

BÂTISSSES & ARTIFICES : LE DIAMANT VERT



**CASUS BELL**  
black-book-editions.fr

# CASUS BELL

#26 Juin | Juillet 2018

le de référence des jeux de rôle

Chill | Dragon age | Capharnaüm

Pavillon Noir 2<sup>e</sup> édition

**DOSSIER :**  
**JEUX DE RÔLE**  
**GÉNÉRIQUES**

## MENACE X

*Un univers Chroniques Oubliées Contemporain + un scénario*

**SCÉNARIOS :** Dungeons & Dragons, H&D, COF, AdC Delta Green, Pavillon noir 2

# THE STRANGE™

ACTUELLEMENT EN PRÉCOMMANDE PARTICIPATIVE  
— PARTICIPEZ EN CLIQUANT ICI —

**49,90€**

Prix de lancement  
Valable jusqu'au 02/07/2018 inclus

ÉCRAN OFFERT !

PDF OFFERTS !

PDF



Un jeu de rôle de  
Bruce Cordell et  
Monte Cook



En précommande participative sur la plateforme [Gameontabletop.com](http://Gameontabletop.com)



# ÉDITO

## Happy End



RÉABONNEMENT  
EN VUE! →

**Pour tous les abonnés du numéro 21 à 26, il est l'heure de se réabonner.** Nous vous invitons à aller en page 4 et 5 et à découvrir dès maintenant notre offre !

→ **A**u XVIII<sup>e</sup> siècle, quand un armateur affrète un navire pour une expédition commerciale, qu'il remplit les cales, qu'il engage un équipage, qu'il embarque tout le nécessaire pour traverser deux fois un océan, braver les tempêtes et les périls multiples de la mer, il tente un véritable pari avec le destin. Pour que son bateau revienne un jour à bon port, chargé de biens rares qui vont faire sa fortune, il faut une sacrée dose de compétences, de sueur et aussi une bonne étoile. C'était un petit jeu auquel seuls les plus riches, ceux qui pouvaient se permettre de voir des embarcations entières disparaître, pouvaient s'adonner sans mourir d'inquiétude, de stress, de rage ou de colère.

Le jeu de rôle n'est pas une économie des plus fortunées. Le financement participatif a indéniablement boosté l'activité de notre loisir, mais il existe un prix à payer pour ce modèle. La livraison de la deuxième édition du jeu de rôle de référence sur la piraterie, *Pavillon Noir*, au moment même où nous bouclons les lignes de ce numéro de *Casus* qui commémore l'événement, est sans doute un tournant. Cinq ans d'attente pratiquement entre une promesse folle, une erreur de jeunesse, la folie des grandeurs, l'ivresse du départ, la fièvre de la découverte d'un nouveau continent et la réalisation de ce projet démesuré.

Toutes les parties prenantes de cette première campagne de précommande participative de Black Book Éditions, l'éditeur, ses équipes, les clients de la première heure, ont traversé une véritable épreuve. Il semblerait aussi, vous le lirez dans nos pages, que l'attente en valait la peine. Les cales du navire enfin de retour sont chargées de fabuleux trésors. La folie du départ se retrouve à l'arrivée. La foi des débuts a été douloureuse mais largement récompensée.

La conclusion ? Une belle histoire ! Mais également l'antithèse d'un modèle économique serein et pérenne. Le participatif est encore très récent et nul ne sait réellement ce qu'il en sera dans 5, 10 ou 15 ans. Quel sera le marché ? Que feront les éditeurs ?

Une chose est sûre. L'enfance des précommandes participatives est morte avec la livraison du serpent de mer le plus culte de l'histoire récente du JdR français.

*Tête Brulée et toute l'équipe Casus*



## EN DIRECT



En direct - Édito	1
En direct - Buzz mon rôliste	6
En direct - Le courrier des lecteurs	8
En direct - Portfolio : Pavillon Noir 2	10

## ACTUALITE



Actualité - Nouvelles du front	12
Actualité - Nouvelles d'ailleurs	28
Actualité - 2018, année de l'Apocalypse	38

## CRITIQUES



Portrait de famille - JdR Génériques	40
Critiques - Pavillon Noir 2	50
Critiques - Dragon Age	62
Critiques - Chill	66

## SOMMAIRE

Critiques - Capharnaüm	70
Critiques - DGD Kit d'initiation	74
Portrait de famille - Tiamat	76
Critiques - Terre 2	78
Critiques - MYZ : Mechatron	80
Critiques - La Tombe de l'Annihilation	82
Critiques - Dawn of Rebellion	84
Critiques - DGD : écran et accessoires	86
Critiques - Itras By	88
Critiques - Saga of the Icelanders	89
Critiques - Tiny	90
Critiques - The Festival of light	91
Critiques - Fables Lands 2 <sup>e</sup> édition	91
Critiques - Hackers	91

## ÉTAGÈRE DU RÔLISTE



L'étagère - Jouer dans l'univers de WoW	92
L'étagère - Le Bric-à-brac du Jawa	94
L'étagère - Le coin des comics	96
L'étagère - Kingdom Come : Delivrance	98
L'étagère - Les créatures du mythe	99
L'étagère - Rise of Molochs	100
L'étagère - Escape Box	101
L'étagère - Empires of the Void 2	102
L'étagère - Petites inspis...	103

**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](http://www.black-book-editions.fr). N°26, juin/juillet 2018. **Directeur de publication** David Burckle, **Responsable de la rédaction** Tête brûlée **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 relecteurs (le Gang Casus)** : Pierre Balandier, Denis Beck, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Olivier Caïra, Slawick Charlier, Alexandre Concheri, Damien Coltice, Coralie David, Julien Dutel, Frédéric Ferro, Laurent Fidelle, Nico Fuseau, Géraud « Myvyrrian » G., Didier Gui-serix, Olivier Halnais, Derek Klivian, Romain d'Huis-sier, Nurthor, Jérôme « Brand » Larré, Romain Lecomte, L'Odieux Connard,

Logan23, Mikaël Pujol, Philippe Rat, Thomas Robert, Cyril Rolland, Marc Sautriot, SLM, Tête Brulée, Nathalie Zema.

**Image de couverture** Simon Labrousse. Tous droits réservés à Black Book Éditions.

**Illustrateurs, cartographes et photographes** Au-gustin, Guillaume Al-bin, Sébastien Annoni, David Chapoulet, Coucho, Didier Guiserix, Jidus, Simon Labrousse, Igor Klimenko, Anaïs Lehoux, Laurent Miny, Guillaume Tavernier, Erwann Warenghem.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

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

## SCENARIOS



- Scénario : **Le Dormeur du val**  
(Héros & Dragons ; CO Fantasy) 108
- Scénario : **Pas d'erreur, c'est le sieur**  
(Pavillon Noir 2) 126
- Scénario : **Magie sous la rune rousse**  
(AdC / Delta Green) 140

## MENACE-X



- CO Contemporain - **Menace-X** 152
- CO Contemporain - **Le monde de Menace-X** 154
- CO Contemporain - **Règles pour les joueurs** 163
- CO Contemporain - **L'initiative 51** 177
- CO Contemporain - **L'équipement** 183
- CO Contemporain - **Scénario : Code 51** 188

## AIDES DE JEU



- Bâtisses & Artifices - **Navire : le Diamant...** 214
- Star Wars - **Les Sharpshooters** 226
- Le Gymnase des PJ - **Survivre à la mort** 234



- Archéo-rôlisme - **Empire of the Petal Throne** 238
- Archéo-curiosité - **Boucanier** 244

## MAGAZINE



- Entretien - **Pierre Lejoyeux** 246
- Entretien - **Jidus** 250
- Billet de l'**Odieux connard - Lapidons-les...** 252
- Accessoires - **Le téléachat du rôliste** 253
- Prochainement - **Dans CB#27...** 254
- Le Casus Club** 256

**Remerciements** Tous les éditeurs et professionnels qui jouent le jeu, Urban Comics, Lisa Stevens, Maxime Chatam, Florent de Scriptarium, Xavier de Oh My Game, Margaret Weis Productions, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Julien De Jaeger & Di6dent, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Stéphane Bogard et la Edge team, Olivier et Baptiste de Ravage, Paizo Publishing, la communauté du site Pathfinder-FR, l'équipe de Sans-Détour, Neko et Florent, 7<sup>e</sup> Cercle, A.K.A. Games, Gary Gygax et Dave Arneson, Jawad et le Département des Sombres Projets, Bragelonne, Sébastien Célerin, 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, Editions Stel-lamaris, Khaos Project, 500 Nuances de Geek, La loutre rôliste, Blam! éditions, Yggdrasil, les Dimensionnautes, Sycko, JdR éditions 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 (papier)** 978-2-36328-527-0

**Numéro ISBN (PDF)** 978-2-36328-528-7

**Dépôt légal** janvier 2017. **Imprimé en UE.**

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

Retrouvez-nous sur le site Casus et sur les réseaux sociaux. [www.black-book-editions.fr](http://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 21 à 26 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 :

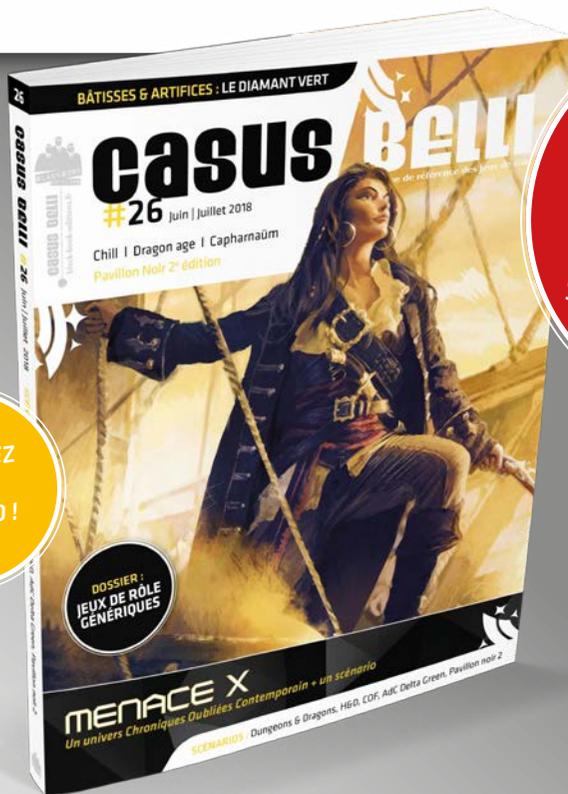
- ▶ rendez-vous sur le site **[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)**,
- ▶ **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- ▶ puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les **numéros 27 à 32**.

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](mailto:sav@black-book-editions.fr)

Pour plus d'informations, rendez-vous sur :  
**[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)**

# (RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



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

NE LOUPEZ  
AUCUN  
NUMÉRO !

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

\* Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.

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

**Black Book Éditions/Casus Belli**  
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](http://www.black-book-editions.fr)) afin que vous puissiez récupérer gratuitement le PDF de chacun des numéros de votre abonnement.

# Buzz mon rôliste

La course au clic, voilà ce qui motive la Rédaction de Casus quand la nuit noire s'abat sur le foyer de ces tristes sires. Quand les enfants dorment, ils osent arpenter les ruelles sombres de la toile pour nous ramener le Graal, le Buzz ultime !



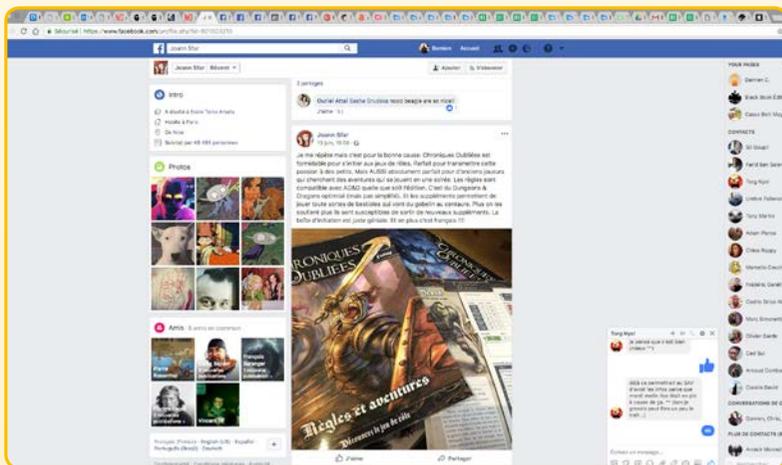
## Metro alignement

Pour qui s'intéresse un peu aux alignements, le premier outil de roleplay inventé pour le jeu de rôle, pas de doute : il est possible d'en discuter pendant des heures.

En attendant la consécration suprême avec un sujet du bac de philosophie dédié aux alignements (!), voici déjà de quoi discuter de longues heures entre joueuses et joueurs parisiens : êtes-vous d'accord avec le choix d'alignement appliqué ci-contre ?

## Carte des jeux

Asmodee "Research" a proposé une grande journée de réflexion sur le thème des jeux afin de sensibiliser le milieu aux recherches scientifiques qui ont lieu sur le sujet, qu'elles soient sociologiques ou techniques. Plusieurs conférenciers ont marqué les esprits avec des présentations pertinentes et intéressantes, mais ce fut surtout l'occasion de voir ce que désormais, le jeu de rôle n'est plus snobé ni mis dans un coin, il a retrouvé la place qu'il mérite, au cœur des loisirs ludiques, qu'ils soient numériques ou non.



```
I'd better get my butt moving on the other items to include here. I
append below the details on Mor@nkenin:
```

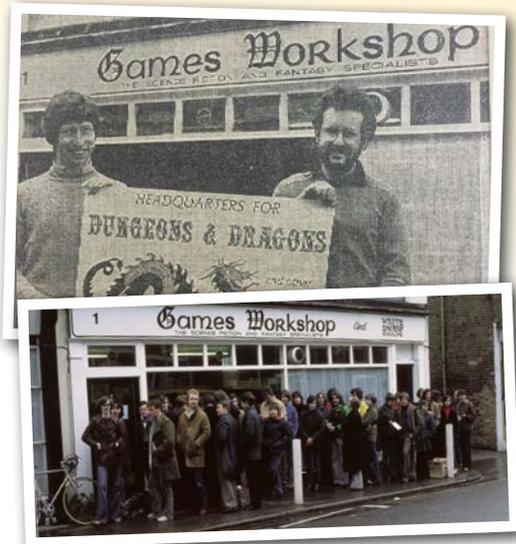
```
Strength -- 9
Intelligence-- 15
Wisdom-- 3
Dexterity--13
Constitution--16
Charisma--17
```

```
Experience Points (as of beginning of adventure) ___772,100*
Staff of Power (100 charges at start -used 12=180)
Ring of X-Ray Vision
```

```
*13th level under the old system, which seems to retain the
standing but needs to get to 1,200,000 to make 14th.
```

## Quand les stats tenaient en quelques lignes

On a retrouvé la véritable « Feuille de personnage » du célèbre magicien Mordenkainen, le personnage favori de Gary Gygax pendant de nombreuses années, à l'époque où il a demandé à son compère de jeu Rob Kuntz d'être MJ pour leur groupe.



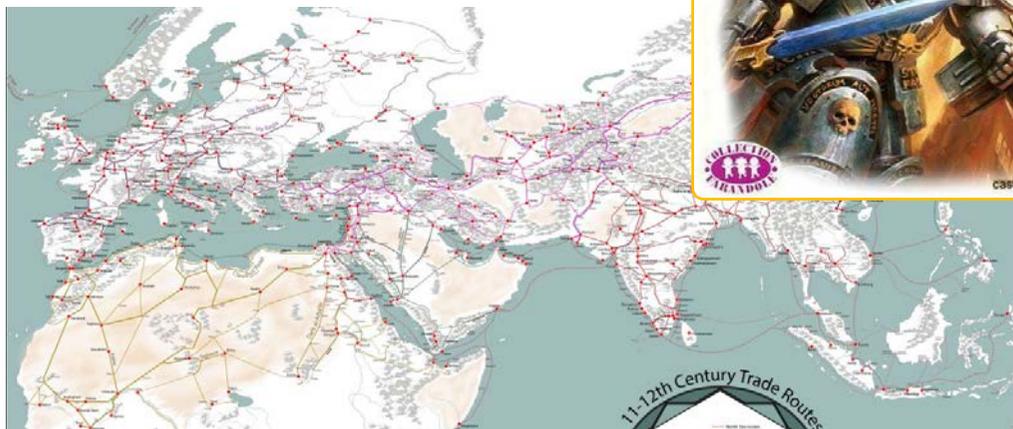
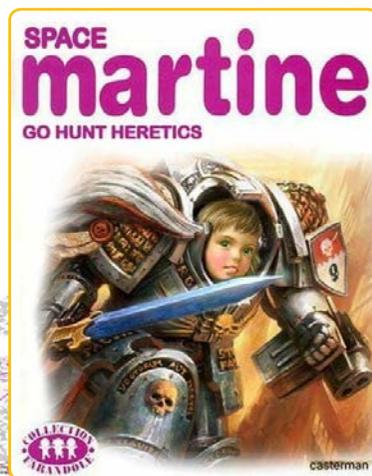
## Les premiers pas d'un géant

Il y a 40 ans, Ian Livingstone et Steve Jackson (l'auteur de fameux Livre dont vous êtes le héros), ouvraient la première boutique *Games Workshop* à Londres, d'où ils allaient distribuer en Angleterre, entre autres choses, le nouveau jeu à la mode, *Dungeons & Dragons* (photo ci-contre).

Sur le second cliché, pris par Ian Livingstone en ce même mois d'avril 1978, on peut voir la première file d'attente générée par l'ouverture de la boutique. Après 3 ans de vie, *Games Workshop* s'apprête à un développement inédit pendant longtemps dans le monde du jeu spécialisé.

## Les mauvais jeux de mots sont les meilleurs !

Ah, les détournements de couverture de *Martine*, on s'en lasse souvent très vite, et puis, au détour d'un sombre post sur Facebook, voilà que l'horreur surgit, telle un genestealer. Désolé, il était difficile de résister à partager cet couverture... Non, non, on ne s'excusera pas !



## C'était mieux avant

La mondialisation n'est pas un fait nouveau. C'est juste que sans vitesse lumière, il faut reconnaître que ça allait moins vite ! Voici une très intéressante carte des routes commerciales du XIe et XIIe siècle, pour celles et ceux qui aiment s'inspirer du réel pour donner un peu de profondeur à leurs univers médiévaux-fantastiques. <https://imgur.com/gallery/Av1yuwD>



# LE COURRIER DES LECTEURS

## Joann Sfar aime COF !

*Bon, vu qu'il s'agit du système maison et que vous en trouverez dans ces pages une nouvelle extension, COC Menace-X, forcément, ça nous fait très très plaisir ! Joann Sfar, auteur multitalent, BD, roman, cinéma, fait du prosélytisme sur les réseaux sociaux pour notre loisir préféré, comme d'autres stars de l'édition d'ailleurs, comme Maxime Chattam ou Pénélope Bagieu, merci à eux. Et là, Joann a dit beaucoup de bien de la boîte d'initiation Chroniques Oubliées, le 13 juin. Allez, on le laisse parler et on déguste ! Merci à lui. On joue quand tu veux Joann !*



**Joann Sfar**

13 juin, 19:08 · 🌐

Je me répète mais c'est pour la bonne cause: Chroniques Oubliées est formidable pour s'initier aux jeux de rôles. Parfait pour transmettre cette passion à des petits. Mais AUSSI absolument parfait pour d'anciens joueurs qui cherchent des aventures qui se jouent en une soirée. Les règles sont compatible avec AD&D quelle que soit l'édition. C'est du Dungeons & Dragons optimisé (mais pas simplifié). Et les suppléments permettent de jouer toute sortes de bestioles qui vont du goblin au centaure. Plus on les soutient plus ils sont susceptibles de sortir de nouveaux suppléments. La boîte d'initiation est juste géniale. Et en plus c'est français !!!!



Suivez nous sur les réseaux sociaux !

## CASUS AROUND ZE WORLD !

Nos Casus ont décidément beaucoup de chance. Alors que nous sommes réduits à trimer au fond d'une cave du building BBE, aux côtés de vieilles liches malodorantes et collectionneuses compulsives, nos magazines parcourent le monde, grâce à vous. Alors on se console avec les photos.

Vincent Pulon, le veinard, a effectué un très beau voyage en Islande. Évidemment, il a pris son Casus pour l'avion et le bateau. Il pose donc devant « Geysir » (1), un geyser aujourd'hui inactif mais qui, vous l'aurez compris, est passé à la postérité en donnant son nom à tous les geysers du monde. Classe ! Enfin, notre lecteur a eu le plaisir rare de lire son magazine sous des vagues de magie brute impie (2)... pardon, de magnifiques aurores boréales !!! C'est quand qu'on part ?

Ensuite, on remercie également chaudement Arnaud Viltart qui nous propose du Casus « above the world ». En partance vers les pays chaud, Arnaud a judicieusement emmené un numéro avec un géant du feu en couverture, c'est malin, c'est biotope et, en passant au-dessus de cette magnifique île qu'est la Crête,

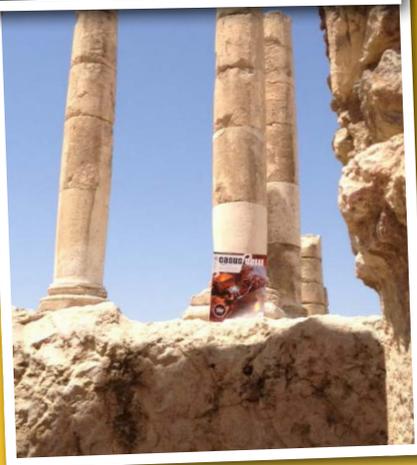
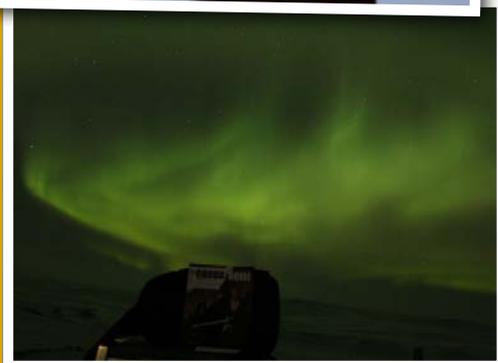
notre lecteur a eu la bonne idée d'amener son mag dans le cockpit (3). On espère quand même qu'il y a un pilote dans

l'avion qui ne lit pas pendant le voyage ! Sinon, arrivé à destination en Jordanie, le roi des géants du feu pose au pied de la vieille citadelle à Aman (4). Ça le fait aussi.

[Insertion Photo Arnaud Viltart 1 et 2]

Enfin, comme l'été est enfin là, on ne résiste pas à l'envie de vous montrer cette photo d'un des membres de la Rédaction, dont on taira le nom, pour des raisons évidentes de respect de la vie privée, l'été dernier à Palavas-les-Flots (5). Les parasols, les petits fauteuils, le sable fin, sans doute une glacière dissimulée quelque part, vraiment, t'as trop de la chance Marco !

(On en profite pour vous rappeler que le Hors-série #2 : *Raoul, le jeu de rôle propulsé par l'Apocalypse* sera de nouveau disponible dans toutes les bonnes boutiques cet été !)



PORTFOLIO

# PAVILLON NOIR 2

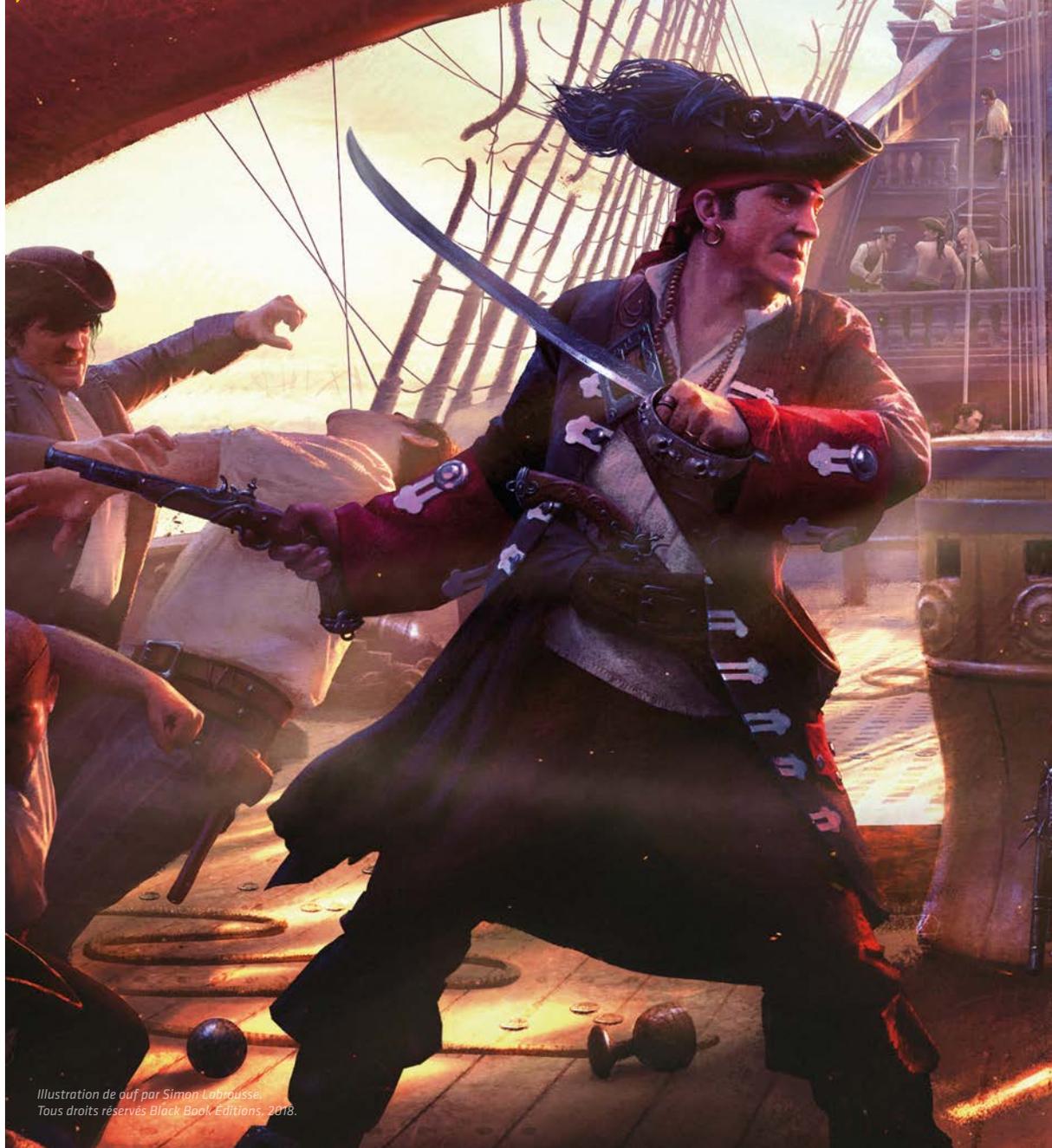


Illustration de ouf par Simon Labrousse.  
Tous droits réservés Black Book Editions, 2018.



## NOUVELLES DU FRONT

Après un début d'année sur les chapeaux de roue, durant lequel nous avons assisté à la sortie ou l'annonce de nombreux jeux et suppléments, le deuxième trimestre est relativement plus calme. Relativement, car comme vous allez le voir, les éditeurs francophones ne sont tout de même pas au chômage...

DARK FANTASY

### → Des dieux et des hommes

Grand fan de *sword & sorcery* et de *dark fantasy*, Bastien Lecouffe Deharme avait envie depuis longtemps d'écrire un jeu barbare, sauvage et mystique. Sa rencontre avec Julien Blondel débouche sur un projet, *Gods, the rise of the serpent moon*, dont quelques illustrations réalisées par Bastien sont déjà visibles sur la page Facebook dédiée au jeu. Pas grand-chose à en dire pour le moment, sinon que les illustrations sont sublimes et évocatrices, rappelant par certains aspects l'Égypte antique. Le jeu se déroulerait dans les *Wild lands*, des terres sauvages et brutales où s'affrontent tribus barbares et empires civilisés. Nous allons essayer d'en savoir plus pour notre prochain numéro...



LES XII SINGES - AEGYPTUS

### → Le bonjour d'Osiris

Après le jetage d'éponge d'*Orygins* fin décembre, on pouvait craindre qu'*Aegyptus*, dont la campagne de financement avait été abandonnée à quinze jours de sa date de clôture fin 2017, risquait de se présenter devant le tribunal d'Osiris avant même d'avoir existé. Fort heureusement, le jeu avait attiré l'attention de pas mal de monde, et pas que des joueurs. Dès l'annonce de la fin du projet chez *Orygins*, plusieurs éditeurs, très enthousiastes, ont contacté Gabriel Thomas, l'auteur du jeu, pour lui proposer de le publier. Après avoir échangé avec eux, il a finalement fait le choix de signer avec les *XII Singes*.



Le déroulement de la souscription interrompue et le changement de maison d'édition entraînent forcément des évolutions dans le projet, mais globalement, pas de bouleversement majeur *a priori*. Gabriel Thomas a même tenu à garder la même équipe autour de lui, ce qu'a accepté le nouvel éditeur. Reste à savoir quand le jeu pourrait sortir (*a priori*, plutôt en 2019, au regard du plan de charge de l'éditeur) et sous quelle forme. On sait que les *XII Singes* apprécient le format A5 avec peu de pages, ce qui semble incompatible avec *Aegyptus*. Cependant, l'éditeur envisage depuis quelques temps d'autres formats, et passe à l'acte avec la nouvelle collection *Dark Monkeys* (cf. la news *Une vieille affaire*), qui adopte le Lettre US. Un format qui conviendrait mieux à *Aegyptus*.

## → L'empire des cerisiers

Connu pour les nombreuses illustrations et cartes qu'il réalise pour différents JdR, Olivier Sanfilippo est passé derrière la camé... euh... à l'écriture, avec *L'Empire des cerisiers*, un JdR au visuel atypique (format italien, tons pastels avec une dominante blanc/rose) qui nous fait immédiatement entrer dans l'ambiance de son univers, un monde de *fantasy* fortement inspiré du Japon médiéval. Cependant, l'auteur s'est volontairement détaché du Japon historique pour pouvoir se permettre de creuser l'aspect fantastique, en s'appuyant sur les légendes et créatures folkloriques nipponnes, et en développant trois formes de magie. Les visuels présentés durant la campagne de financement participatif sur Ulule ont une patte très particulière et ont probablement contribué, avec la réputation de l'auteur et la thématique, à la formidable réussite du projet qui a réuni pas moins de 710 contributeurs et la somme de près de 95 000 €, soit dix fois la somme nécessaire. Comme dans beaucoup de *crowdfundings*, cette réussite a permis le financement d'un livret du joueur, de scénarios et de cartographie supplémentaires, de dés et d'aides de jeu. Il ne reste plus qu'à attendre le printemps 2019 pour voir le résultat. Patience !



INDÉPENDANT

## → Le JdR DVELH

Financé sur Ulule, *Yakalai* est un sympathique petit jeu de rôle conçu par Pierre Rossetti qui propose à un groupe de joueurs de mener une quête ensemble, sans maître de jeu. Ou plus exactement, les joueurs vont occuper cette fonction à tour de rôle en s'appuyant sur des cartes. À première vue, ce jeu semble être un hybride entre JdR et LDVELH : les joueurs constituent un groupe de personnages définis par quatre caractéristiques (intelligence, force, agilité et points de vie) et une classe (guerrier, chasseur, mage ou invocateur) et vont devoir s'unir pour mener à bien une quête. L'aventure va se construire toute seule grâce à l'utilisation de cartes d'événement et d'une carte quête (il y en a quatre dans la boîte du jeu). Chaque carte d'événement constitue une destination des héros et présente plusieurs séquences optionnelles qui sont décrites un peu à la façon d'un LDVELH. À chaque fois qu'une carte d'événement est tirée, l'un des joueurs endosse le rôle de MJ pour faire vivre le monde et l'aventure. Une fois l'événement terminé, le groupe repart vers une nouvelle destination ; une nouvelle carte est tirée et un autre joueur devient MJ. Les parties utilisent des dés à 6 et 20 faces, peuvent être jouées par 1 à 6 personnes à partir de 12 ans et prennent de 15 minutes à 2 h. À tester !



LES ÉDITIONS DU MATAGOT

## → La ligne d'arrivée



Nous en parlons régulièrement depuis de nombreux mois, au fil des informations recueillies. Mais cette fois, on tient le bon bout, le printemps 2018 est le mois des arrivages en retard : *Écryme* est là, presque intégralement ! Les ouvrages ont été imprimés, et il ne manque à l'appel qu'une paire de brouilles, en particulier la belle boîte collector, qui ne pourront être envoyées aux souscripteurs qu'en septembre. Mais sinon, la deuxième édition de ce jeu est (enfin !) disponible. On devrait pouvoir vous en parler dans le prochain numéro.

SYCKO

## → Within or without ?

Comme nous l'annonçons dans notre numéro précédent, le prochain supplément prévu pour *Within* a fait l'objet d'un financement participatif sur la plate-forme Ulule. *Kath, la proie, le chasseur et le bon prêtre* est le premier supplément prévu dans la série des Tableaux de chasse. Déjà publié il y a vingt ans chez l'éditeur *Nestiveqnen* sans système spécifique, *Kath* est proposé cette fois dans le cadre de *Within* après avoir été intégralement réécrit, actualisé et enrichi. Cependant, le jeu ne semble pas bénéficier d'une communauté forte et active, et le nombre de contributeurs limité (une petite centaine) n'est pas parvenu à réunir la somme nécessaire au financement du supplément (moins de 4 300 € pour 8 000 demandés). C'est dommage, car l'ouvrage est pour ainsi dire prêt à partir à l'impression dès lors que les fonds nécessaires auront été réunis. Ce n'est que partie remise : *Sycko* ne lâche pas son projet, va le retravailler pour le présenter à nouveau aux souscripteurs après l'été.

JDR ÉDITIONS

## → Tyranosauric World



Le crétacé est une période charnière de l'ère préhistorique terrienne. La météorite qui est tombée n'a pas détruit les dinosaures, elle a en plus accéléré l'évolution humaine. Du coup, quelques millénaires plus tard, deinos sauros et homo erectus intelligents se partagent le continent de

Zore. Le temps est aux uchronies, moi j'vous le dit !

Alors que les souscripteurs ont dû recevoir leurs colis préhistoriques en avril, les autres vont bientôt pouvoir le trouver en boutique. Le jeu doit arriver sur les étals en juin. Pour l'instant, la gamme est constituée du livre de base et de l'écran. Les plus chanceux pourront peut-être dégoter l'une des vingt boîtes collectors qui seront aussi mises en vente. Elles renferment le livre en version collector et l'écran, accompagnés de scénarios, du kit du joueur, et du fameux sac à grigris qui contient les talismans qui sont au cœur du système du jeu. Cette édition limitée, qui fut initialement réservée à la souscription au prix de 95 €, passe à 130 €. Comme quoi il est avantageux de passer par les pré-financements pour faire de bonnes affaires.

LES LIVRES DE L'OURS

## → Aux côtés du capitaine Alatryste

*Striscia* (se prononce *Stritchia*) prend place dans un XVII<sup>e</sup> siècle fantasmé. Les Cités-états s'y font une guerre acharnée et sanglante. Les joueurs incarnent des spadassins et autres soldats de fortune, se salissant les mains pour le compte des puissants, pour



s'enrichir ou mourir. Le livret A5 de 64 pages, en PDF ou imprimable à la demande sur Lulu, présente aussi des règles assez simples : 2D6 + un score d'attribut contre une difficulté de 7. L'ambiance est rude et mortelle, frapper le premier sera plus efficace qu'une cascade rocambolesque. Les différentes versions (numériques, couleurs et N&B) sont disponibles depuis fin avril. Dernière information, ce petit jeu est de la plume de Kobayashi, auteur d'autres pépites confidentielles (*10.000*, *Shell Shock*, *WWII Opération Whitebox...*).



DIMENSIONAUTES

## → Dimension non atteinte

Financé l'an dernier sur Ulule, le jeu de rôle fantastique *Dimensionautes* tentait cette année de se développer avec un premier supplément intitulé *Mystika*, consacré à la dimension *heroic-fantasy* de l'univers éponyme. La spécificité de *Mystika* est d'être un *stand-alone*, c'est-à-dire qu'il n'a pas besoin du livre de base pour être joué, contenant notamment les règles de création de personnage. Un atout qui n'a cependant pas permis de conquérir le public. *Dimensionautes* avait déjà un lectorat réduit avec une grosse soixantaine de souscripteurs. *Mystika* a dû se contenter d'une vingtaine de souscripteurs qui n'auront pas pu financer le projet.

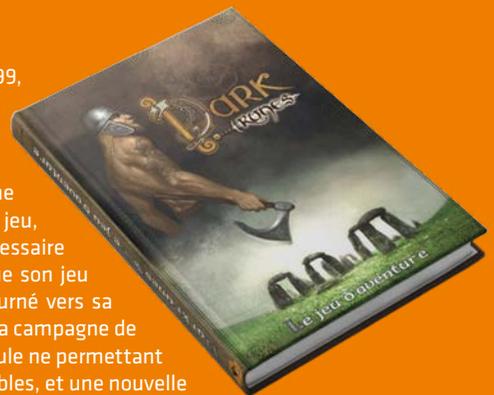
YGGDRASIL

## → Sombres runes

Maison d'édition de JdR éphémère entre 1998 et 1999, *Yggdrasil* est de retour avec un jeu qui s'annonce bien sympathique : *Darkrunes*.

Les choses ne sont toutefois pas simples pour le jeune éditeur : la progression du *crowdfunding* lancé début mars ne permettait pas, au bout d'un mois et demi de financer le jeu, puisqu'il manquait pas moins de 50 % de la somme nécessaire (16 000 €) à la publication du jeu. Aussi, déterminé à ce que son jeu voie le jour, l'éditeur a pris son bâton de pèlerin et s'est tourné vers sa banque pour pouvoir financer la moitié manquante. Ceci fait, la campagne de financement a été clôturée, les modalités de la plate-forme Ulule ne permettant pas l'apport de fond de l'éditeur sans générer des frais indésirables, et une nouvelle campagne courte a été relancée fin avril.

Pourtant, et malgré un univers et des visuels plutôt attrayants, la campagne de financement a peine à réunir une grosse centaine de souscripteurs et un peu plus de 11 000 €, soit de quoi financer le jeu, ainsi que l'écran, le set de dés (plutôt jolis) et des pièces métalliques servant de jetons. En revanche, malgré l'effort financier réalisé par l'éditeur, les suppléments *Ragnarok*, *Minos* et *Empire punique* (ce dernier était prévu en PDF et éventuellement en physique) n'ont pas pu être débloqués. Espérons que la découverte en boutique élargira le cercle de joueurs intéressés par *Darkrunes* et permettra la publication de ces suppléments ultérieurement.



LES ÉDITIONS DU MATAGOT

## Les chants de Loss

Serez-vous tenté par l'ambiance Da-Vinci Punk unique proposé par *Les Chants de Loss* ?

Dans cet univers riche, la science de la Renaissance côtoie des machines merveilleuses, et des navires lévitent, supportés par un minéral plus rare et sacré que l'or. Les savants géniaux ou (et ?) fous y ont permis les balbutiements de l'électricité et des armes à impulsions mais se sont également adonnés à de sombres expériences. Pour pouvoir donner le jour au jeu, *les éditions du Matagot* sont passées, comme la plupart des éditeurs désormais, par une campagne de financement participatif qui s'avère un beau succès. En effet, au final, 324 souscripteurs ont réuni 50 572 euros, soit 722 % du financement nécessaire. Il faut préciser qu'une fois encore, le *Matagot* proposait une offre alléchante avec un coffret de base très complet (trois livres de base réunis dans un joli coffret, le tout pour à peine 60 €) et une offre collector (avec un coffret "collector" contenant également l'écran, des dossiers de personnages, des fiches de personnages, des jetons, des *ex-libris* pour 129 €). Et surtout, de nombreux paliers de financement permettent de débloquent des améliorations des ouvrages (avec des illustrations en couleur supplémentaires, des couvertures dotées d'un verni sélectif, un signet marque-page, des récits supplémentaires), des dés aux couleurs du jeu et la carte du monde. L'éditeur semble cependant avoir retenu la leçon d'*Écryme* en contenant son opération qui, tout en étant attractive, reste raisonnable et devrait mettre moins de temps à voir le jour. La sortie est prévue pour le printemps 2019.



BLACK BOOK ÉDITIONS

## Qu'il est mignon le petit dragon !

Vous vous demandez comment on s'occupe d'une créature qui vient de sortir de l'œuf ? Ce qu'elle mange, et ce qu'il faut faire pour que, une fois plus grande, elle ne vous chique pas la gueule et devienne plutôt votre familier ?! *Monstreusement mignon* est le livre qu'il vous faut ! Traduction des deux volumes *Baby bestiary*, cet ouvrage compile les informations sur soixante-treize bébés monstres. Pour l'occasion, *BBE* a réalisé une maquette "maison" et, surtout, a fait appel à Laurent "Kegron" Bernasconi pour le compléter avec des caractéristiques techniques pour *Héros&Dragons*, *Chroniques Dubliées* et *CO Mini* (les livres VO ne comportent aucune donnée technique).

Les illustrations sont tout simplement superbes et les bébés effectivement mignons ! Du coup, les rôlistes sont nombreux à craquer pour les charmantes bestioles. Ils seront 479 à recevoir non seulement leur ouvrage glissé dans un bel étui, mais aussi dix cartes postales des plus beaux bébés, et les fiches des bébés avec leurs caractéristiques au dos, pour les garder sous la main en cas de besoin.



## → Continuum

L'uchronique *Terre2* semble avoir trouvé son public en à peine deux mois d'existence. Alors que le guide d'initiation a déjà été téléchargé plus de 300 fois, le livre de base est disponible dans une petite centaine de boutiques. Quant à la version numérique de l'ouvrage, elle sera fournie (gratuitement ?) à ses détenteurs. Reste à établir par quel canal elle leur sera donnée. Précision supplémentaire, elle n'est pas destinée à la vente, il faudra donc d'abord se procurer la version papier.

Fort de ce bon démarrage, la saison deux est validée par l'éditeur. Le rythme restera modeste, avec un gros supplément par an. Rappelons que c'est leur premier JdR, loin des grosses machines de guerre du milieu. Un écran et son livret sont à l'étude. Les auteurs aspirent à un paravent à la forme originale, pour coller à l'ambiance décalée du jeu. Pour nous tenir en haleine, une série de petits PDF va être lancée. Ils proposeront du contexte, des focus sur des aspects à peine effleurés de cette Terre alternative, des PNJ, des lieux, des accroches de scénarios et bien d'autres choses encore. Fidèle à leur reprise du système de *COPS*, vont-ils se lancer dans une alternative de la gazette *Ground Zero* ? L'initiative serait bienvenue, surtout si la communauté du jeu est mise à contribution.

Si vous en avez l'eau à la bouche, allez donc lire la critique de *Terre2* dans ce magnifique numéro que vous tenez en main.

LA LOUTRE RÔLISTE

## → La loutre mutante réimprimée ?

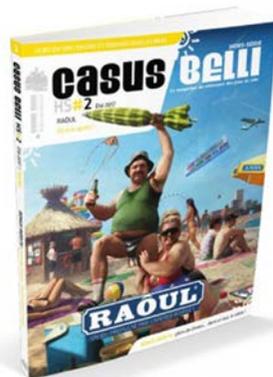
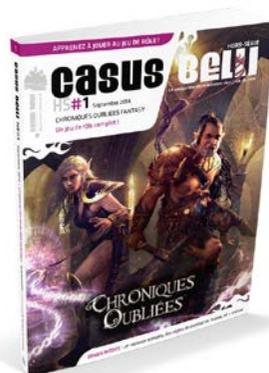
Mutation en profondeur chez le mustéolidé préféré des rôlistes. En effet, après une tentative de plusieurs mois, la petite équipe de *la Loutre Rôliste* a choisi de ne pas continuer à vendre ses livres via les réseaux traditionnels. Afin de pouvoir dégager des marges bénéficiaires plus importantes nécessaires à la pérennisation de l'activité et au développement de nouveaux projets, l'éditeur vendra ses jeux directement sur son site et lors des salons où la fine équipe se déplacera.

Pour ce qui est des projets, la *Loutre* se consacrera à l'acquisition et au développement de nouveaux jeux mais également à la réédition de certains de leurs titres d'ores et déjà épuisés ou en passe de l'être. Le premier ouvrage concerné sera le jeu de rôle adapté de l'univers de bande dessinée créé par le duo Diaz Canalès/Guarnido. Cependant, la réédition du JdR *Blacksad* n'est pas acquise d'avance et passe par une précommande participative de type "Tout ou rien". Comprenez par-là que si l'objectif de précommande de 250 livres n'est pas atteint à la fin du compte à rebours, il n'y aura pas de réédition du tout. Au moment où j'écris ces lignes, l'objectif est encore loin, mais rien n'est encore perdu.

BLACK BOOK ÉDITIONS

## → Voilà l'été !

L'été, il fait beau, il fait chaud... et on continue de jouer ! Pour nous aider à supporter le climat estival, les p'tits gars de *BBE* ont eu la bonne idée de rééditer la version souple de *Chroniques Oubliées*, indisponible depuis un petit moment, sur laquelle vous allez pouvoir vous jeter afin de l'emmener avec vous sur la plage sans craindre de ruiner votre version Deluxe avec les grains de sable. Et puis quoi de mieux que de jouer au campagne durant cette période ? Il y a un an, *BBE* et *Casus Belli* publiaient une nouvelle édition de *Raoul : le JdR*, qui est partie comme des petits pains. Rebelote et dix de der cette année : avant de partir en vacances, n'oubliez pas de passer au magasin prendre votre exemplaire, un nouveau tirage étant réalisé exprès pour vous !



500 NUANCES DE GEEK

## Le nouvel Omo anti-Cthulhu

*La Laverie*, c'est une série de romans et nouvelles de Charles Stross mélangeant espionnage, univers geek et horreur lovecraftienne. Récompensée par trois prix Hugo, la série de cet auteur anglais contemporain n'a cependant jamais percé en France, faisant l'objet de vives critiques négatives. Fan de l'œuvre, déçu que seuls les deux premiers romans de la série aient été traduits dans la langue de Molière, Maître Sinh se propose de la faire découvrir aux Français en la publiant intégralement. En tant que rôliste, il ne pouvait s'arrêter là et complète son offre par un jeu de rôle et un beau livre qui fait le pont entre l'œuvre littéraire et le jeu.

Côté JdR, un jeu a déjà été publié en 2015 par l'éditeur britannique Cubicle 7, mais est actuellement indisponible suite à la décision de ne pas renouveler la licence BRP avec *Chaosium*. En attendant que C7 dote son jeu d'un nouveau moteur, l'univers de Charles Stross fait donc l'objet d'une nouvelle adaptation pour notre loisir préféré.

Livres et JdR ont fait l'objet d'un *crowdfunding* sur la plate-forme Ulule, et environ 200 souscripteurs (le nombre exact étant difficile à évaluer du fait du montage du projet qui, comme d'habitude chez *500NG*, n'est pas un modèle de lisibilité) ont permis de financer l'ensemble. Le succès reste cependant relatif, puisque le nombre de lecteurs qui va découvrir ou redécouvrir l'œuvre est très modeste et que le JdR n'a été acquis que par 63 souscripteurs.

Pour ce dernier, la raison réside peut-être dans le choix d'un système qui ne parvient pour le moment pas à devenir « grand public », *L'Apocalypse*, et va donc à l'encontre de l'objectif de faire découvrir les livres au plus grand nombre (voir notre article 2018, *l'année de l'Apocalypse* dans ce numéro), contrairement à la version de Cubicle 7, qui s'appuyait sur un système simple et connu du grand public : le *Basic RolePlaying system*, également utilisé pour *L'Appel de Cthulhu* ?



STUDIO DEADCROWS

## La belle, la bête et le truand

Fermez bien vos portes avant de vous coucher, soyez vigilants, les monstres rôdent : après l'envoi du PDF de la version bêta en avril, *Monster of the week* est en bouclage chez les corbeaux morts et devrait partir à l'impression lorsque vous aurez ce numéro entre les mains.

En attendant, le Far West s'ouvre à vous en juin avec la précommande participative de *Tecumah Gulch*, le jeu de western spaghetti motorisé en *Open D6*. Au moment de boucler ce numéro, alors qu'il reste encore un mois pour participer, le jeu est déjà largement financé et a réuni près de 160 souscripteurs.

*Mindjammer*, le jeu de space opera de Sarah Newton, est désormais disponible en boutique, tandis que les deux premiers suppléments sont en cours de traduction. Enfin, signalons que le studio fera partie des *frenchies* qui se rendront à la GenCon cette année, pour y présenter avec Sarah Newton la traduction anglaise de leur jeu, *Capharnaüm*.





SCRIPTARIUM

## ➔ Je fais un rêve...

L'équipe de *Scriptarium* continue d'avancer sur les nombreux ouvrages et goodies de la nouvelle édition de *Rêve de Dragon*. Un certain nombre de choses sont déjà imprimées ou fabriquées (les dés, le tarot, le LDVELH, les marques page), et notamment le superbe *Traité de flore et de faune* écrit par Denis Gerfaud. Les *Livrets de voyageur* devraient également avoir été réalisés au moment où vous lisez ce numéro. Resterait à imprimer le *Livre des aventures* et le livre des règles, les deux plus gros morceaux, sur lesquels l'équipe effectue un travail de relecture minutieux comme *Scriptarium* en a le secret. Il nous faut donc patienter encore un peu avant de pouvoir recevoir tout ce beau matériel, et en attendant, retrouvez notre interview de Jidus en page 250.

ÉDITIONS STELLAMARIS

## ➔ Friponnes et infectés

Les Friponnes continuent à nous conter fleurette. Un gros scénario est disponible sur le site de l'éditeur. Gracieusement offert aux souscripteurs du jeu, il est aussi disponible à un prix très raisonnable en PDF (5 €) ou en version papier (10 €). Le format, une trentaine de pages carrées, est dans la continuité du livre de base. Entre dirigisme initial et liberté totale, il va envoyer vos coquines à Crachin sur Fripette, en plein cœur d'une colonie verougue. Une fois n'est pas coutume, c'est un bel homme en détresse qu'il va falloir sauver. De quoi patienter en attendant le financement participatif pour la campagne officielle, prévu pour la rentrée. *Mon ennemi c'est la finance*, s'il remporte autant de succès que le livre de règles, bourgeonnera au printemps 2019.



L'éditeur breton n'en reste pas là, puisqu'il a annoncé la future sortie d'un jeu de rôle de Mathieu Myskowski, *Les Terres de Matnak*, avec un objectif de souscription en 2019. Ce monde médiéval renaissant, constitué d'un immense continent, est coupé en deux. La majorité des territoires sont aux mains de hordes d'humains contaminés par l'Obwod, les transformant lentement en hommes-bêtes dégénérés et violents. Seule Matnak, la cité fortifiée des derniers hommes sains, sauvegardée de la souillure par la science et la médecine, reste un phare dans la nuit. Les PJ sont engagés par un maître alchimiste pour partir explorer l'Extérieur et tenter de ramener la paix et le salut à l'humanité. Motivation supplémentaire, les personnages viennent d'être parasités. Un concept qui augure d'un jeu original qui sortira, espérons-le, son épingle de la pelote. Le contact est établi, on garde le fil et on vous en reparle dans le prochain numéro.

A.K.A. GAMES

## Coriolis & Co

La campagne de financement participatif pour *Coriolis, le troisième horizon*, est une nouvelle belle réussite d'A.K.A. Games, qui a réuni 400 souscripteurs (enfin, 398 exactement !) et 80 000 € pour publier la traduction française de ce jeu suédois. Le mélange des thèmes "space opera" et "moyen orient" a visiblement inspiré les rôlistes français, qui auront droit à une gamme bien développée : en plus du livre de base et de l'écran, de nombreux ouvrages et bonus se sont ajoutés au fil du temps : *L'Émissaire perdu*, une campagne de 260 pages, un recueil de scénarios de 230 pages, un atlas de 60 pages, un livret de 24 pages sur la technologie, des cartes d'icônes, des dés, des jetons, des dossiers de personnages, des fiches et cartes diverses et variées. Sans parler d'un roman et d'une grosse nouvelle (120 pages), idéaux pour se plonger dans l'ambiance, malheureusement proposés uniquement en PDF et ePub, mais pas au format papier. La livraison est prévue pour la fin de l'année.

En attendant, depuis fin avril, les souscripteurs de *Fragged empire* ont enfin accès à un PDF du livre de base, qui n'est encore qu'une version bêta à corriger. Mais c'est déjà une nouvelle très positive, qui montre également le soin pris par l'éditeur pour pouvoir livrer un jeu de qualité. Suivront très prochainement les deux premiers scénarios, ainsi qu'*Antagonistes*, le premier supplément majeur du jeu, qui décrit les endroits les plus obscurs du secteur Habrixis et du système Havre, avec des alliés, des ennemis et des factions. Il apporte des informations sur les pirates Méchonides et les Néphilims sauvages. Et bien sûr, il contient également des règles optionnelles, et des vaisseaux.

Et tout prochainement, aura lieu la nouvelle souscription pour la suite de la campagne du *Trône d'épines* pour *Symbaroum*, qui sera accompagnée d'autres ouvrages : *Monstres*, le bestiaire du jeu, ainsi que des scénarios, un nouvel écran, et des

cartes de sorts,  
de talents  
et de  
monstres.



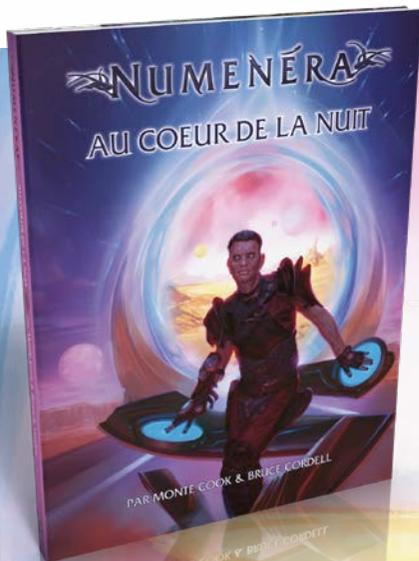
KHAOS PROJECT

## Le Warhammer nouveau arrive !

Alors que la quatrième édition de *Warhammer Fantasy* est sur le point de sortir en VO chez *Cubicle 7*, la toute jeune maison d'édition *Khaos Project* vient d'annoncer avoir signé avec l'éditeur anglais et *Games Workshop* pour la publication de la version française du jeu, ainsi que de son petit frère, *Age of Sigmar*. Nouveau venu dans le paysage ludique français, *Khaos Project* n'en est pas moins composée d'acteurs de l'édition et de la distribution de jeux, et de jeux de rôle en particulier, puisque la société regroupe les fondateurs et dirigeants d'*Abysses Corp.*, du *Bazar du bizarre* et d'A.K.A. Games. *Khaos Project* a donc été retenu et la traduction de *Warhammer Fantasy* est en cours dans l'objectif d'une sortie en 2018. Comme pour toute grosse licence, l'éditeur devra cependant faire valider les ouvrages par *Games Workshop* au préalable, et on peut imaginer que le jeu arrivera plutôt à l'automne. *Age of Sigmar*, le second jeu de la licence, ne viendra que dans un second temps, a priori en 2019.



CHOISISSEZ VOTRE DESTINATION !



black-book-editions.fr



## AU COEUR DE LA NUIT

DISPONIBLE EN PACK PRÉCO (PDF OFFERT)

Sortie prévue pour le 27 juillet 2018

SANS-DÉTOUR

### ➔ Confrontation : retour chahuté !

Dans notre précédent numéro, nous évoquions le retour de *Confrontation*, le jeu de figurines qui avait cartonné à la fin des années 90 et avait également donné lieu à un jeu de rôle, *Cadwallon*. Premier étage de la fusée, *Confrontation Classic*, la réédition du jeu de l'époque, vient de faire l'objet d'un financement participatif houleux sur Kickstarter, qui a soulevé des craintes de la communauté des fans du jeu de figurines et du JdR.

Démarré sur les chapeaux de roue avec plus de 1 600 souscripteurs et 444 000 \$ le premier jour pour 300 000 \$ nécessaires au projet, la campagne de financement a connu un ralentissement, atteignant néanmoins un pic de financement le sixième jour de 638 722 \$ et 2 564 souscripteurs.

Dès lors, le projet s'est engagé dans une baisse quasi constante de la somme récoltée pendant tout le reste de la campagne, perdant plus de 200 000\$ pour se terminer à un peu plus de 403 000\$. En cause, de nombreuses incertitudes, des questionnements et de trop rares interventions du porteur de projet qui n'a pas su rassurer une partie des souscripteurs. Pour enrayer le mouvement de fuite, *Sans-Détour* a débloqué l'ensemble des paliers, ce qui n'a, semble-t-il, pas porté ses fruits.

Pour autant, la somme rassemblée à l'issue de la période de financement était suffisante pour pouvoir réaliser le projet, et l'éditeur va pouvoir passer à la phase de réalisation, la livraison étant prévue pour novembre 2019. Ce délai et le résultat très en-deçà de ce que les quarante-huit premières heures laissaient présager conduisent à des interrogations quant à la suite des plans de *Sans-Détour*, c'est-à-dire le financement participatif pour la réalisation d'un nouveau jeu de figurines, *Confrontation : Résurrection*, qui était l'objectif initial de l'éditeur. Sans parler d'un potentiel jeu de rôle, évoqué notamment sur la *Casus TV* au dernier Festival des jeux de Cannes. À suivre...



EDGE

## L'été sera chaud à Toulon !

Chez *Edge*, le printemps se terminera par un *Jeu de massacre*. La traduction du supplément *Jeu de massacre* pour *Degenesis* est déjà sorti dans toutes les bonnes crèmeries. Après *En ton sang*, les PJ vont pouvoir se rendre à Toulon où la situation est... explosive !

Les traducteurs n'en profitent pas pour se reposer, puisque des sources autorisées ont révélé que l'éditeur a déjà récupéré les textes du tout nouveau supplément, *Black Atlantic*, tout juste disponible en PDF et même pas encore sorti en dur. Vu la taille du supplément VD, il nous faudra cependant attendre quelques mois probablement avant de voir le bébé arriver en langue française.

Pour les amoureux de la Terre du Milieu, la traduction de *Horse-lords of Rohan* se termine, et celle d'*Adventures in Middle-Earth*, la version 5<sup>e</sup> de *L'Anneau unique*, n'est pas loin de s'achever. Ces ouvrages devraient nous arriver, avec un peu de chance, pour la fin de l'été, ou au début de l'automne.

D'autres jeux sont toujours dans les tuyaux chez les p'tits gars d'*Edge*, notamment l'anthologie de *Fiasco* dont la maquette est en cours de finition.

LE 7<sup>e</sup> CERCLE

## Mourir dans la capitale

La non-vie peut durer affreusement longtemps, en particulier dans la capitale américaine. Mais ça y est, cette fois, les PJ vont pouvoir aller y mettre fin (ou la rejoindre) dans *Dead in Washington*, le nouveau supplément pour *Z-Corps*, qui vient de partir à l'imprimerie et devrait être disponible au début de l'été. La bonne saison pour mourir devant le Capitole !



FANTASY FLIGHT GAMES FRANCE

## Dans la galaxie lointaine...

Du côté des *Confins de l'Empire*, vous pourrez faire des *Modifications spéciales* dès à présent, et d'autres suppléments pour *Star Wars* arrivent incessamment sous peu dans l'Hexagone : *Officiers de terrain* (*L'Ère de la Rébellion*) vous apportera toutes les clés pour jouer un stratège de l'Alliance Rebelle, avec bien sûr trois nouvelles spécialisations de carrière, trois nouvelles races, des armes, du matériel et des vaisseaux, mais aussi bien sûr des tas de conseils verbeux pour intégrer ce type de personnage dans votre campagne. Le jeu des personnages sensibles à la Force (non, ce ne sont pas des Jedi !) n'est pas en reste puisque *Les Garants de la paix* vont également se présenter à notre porte cet été. Comme pour les stratèges, ce manuel contient tout ce qu'il faut pour creuser des personnages gardiens (là encore, spécialisations, races, équipement, capacités emblématiques...).

Bien sûr, nous ne sommes pas arrivés au bout de cette galaxie lointaine, et les traducteurs continuent de prendre les suppléments un par un, à commencer par *Endless vigil* pour *Force et Destinée* et *Friends like these* pour *L'Ère de la Rébellion*.





LES XII SINGES

## ➤ Une vieille affaire

Sortie à l'origine en 1999 au format fanzine, *L'Affaire Jonathan Deluze* fait l'objet d'une nouvelle édition, révisée, relue et augmentée, dans un style inspiré des *Masques de Nyarlathothep*. Comprenez par là "une campagne dangereuse (mortelle) autour du monde à la rencontre de créatures terrifiantes, de cultes impies et d'une mort certaine". Complètement réécrite par Thierry Crouzet, son auteur historique, cette campagne initialement écrite pour *L'Appel de Cthulhu* prend enfin son envol grâce à une édition professionnelle basée sur un autre système et publiée par *Les XII singes*. Contrairement au format habituel de l'éditeur, cette édition sera réalisée au format Lettre US (proche du A4) et bénéficiera d'ores et déjà d'une couverture alléchante réalisée par le mythique illustrateur Philippe Caza.



Faisant l'objet d'un financement participatif sur la plate-forme GameOn, l'ouvrage devrait s'enrichir de signets, vernis sélectifs, pages couleurs et autres augmentations au rythme des différents paliers de financement atteints. Le résultat final a belle allure (44 000 € et 280 souscripteurs). D'autant plus que, pour cette campagne à long cours, un grand nombre d'aides de jeu sont proposées pour aider à l'immersion (plus de 100). Et puisque *Les XII Singes* semblent avoir vu les choses en grand, ces aides de jeux sont proposées dans une pochette dédiée dans certaines contreparties.

Ce financement est également l'occasion pour *Les XII singes* de lancer leur nouvelle collection baptisée *Dark Monkeys*, qui s'orientera vers des contenus, jeux et campagnes plutôt sombres. Cette collection, et *L'Affaire Deluze* donc, s'appuieront sur *Cthulhu Hack*, un récent système de jeu OSR, qui se veut simple et intuitif, permettant une immersion rapide dans les récits d'horreur. Comme *L'Affaire Deluze* est le fer de lance de cette nouvelle collection, plusieurs contreparties proposent d'acquiescer le livre de base de *Cthulhu Hack* en complément de la campagne. Les participants pourront donc choisir de prendre l'un ou l'autre des ouvrages, ou les deux, assortis de différents bonus comme la pochette de suppléments ou encore un *artbook* sur les illustrations de Philippe Caza.

BLACK BOOK ÉDITIONS

## ► The Black List

Avec les mois qui passent, la fameuse "black list" établie il y a de ça un an et demi et quelque peu complétée depuis, va petit à petit pouvoir être *checkée*. Car oui, mes amis, hallelujah, le Messie... euh non, *Pavillon Noir 2* est arrivé ! Plus attendu que le Messie encore (hein ? Non, pas le joueur de foot ! Retourne à la Coupe du monde et laisse nous parler de choses sérieuses !!!), le jeu de pirates financé en 2013 est enfin arrivé au port avec ses tonnes de bonus et options. Les souscripteurs ayant craqué pour "la totale" recevront pas moins de 8 kg de matériel supplémentaire... Ayons une pensée émue pour les employés de la Poste ou du prestataire choisi pour délivrer les colis ! Quoi qu'il en soit, un courageux envoyé de la Rédaction a déjà été désigné pour éplucher les centaines de pages du monstre et en faire la critique dans ce numéro !

Maintenant que *PN2* est au port, *Héros & Dragons* a été pris en charge par l'imprimeur. Autre projet massif de l'éditeur lyonnais, il mettra encore quelques mois avant de nous parvenir. Souvenons-nous que *PN2* a été envoyé à l'impression à l'automne dernier ! Il est important de savoir qu'envoi à l'impression ne rime pas avec sortie rapide. Un projet complexe peut nécessiter de nombreux allers et retours entre l'imprimeur et l'éditeur avant la validation du fameux bon à tirer, sans parler du fait que l'imprimeur travaille sur d'autres ouvrages. Si la date de sortie de *H&D* ne peut pas encore être définie, on peut espérer l'avoir en main pour l'automne.

Son arrivée entre nos petits doigts boudinés (si si, boudinés, je vous jure !) sera synonyme d'envoi à l'impression de l'avant-dernier des gros projets en attente chez BBE, j'ai nommé *L'Œil Noir*, qui précède la légendaire *Laelith* dans la queue.

Pour ce qui est des autres jeux et suppléments, rassurez-vous, cette queue qui paraît interminable ne signifie pas qu'on ne va pas pouvoir cocher de case de la black list. Bien au contraire ! Alors que vous lisez ces lignes, le livre de base de *Dragon Age* est disponible, tout comme l'*Écran du MJ* pour *Dragon Age* et ses deux premiers suppléments, *Aventures en Férelde* et *Massacre en Férelde*, mais aussi *Lockdown*, le dernier supplément de la PP *Shadowrun*, qui installe un très bon plot dans la storyline, *Au cœur de la nuit* pour *Numenéra* (pour explorer l'espace) et enfin *Transhumains* pour *Eclipse Phase* (un guide pour les joueurs).

D'autres ouvrages sont dans les tuyaux et devraient arriver ensuite, au fur et à mesure de la capacité de l'imprimeur à les traiter entre deux gros projets. C'est le cas de *Starfinder* (et accessoires), des deux campagnes pour *Deadlands* financées récemment, *Le Déluge* et *Les Derniers fils*, de la campagne *Le Régent de Jade* pour *Pathfinder*, d'*Interface Zéro* mais aussi de projets plus anciens comme *Lamentations of the Flame Princess* et surtout *Amazonia* pour *Polaris*, qui sera accompagné du *Livre noir* et des derniers bonus de la PP de l'époque, à savoir des romans, la carte du monde et les cartes de rebondissement.





ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

## Happy birthday Cthulhu !

Au mois de mars dernier, Cthulhu soufflait ses dix bougies... aux éditions *Sans-Détour*. Pour l'occasion, l'éditeur a décidé de réimprimer dix titres phares de la gamme, épuisés depuis un certain temps et réclamés à cor et à cri pour certains, et de les proposer à moitié prix : *Les Secrets de New York*, *Sciences forensiques et psychologie criminelle*, *Au cœur des années 20*, *Le Manuel des armes*, *Le Manuel de l'équipement*, *Terra Cthulhiana*, *Nécronomicon* et *autres ouvrages impies*, *Les Secrets du Kenya*, *Par-delà les Montagnes hallucinées* et la légendaire campagne du *Rejeton d'Azatoth*. Si le contenu reste identique aux ouvrages d'origine, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas adaptés à la v7, ils bénéficieront tout de même des errata et ajouts existants à ce jour. En sus, tirés en quantités limitées (500 exemplaires chacun, ce qui fait déjà un beau tirage !), ils seront numérotés et marqués d'une annotation célébrant l'événement. La précommande ayant bouclé ses portes le 15 avril, les ouvrages devraient être expédiés au cours de l'été.

Espérons que les envois ne seront pas impactés par l'arrêt des activités de Ludikbazar, la société cousine de *Sans-Détour* qui assurait la logistique et qui vient de mettre la clé sous le paillason. En effet, l'éditeur a informé ses clients de l'interruption temporaire des expéditions, le temps de trouver un nouveau prestataire, des contacts ayant déjà été pris.

Décidément, les temps sont difficiles pour *Sans-Détour*, qui a connu des déboires il y a quelques mois avec son imprimeur, ce qui a eu des conséquences pour les projets en cours, en particulier les deux campagnes pour *L'Appel de Cthulhu*, *Les Masques de Nyarlathothep* et *Le Jour de la bête*, qui commencent à accuser un certain retard puisqu'elles devaient sortir fin 2017. Actuellement, les ouvrages des deux projets font l'objet de nombreux allers et retours entre l'éditeur et l'imprimeur. Au regard de l'actualité, difficile de dire si une sortie pour cet été est envisageable.

Heureusement, de son côté, *Paranoïa* a su déjouer la vigilance de l'Ordinateur pour être envoyé aux souscripteurs courant avril et mai, arrivant avec moins de 6 mois de retard au final. Critique dans le prochain numéro !

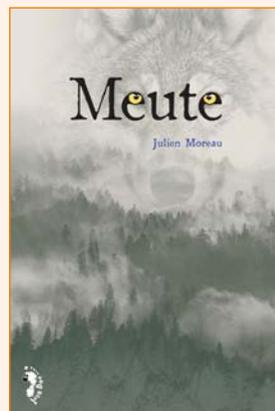
JOHN DOE ÉDITIONS

## Canis Lupus

Le loup-garou est un classique de la littérature fantastique et a déjà largement été intégré dans le jeu de rôle, certains étant d'ailleurs centrés sur cette créature, tels que *Loup-Garou : l'Apocalypse*, *Loup-Garou : les Déchus*, ou encore, parmi les jeux français, *Prédateurs*. Avec *Meute*, Julien Moreau nous propose une nouvelle façon d'aborder le loup-garou en tant que personnage joueur. En effet, dans ce jeu qui se passe de nos jours, les joueurs incarnent un Neuri, un lycanthrope qui vit parmi les humains. La nouveauté, c'est que chaque joueur joue en réalité deux personnages : l'homme et le loup. Et comme l'indique le titre du jeu, les personnages forment une meute qui essaie de vivre ses problèmes à l'insu des humains. Par problèmes, il faut entendre les difficultés engendrées par les autres meutes, car il y en a d'autres, mais aussi par les humains et surtout d'autres créatures fantastiques. Car oui, il y a d'autres créatures fantastiques, avec au premier chef, les Incarnés, incarnations des légendes du cru.

Le jeu s'inscrit dans l'esprit "*bac à sable*" et a vocation à mettre en avant les interactions au sein du groupe. La création de la meute revêt d'ailleurs une importance particulière. Tout cela a suscité l'intérêt de nombreux rôlistes, et 300 d'entre eux se sont mobilisés en réunissant 16 000 € pour financer l'édition de *Meute*, ce qui permet également la publication de deux scénarios supplémentaires, ainsi que d'une grande carte du Gévaudan signée Olivier Sanfilippo, qui est également aux commandes des illustrations du jeu.

Le jeu étant déjà prêt, sa sortie est prévue pour le début de cet été.



MNÉMOS

## Lovecraft, la totale

Début avril, les éditions *Mnēmos*, bien connues des rôlistes, bouclaient avec succès le financement participatif pour la réalisation d'une nouvelle traduction de l'intégrale de l'œuvre de Howard Philips Lovecraft. Comme précédemment avec Clark Ashton Smith, le projet de l'éditeur est de réaliser une édition de prestige de plusieurs volumes – sept en l'occurrence, au regard de la somme recueillie – serts dans un joli coffret, et superbement illustrés par Zdzislaw Bekinski (qui a également illustré l'intégrale de C.A. Smith). La réussite du projet est à la hauteur du maître de Providence, puisque presque 4 800 souscripteurs y ont contribué à hauteur de 398 000 €.

Ainsi, l'ensemble des nouvelles et romans de H.P. Lovecraft va être traduit par David Camus et publié en quatre volumes thématiques (les *Contrées du Rêve*, *Les montagnes hallucinées* et *les récits d'exploration*, *l'affaire Charles Dexter Ward*, et *le cycle de Providence*), qui seront accompagnés d'un cinquième volume rassemblant des écrits divers. Le sixième volume contiendra plusieurs essais écrits par des spécialistes de l'auteur, S.T. Joshi, David Camus et Patrice Louinet, mais aussi des correspondances que H.P.L. entretenait avec ses amis C.A. Smith et R.E. Howard, et plusieurs autres textes divers. Enfin, le septième et dernier volume sera le journal de traduction de David Camus, qui se rendra à Providence pour pouvoir y effectuer des recherches sur le maître.

Tout cela donne l'eau à la bouche, surtout quand on connaît le résultat de l'anthologie réalisée pour C.A. Smith. Il faudra cependant s'armer de patience avant de pouvoir se plonger dans ces ouvrages, puisque leur livraison est prévue pour fin août... 2019 !



## → Une mort de rêve



Depuis 2016, Axel Vétillard travaille au développement de *Dreamfield*, un jeu qui propose une expérience horrifico-onirique envoûtante.

Que ce soit pour un *one-shot* ou une campagne, les personnages commencent tous la partie en mourant, avant de se réveiller au beau milieu d'une forêt de pins en pleine nuit. Essayant de survivre, ils vont finir par arriver dans l'étrange ville de Dreamfield, ce qui marque véritablement le début de l'aventure, une quête pour répondre aux questions suivantes : Où sommes-nous ? Sommes-nous vraiment morts ? Qui est derrière Dreamfield ?

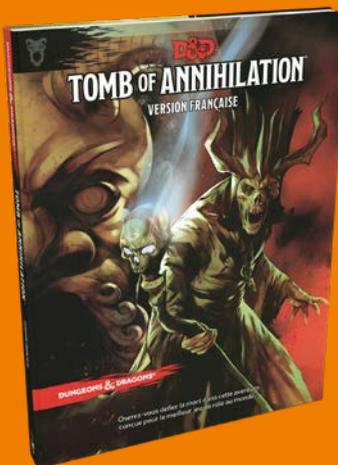
Les personnages vont se rendre compte qu'en arrivant à Dreamfield, ils se voient attribuer un pouvoir. Aussi destructeur qu'utile pour son utilisateur (par exemple, un PJ pouvant projeter du feu se brûlera au passage), il va peu à peu avoir une emprise sur le personnage jusqu'à le rendre complètement fou. Les PJ deviennent donc des Singuliers, au sein de cette ville anachronique au look Art-déco, peuplée d'autres Singuliers, mais aussi de Pluriels, des gens dépourvus de pouvoirs, et de monstres.

Si le jeu est toujours en cours de développement, l'auteur est en train de finaliser un kit de développement qui sera proposé en téléchargement gratuit sur le site internet du jeu, <http://www.dreamfield.fr.ht/>.

## → Être annihilé ou pas, telle est la question !

Le tout dernier supplément en date pour la version française de *De-D* est *Tomb of annihilation*, disponible depuis le 1<sup>er</sup> juin. Cette campagne qui fera progresser les PJ du niveau 1 au niveau 11 les entraîne dans une jungle mortelle aux côtés d'un guide que vous pourrez choisir. Outre l'intrigue, l'ouvrage comprend également la description du Chult, une région des *Royaumes Oubliés* où se déroule l'aventure qui commence à la célèbre Porte de Baldur. Voir notre critique page 82.

Le prochain supplément prévu est *Le Bazar de Xanathar*, qui est entre les mains de l'imprimeur, mais sa sortie, non encore fixée, dépend de la décision de *Gale Force 9*, en charge de la publication de toutes les licences internationales du jeu.



Marc Sautriot, Olivier Hahnais et SLM



# 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

*King in Yellow* est un recueil de dix histoires horribles majeures de Robert W. Chambers, dont la nouvelle qui donne son titre à ce superbe ouvrage doté d'une couverture cuir reproduisant le motif d'une peau de serpent. Bénéficiant de superbes illustrations en pleine page de Samuel Araya et d'annotations de Kenneth Hite, cette édition au tirage limité à 1200 exemplaires est un bijou à ne pas manquer ! La précommande a été ouverte début avril pour une livraison en PDF à la fin de l'année, et en dur au printemps 2019.

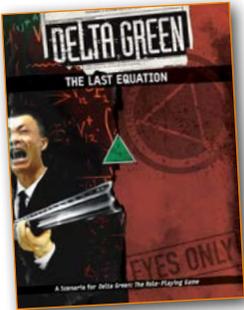
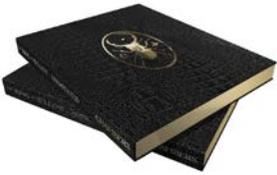
Deux nouveaux scénarios sont annoncés pour *Delta Green : Sweetness* envoie les agents DG enquêter sur un graffiti occulte peint avec du sang sur la porte d'une famille anonyme de Tampa en Floride. Ce visage cornu, relié à Kore, une mystérieuse reine du Monde souterrain, est connu des occultistes pour ses répercussions mortelles. Qui en veut à cette famille apparemment sans histoire, et pourquoi ? Dans *The Last Equation*, le massacre de tous les membres de la famille Ridgeway par un étudiant en mathématiques est trop extrême pour être naturel. Les agents DG vont enquêter sur ces crimes dont l'auteur s'est suicidé, et arrêter la folie qui semble en être à l'origine avant qu'elle ne propage le chaos.

*Agent Dossiers* est un recueil de pré-tirés pour chacune des 41 professions du *Agent's Handbook*. Chaque fiche est présentée sur une double page regroupant des statistiques adaptées, une rapide description de chaque archétype et l'équipement spécifique. Il ne reste plus qu'à y mettre un nom pour obtenir un PJ prêt à jouer ou un PNJ express. Ce supplément est proposé en deux versions, un portfolio PDF complet ou un pack zip décloisonné offrant des fiches de personnages éditables.

En avril, un *crowdfunding* sur Kickstarter a permis la réalisation de trois sets de dés thématiques de luxe. *Elder Dice* proposait des dés pour les cultistes dans des écrans en forme de grimoire. Les bonus débloqués ont ajouté leurs lots de D6, de pièces métalliques D2 et surtout un magnifique écran vierge paré de rouge et de noir. Une ambiance à glacer le sang qu'il vous suffira de compléter à votre convenance côté MJ.

## Åskfågeln

Les dix magnifiques cartes de sept villes du Sommerlund, du monastère Kaï, des îles du Sommer sans parler du Sommerlund lui-même, financées sur Kickstarter en début d'année, sont imprimées et n'attendent plus que leurs tubes protecteurs pour pouvoir être expédiées de par le monde, probablement courant juin. Ironie du sort, les fans suédois de Loup Solitaire devront attendre un peu plus



longtemps, la traduction ayant pris un peu de retard. Pour ceux qui auraient manqué ce *crowdfunding* ou n'auraient pas pu y participer à l'époque, *Áskfágel*n lancera prochainement une précommande rapide.

Enfin, l'équipe de développement a commencé à travailler sur le projet de réalisation des cartes de Helgedad et Ragadorn, promises lors du *crowdfunding*. L'éditeur annonce un projet ambitieux s'appuyant non seulement sur les talents de l'illustrateur, Francesco Mattioli, mais aussi sur ceux de *Scriptarium* et August Hahn, qui ont contribué au développement de *Loup Solitaire* aux côtés de Joe Dever ces dernières années et poursuivent désormais le travail sous la houlette de Ben Dever, ainsi que Lukas Thelin, illustrateur qui a réalisé des couvertures pour *Loup Solitaire* chez *Áskfágel*n. L'éditeur promet un premier visuel pour septembre. Nul doute qu'une campagne de financement participatif suivra, peut-être en fin d'année.

## Chaosium

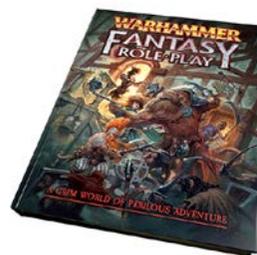
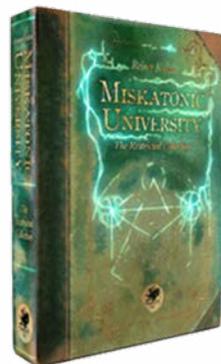
*Miskatonic University: The Restricted Collection* est un jeu de plateau issu d'un récent Kickstarter. Jouable de deux à cinq joueurs, il plonge les protagonistes dans les entrailles de la célèbre université. Les visuels présentés sont très immersifs, reprenant une charte graphique déjà bien connue des adeptes des Contrées de l'Horreur et de ses prédécesseurs.

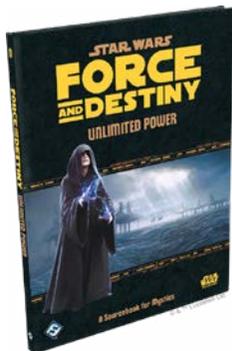
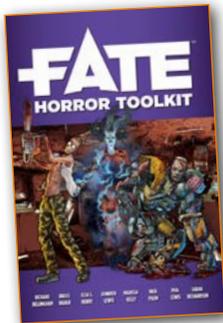
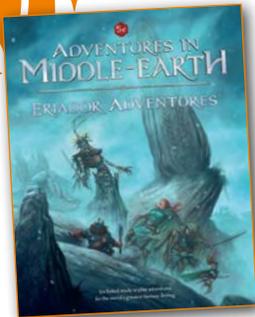
*Petersen's Abominations* est une anthologie de cinq scénarios contemporains, écrits par Sandy Petersen, le papa de *Call of Cthulhu*. Elle entraîne les investigateurs dans des *one-shots* horribles à souhait. Dans *Panacea*, une société pharmaceutique semble avoir découvert un médicament miracle dont les effets sont plus terribles que ceux qu'ils soignent. *Hotel Hell* est un héritage en Colombie

Britannique dont le secret pourrait bien signer la fin du monde. *Mohole* envoie des experts surveiller un forage expérimental offshore en Mer du Nord, qui ne va pas se contenter de libérer une nouvelle source d'énergie. *The Derelict* promet un huis-clos dantesque à bord d'un cargo échoué sur un iceberg dans l'Atlantique nord. Enfin, *Voice in the phone* place les joueurs entre deux frères que tout oppose, sauf leurs liens avec un gang latino hyper violent. Cinq cauchemars dans le pur style du créateur de *CoC*, présentés tout en couleur et somptueusement cartographiés.

## Cubicle 7

Il était attendu depuis plusieurs mois, cette fois, on y est : *Cubicle 7* vient de lancer la précommande pour la quatrième édition du légendaire *Warhammer*. Le jeu se présente sous la forme d'un beau pavé qui rappelle la 1ère édition jusque dans son illustration, mais fait aussi l'objet d'une superbe édition collector en similicuir, gravé du symbole du jeu et livré dans une boîte à fermoir magnétique (un peu moins chouette cependant et jurant un peu avec l'aspect "cuir" du livre). Il est accompagné d'un *starter set* destiné à faire découvrir cette nouvelle édition aussi bien aux novices du JdR qu'aux MJ expérimentés ; cette boîte contient un scénario didactique, des PJ prétrisés, le guide de la cité d'Ubersriek et deux d10. Des d10 ? Eh oui, C7 confirme ainsi que le système de cette v4 est une version ajustée du bon vieux système d100 utilisé dans les deux premières versions du jeu ! Avec la possibilité annoncée d'ajuster les règles selon ses préférences et le style de jeu que l'on a envie d'avoir. Tout d'abord, pour éviter de tomber dans la frustration des échecs aux tests de compétence, l'équipe de conception a intégré les "Dramatic Tests" qui permettent de nuancer la réussite ou l'échec. Une notion qui n'est plus originale, →





mais qu'il est bon d'avoir intégré à une mécanique qui pourra être jugée ancienne, mais pour autant simple et efficace ! Une bien belle entrée en matière, qui sera disponible en PDF en juin et en version papier en juillet. L'attente ne sera plus longue, c'est une excellente nouvelle !

Pendant ce temps, le *revival* de la première édition de *Warhammer* se poursuit chez C7 : *Something is rotten in Kislev* et *Empire in Flames*, la dernière partie de la campagne *The Enemy Within*, sont disponibles en PDF via la plate-forme DriveThruRPG. Une madeleine de Proust bienvenue en attendant la nouvelle version du jeu.

*Adventures in Middle-Earth* poursuit son petit bonhomme de chemin avec la publication d'*Eriador adventures*, un recueil de six scénarios se déroulant dans la région de Rivendell. Prévu pour aller du niveau 5 au niveau 10, ils peuvent être joués en *one-shot* ou en campagne. Comme dans la gamme *L'Anneau Unique*, ce recueil vient s'adosser au supplément de contexte *The Rivendell Region Guide*. Le recueil est déjà disponible en PDF et sortira en dur durant l'été. Du côté de *The One Ring*, le supplément *Oaths of the Riddermark*, qui nous entraîne du côté de Rohan, est à présent disponible, tout comme *The Realm of Sommerlund*, l'imposant et superbe atlas pour *Lone Wolf Adventure Game*.

## Evil Hat

*Horror Toolkit* est un supplément générique pour *Fate Core*, destiné à dramatiser vos parties. Il contient toutes les règles pour faire monter l'angoisse et provoquer la peur. Il propose aussi un cadre de campagne horrifique inspiré des médias actuels, à destination de la génération montante du JdR. Plutôt que d'investir dans l'un des jeux actuels surfant sur l'horreur des séries *teenage*, si vous êtes un

inconditionnel de *Fate*, ce livre est fait pour vous.

*Uprising* est un petit nouveau dans la tranche cyber-dystopique. Il nous entraîne dans un Paris futuriste où les citoyens ne sont plus que des employés contractuels. Seule une poignée de résistants luttent contre l'oppression et l'illusion du bonheur d'une réalité virtuelle omniprésente et inaccessible sans l'aliénation du peuple à son système. Le jeu est autonome et dispose de règles adaptées de *Fate*, notamment pour la création de personnages. Il propose aussi un système modulaire de missions, qui permettront de lentement percer les secrets du Nouveau Paris et des puissances corporatistes qui contrôlent le monde.

## Fantasy Flight Games

*Unlimited Power*, le nouveau *sourcebook* pour *Force & Destiny* est désormais en précommande. Consacré aux mystiques, il apporte comme d'habitude son lot de règles spécifiques à cette carrière, dont trois nouvelles spécialités (alchimiste, magus et prophète), trois nouvelles races (les Thisspiasiens, les Tholothiens et les Vurks), du matériel et des conseils pour intégrer un mystique dans le groupe de PJ. Le supplément développe également la Force vivante et les moyens d'y faire appel, au risque de passer du côté obscur. Des règles expliquent comment créer des élixirs, potions et objets grâce à l'alchimie.

De même, *Cyphers and Masks*, le *sourcebook* pour *Age of Rebellion* sur les espions, est également en précommande, tout comme *Knights of Fate* pour *Force & Destiny*, consacré à la carrière de guerrier. Enfin, l'édition limitée 30e anniversaire du jeu *Star Wars*, éditée à l'origine par *West End Games*, est en transit et également en précommande.

En attendant, *Fully Operational*, le *sourcebook* pour *Age of Rebellion* sur les ingénieurs, est disponible avec, là encore, son lot de nouvelles spécialisations (spécialiste des droïdes, sapeur et ingénieur de vaisseau), races (Biths, Kaminoens et Skakoens), armes, vaisseaux et conseils pour incarner ce type de personnage et les intégrer dans une campagne.

*Realms of Terrinoth*, le premier supplément pour *Genesys*, est désormais disponible. Ce gros *sourcebook* décrit l'univers des jeux de plateau *Runewars* et *Descent*, un univers sombre qui subit les agressions de morts-vivants, de démons et de dragons depuis des siècles. Mais c'est aussi un univers dans lequel des héros émergent pour fonder un nouvel âge. Au-delà de la description de l'univers, l'ouvrage contient également des points de règles spécifiques, telles que les capacités héroïques, ainsi que de nouveaux talents, de nouvelles armes... On y trouve également une magie différente qui repose sur des éléments mystiques, les "runebound shards", et de nouvelles classes, talents et objets en liens avec eux.

## Green Ronin Publishing

Fin mai, *Green Ronin* publiait le *Modern AGE Quickstart*. Outre un condensé des règles, il contient des prétiérés et un scénario permettant de découvrir la version d'*AGE* destinée à jouer des aventures contemporaines. *Burning bright*, le scénario, a pour sujet une maladie d'origine extra-terrestre, un monstre légendaire qui parcourt les rues, des réfugiés provenant d'un autre monde et se cachant dans le nôtre.

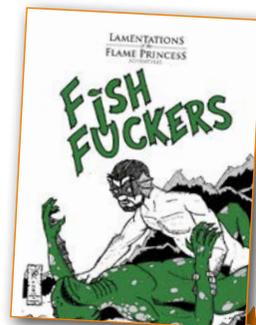
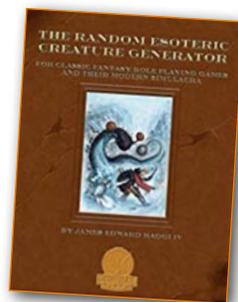
## Lamentations of the Flame Princess

*Frostbitten & Mutilated* est un supplément de 144 pages décrivant une

contrée sauvage, glacée et couverte de neige, peuplée de meutes de loups, de géants cannibales, de trolls et de démons de l'Apocalypse: la Terre dévorée. Cette région, où la première déesse prit autrefois une bouchée de la Terre, est aujourd'hui dominée par des amazones et des sorcières. Un décor d'aventures dans la pure tradition de *Lamentations of the Flame Princess*, écrit par l'auteur de *Red and Pleasant land*, et complété comme d'habitude de générateurs et de tables de rencontres aléatoires divers et variés.

Comme son nom l'indique, le *Random Esoteric Creature Generator for Classic Fantasy Role-Playing Games and Their Modern Simulacra* est un générateur de monstres aléatoires de 64 pages dont la première édition, auto-éditée, remonte à 2008. Repris dans la foulée par *Goodman Games* pour une édition professionnelle, il revient aujourd'hui sous les couleurs de *LOTFP* pour une *10th Anniversary Edition* avec une nouvelle maquette, d'anciens et de nouveaux textes et les illustrations des couvertures précédentes.

Enfin, disponible très peu de temps, *Fish Fuckers* est une aventure délirante de Kelvin Green dans laquelle des villageois abusent des hommes-poissons. En 1635, le petit village d'Innsmouth connaît la réussite économique en exportant du poisson et... de l'or. Pourtant, aucune mine d'or n'est connue dans les environs. Tout s'éclaire si je vous dis **[ATTENTION SPOILER]** que le village est dominé par un sorcier qui a découvert un rituel pour appeler les Profonds et les contraindre à lui obéir. À sa demande, ces derniers rapportent donc les trésors qui tapissent les fonds marins des environs, ce qui donne lieu à de grandes orgies sur la plage. Non seulement les relations sexuelles avec les Profonds semblent particulièrement jouissives et addictives, mais le sorcier décide de mettre une cerise sur le gâteau →



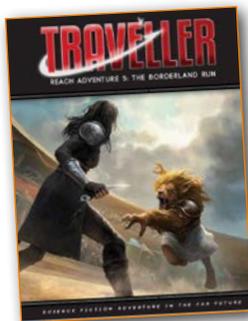
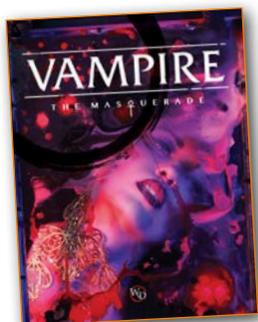


en procédant à des sacrifices humains ! Bref, du pur *LOTFP* là encore, qui décrit essentiellement des lieux, des personnages et une situation dans laquelle débarquent les PJ.

## Modiphiüs

L'éditeur anglais annonce la sortie du nouveau JdR *City of Mist*, un jeu de superhéros sombre qui propose de jouer des enquêteurs ou des citoyens dotés de pouvoirs qui investiguent sur des crimes. En plus du livre de base, *Modiphiüs* propose la *Location Map Collection*, un pack regroupant dix plans des lieux emblématiques de la ville, ainsi qu'un premier *Character Playbook* consacré à deux héros, Lily Chow et Iron Hans, deux PJ prêtés et prêts à jouer.

Mais l'événement de ce trimestre, c'est l'arrivée chez *Modiphiüs* de la v5 de *Vampire : The Masquerade*, qui fait actuellement l'objet d'une précommande. Après la rupture de ligne initiée avec *Vampire : the requiem*, puis le retour à la Mascarade avec l'édition 20e anniversaire il n'y a pas si longtemps en parallèle à la gamme *Requiem*, cette v5 pourra en surprendre certains. Elle est surtout l'aboutissement du rachat de *White Wolf* il y a deux ans. À l'époque, aucune révolution visible, et la licence accordée à *Onyx Path* n'avait pas été remise en cause. Pour autant, la nouvelle équipe de *White Wolf*, dirigée par Tobias Sjögren, a pris le temps de poser sa nouvelle politique éditoriale, avec un nouveau partenaire. De son côté, *Modiphiüs* annonce un retour aux sources du jeu, avec cependant un nouveau système de jeu, le *Hunger Cycle* et la volonté d'inscrire le jeu dans le XXI<sup>e</sup> siècle. Le *metaplot* reprend où il avait été laissé précédemment avec la terreur de la seconde Inquisition et la Géhenne. Décliné en deux formats, dont un Deluxe, le livre de base, qui sortira en septembre, s'accompagne de deux *sourcebooks* prévus un peu plus tard durant l'automne : *Anarch* et *Camarilla*.



Écran et set de dés (spéciaux, destinés à gérer la Soif et l'Étreinte) sont aussi des noces macabres, ainsi qu'un cahier de notes. Un pack *Metuseleh* est même proposé à un tarif déraisonnable. L'excès n'est-il pas l'apanage des vampires ? Les couvertures sont autant magnifiques que baroques. On nous annonce des règles modernisées et un retour à l'ambiance des origines. Archaïsme et modernité, comme nos caïnites préférés. La livraison est annoncée pour août ; plus que quelques mois donc aux anglophones pour pouvoir en profiter. On en reparlera forcément, à quand la traduction ?

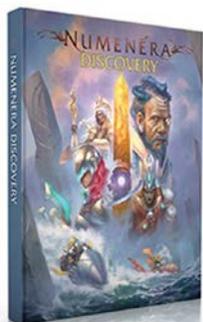
## Mongoose Publishing

*Reach Adventure 5: The Borderland Run* est une nouvelle aventure pour *The Great Rift* de *Traveller*. Les joueurs sont engagés pour récupérer un cargo perdu dans l'espace et le ramener au spatioport de Tyokh. La mission est simple à accomplir et ne présente pas de danger apparent... si des adversaires n'avaient pas d'intérêt à faire échouer cette livraison. Si en plus le vaisseau lui-même partage cette contrariété, la situation risque de se compliquer gravement !

## Monte Cook Games

La nouvelle version de *Numenera*, découpée en deux ouvrages de base, *Discovery* et *Destiny*, est actuellement en précommande. Le premier ouvrage propose un scénario inédit pour se lancer dans des aventures 2.0 tandis que le second est quant à lui un peu le guide du MJ de la gamme révisée. Véritable boîte à outils, il permet de construire ses propres aventures et d'étoffer sa version du jeu avec ses créations assistées. Il permet aussi de créer et de gérer les communautés éparses et mystérieuses du Neuvième Monde. Il propose enfin trois nouveaux archétypes de personnages joueurs.

Les deux livres peuvent s'acheter séparément ou en pack, glissés dans un



très bel étui. Mention à relever, le duo est au même prix qu'individuellement. L'étui est donc offert, ainsi que plusieurs aides de jeu et un médaillon en métal de l'Ordre de la Vérité. Bonne initiative !

Un *Player's Guide* est aussi en pré-commande, renfermant un résumé des règles et les étapes de création de personnages à la façon du *Guide du joueur* créé par BBE pour la version française de la 1ère édition. Bien évidemment, il ne peut se suffire à lui-même, mais il offre aux joueurs un condensé du jeu.

Pour *Cypher*, un nouveau scénario envoie les super-héros que sont les joueurs déjouer les plans de la machiavélique Dr Dread. La célèbre super-vilaine a envoyé ses sbires cambrioler le Museum of Arts de la Grosse Pomme. Mais la momie antique qu'ils ont volée était-elle vraiment leur véritable but ? Cette histoire est présentée sous un format innovant, dit « *Instant Adventure* ». Clef en main, fournie avec six personnages pré-tirés, elle peut être jouée quasiment sans préparation du MJ, hormis sa lecture, bien sûr.

*The Strange* n'est pas en reste avec *The Hum*. L'action prend place au Grand Bavarian Hotel, un établissement de renom ayant accueilli les plus grands noms de l'Amérique, devenu le siège d'une attraction rétro. Quand une relique de Tesla est volée, rien ne va plus. Encore une histoire de cambriolage me direz-vous ! Y a-t-il un lien avec les basses fréquences détectées en ville et la soudaine vague de suicides particulièrement sordides ? Là encore, six PJ prêts à l'emploi sont fournis pour un scénario aux rebondissements assurés.

## Nocturnal media

La publication prochaine de *Paladin* suit son cours. Le cousin de *Pendragon*, qui propulse votre table aux temps de

Charlemagne, accuse quelque retard. Cependant, c'est pour la bonne cause car c'est pour l'embellir encore plus. Ils ont aussi revu leurs paliers et ont renoncé à une édition en deux volumes. Finalement, tout tiendra dans un gros et bel ouvrage de 460 pages (au lieu des 700 annoncées), sans perte de qualité ni de contenu. Le PDF ne devrait plus tarder à être fourni aux souscripteurs ; pour le livre, affiné mais embelli (papier de meilleure qualité, vernis sélectif...), il faudra patienter encore quelques temps.

## Onyx Path

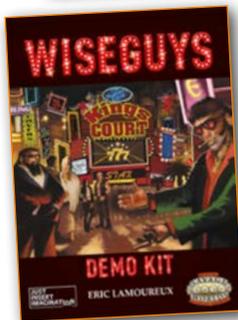
*Night Horrors: Enemy Action* est un supplément pour les Démons. Il fournit son lot de PNJ, bons ou mauvais, cryptiques ou stigmatiques... qui feront autant office d'alliés que d'ennemis. De quoi peupler les amorces d'aventures qui sont incluses, comme le rapide panorama des cultes démonistes qui est aussi présenté, avec un focus appuyé sur l'un d'entre eux, largement influencé par le Dieu-Machine.

Autre supplément pour les *Chronicles of Darkness*, le *Player's Guide* pour *Beast*. Comme à l'accoutumée, il précise et ajoute de nouvelles options pour la création des personnages. De quoi peupler vos chroniques d'humains héritiers des créatures mythologiques et autres titans des temps anciens.

## Paizo

La campagne *War for the crown* pour *Pathfinder* poursuit son bout de chemin : *The Twilight child* et *City in the lion's eye*, respectivement troisième et quatrième épisodes de la campagne, sont sortis en avril et mai. La guerre civile s'intensifie alors que les discussions relatives à l'héritier du trône continuent, et que des soldats disparaissent, que des bandits s'en donnent à cœur joie et que la population de Yanmass fait des cauchemars étranges toutes les nuits. Et quel →





est le rôle de l'Enfant du Crépuscule et de ceux qui le vénèrent dans cette histoire ? Les choses s'aggravent lorsque le général qui commande l'armée du Taldor depuis une lointaine forteresse complote en menaçant la vie de milliers de gens pour obtenir l'adhésion de la population.

Enfin, en juillet arrivera un nouveau *Player Companion*, *Heroes from the fringe*, qui est consacré à des cultures raciales des quatre coins de Golarion, tels les elfes Ekujae de l'Étendue du Mwangi, et les nains Pahmet d'Osirion.

De son côté, la gamme consacrée à la description de Golarion, les fameux *Campaign settings*, s'étoffe avec *Nidal, Land of Shadows*, qui sera suivi de *Distant realms* en juin. Ce dernier supplément est consacré à des cités et des mondes d'autres plans, et sera lié à un autre supplément, *Planar adventures*, qui explore les différents plans (feu et eau, enfers et paradis...), royaumes des anges, des démons et des divinités. Bien sûr, l'ouvrage apporte son lot d'options pour les PJ (trois nouvelles races à jouer, des archétypes, des dons, des objets magiques, des sorts), des monstres à combattre et les vingt dieux de base de *Pathfinder*.

*Dead Sun*, la première campagne pour *Starfinder*, progresse tranquillement quant à elle, puisque le 5e et avant-dernier épisode, *The thirteenth gate*, est sorti en avril. *Empire of bones* clôturera la série au mois de juin dans un feu d'artifice, puisqu'il sera question d'une ancienne superarme alien, le "dégénérateur stellaire", dont une flotte de morts-vivants veut s'emparer pour une utilisation qu'on préfère ne pas imaginer ! En juillet, *Starfinder* verra un nouveau supplément étoffer sa gamme : *Starfinder Armory* est un gros catalogue d'armes, d'objets magiques et technologiques, de vaisseaux et d'autres matériels.

## Pinnacle

Marre d'arpenter la cité aux 20 000 Fumées, dont vous avez exploré les innombrables ruelles sombres ? Séduit par l'appel de la piraterie qui revient à la mode (*7th Sea, Pavillon Noir...*) et par l'appât du gain de trésors cachés, vous ne pouvez pourtant pas vous départir de Lankhmar, dont le cycle des épées est votre bible de chevet ? *Savage Seas of Nehwon* est fait pour vous ! Le Kickstarter "Booster" réalisé début mai a été un succès, forcément ! Il propose un supplément maritime et pirate (on y joue des voleurs, quand même !) pour *Lankhmar*. Il fournit, outre une visite des mers et océans de Nehwon, des règles spécifiques de création de personnages et les statistiques de tout ce qui flotte, ainsi que les règles pour les couler, les inonder, les échouer, les pourfendre... Plusieurs scénarios sont de la partie, avec un générateur d'aventures et un bestiaire qui sent bon la marée pour aller toujours plus loin. Le tout en 96 pages, livrable à partir d'octobre 2018. Pour patienter, vous pourrez faire jouer *Siren's Call* et *Grim Tiding*, des scénarios "one sheet" téléchargeables gratuitement sur le site de l'éditeur. Ils ont goût d'huître.

Le *Licensee Spotlight* de Pinnacle est la voie rêvée pour adapter des romans en JdR. Ce mois-ci, c'est la trilogie *The Powder Mage* de Brian McClellan qui a cet honneur. Ces romans récents (2015 pour le premier tome), qui n'ont pas encore été traduits dans notre langue, se déroulent dans un monde inspiré de la Révolution et de la Guerre d'indépendance. La magie et la poudre se côtoient, donnant un mélange explosif. Le format habituel propose les règles de créations de personnages et d'univers spécifiques au focus ciblé. Le monde est bien entendu présenté, mais il faudra déjà disposer du livre de règles de *Savage Worlds* pour gérer tout le reste.

Dans la même veine, le kit de démonstration de *Wiseguys* est disponible sur la plate-forme DriveThruRPG. Il prépare les esprits à un voyage dans l'ambiance sombre et impitoyable du crime organisé des années 90. Casinos, mafias, femmes fatales... de quoi se replonger dans la filmographie de la même époque (*Casino*, *Reservoir Dogs*, *The Big Lebowski*...).

*Sovereign Stone*, enfin, a fait l'objet d'un Kickstarter en mai. Il proposera un *setting* de *high fantasy* inspiré de l'artiste Larry Elmore. Vous connaissez forcément ses magnifiques illustrations qui ornent les romans de Weis et Hickman.

## Riotminds

Tandis que l'éditeur suédois a bouclé le financement de la suite de l'édition anglaise de *Trudvang Chronicles* (avec les premiers suppléments que sont *Stormlands*, le supplément consacré à la région éponyme, la campagne *Snowsaga*, et une aventure, *Frostbitten*), l'équipe en charge de *LexOccultum* met la touche aux dernières finitions. La version bêta de *Lex Libris*, le premier des trois livres de base, a été mise à disposition des souscripteurs courant mai, leur donnant la possibilité de participer au travail de relecture, comme *Riotminds* l'avait déjà fait précédemment. Si le travail de maquette de l'éditeur est irréprochable, on pourra regretter le manque d'originalité, puisque la maquette est la même que celle de *Trudvang Chronicles*. On retrouve également de fortes similitudes au niveau du système.

## SixMoreVodka

*Black Atlantic*, le nouveau supplément pour *Degeneration*, est enfin disponible en PDF et, à l'heure qu'il est, les exemplaires papiers précommandés devraient être livrés ou en cours de livraison. Ce qui signifie également que les ouvrages seront également disponibles au grand public dans la foulée. Une fois

encore, c'est un beau pavé, qui décrit le nord-ouest de la Franka de façon très détaillée, avec ses lieux spécifiques, ses factions, ses secrets, j'en passe et des meilleures. Et comme les précédents suppléments, il contient un gros scénario se déroulant dans la zone géographique décrite. Au menu, pas mal de belles choses, et l'intrigue de fond de *Degeneration* qui progresse petit à petit. Et comme toujours, une ligne graphique impeccable et des illustrations à couper le souffle. Vivement la traduction par *Edge* !

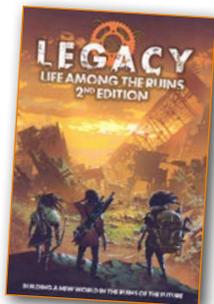
## UFO Press

*UFO Press* lance la deuxième édition du JdR post-apocalyptique *Legacy - Life Among the Ruins*. Publiée il y a quatre ans, la première édition du jeu faisait partie de la première vague de jeux PBTA. En 2017, l'éditeur proposait d'améliorer le jeu via un *crowdfunding* sur la plate-forme Kickstarter. Avec un poil de retard sur la date prévue, *Legacy* arrive en boutiques et propose à chaque joueur d'incarner une famille qui explore un monde en ruines, qu'il va falloir reconstruire et dans lequel il va falloir survivre. Chaque famille a vécu l'Apocalypse et y a résisté, s'accrochant à sa foi, à la technologie, à moins qu'elle ne soit pas humaine... Si les joueurs gèrent une famille, à chaque période de jeu, ils en incarnent un membre, vivant ainsi une véritable saga familiale.

Pour découvrir le jeu, l'éditeur propose gratuitement un *quickstart* (téléchargeable sur DriveThruRPG) avec un scénario, *Titanomachy*, dans lequel les PJ sont aux prises avec des titans qui ont déjà affronté leurs familles autrefois.

## Ulisses North America

Après un Kickstarter, le premier supplément pour *Torg Eternity* a fait un passage complémentaire sur Game On Tabletop, comme l'éditeur a pris l'habitude de le faire. *The Living* →





*land* rencontre un vif succès puisqu'il a rassemblé près de 206 000 \$ sur Kickstarter. Au final, Kickstarter et GameOn cumulés, un peu plus de 1 330 souscripteurs ont réuni quasiment 245 000 \$ pour ce supplément. Outre le supplément de contexte consacré à l'Amérique du Nord, la souscription proposait aussi *The God Box*, une campagne s'étendant sur plusieurs mois de jeu, dans laquelle les PJ partent de Washington et traversent le royaume sur la piste d'un mal qui menace la déesse de la vie, Lanala. Et aussi un écran spécifique à trois volets pour *The Living land*, des cartes, une bande originale... j'en passe et des meilleures. Tout ça emballé dans une magnifique *Survival Box* marquée d'un coup de griffes façon *Jurassic Park* pour ceux qui ont pris "la totale".

En attendant *Wrath & Glory*, le JdR dans l'univers de *Warhammer 40.000*, l'éditeur a produit un *quickstart* disponible gratuitement à l'occasion du *Free RPG Day*. Règles, plans, jetons, PJ prêtirés, tout ce qu'il faut pour pouvoir se lancer et vivre sa première mission.

## Ulissee Spiele

Le travail sur *Hexxen 1733* se poursuit : les PDF des nombreux ouvrages débloqués pendant la précommande participative sont envoyés régulièrement aux souscripteurs, et l'ensemble devrait bientôt pouvoir partir à l'impression. En attendant, il est déjà possible de tester le jeu grâce à un *quickstart* gratuit, réservé aux germanistes cependant ! Et vous pouvez également vous procurer la BO du jeu, *Hexxenklänge* de Ralf Kurtsiefer, qui mélange sons électro et rock avec

 The banner features two stylized, purple, tentacle-like creatures with glowing green eyes and mouths. In the center, the text reads 'Color Quest Alpha' with a triangle containing the Greek letter alpha. Below this, it says 'CAMPAGNE FINANCÉE SUR' and 'GAME ON TABLETOP'. At the bottom, it announces 'PROCHAINE ÉDITION COLOR QUEST BETA 1<sup>er</sup> TRIMESTRE 2019'. The Game On logo is also present. In the bottom right corner, the 'FLUO CRAFT' logo is visible.

une orchestration symphonique pour produire une ambiance qui se prête au jeu. Au passage, on y retrouvera aussi la *Lacrimosa* de Mozart ainsi que la *Toccatà et fugue* en ré mineur de Bach pour la touche historique.

Du côté de l'*Œil Noir*, les suppléments de règles *Aventurische Rustkammer 2* et *Aventurische Bestiarium 2* sont désormais disponibles. Le premier apporte son lot de nouvelles armes, armures (en particulier les casques !) et autres types de matériels, tandis que le second vient compléter le premier bestiaire, avec une quarantaine de nouvelles bestioles et une grosse vingtaine d'animaux.

Autres sorties récentes, *Der Rote Schlächter*, une aventure en solo, et *Gefangen in der Gruft der Königin* est une aventure de groupe de type "donjon" dans laquelle les PJ doivent s'échapper d'une tombe dans laquelle ils sont piégés.

Les nouveautés importantes qui sortiront d'ici l'été sont le nouvel écran *Katakomben & Ruinen*, consacré aux donjons et accompagné d'un livret de 48 pages sur l'exploration de donjons ; et le *Aventurische Kompendium 2*.

En attendant, la grosse nouvelle du trimestre, c'est bien entendu le *crowdfunding* pour la nouvelle édition de *Havena*, qui propose à la fois une réimpression améliorée (en termes de contenu) de la première édition (datant de 1985) et *Havena - Versunkene Geheimnisse*, un nouvel ouvrage de 128 pages contenant de nouveaux textes et illustrations. Sans surprise, le succès a été immédiat, et ne s'est jamais démenti puisque la campagne finit magistralement avec plus de 1 500 souscripteurs et 187 500 €. Ce n'est guère surprenant, d'une part en raison de la popularité de la ville dans le communauté de l'*Œil Noir*, et d'autre part parce qu'une nouvelle fois, l'éditeur allemand a su faire une offre alléchante, avec plusieurs formules possibles : l'ancienne boîte est une offre à part entière, le nouveau livre

est disponible en version simple ou en version collector, seul ou au sein d'une boîte contenant les nombreux bonus déblocables (et débloqués !), dont des scénarios, un roman (en e-book), de très chouettes posters...

## White Wolf

Rien de particulier chez le loup blanc, qui continue de gérer l'héritage du Monde des Ténèbres en organisant des événements et en confiant l'édition des jeux à d'autres. Ils avaient annoncé la sortie d'une cinquième édition de *Vampire : The masquerade*. C'est désormais en cours (cf. *Modiphius*).

## Wizards of the Coast

Nous annoncions précédemment la sortie prochaine de *Mordenkainen's Tome of Foes*. Il est désormais disponible dans toutes les bonnes crémèries. À vous les anecdotes du sorcier, les monstres, démons, peuples et créatures qu'il a rencontrés, ainsi que les secrets concernant les guerres planaires.

Quant à l'*Unearthed Arcana*, il continue à nous proposer de nouvelles options de création de PJ. Ce mois-ci, deux nouveaux peuples sont proposés aux joueurs : les centaures et les minotaures. Quand *D&D5* copie le *Compagnon de CO!* Dommage que la présentation soit aussi lapidaire. Pour rappel, *UA* est une rubrique mensuelle dans laquelle le département R&D de l'équipe *D&D* présente du matériel expérimental à tester à vos tables de jeu. Les modules proposés en sont à divers stades de validation. L'équilibre et la viabilité sont donc sujets à caution. Il ne s'agit pas pour autant de propositions amatrices, nombre d'entre elles sont devenues officielles, en quelque sorte validées par la communauté. D'où une présentation très rudimentaire, ce qui n'empêche pas un contenu sérieux.

Marc Sautriot et Olivier Halnais



JEUX INDÉPENDANTS

# 2018, année de l'apocalypse ?

## Analyse du phénomène

*Qu'on les appelle « indé » ou « jeux narratifs », loués pour leurs innovations ou décriés comme phénomène snobiste, ces drôles de jeux de rôle alimentent depuis quelques années l'intérêt et les interrogations. Il était temps qu'une rubrique dépassionnée fasse le point, régulièrement, sur le sujet.*



POWERED BY THE  
APOCALYPSE

**P**remier dossier, d'actualité, le débarquement en force des jeux dit « apocalypse » ou « pbta » (Powered by the apocalypse). Jugez plutôt, rien qu'entre 2017 et 2018, on compte en effet pas moins de 18 sorties ou campagnes VF basées sur ce système, sans compter les suppléments pour *Dungeon World*.

### Un peu d'histoire : et l'apocalypse fut

En 2010 paraissait un jeu de Vincent Baker, *Apocalypse World*. L'homme est alors déjà une figure de la scène du JdR « indépendant », mais ce jeu va rapidement le propulser bien au-delà. Dès l'année 2011, V. Baker ouvre un forum dédié aux « hacks », c'est-à-dire aux détournements de ce système pour d'autres types de fictions, qu'il autorise et encourage. La fièvre des jeux *Apocalypse* est lancée. En 2012 sort alors *Dungeon World* (DW). Cette même année est publiée la première version française de DW - en boîte - et d'*apocalypse World* (AW), sous la plume du même traducteur. Même si *Monstheart* est traduit dans la foulée et qu'AW remporte le Grog d'or en 2013, le système met du temps à s'installer en France, tandis que *Dungeon World* rafle rapidement tous les prix dans le monde anglophone, dont le RPGgeek d'or, et le Ennies des meilleures règles de la GenCon.

Il faut attendre 2015 pour que la deuxième édition de *Dungeon World* en français, puis le lancement d'une entreprise de traduction systématique dans *La Caravelle* par *500 Nuances de geek* pour que l'intérêt redémarre. Plus que de traduire des jeux isolés, il s'agit de donner de la visibilité à une « famille » de jeux très prolifique. Car avec plus d'un jeu par mois parus outre atlantique, les jeux « apocalypse » s'accumulent.

Mais c'est en 2017, avec le débarquement de nombreux jeux « pbta » dans les boutiques, que les choses changent. Désormais, au-delà des dragons et des ruines, tout un panel d'univers sont proposés et rencontrent leur public.

### L'apocalypse, comment ça marche ?

Au cœur du système trônent les « actions » (*moves*) : au lieu d'avoir des « compétences à tester », et un meneur qui interprète le résultat en fonction de la « marge de réussite », les PJ ont chacun des actions significatives dans la fiction et pour le PJ (voir la marge pour un exemple).

Première conséquence de ce système : il n'y a rien de générique, hormis les quelques actions communes. Si vous n'êtes pas Paladin, vous ne pourrez pas réaliser « *La loi c'est moi* ». Mais si vous êtes un guerrier, vous aurez le « *Regard*

qui tue », avec des conséquences et des situations de déclenchement différentes.

Deuxième conséquence : il n'y a jamais de « *il ne se passe rien* ». La fiction, décortiquée dans ses moindres détails, va toujours rebondir.

Il y a bien d'autres choses dans le système, mais voilà le cœur.

## C'est du JdR, c'est pas du JdR ?

Indubitablement, c'est du jeu de rôle tout ce qu'il y a de plus « *normal* » : un MJ, des PJ, des dés, etc.

Pas de « *narration partagée* » au sens où les joueurs « *feraient la loi* » car, sauf exception, ils ne contrôlent que les actions de leurs personnages. Il n'y a pas non plus de « *contrainte* » du Meneur de jeu : si tout est prédécoupé, des actions des joueurs à celles du MJ, c'est toujours vous qui faites les choix, et ils couvrent tout ce que vous pouvez faire. Mais en même temps, les bases sur lesquels repose le système sont différentes.

Tout se passe comme si, au lieu de s'occuper de l'échec et de la réussite des personnages, il s'attaquait directement à l'intérêt de ces échecs ou réussite sur l'histoire. Ainsi, la « *direction du scénario* » n'est plus en dehors du système de jeu, mais en son cœur. L'apocalypse fournit aux joueurs et au MJ un cadre détaillé et utilisable au pied levé, plutôt que des « *conseils* ».

On peut résumer ces différences en 3 points :

**Univers VS problématique** : Dans les jeux apocalypse, pas de chapitre « *background* ». Cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas d'univers, mais tout est système, rien n'est en dehors. Que ce soient les relations avec les autres PJ ou le désir de vengeance de votre personnage. On retrouve ainsi l'univers au cœur des « *livrets de personnages* » ou des « *antagonistes* ». Plus qu'un univers, ces jeux sont donc basés sur des « *probléma-*

*tiques* » : quel est le problème, dans ce monde, auquel doivent faire face les PJ ?

**Film VS Série télé** : Les personnages sont donc au centre du jeu, non l'univers. C'est d'ailleurs la première chose dans un jeu apocalypse, là où se trouve le cœur de la fiction. On y retrouve ainsi la structure des séries télé contemporaines, « *character driven* », dans laquelle les PJ sont au centre de tout. Et vous allez pouvoir briller (et souffrir aussi) mais, dans tous les cas, vous serez, ensemble, le centre d'attention.

**Scénario VS situation** : Ces jeux ne proposent pas de scénario au sens classique. Pour autant, ils ne vous abandonnent pas à votre maestria d'improvisateur. Le système vous pousse à faire émerger l'histoire à partir des réactions des PJ confrontés à des situations instables. Celle-ci sont définies par des factions suivant chacune son propre « *Agenda* », sous la forme de compositeurs empirant si les PJ n'agissent pas...

## Goûtez l'apocalypse

Pour passer de la théorie à la pratique, vous avez déjà un choix considérable en VF. Sont déjà disponibles, en boutique, au-delà de *DW*, les sept jeux de *500NDG* dans une campagne dédiée : *Uncharted Worlds* pour le space opéra, *Masques* pour les super héros adolescents, *Urban Shadows* et ses intrigues de *fantasy* gothique, *Immortel* pour refaire du *Vampires*, *Action Movie World* pour émuler les films 80's et *Saga of the icelanders* (voir page 89). Sans compter une création, *Medieval Mahyem* de Xavier Raoult orientée animés de *fantasy*. En dehors de *500NDG*, la création *Libreté* (voir *CB#24*) de Vivien Faesson et *The Sprawl*, disponible en POD, vous offrent de revivre le *Cyberpunk* classique. Une vague de financements réussis en 2018 vous proposent également deux univers tirés de la littérature *Tschai* de Jack Vance et *La Laverie* de Charles Stross, tous deux chez *500NDG*, ainsi que *Monster of The week*, du studio *Deadcrows*.

Logan23

## La Loi C'est Moi

Quand vous donnez un ordre à un PNJ de par votre droit divin, lancez 2d6+CHA. Sur 7+, il choisit entre :

- s'exécuter,
- reculer avec précaution avant de fuir,
- vous attaquer.

Sur 10+, vous avez aussi +1 à suivre contre lui.

Sur un échec, il fait ce qu'il veut et vous avez -1 à suivre contre lui.

Donc lorsque vous « *donnez un ordre par droit divin* », vous lancez 2 dés et ajoutez votre Charisme. Sur 10 ou plus, vous brillez : vous choisissez l'issue et en plus, vous obtenez un avantage. En principe, sur un 7-9 vous devez effectuer un choix difficile. Ce n'est pas le cas ici, mais en général, c'est de l'ordre du « *oui mais...* ». Enfin, à 6 ou moins, la situation dégénère. Le MJ va rendre la monnaie de sa pièce.



# LES JDR GÉNÉRIQUES : à PRESCRIRE OU à PROSCRIRE ?

*Ils sont revenus en force ces derniers années. En fait non : dans l'hexagone, ils sont venus tout court, car il faut bien dire qu'à l'exception notable de SimulacreS, les jeux dits « génériques » n'ont jamais été en odeur de sainteté dans nos contrées jusqu'à récemment. Mais au fait, un jeu générique, c'est quoi ?*

## ► Introduction

Si *GURPS* popularise le concept en le poussant dans ces derniers retranchements dès le milieu des années 80, ses bases sont posées plus tôt encore par les jeux *Infinity* et *Legacy*, puis par *Chaosium* et *Hero Games*. Pour bien comprendre de quoi il s'agit, *Casus* vous propose de faire un tour en Delorean pour retracer l'historique du genre.

Un historique qui soulève bien des questions sur la définition même de « générique ». Après tout, *D&D* n'est-il pas lui-même générique, dans ses limites médiéval-fantastiques ? Et encore est-il régulièrement sorti de ces limites, comme nous le verrons.

Il faut donc bien prendre conscience que le concept de système générique est au JdR ce que l'objectivité est au journalisme, un contre-sens. Un système quantifie un environnement donné, il adopte par définition même un point de vue. Ce point de vue peut être large et profond, mais il n'en reste pas moins une approche parmi d'autres.

La notion de générique regroupe ainsi des réalités très différentes. *GURPS*, par exemple, brasse une grande variété de thèmes, mais adopte une vision réaliste bien plus adaptée aux

contextes historiques qu'aux super-héros – chacun jugera de sa capacité à être effectivement universel comme il le prétend ou non. À l'inverse, *Savage Worlds* n'est pas sous-titré « *Fast ! Furious ! Fun !* » pour rien, son approche étant essentiellement cinématique.

Les pistes sont donc nombreuses, et heureusement ! Sans cette multiplicité, les jeux génériques seraient parfaitement interchangeables. Ce n'est bien entendu pas le cas, et c'est pour vous aider à trouver celui qui vous convient le mieux que vous trouverez aussi dans ce dossier un petit guide des systèmes génériques du moment.

Bon dossier, et bonne lecture !

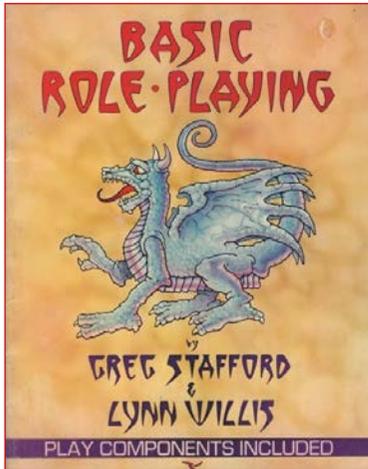
## 1<sup>ère</sup> Partie : Une petite histoire

### Les précurseurs

#### ► Le Basic System, de Glorantha aux tentacules

Lorsque Greg Stafford crée *Chaosium*, ce n'est pas pour publier du jeu de rôle mais des wargames se déroulant dans le monde qu'il a créé, Glorantha, que les éditeurs traditionnels de l'époque lui ont refusés.

Il faut dire qu'en 1975, le jeu de rôle n'est pas encore identifié en tant que



tel et est toujours lié aux wargames. C'est donc sans surprise qu'il s'invie au catalogue de l'éditeur. Sa première production dans le domaine, *Runequest*, est tout simplement une adaptation rôlistique de Glorantha.

Une première version est d'abord refusée par Stafford en raison de sa trop grande proximité avec *Do-D*. Le jeu casse alors le concept de classe et se centre sur son système de compétences. Ce design lui offre une flexibilité inédite qui pousse Greg Stafford et Lynn Willis à en extraire un livret de 16 pages : le *Basic Roleplaying System* (BRP) est né.

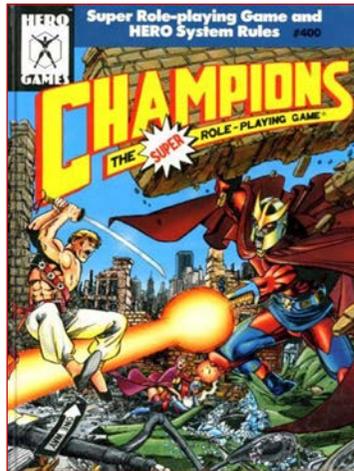
Il n'est cependant pas encore tout à fait possible de parler de système générique. Cette version minimaliste n'est en effet pas un système complet et ne propose qu'une « brique de base » à partir de laquelle construire un jeu complet.

Et c'est bien dans ce sens qu'il est utilisé pour la seconde production maison de Chaosium, *Stormbringer*, puis pour *L'Appel de Cthulhu*, et enfin pour *Worlds of Wonder* (1982). Ce dernier propose trois univers distincts construits sur le BRP, sous la forme de fascicules de 16 pages. D'autres sont prévus mais ne voient jamais le jour, et seul celui consacré aux super-héros

est développé dans un jeu complet, *Super Worlds*. Mais là encore, chaque univers adapte le BRP à ses besoins, sans véritablement offrir un système générique unique.

Il faut attendre pour cela 2002 et la publication de l'imposant *Basic Roleplaying*.

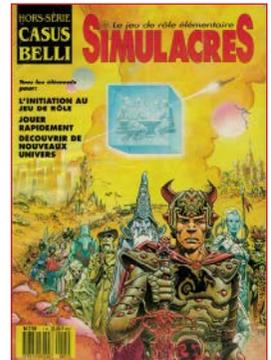
### ► Champions et le Hero System



Il est facile de l'oublier vu de l'hexagone mais, aux USA, l'un des premiers genres à avoir été exploré par le JdR après le méd-fan sont les super-héros. Lorsque *Champions* paraît en 1981, il devient vite l'un des incontournables de sa période, au côté de *Do-D* et de *L'Appel de Cthulhu* dans leurs genres respectifs.

En 83, son éditeur *Hero Games* publie un second jeu, *Espionage I*, avec les mêmes règles que *Champions*, rapidement suivi d'autres, en particulier *Fantasy Hero* (1985) et *Star Hero* (1989). Mais contrairement à *Chaosium*, *Hero Games* souhaite conserver une compatibilité entre tous ses jeux.

Hélas, plusieurs problèmes empêchent l'éditeur d'atteindre cet objectif. D'une part, les règles se contredisent régulièrement entre les différentes gammes. D'autre part, les premières publications n'arrivent pas →



### Simulacres, une exception française

Les jeux génériques ont mis longtemps à s'imposer, surtout en France. Et il y en a un pourtant qui fut un précurseur dans l'hexagone : *Simulacres* ! Publié sous la forme d'un hors-série à *Casus Belli* première incarnation en 1988 puis de nouveau en 1994, il avait surtout vocation à être un outil d'initiation. Il se base sur une ingénieuse matrice combinant une composante parmi 4 (corps, instinct, cœur et esprit) et un moyen (perception, action, désir, résistance).

Il était aussi et surtout livré avec 7 contextes montrant l'étendue de ses possibilités. Quelques versions *stand-alone* sont aussi parues en magasin avec un univers dédié, dont certains sont restés mythiques, parmi lesquels *Cyber Age*, le premier JdR cyberpunk en français (oui oui, avant Cyberpunk lui-même !) ou encore *Capitaine Vaudou* (Pirates).

## Génériques obscurs d'ici et d'ailleurs

Si *GURPS*, *BRP* et autres sigles sont bien connus en France et semblent pour la plupart d'entre nous les précurseurs du genre « générique », ils n'en sont en réalité que la continuité. Dès la fin des années 70, plusieurs systèmes génériques (ou universels) voient le jour. Tout d'abord en 1978 avec *Legacy* par David Feldt, un jeu qui ne propose pas d'univers mais un système permettant de créer l'univers de jeu avec le système interagissant directement avec. Tout type d'univers peut ainsi être créé, avec pour leitmotiv la création d'un univers réaliste et cohérent. Très ambitieux et plus qu'innovant pour l'époque ! Ok, cela donne 156 pages tapées à la machine, sans illustration... c'est austère.

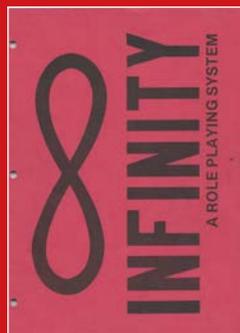
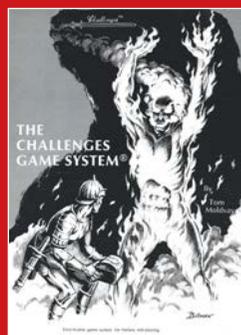
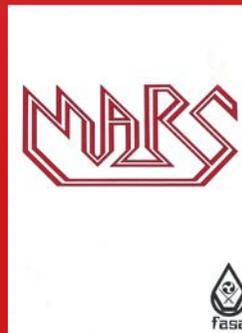
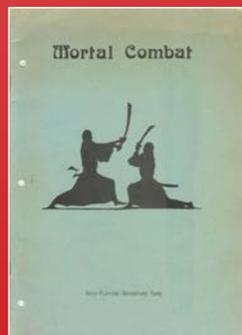
En 1979, c'est *Infinity System* (par *The Infinity Company*) qui propose un système simulant passé, présent, futur et *fantasy* ! Il est toutefois surtout mention du système de combat, le plus important à cette époque. La même année, *Mortal Combat* décrit un système générique simple et facile à apprendre, bien que le système de magie soit plus complexe. En 1981, c'est au tour de *Image Game Co.* (puis *FASA*) d'offrir un système de combat générique adaptable à tous les JdR (de la préhistoire au space op), *Book of Mars*.

Peu après, en 1984, David Nalle publie *To Challenge Tomorrow*, « *Past, Present & Future SF & Historical Rules* », détaillant onze époques de jeu. Il marche plutôt bien Outre-Atlantique, avec quatre éditions et plusieurs suppléments de contextes comme *London By Night* ou *By the Gods*. La même année, c'est Hans Reiser qui publie *Generic*, au nom évocateur. En 1985 sort *World Action and Adventure*, décrivant cette fois un système généraliste motorisant des univers axés réalisme et action (très simulationniste !). En 1986, c'est au tour de *Moldway* de proposer un système générique med-fan, *The Challenges Game System*, avec une forte odeur de donj' derrière.

Plus tardivement, d'autres systèmes se frotteront au généralisme, sans laisser une trace dans les mémoires, comme *Infinite Domains* (*Infinite Concepts*, 1996). Bien d'autres pourraient être cités, plus ou moins universels, plus ou moins génériques, tels que *Simulacron I* (1982), *Adventures!* (de Berquist en 85), *Eternal Soldier* (de 86, surtout pour simuler des conflits militaires), *Webs Basic Gaming System* (1991), *Adventure maximum* (1992)... la liste est longue ! Rappelons aussi qu'il existe des jeux qui, sans être universels dans leurs versions de base, ont été déclinés dans plusieurs univers, à l'instar de *AD&D*. Citons par exemple *Ironhedge* (1979) déclinés en *Westhedge* (1989), *Ganghedge* et *Starhedge* (1990).

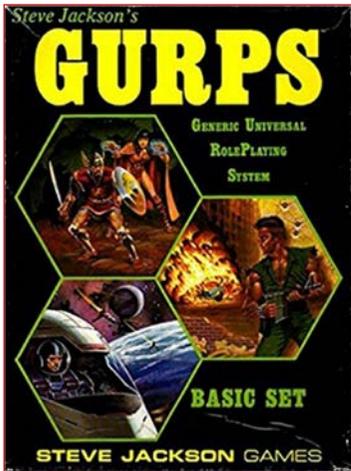
Tout ça est très anglosaxon, mais la France n'est pas en reste. Plusieurs génériques ont vu le jour, notamment le plus célèbre d'entre eux, *SimulacreS* cher à *Casus Belli* (Voir la marge en page précédente). Toutefois, d'autres restent mythiques pour leur minimalisme. C'est le cas de *R.O.L.E.* (Règles Optionnelles Limitées à l'Essentiel) de Didier Guiserix lui-même, un système générique allant... à l'essentiel ! De même en 1988, *Binary RPG* (une feuille A5 pliée en deux) sera rendu célèbre par son D2 qui n'est autre qu'un joint de plomberie !

Pour conclure, rappelons enfin qu'il existe des livrets de conversion permettant de passer d'un univers à un autre, comme le *RPG Data Con* de *The Armory* (1992) permettant de transformer un PJ de n'importe quel jeu de l'époque en un PJ d'un autre jeu. Universel, non ?



s'imposer. Espionnage ! sort à la même période que *James Bond 007*, Star Hero débarque sur un segment déjà bien encombré (*Traveller*, *Space master* et surtout le *Star Wars* de *West End Games*).

C'est en 1990 que le Hero System est unifié et isolé dans un livre de règles à lui. Mais entre-temps, GURPS est déjà passé par là...



## GURPS

Bien que ses premières productions soient des jeux de plateau, *Steve Jackson Games* (SJG) s'intéresse assez tôt au JdR. Avec *GURPS*, il souhaite un système réaliste et réellement universel, c'est-à-dire pouvant traiter de tous les sujets dès son livre de base. Le BRP, qui est ce qui se rapproche à l'époque le plus d'un JdR générique, n'est en effet pas vraiment autonome et doit être complétée par des règles spécifiques au genre recherché pour fonctionner.

*GURPS* sort en 1986 (une préversion, contenant essentiellement le système de combat, est publié l'année précédente pour la GenCon). Si le médiéval-fantastique est le premier univers exploré, et qu'il bénéficie d'une petite gamme à lui tout seul, SJG explore rapidement de nombreux autres genres, qui

bénéficient chacun de leur supplément dédié.

Progressivement, SJG, en difficultés financières, abandonne les suppléments liés entre eux, plus coûteux à développer et qui se vendent moins bien, au profit de suppléments autonomes. Tous les thèmes y passent, toutes les périodes historiques. Un travail pointu et une qualité globalement élevée participent à construire la notoriété de la gamme.

Dans les années 90, GURPS franchit une nouvelle étape avec *GURPS Vampire*, version locale du mythique *Vampire la Masquerade*. Au cours de sa longue carrière, plusieurs jeux font ainsi l'objet d'une version GURPS, comme *GURPS Traveller* ou *GURPS Prime Directive* (Voir notre PF sur les JdR *Star Trek*, CB #25).

Hélas, l'éditeur texan subit de plein fouet la période *Magic* dans les années 90, puis la période *d20 system* dans les années 2000. Malgré une 4<sup>e</sup> édition, la machine reste rouillée et, si la gamme est officiellement encore en vie, c'est essentiellement sous forme électronique.

## Savage Worlds

Le cas *Savage Worlds* est passionnant à bien des égards et nécessite de revenir dans les années 90. En 1996, Shane Lacy Hensley publie *Deadlands*, un jeu de rôle western-fantastique qui doit son succès à l'originalité et à la cohérence de sa proposition ludique. Règles et univers sont en effet tellement bien imbriqués qu'ils font oublier la lourdeur du système, typique de l'époque. En 1997, Hensley lui adjoint un jeu de figurines, *The Great Rail Wars*. Pour conserver la saveur de *Deadlands*, il part des règles de ce dernier qu'il dégraisse sévèrement.

Au début des années 2000, après deux éditions et de nombreux suppléments, la gamme est créativement essoufflée – tout comme les finances de son éditeur, mais c'est un autre sujet. →

## Les faux-positifs

À noter qu'il existe quelques cas qu'une analyse trop superficielle fera passer pour génériques, mais qui sont en fait de faux-positifs. Le *World of Darkness* (post-géhenne), par exemple, a bien connu un livre de règles utilisé ensuite par l'ensemble de ces jeux (*Vampire le Requiem*, *Loup-Garou le Déchu*). Mais, seul, il ne permet pas de jouer, car il ne propose qu'une base qu'il faut compléter par les règles spécifiques disponibles dans les différentes déclinaisons susmentionnées. De même, la marque *2d20 System* de *Modiphius* est affichée sur ses différentes productions (*Conan*, *Star Trek Adventures*), mais chacune adapte les principes de base à sa sauce, ce qui ne les rend absolument pas compatibles – et n'est pas l'objectif recherché, au contraire des jeux *Palladium*.

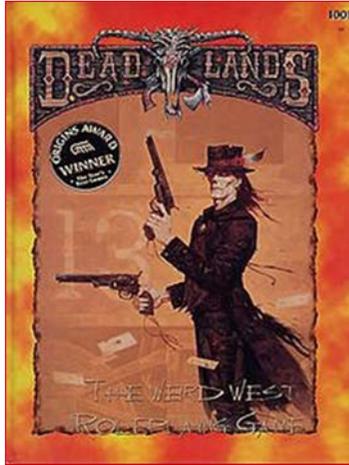
*Torg* est un autre bel exemple. Dans cette mythique production des années 90 étiquetée multivers, on ne se balade pas dans des univers différents, ce sont au contraire d'autres univers qui viennent se balader dans le nôtre. Les règles s'appliquent ainsi surtout à simuler la guerre entre ces réalités, la manière dont une technologie issue de l'une ne fonctionnera pas naturellement dans une autre, etc. Tout sauf « générique », donc !



## Le plein d'univers : Cypher system

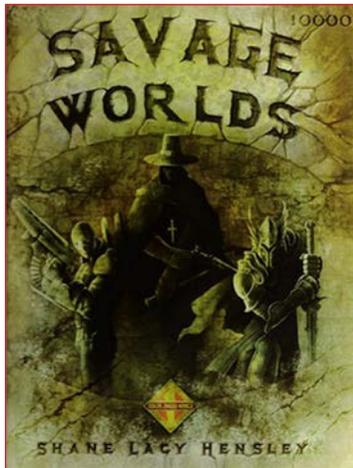
Le *Cypher System* est d'abord le système de *Numenéra* et de *The Strange*. La patte de Monte Cook et son talent pour les systèmes bien finis y est indéniable. Son principe est inverse des habitudes, puisqu'il faut ici partir de la difficulté, qui est réduite par les capacités du personnage, ses compétences ou la dépense de points de caractéristique. Ces dernières agissent en effet comme des réserves consommables et font aussi office de points de vie.

Le *Cypher system* a récemment fait l'objet d'un livre générique enrichi d'un supplément de règles, *Expanded Worlds*. En dehors de cet ouvrage, la gamme évacue les thématiques génériques et les boîtes à outils pour proposer plutôt des univers complets et très typés. High fantasy crépusculaire (*Gods of the Fall*), super-héros rétro (*Unmasked*), pulp mélange des genres (*Predation*) offrent déjà une belle variété – le tout avec un niveau de qualité élevé, de quoi être impatient d'avoir la suite... et une VF, le *Cypher system* n'étant pour l'instant disponible qu'en anglais.



Hensley a alors une idée aussi radicale que brillante : il abandonne temporairement *Deadlands* au profit d'une nouvelle gamme, au sein d'une structure juridique toute neuve créée sur les cendres de la précédente. Il s'agit bien sûr de *Savage Worlds*, qui reprend les simplifications apportées par *The Great Rail Wars* pour en faire un système générique.

Si *Deadlands* reviendra dans une version « *Reloaded* » (1), la gamme est d'abord testée sur d'autres univers. À cet effet, Hensley impose un format complet comprenant univers, règles



spécifiques et campagne dans un seul ouvrage – avec plus ou moins de réusite selon les cas, mais avec l'avantage d'affiner de manière efficace les règles de base, vite rééditées en version 1.5.

Le succès est immense. Les règles de SW sont vite reconnues pour leur accessibilité et leur modularité. La période d20 l'empêche de prendre son plein essor les premières années. Mais depuis le début des années 2010, les univers s'enchaînent dans des mini-gammes avec une cadence soutenue.

(1) On notera à ce sujet qu'il s'agit d'un univers pour SW en VO, mais d'un jeu autonome incorporant les règles de ce dernier en VF.

## Du d20 à l'explosion des génériques

*D&D3* paraît en 2000. Outre l'exploit de moderniser *AD&D2* sans toucher à son ADN, cette édition embrasse pleinement le monde de l'information moderne avec sa licence libre : tout le monde peut publier des suppléments *D&D3* sans accord de son éditeur. Si la licence *d20 system* ne décolle pas immédiatement, elle finit par s'imposer et dominer le marché du JdR pendant plusieurs années.

Et encore, la masse d'ouvrages publiés dans ce cadre aurait pu être encore plus importante si la vente d'ouvrages électroniques n'en était pas à ses tout débuts. Tout le monde ne jure plus que par le d20, quitte à lui tordre le cou pour y faire rentrer des univers pas toujours très adaptés. On essaye en somme de faire passer le d20 pour plus générique qu'il ne l'est !

La voie est cependant ouverte. Plusieurs éditeurs comprennent qu'ils ont intérêt à prendre leur « indépendance » en reprenant le modèle d20 à leur compte, sur un système maison. *Mongoose* est par exemple un précurseur dans le domaine (Voir notre Portrait de famille des adaptations de Conan,

## La plus grosse gamme : Savage Worlds

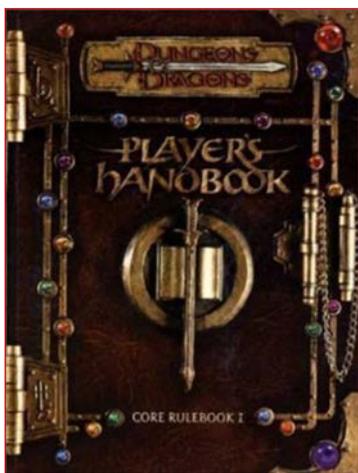
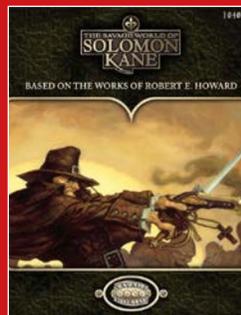
*Savage Worlds* est un système cinématique haut en couleurs. Ses dés explosifs (lorsqu'un dé fait sa valeur maximale, il est relancé et ajouté au total, la relance étant elle-même explosive), sa gestion assez directe de la santé ou encore les jetons de poker à utiliser pour divers bonus en font un système simple à prendre en main mais terriblement énergique.

*Savage Worlds* profite d'une vaste gamme, du moins en V.O. Depuis plusieurs années, les univers proposés sont déclinés sur quelques ouvrages – manuel du joueur, guide du MJ, éventuellement complété d'un bestiaire ou de quelques suppléments de contextes.

En Français sont ainsi disponibles *Beast & Barbarians*, trois ouvrages de *Sword & Sorcery* au contenu très riche, ou encore *Lankhmar*, adaptation du cycle des épées de Fritz Leiber, toujours en 3 volumes.

En VO, un nombre incalculable d'univers originaux ou d'adaptation sont sortis ces dernières années.

En vrac : *Solomon Kane* (le seul à avoir été publié avec les règles de SW, ce qui en fait une gamme indépendante), *East Texas University* (soap fantastique à la Buffy), les *Weird Wars* (historique fantastique sur couvrant la Rome antique et les deux guerres mondiales), *The Last Parsec* (Space Opera), *The Sixth Gun* (Western). Ainsi que des adaptations de *Rifts*, *Space 1889*...



CB#26) d'abord avec l'OGL puis avec *Runequest*.

Ces systèmes sont plus moins génériques, parfois limités à un genre spécifique, parfois avec une vision plus large. Ils démocratisent en tout cas le concept et démontrent au passage toute sa valeur. C'est que le générique n'est plus seulement une approche ludique, mais désormais aussi un modèle économique ! De très nombreux éditeurs s'engouffrent ainsi dans la brèche : *Tri-*

*Stat*, *Fudge*, *Silhouette* ou plus récemment *Fate*, *HITOS* ou encore *Cypher*... faites une recherche sur les systèmes génériques sur *DriveThruRPG*, vous ne serez pas déçu !

Certains ont une approche particulière, comme nous allons le voir en 2<sup>e</sup> partie. Mais tous restent pour l'instant dans l'ombre de *Savage Worlds* : arrivé au bon moment et avec la bonne approche, le jeu de *Pinnacle* est aujourd'hui au sommet d'un type de jeu qui a mis du temps à s'imposer, mais qui ne semble maintenant pas près de bouger de son piédestal.

## 2<sup>e</sup> Partie : Générique... et universel ?

Même s'ils n'ont explosé que récemment en France, les systèmes génériques ont été touchés du doigt par *Hero Games* et *Chaosium* avant d'être formalisés par *Steve Jackson Games* dès les années 80. Mais que généralisent vraiment ces systèmes ? Pour répondre à la question, *Casus Belli* a regardé dans le détail ce que vous proposent les différentes gammes de jeux génériques. →



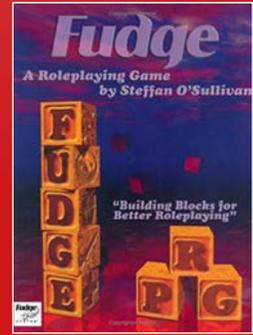
### Le plus outillé : FATE

Si *FATE* n'est arrivé en VF que récemment, il date en réalité déjà du début des années 2000 – et encore se base-t-il sur un système plus ancien encore, *FUDGE*. Dans ce dernier, les caractéristiques des personnages sont exprimées sous la forme de valeurs autour de 0 (-4 à +4 environ). Un test consiste à lancer quatre dés « *FUDGE* », qui présentent des faces blanches, des faces « + » et des faces « - ». Vous l'aurez compris, il faut additionner le tout, caractéristique et dés, pour obtenir un total dont dépend la réussite de l'action.

Sur cette base simple qui n'a que le défaut de nécessiter des dés spéciaux, *FATE* ajoute un système ingénieux de mots-clés. Ces mots-clés permettent de préciser de manière qualitative plutôt que quantitative, et donc de manière bien plus souple et large, tous les aspects de l'action : un domaine d'expertise particulier, une condition environnementale particulière, etc.

En français, la gamme, déjà assez riche, se décline en deux types d'ouvrages. La série *Un Monde d'Aventures* propose dans un format court un univers, avec complément de règles et scénario. Particularité, chaque ouvrage à l'exception du premier comporte deux univers imprimés tête bêche. Au programme, super-héros cyberpunk, western fantastique ou féérique urbain, bref, pas de quoi s'ennuyer !

Les *Boîtes à outils*, trois parues à date, proposent quant à elles un ensemble d'aides de jeux en tous genres. À noter que *FATE* est aussi utilisé dans de nombreux jeux autonomes, comme le récent *Mindjammer*.



### ➤ Génériques et universels

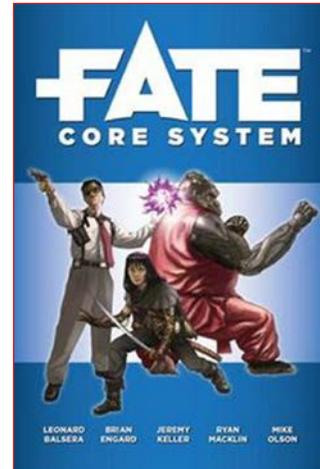
#### **Jeux typiques : GURPS, FATE, HITOS...**

À tout seigneur tout honneur, commençons par le plus évident, ces systèmes qui s'affichent ouvertement génériques et qui offrent, en tout cas en théorie, la possibilité de toucher à tous les genres et tous les thèmes.

Ils explorent donc large, souvent avec un supplément par genre, thème ou univers, mais où chacun est évoqué de manière assez générale. Il s'agit d'offrir des outils, de règles ou de contexte, pour vous permettre de construire sur mesure votre campagne.

*GURPS* est l'exemple le plus évident, mais dans les exemples plus récents, citons aussi *FATE* et ses nombreuses boîtes à outils.

Ces gammes s'adressent donc surtout aux bricoleurs et, selon vos centres d'intérêts, vous porterez une attention particulière aux suppléments proposés. Pour tout ce qui est historique par

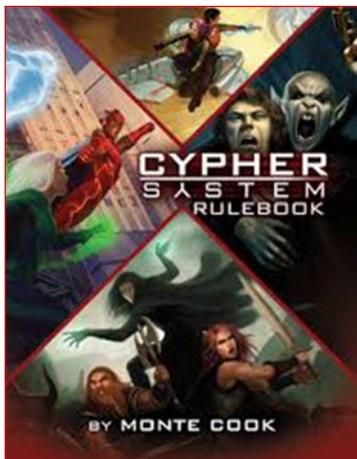


exemple, *GURPS* reste une référence absolue.

### Génériques prêt-à-jouer

#### **Jeux typiques : Cypher, Savage Worlds...**

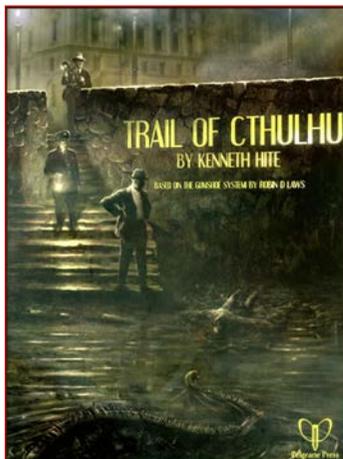
Ces gammes-ci ne cherchent pas tant le caractère universel des systèmes génériques que la facilité qu'ils permettent de passer d'un univers à un



autre. Elles proposent plutôt des univers spécifiques, que ce soit sur un seul supplément ou des mini-gammes, pour être plus « prêt-à-jouer » que les gammes boîtes à outils précédemment décrites – les deux ne sont pas forcément incompatibles, mais la plupart des gammes ont une orientation assez nette pour l'une ou l'autre de ces orientations.

C'est le cas du *Cypher system* par exemple, avec trois livres-univers indépendants (et très différents) ou encore de *Savage Worlds*, qui s'est fait une spécialité des mini-gammes. Après une période de *one-shot* univers + campagne complétant son univers phare, *Deadlands*, il propose depuis plusieurs années des petites gammes de 3 à 6 ouvrages permettant de jouer rapidement tout en proposant assez de matériel pour une vraie campagne.

Contrairement à la première catégorie, celle-ci est plutôt destinée aux joueurs qui cherchent du rapide à mettre en œuvre et ne nécessitant pas un travail de construction préalable important. Vous serez donc ici plutôt attentif aux univers et campagnes proposés, afin qu'elles correspondent au mieux à vos envies.



## Partagés, mais pas toujours formalisés

### Jeux typiques : *Hero System*, *GUMSHOE (Trail of Cthulhu,...)*

Certains éditeurs ont volontairement réutilisé un même système entre plusieurs de leurs jeux. Il ne s'agit pas de proposer une gamme explorant tout type d'univers, mais de disposer d'une de base commune à une liste finie d'environnements qui sont autant de sous-gammes.

Figurent ainsi dans cette catégorie le *Hero System* et ses trois univers de référence (*Fantasy Hero*, *Champions* et *Star Hero*), les produits du canadien *Dream Pod 9* autour de son système Silhouette (*Jovian Chronicles*, *Heavy Gear*, *Gear Krieg*, dont les engins mécaniques constituent un dénominateur commun fort)...

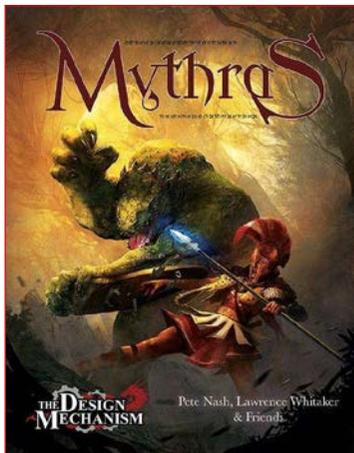
Ces systèmes n'ont d'ailleurs pas toujours donné lieu à la publication d'un ouvrage de règles génériques, mais c'est en définitif tout ce qui leur manque pour être identifiés comme en tant que tel. C'est par exemple le cas du *GUMSHOE* de Pelgrane Press (*Trail of Cthulhu*, *Ashen Stars* ou encore *The Esoterists*), ou des jeux *Palladium Books (Heroes Unlimited, Rifts)* – malgré quelques ajustements qui ne →

## Le plus accessible : HITOS

En associant un ensemble des tests caractéristiques/compétences classiques à un système de phrases ou mots-clés ouverts, *HITOS* fait beaucoup penser à *FATE*, dont il s'inspire clairement. Ces éléments qualitatifs, appelés aspects, peuvent être invoqués pour obtenir un avantage à un jet. Ils peuvent aussi bien provenir de l'historique d'un personnage, préciser le champ d'application d'une compétence, ou être associés à un lieu ou un objet particulier.

Son livre de règles fournit un assez beau panel d'outils pour s'adapter à votre univers ou votre genre du moment : races med-fan, santé mentale, cyberpunk, magie, super-pouvoir... Il est clairement construit pour vous fournir un corpus à réutiliser pour des *one-shots*. Le livre de base propose d'ailleurs pas moins de 5 univers et se veut plus complet que son principal concurrent. Heureusement, car sa gamme est en revanche encore assez limitée. Trois petites campagnes-univers sont parues en Français, *Matrioska* (SF/Anticipation), *Dernier Coup* (Western) et *Chasseurs de Légendes* (Pulp), auxquels doit prochainement s'ajouter un jeu complet indépendant, *Cultes Innommables*.

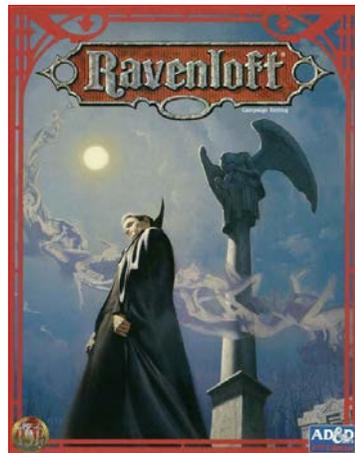




les rendent pas directement compatibles entre eux, nous dirons que c'est l'intention qui compte.

### Génériques dans leur genre

**Jeux typiques :** *D&D3/d20*, *Mythras*, *Icônes*, *Mutants & Masterminds*, *Wit-hin...*



Si nous avons évoqué le cas du *d20 system* plus haut, ce n'est pas pour rien. Et encore aurions-nous pu parler d'*AD&D* avant lui. Le vénérable ancêtre n'est en effet pas rattaché à un univers spécifique, même si certaines éditions considèrent les *Royaumes Oubliés* comme univers par défaut. Mieux, le

### Le plus décliné : Apocalypse

Publié en 2010 par Vincent Baker, *Apocalypse World* est sans conteste un des jeux qui a le plus marqué la scène indépendante internationale cette dernière décennie. Outre ses qualités intrinsèques, il doit une grande partie de son influence au fait d'avoir été présenté dès son livre de base comme une boîte à outils facile à se réapproprier, notamment en proposant quelques conseils pour utiliser sa mécanique phare, les « *moves* » dans d'autres univers.

Très rapidement, d'autres créateurs s'en sont emparés, donnant lieu à une vénérable frénésie créative jusque dans nos contrées. Un peu comme pour la marée du *d20*, on constate aujourd'hui certes nombre d'adaptations paresseuses ou mal finies, mais aussi des variations ciselées et porteuses d'une identité forte, comme notre bon vieux *Raouïl* (le hors-série *Casus Belli* #2 !) ou les excellents *Dungeon World* (*fantasy*) et *Monsterhearts* (*horreur sociale* / *bit-lit*).

Ces derniers ont inspiré nombre de variantes à leur tour. Comme si cela ne suffisait pas, et non sans rappeler *D&D* dans les premières années de notre loisir, il est bien difficile de distinguer les adaptations des créations 100 % originales, tant l'influence d'*Apocalypse World* se fait sentir même dans d'autres jeux qui donnent eux-mêmes lieu à leurs propres déclinaisons (*Blades in the Dark*, *Mutant Année Zéro*, etc.).



premier des JdR a touché beaucoup de genres du doigt au-delà d'un certain carcan médiéval-fantastique strict : l'horreur gothique avec *Ravenloft*, le space-opera avec *Spelljammer*, le post-apocalyptique qui ne dit pas son nom avec *Dark Sun*, le multivers onirique avec *Planescape*...

À sa manière, D&D prétend bien à une certaine forme de généricité dans son créneau (le méd-fan). Cette approche est aussi celle de nombreux autres systèmes de manière plus ou moins explicite. Citons ainsi *Icons* ou *Mutants & Masterminds* pour les super-héros (les règles de ce dernier ont été reprises sans le moindre changement pour sa déclinaison *D.C. Universe*), *Within* pour l'horreur contemporaine...

Ces jeux peuvent intéresser les joueurs qui cherchent à construire leur propre univers/campagne dans un genre bien spécifique. Ils pourront alors mettre de côté les éventuels éléments de contexte pour ne conserver que le système. Attention toutefois, comme ces jeux ne se revendiquent que rarement génériques, la principale difficulté est de les distinguer des jeux dont les règles sont véritablement adhérentes à leur background et qu'il sera plus complexe d'utiliser sans ce dernier.

## Multivers

**Jeux typiques : *Rifts*, les *Milles-Marches*, *Mega*...**

Terminons enfin par une catégorie un peu particulière qui ne se revendique pas générique, les jeux-multivers. Pas générique, vraiment ? Ces jeux ne proposent en effet rien de moins que de cumuler dans un même contexte tous les genres, toutes les époques, tous les thèmes possibles. Ils doivent donc être à même de simuler toute cette variété.



Les *Milles-Marches* rentrent parfaitement dans cette démarche par exemple, en englobant l'ensemble des autres univers (de JdR ou non) dans un méta-contexte. Dans *Rifts*, les PJ voyagent d'une réalité à une autre. Ses règles ont d'ailleurs servi aux autres jeux de *Palladium*, et, preuve de son ambition générique, a connu récemment une adaptation sous... *Savage Worlds* !

Attention toutefois, tous les jeux-multivers ne sont pas pour autant génériques (Voir encadré « *les faux positifs* »).

Si vous cherchez un système générique pour vous permettre d'explorer régulièrement des univers différents avec votre groupe, les multivers sont une option intéressante qui vous permettront de lier vos scénarios par un méta-contexte plus ou moins fort selon vos envies.

Ce dossier s'achève, nous espérons qu'il vous permettra d'y voir plus clair et aura attiré votre curiosité !

*Slawick Charlier, avec l'aide de Géraud « Myvyrrian » G., Jérôme « Brand » Larré et Coralie David*

## Les dés les plus spéciaux : *Genesys*

À l'origine était le verbe, et celui-ci racontait une belle histoire. Mais il fut bien aidé dans cette tâche par une brochette de dés pleins de symboles spéciaux dont le tirage faisait chaque fois varier les plaisirs. Les symboles permettent de multiples lectures : la réussite de l'action, mais aussi ses complications... Chaque type de dés dispose de sa propre répartition de symboles et est ajouté à sa main en fonction de ses compétences, des circonstances (favorables ou défavorables), etc. Finis donc les calculs complexes, et bienvenue à un résultat prêt à être narré ! Ces concepts ont d'abord été explorés dans les trois adaptations de *Star Wars*. FFG a récemment publié une version générique sous le nom de *Genesys*. Le premier supplément à paraître décrira les terres de *Terrinoth*, l'univers de référence de plusieurs jeux de plateau de l'éditeur comme *Runewars*. Une VF est à paraître chez *FFG France*. Le futur de la gamme restant incertain, *Genesys* méritera surtout votre attention pour son système.



PAVILLON NOIR 2 | LIVRE DE BASE (VF)

# la RÉVOLTE

« À l'abordage ! »

*Vous l'avez attendu, espéré, vous en avez rêvé ?! Pavillon Noir 2 arrive enfin dans les bacs ! Sortie en 2004, également chez BBE, cette gamme de jeu historique sur la piraterie a eu un tel succès qu'elle est épuisée depuis de nombreuses années. Un crowdfunding - en 2014 - a permis à BBE de relancer une nouvelle édition. La libération.*

**P**remier regard sur la couverture, sobre, noire et légèrement dorée, c'est élégant. À l'intérieur, la mise en page est du même style, geek chic. On est loin de la mise en page de la v1, à savoir une impression vieux papier type parchemin, qui était dans le thème et plutôt immersive. Cette nouvelle mise en page se veut plus moderne, plus claire.

L'ouvrage s'ouvre classiquement sur un extrait de roman (*Les Chemins de la fortune*, de l'idéaliste Daniel Defoe), mais aussi sur un sommaire de six pages, très détaillé, ce qui est très pratique pour se repérer à défaut d'index. Dès le début, le ton est donné, PN2 a pour setting les Caraïbes, les mystérieuses Indes occidentales. Son univers se veut réaliste et dur, comme la vie de ces hors-la-loi révolutionnaires qui rêvaient d'une société idéale. Le jeu se centre sur les siècles les plus célèbres de la piraterie, soit entre la Renaissance (1530) et la fin de l'époque napoléonienne (1814). Pour chaque époque, l'introduction rappelle les éléments de contexte et le type de piraterie qui a cours. La première époque, celle de Francis Drake, est une époque de chasse aux trésors, l'or du nouveau continent attire tout le monde. Le temps passe et le XVII<sup>e</sup>

siècle représente l'âge de la flibuste, la grande époque de la Tortue et des boucaniers comme Morgan. Le siècle suivant, le XVIII<sup>e</sup>, époque des Lumières en France, est celle de la piraterie des films, l'époque des Rackham, Teach et consorts qui ont peuplé Hollywood et ses fantasmes. Enfin aura lieu en parallèle et plus tard, l'époque des corsaires, de Surcouf, et on s'imagine tout de suite courant dans les rues de Saint-Malo. Différentes ambiances de jeu possibles donc sont évoquées dès l'introduction.

## Entrez dans la légende !

Chaque personnage se définit par des attributs chiffrés, ici présentés avant le système de création. Sont expliquées les caractéristiques, et leur niveau de 2 à 8. Ce sont les aptitudes naturelles du personnage : l'Adresse, la Force, la Résistance, l'Adaptabilité... Viennent ensuite sans surprise les compétences, qui représentent les savoirs et aptitudes acquises par le personnage tout au long de sa vie, et leur niveau de 0 à 5. Elles sont partagées en trois groupes : les compétences générales, celles de commandement, et celles de métier.

### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions  
**Matériel** • Livre format lettre  
 US à couverture cartonnée  
 de 336 pages couleur  
**Prix constaté** • 59,90 €



Des attributs spéciaux complètent le personnage : Initiative, bien sûr, vous allez combattre pour votre survie ou votre gloire, Réputation qui justement décidera de votre renommée et de votre infamie, Chance... Rien de difficile à appréhender pour un rôliste même débutant. Tout est clair, grâce notamment à un lexique des termes employés avant même les étapes de création.

Voici ces étapes : Trouver un concept le personnage. À quelle période historique voulez-vous jouer ? Comment créer un groupe cohérent ? Le groupe n'a pas besoin d'être homogène, mais il est plus agréable de jouer avec des personnages complémentaires que redondants. Un petit questionnaire est proposé pour aider à cette étape les joueurs qui n'auraient pas d'inspiration. Puis vous répartirez les points de caractéristiques, déterminerez l'origine du personnage, le peuple (les indiens et africains ont toutes les compétences culturelles directement au niveau deux puisque ce sont des autochtones) et le niveau social qui fournira des compétences. Il faut aussi réfléchir à son passé grâce à des événements de sa jeunesse qui vont aussi fournir de nouvelles compétences, puis son métier initial, avant sa grande aventure dans la piraterie, qui réajustera les caractéristiques et donnera des points à répartir en compétences.

Des avantages et faiblesses peuvent être pris pour personnaliser un peu le caractère du PJ. Cela reste optionnel, mais j'aime l'ajout de profondeur qu'ils amènent, les possibilités en termes d'intrigue et de roleplay. Le personnage est ensuite finalisé avec quelques points de compétences pour l'affiner, des caractéristiques secondaires à déterminer et un équipement initial. Le personnage est presque fini, il lui manque un souffle de vie : son histoire, ses motivations... Indiquée

comme optionnelle, cette écriture du background me paraît indispensable pour un jeu qui se prête à la campagne.

La création est simple et rapide, et le livre propose des idées intéressantes, notamment sur les origines du personnage : arawaks, aztèques, mayas... On nous précise d'ailleurs selon les lieux les ethnies disponibles, et des idées de background surgissent à la lecture. Des textes d'ambiance accompagnent certaines compétences, particulièrement les maritimes, et donnent le ton : on a très envie de jouer ! 16 prétiés dont une femme et demie (vous comprendrez en les découvrant, un d'eux a un côté chevalier d'Eon) et quelques indigènes sont dépeints à la suite de ce premier chapitre. Idéal si vous ne jouez qu'un one-shot pour découvrir le jeu ou si vous n'avez pas le temps de créer les personnages joueurs. Chaque prétié est fourni avec nom et illustration (que l'on retrouve tout au long de l'ouvrage en pleine page, bien mieux pour en apprécier l'esthétique), un historique, une fiche d'identité et évidemment ses scores de caractéristiques, compétences, avantages et faiblesses. Les historiques sont bien écrits et assez variés, du classique armateur ruiné qui part vers le nouveau monde au cadet de Gascogne déserteur.

## Des règles classiques mais fonctionnelles !

Les règles essentielles tiennent en une vingtaine de pages. Sortez votre set de dés ! Vous aurez besoin de quelques dés à dix faces, un D6, un D12 et un D20. La réussite aux tests se base sur l'efficacité du personnage et sur la facilité de ce qui est entrepris. L'efficacité représente les compétences utilisées, les moyens et connaissances mis en œuvre. La facilité indique les chances de réussite de l'action et dépend du niveau →

## Un véritable livre d'histoire !

Cet ouvrage est très riche en contexte historique. Intéressant à lire même si on n'est pas rôliste. Certains éléments historiques ont été affinés et réécrits par rapport à la première mouture éditée. Les puissances coloniales sont d'abord présentées, cela met en place leur présence dans les Caraïbes via les guerres européennes, la mise en place du commerce triangulaire et des empires coloniaux. Cela offre aussi un setting pour ceux qui voudraient commencer la campagne par du cape et d'épée. Les grandes puissances de l'époque sont la France, l'Angleterre, les Pays-Bas et l'Espagne, autant de lieux différents pour entamer vos aventures en Europe. Nous découvrons ensuite comment a eu lieu la conquête du Nouveau Monde, des explorations des conquistadors espagnols, terreurs des terres et des mers, aux colonies françaises, anglaises et hollandaises qui mirent en place esclavagisme et cultures exotiques. L'histoire de la flibuste est passionnante. On y découvre l'installation sur l'île de la Tortue, lieu emblématique de l'imagerie pirate et les grandes expéditions contre les navires espagnols.





de caractéristiques du personnage. Plus ces deux aspects sont élevés, plus une action a de chances d'aboutir. Ces variables sont matérialisées par un codage : 3F5 signifiant par exemple efficacité 3, facilité 5. La valeur de l'efficacité indique le nombre de D10 à lancer, le résultat de chaque dé est à comparer avec le score de facilité. Chaque résultat inférieur ou égal à la facilité est un succès, le 1 comptant pour deux succès. Plus il y a de succès et plus l'action est réussie de façon flamboyante. À l'inverse, s'il n'y a aucun succès et que tous les dés indiquent le 10, c'est l'échec critique. Ce système est classique de la fin des années 90, début 2000, il a fait ses preuves mais ne vous surprendra pas par son originalité. Le D12 intervient lorsque les personnages tentent d'utiliser une compétence générale qu'ils ne maîtrisent pas, le D20 dans ce même cas pour une compétence de métier. 10 ou plus et c'est un échec assuré. Notons que des modificateurs de difficulté jouent sur la facilité.

Le combat se gère en tours, chaque personnage a deux actions par tour (action ou réaction). L'initiative au cours d'une passe d'armes est déterminée par l'adaptabilité du PJ à chaque tour et indépendamment des tours précédents. On résout alors les actions par ordre décroissant d'adaptabilité. Le choix dans l'ordre des deux actions est très important. Lors des passes d'armes, les attaques peuvent être localisées avec un D6. Les dégâts sont proportionnels aux succès obtenus en attaquant et modifiés selon la force ou l'arme. Un tableau récapitule les actions possibles en combat, une page à photocopier lors de vos premières parties pour aider les joueurs.

Des précisions intéressantes sont apportées quant au port d'armes. Il peut être autorisé comme en

Angleterre, réglementé comme en Espagne ou simplement réservé aux nobles comme en France. L'usage des armes étant sévèrement réprimé, il faut réfléchir à deux fois avant de tirer les armes sur terre. En mer, la liberté d'agir est bien différente. Une table des armes montre la variété des possibles mais aussi les maigres portées des armes à feu de l'époque, je vous conseille plutôt de maîtriser l'art de l'escrime.

Passons aux règles avancées, elles donnent aux personnages l'opportunité d'accomplir de hauts faits et de recourir aux manœuvres d'escrime. Sont ainsi explicitées les actions combinées, de soutien, et les manœuvres de combat avancées. Ces règles sont à utiliser pour tous les joueurs habitués au jeu de rôle sur table. Pour les débutants, on peut imaginer les introduire au fur et à mesure des scénarios joués.

La gestion de la santé, notamment des séquelles, est abordée par des tables de blessures et de séquelles qui rappellent la mortalité de ce jeu. D'autres effets sont évoqués : la chaleur, les insectes et autres animaux à venins, les maladies, terribles pour certaines, et leurs symptômes. Une illustration en pleine page montre d'ailleurs une trépanation et, clairement, moins vous verrez le chirurgien, mieux vous vous porterez. Enfin, l'expérience est liée à la réalisation du scénario, l'interprétation du personnage et son rôle dans le groupe. Avec les points obtenus, on achète de nouveaux niveaux de compétences, par exemple. Les scores de gloire et d'infamie sont compris entre 0 et 10 000 et déterminent des niveaux de gloire et d'infamie entre 0 et 10. À 10 en gloire, vous êtes une légende vivante, à 10 en infamie, le diable en personne.

## Libertalia !

La géographie du Nouveau Monde, les lieux que vous allez arpenter avec votre navire sont très variés. J'apprécie particulièrement le cadre de la Floride et de la Louisiane pour lancer des aventures, les décors des Keys, de la mangrove des Everglades ou du bayou du Sud Mississippi sont propices aux explorations. Le continent sud-américain, aux mains des Espagnols, évoque les mystérieuses cités d'or, la jungle luxuriante et des richesses incommensurables. Dans ces lieux mystérieux évoluent ces gentilshommes de fortune : les pirates, les corsaires, les flibustiers. Dans l'imaginaire collectif, pourquoi ont-ils une si grande fascination sur nous ? *L'île au trésor* de Robert Louis Stevenson et son succès planétaire, le cinéma américain les associant à des figures de justiciers à la Robin des Bois ou à Jesse James. L'histoire les a jugés durement et, pourtant, ils ne sont que le fruit de leur époque. Ce sont des révoltés, emplis de rage et de désespoir, qui vont construire une véritable société parallèle avec des règles qui se veulent plus justes, plus égalitaires : une tentative démocratique, presque communiste avant l'heure, avec les prémisses d'une sécurité sociale entre autres. Mais leur mode de vie reste illégal, en marge, et la réponse des institutions est la corde. C'est alors la surenchère : vengeance, bateaux brûlés dans le port responsable de la pendaison...

Pour faire jouer du jeu de rôle historique, il faut maîtriser le contexte et la société de l'époque afin de rendre l'univers de jeu cohérent. Ici sont explicités le système politique, les aspects techniques, avec notamment la révolution scientifique du XVIII<sup>e</sup> siècle, la mode de l'astrologie, l'emploi de l'herboristerie, les routes commerciales, mais surtout les richesses en termes de matières premières et donc de butin potentiel. Beaucoup de données, à pio-

cher si besoin, vous ne retiendrez pas tout !

## Le livre de bord du capitaine

Passons enfin à la partie réservée au meneur : inspirations en films, BD, romans et sources historiques, conseils de maîtrise, astuces d'ambiance pour planter le décor, gestion de l'équipage... Tout y est pour faciliter la prise en main du jeu ! On vous assiste dans la création de campagne et, à ce moment de lecture de l'ouvrage, vous aurez tellement d'idées qu'il faudra vous canaliser sur un fil directeur et quelques thèmes. Des exemples de campagnes et de trames de fonds historiques sont fournis, il y a déjà de quoi jouer des années. Pour les amateurs de fantastique, des trames d'histoires surnaturelles sont également proposées, ambiance d'un *Pirates des Caraïbes*.

Ce premier livre est le reflet de la qualité de la nouvelle gamme PN2 : un ouvrage dense et bien documenté. Esthétiquement, les tons noirs et blancs sont élégants, le doré est discret. La couverture est épaisse ; le titre embossé ressort bien. Chaque livre a un symbole sur sa couverture et sur le côté, ce qui permet d'identifier immédiatement le volume sans avoir de numéro sur la tranche. Pour les psychorigides (je me compte dedans) qui ne prennent pas forcément toute la gamme, pas de trou dans la numérotation, c'est tant mieux. La mise en page est efficace et fonctionnelle, mais on remarque quelques petites maladroresses dans le choix de la police des titres de sous-parties de chapitre (certaines majuscules sont peu lisibles) et autres fioritures (effet corde peu réussi).

Cette édition si longtemps attendue vaut vraiment son pesant d'or !

Nathalie Zema



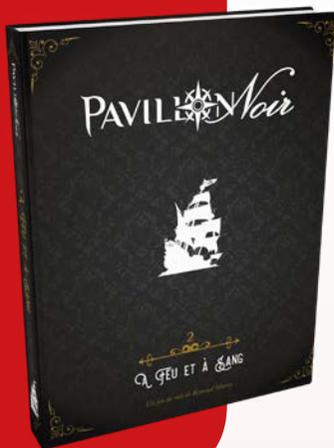
### J'aime

- + Un livre de jeu mais aussi d'histoire très complet.
- + Un thème passionnant !
- + Les illustrations superbes des prêtérifs.

### J'aime moins

- Quelques effets de mise en page maladroits.
- Le système de jeu, efficace, n'est pas innovant.





PAVILLON NOIR 2 | LIVRE DE BASE (VF)

## à FEU ET à SANG

### Pour les vieux loups de mer...

*...et les jeunes moussaillons ! Ce deuxième livre de base se consacre à la vie maritime et au combat naval ! De la même structure et esthétique que La Révolte, À Feu et à Sang est encore plus riche en informations que le premier livre. Écoutez donc les conseils de votre quartier-maître !*

#### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions  
**Matériel** • Livre format lettre US à couverture cartonnée de 238 pages couleur  
**Prix constaté** • 49,90 €

#### Accessoires pour combat naval

Cadeau promis lors de la précommande, il s'agit de plateaux modulables cartonnés et pions de navire auquel l'éditeur a rajouté un grand flip-mat effaçable. Idéal pour jouer les scènes de batailles navales sur la table !

#### Le navire archétype

Vous saurez tout sur la structure d'un navire et sur sa cargaison : le simple fait d'utiliser le vocabulaire technique en jeu place l'ambiance. Un exemple de liste de vivres et matériaux embarqués pour 100 hommes et 4 jours de mer permet de réaliser la quantité folle qui était transportée dans les cales et le type de produits qui survivaient à une telle traversée. Des plans détaillés et légendés, des illustrations immersives, dont celle d'un capitaine écrivant son journal de bord, vous plongeront dans l'atmosphère du jeu. Tout l'entretien du navire est expliqué si vous voulez jouer les réparations ou le ménage de mousse. Ce livre relève de l'encyclopédie.

#### La vie à bord

Immergez-vous dans la réalité de la vie des hommes de l'équipage. Les paroles d'une chanson de marins sont incluses dans les divertissements. La partie consacrée aux superstitions aborde les augures et l'âme du navire, de quoi introduire du fantastique dans un scénario. Tout ce qui se rapporte de près ou de loin à la navigation y est : c'est le guide pour vous lancer sur les océans. Sont aussi évoqués les événements tels les escales, l'approvisionnement,

l'hivernage... De quoi approfondir vos histoires avec ce dur quotidien. La vie de pirate n'est pas une mer d'huile. Comment faire une prise : l'approche, le hissage du pavillon noir, la chasse du navire et enfin le branle-bas de combat, tout est dévoilé ! Tout est prévu pour mettre en place le combat naval, et notamment le rôle des « moucheurs », les tireurs d'élite du bateau. De quoi vivre un vrai abordage ! Il est aussi expliqué comment attaquer la terre, une ville, par exemple, avec son navire.

#### Oh de nouvelles règles !

Sont proposés de nouveaux traits de réputations généraux : *deux armes*, *coups enragés* et autres joyeusetés pour combattre, ou encore *héros populaire* et *ressources du démon*. Certains sont réservés au groupe entier comme *chance des héros* ou *équipage endurci*. D'autres sont liés au poste occupé sur le navire. Le nouveau système de gestion des actions de groupe, indispensable lors de l'abordage, est simple et optionnel. Le meneur peut décider de ne pas s'encombrer de ces règles et choisir une approche cinématique où les actions sont décrites conformément aux décisions des joueurs. Idéal pour les premières parties mais, rapidement, cela ne suffit plus.



Un nouveau personnage intervient alors : l'équipage. Il représente le groupe, et chaque PJ, en fonction du poste qu'il occupe, a une influence sur ce groupe. Sept compétences (artillerie, combat, habileté, manœuvre, recharge, ruse, tir) gèrent les actions de groupe. Elles découlent des valeurs de commandement et des compétences individuelles des PJ. Des conseils précisent comment utiliser ces règles pour enrichir le jeu et non l'alourdir. Ces compétences sont échelonnées comme les individuelles et testées avec le même principe efficacité/facilité. Un tableau résume les chances de réussite pour quelques groupes-types (flibustiers, marine royale...). Deux tables, celle des mesures et des valeurs, et celles des actions non numériques, facilitent la lecture du résultat des tests. Il existe aussi (voir marge) des Accessoires pour le combat naval. Des exemples utiles présentent leur utilisation, l'explication seule étant malheureusement peu claire. D'autres exemples, cette fois d'actions de groupe, permettent de comprendre parfaitement ce qui relève de l'équipage. Le combat naval est bien réglé, les

manœuvres tactiques sont précises et accompagnées de conseils. Une option explique comment utiliser un plan en combat sur l'eau. Pour chaque type de navire, de la barge au sloop de combat, en passant par la felouque (39 types de navires), des caractéristiques précises sont adaptées en fonction des époques de jeu possibles. Un glossaire du vocabulaire maritime, une fiche de navire, celle de l'équipage et une aide de jeu pour la configuration du combat naval clôturent le livre. Vous l'avez compris, il est complémentaire à *La Révolte* pour la partie maritime du jeu.

Si vos pirates sont à terre, il faudra se référer au premier livre mais, en mer, ce deuxième opus sera votre bible. Cet ouvrage très dense ravira les passionnés, tant la partie background est étoffée. Les règles d'équipage sont faciles à mettre en œuvre pour gérer combats et actions de groupe. Les règles de combat naval, plus délicates à mettre en place avec les manœuvres spécifiques, rendront vos affrontements plus vrais que nature.

Nathalie Zema



## Alors, ça valait le coup d'attendre ?

Tout le monde connaît l'histoire du retard légendaire de la première précommande participative de BBE. 5 ans d'attente dont 4 de retard ! Mais au final, les participants reçoivent aujourd'hui un colis de 11 kilos (!) et, pour 99 euros payés en 2014, ils découvrent à l'intérieur les deux livres de base plus les cadeaux : le supplément *Les Carnets de Vercourt*, la campagne *Le Hollandais volant*, l'écran du MJ et son livret, l'étui de rangement, le dossier de perso, les cartes géographiques, les Accessoires de combat naval, les dés, les aides de jeu, les cartes de magie, d'escrime, de sandbox !  
Ouf !!

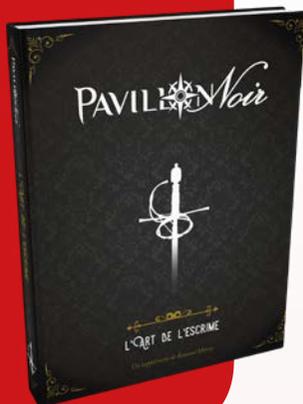
### J'aime :

- + La qualité du fond sur la vie de marins.
- + La gestion des actions de groupe !

### J'aime moins :

- Très dense, il faudra le relire pour s'imprégner de tout le contenu.





### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions  
**Matériel** • Livre à couverture cartonnée de 192 pages couleur  
**Prix constaté** • 39,90 €

### Une question d'honneur !

Un scénario pour des personnages nobles conclue ce livre, il reste loin de la mer et se place dans la catégorie capes et épées. Le scénario fait a part belle à l'escrime, mais aussi à l'espionnage. Ce scénario alterne de belles scènes de roleplay et des scènes épiques de combat, notamment de duel. La fiche d'escrime vierge conclue ce supplément qui se trouve aujourd'hui être le plus complet sur le sujet traité.

### J'aime :

- + La richesse du contenu !
- + Utilisable avec d'autres jeux de rôle, y compris le scénario de fin.

### J'aime moins :

- Il faudra télécharger les cartes d'escrime si on n'a pas pledgé.

PAVILLON NOIR 2 | SUPPLÉMENT (VF)

# L'ART DE L'ESCRIME

## Tu as tué mon père...

*prépare-toi à mourir ! Le livre 3 de la nouvelle gamme PN2 est un des plus attendus ! L'Art de l'escrime est culte, un must have pour tous les jeux de capes et d'épées.*

### À la pointe de l'épée

L'époque des flibustiers et des pirates coïncide avec le développement et l'apogée de l'escrime. Les duels n'ont jamais été aussi nombreux et, si peu de nobles finissent dans la piraterie, les pirates, à l'inverse, vont vite adopter le duel contre les nobles arrogants qui les défient. L'histoire de cet art du combat à l'épée nous est contée depuis l'antiquité égyptienne. Au début de la Renaissance, la disparition des armes lourdes au profit d'armes plus maniables va transformer les techniques de combat et favoriser l'estoc. Transpercer au lieu de trancher. Les écoles d'escrime fleurissent en Europe, des traités débattent des raisons de se battre et du point d'honneur, la manière de se battre importe peu. Puis cet art devient une science avec sa terminologie spécifique, le caractère essentiel de l'équilibre *via* des postures et mouvements adéquats. Dans chaque pays d'Europe, des spécialités se développent, avec en particulier l'escrime dansante espagnole si mystérieuse et singulière pour les autres nations. Les Allemands favorisent la taille, allant ainsi à contre-courant. Français et Italiens pensent être les meilleurs du monde et, en Angleterre, la rapière met beaucoup de temps à être acceptée par des nobles engoncés dans leurs traditions guerrières. Ce supplément vous dévoilera le détail de tous les traités d'escrime existants, la vie dans les salles d'armes et les ordres de chevalerie des époques de jeu concernées par PN2.

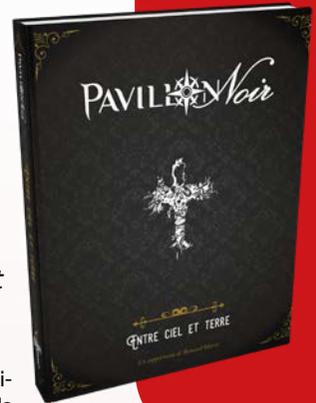
### La technique c'est la clef

Les techniques d'escrime forment un véritable art martial mortel mais dont le but est de protéger ecclésiastiques et roturiers. Ces pratiques laissent peu de chance au hasard et sont classées parmi les sciences de l'époque, grâce au traité d'Angelo dans l'Encyclopédie. Les techniques à l'épée seule sont décrites avec textes et illustrations, c'est exhaustif et cela plaira aux pratiquants d'escrime, au-delà des rôlistes. L'usage de la seconde main, les techniques à la baïonnette, à la hache... sont explicitées, mais c'est la Destreza qui a une place d'honneur. Le *diestro* est un escrimeur espagnol, et sa technique du cercle de combat peut donner des scènes de jeu très cinématiques. L'escrime au sabre (les pirates n'ont pas souvent une belle rapière) est également détaillée. Ces différentes techniques sont ensuite comparées, mettant en avant les forces et les faiblesses des différentes armes. Des règles vont renforcer l'usage de l'escrime en jeu par l'annonce de posture avant les jets d'attaque et des bonus de dégâts liés à ces postures. Les armes (y compris les armes à feu) ont des qualités différentes et vous saurez ce qu'il faudra privilégier selon les possibilités de votre personnage. Et si votre PJ est un escrimeur, il a désormais droit à de nouvelles compétences d'escrime et à de nouveaux avantages lors de la création, des manœuvres en combat particulièrement épiques et efficaces. Pour les pledgeurs, c'est ici que vous aurez les explications d'utilisation des cartes d'escrime.

# ENTRE CIEL ET TERRE

## Tu respecteras la Mambo...

... ou tu seras maudit ! Le livre 5 de la nouvelle gamme PN2 est consacré à l'introduction du surnaturel dans ce jeu historique et réaliste.



### Religion et magie

L'époque des pirates est un temps de superstition et de conversion forcée. Ce livre dévoile ce qu'est la magie en cette époque : l'inexplicable expliqué par la religion, le satanisme, la sorcellerie... pour supporter la douleur, la mort et l'immensité du monde. Les personnages croient au surnaturel et, de fait, ce surnaturel interviendra dans vos histoires. Oubliez les boules de feu, ce n'est pas la magie proposée ici. Il s'agit plutôt de magie historique, c'est-à-dire à la manière dont celle-ci est décrite dans les témoignages d'époque. Les informations sont variées : vaudou, magie amérindienne du soleil, des croyances cohérentes qui expliquent le monde. Jouer un prêtre revient alors à embrasser ces croyances et à expliquer tout événement par ce biais, le MJ peut aider les joueurs mais, une fois imprégné de cette atmosphère particulière, il devient facile d'introduire du surnaturel, puisque tous les PJ y croient.

Science et religion se mêlent, des manifestations troublantes peuvent entraîner des réactions différentes chez les personnages et amènent du jeu : accepter une possession, recourir à des drogues hallucinogènes, conflit religieux... Au meneur de jeu, ensuite, de définir si le surnaturel existe ou pas. Des conseils pour gérer cet aspect du jeu sont proposés, ainsi que des précisions sur ces peuples du bout du monde pour mieux appréhender leurs croyances et leur culture, et leurs interactions plus ou moins violentes avec les Européens. Les croyances des « blancs », et celles des Africains sont aussi passées au crible. Juste passionnant !

On peut ainsi créer des personnages indigènes avec de nouvelles professions et de nouveaux éléments de background.

Encore beaucoup d'informations impossibles à assimiler en une seule lecture, mais le but de cet ouvrage est plutôt de servir de référence pendant l'écriture de sa propre campagne ou pour aider vos joueurs dans l'interprétation de certaines ethnies. J'aurai souhaité plus d'illustrations sur ce supplément qui est un des plus intéressants à lire tel quel.

### Voies et pouvoirs

Cette partie est réservée au meneur et dévoile des voies magiques et des pouvoirs associés avec leurs spécificités (portée, durée, effets...) pour les religions caraïbe, yanomami (animisme), arawak, aztèque, maya (on y retrouve le mythe des cinq soleils), mais aussi celles du Livre (chrétienne), des autres traditions européennes et africaines. Ces religions sont très liées aux esprits, les pouvoirs sont intéressants, variés autant en effet qu'en puissance, et posent une ambiance étrange et singulière qui peut créer des parties surprenantes pour vos joueurs. Niveau règles, on ne peut faire plus simple : une comparaison entre le niveau foi/connaissance des mystères du personnage et la puissance du pouvoir invoqué. De plus, le système de cartes de magie (offert aux souscripteurs, une version luxe était dispo en option) permet de gérer facilement le tout à la table. Moins difficile à appréhender que dans l'édition précédente, le surnaturel a enfin sa place dans PN2.

Nathalie Zema

### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions

**Matériel** • Livre format lettre US à couverture cartonnée de 312 pages couleur

**Prix constaté** • 49,90 €

### J'aime :

- + Le thème passionnant !
- + Utilisable avec d'autres jeux.

### J'aime moins :

- Supplément peu utile si vous ne voulez pas introduire de surnaturel.



PAVILLON NOIR 2 | SUPPLÉMENT (VF)

# LE HOLLANDAIS VOLANT

## De Saint-Malo...

*...au bout du monde ! Le livre 4 de la nouvelle gamme PN2 regroupe la campagne en six scénarios modifiés et enrichis qui était disséminée dans les différents ouvrages de la v1, ainsi qu'un nouveau scénario inédit et une introduction complémentaire.*

### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions

**Matériel** • Livre à couverture cartonnée de 168 pages couleur

**Prix constaté** • 39,90 €

### Option deux PJ

La campagne propose de créer deux PJ par joueurs. Notamment si vous jouez le premier scénario qui est particulier, pour cause de timeline spéciale et du nombre d'équipages mêlés à l'intrigue. Cela pourra également servir de PJ de remplacement en cas de fin tragique, et les occasions ne manqueront pas. Des conseils facilitent la mise en œuvre de ces différents PJ.

### J'aime :

- + Des situations de jeu variées !
- + Le choix possible entre fantastique et réalisme.
- + Une campagne clef-en-main.

### J'aime moins :

- Des aides de jeu disponibles à part (carnets de Vercourt ou pochette si pledge).

L'illustration d'ouverture de la campagne montre un navire imposant aux voiles déchiquetées, flottant à travers la brume. L'ambiance est posée. Trahison et rêve de liberté sont les thèmes récurrents de cette campagne mouvementée et dangereuse. Le premier scénario sert d'introduction alternative à la campagne, mais peut servir d'initiation au jeu. Saint-Malo est la ville idéale pour lancer une aventure de marins. Le voyage en mer étant assez linéaire dans les débuts de cette grande épopée, il faudra, en tant que meneur, introduire de la vie quotidienne pour agrémenter ce passage. Puis tout se déchaînera : tempête, naufrage potentiel et survie, rencontre avec des alliés et des ennemis. Les PNJ ne manqueront pas, qu'ils soient Indiens, Anglais, ou de diverses factions pirates... jusqu'à un affrontement final haut en couleurs et en révélations. Loin de *La croisière s'amuse*, cette campagne mouvementée risque fort d'être parfois effrayante et même mortelle.

### À la recherche d'un mythe

La campagne du Hollandais Volant fait la part belle aux divers protagonistes et à des settings de jeu variés. La timeline est assez étendue et propice à intercaler des aventures annexes si nécessaire. Les débuts de scénarios se lisent comme des histoires, et des éclaircissements du contexte permettent de mieux saisir les enjeux et l'atmosphère. Des indications pour les tests à réussir et les références aux livres de base aideront les meneurs débutants. Les éléments

indispensables à faire découvrir à vos joueurs sont clairement indiqués. Tables aléatoires de coups durs ou de butins, rapière exceptionnelle à dégoter, vos joueurs vont souffrir et être récompensés. Y a du trésor les gars, allez-y !

Le meneur pourra s'orienter vers du fantastique ou rester dans le réalisme pur durant certains événements de la campagne. À vous de choisir l'ambiance que vous voulez insuffler à cette campagne. Un des scénarios, en plus de celui d'introduction, peut être joué séparément : il est plus terrien, servira d'intermède avant une fin tendue et dramatique, et confrontera les PJ à des différences culturelles surprenantes et dérangeantes. Les PNJ de la campagne sont superbement illustrés en pied, mais j'aurais aimé plus de portraits ou des fiches séparées téléchargeables (qui sait, ça peut toujours arriver !) En appendice, vous trouverez deux extraits de livres de bord de navires impliqués dans l'histoire puis, en annexe, les références dans les livres de base des caractéristiques et compétences des PNJ (Ils sont en effet basés sur les informations des livres de base), deux séries de prétrirés dont ceux que l'auteur avait utilisés pour tester sa campagne (Ah Francis de Vercourt, quel homme !) et qui sont illustrés (Les alternatifs ne le sont pas). J'espère pour les malchanceux qui n'ont pas participé au financement participatif que l'éditeur mettra les aides de jeu et les prétrirés en téléchargement sur son site.

Nathalie Zema

# LES CARNETS DE VERCOURT

## Tout, tout, tout, vous saurez...

...tout sur les navires, les océans et les pirates ! Ce supplément de près de 600 pages pour la nouvelle gamme PN2 est attendu par les joueurs et les passionnés : il s'agit du livre le plus complet, y compris hors jeu de rôle, sur le sujet.

### ► Luxe de détails

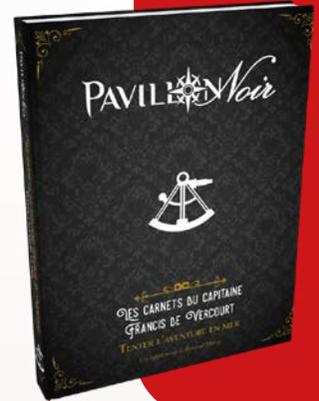
Ce volume (qui pèse un âne mort ou peut allègrement remplacer votre table basse) se consacre à la mer et à ceux qui vivent pour elle : navigation, manœuvres décrites précisément avec des schémas, navires selon les pays et les époques ou encore l'activité, superstitions maritimes dont certaines sont drôles à jouer, lieux et settings de jeu dont les noms de contrées mystérieuses des Indes, calamités maritimes comme les cyclones, vocabulaire pittoresque des marins, compagnies maritimes existantes et leurs objectifs... Ce supplément est exhaustif et impossible à lire en une fois. Mais c'est une mine d'or à utiliser en jeu. Et il semble primordial d'avoir lu les deux livres de base avant d'aborder cet ouvrage. *Les Carnets de Vercourt* est un produit de luxe, on peut parfaitement jouer sans, mais pour le meneur qui veut la collection complète ou pour les grands passionnés du thème, son achat se justifie largement.

### À utiliser tel quel en jeu

Ce supplément offre des aides directement utilisables en jeu : plan de navires et intérieurs précis, liste de noms de capitaines pour des PNJ, de noms de corsaires et pirates classés par zone

géographique avec affiliation et accointance, liste de plus de 300 navires classés par zone et avec indications sur le type d'usage (esclavage, commerce, forban...), liste des compagnies commerciales par zone (qui va-t-on piller aujourd'hui ?), etc. Diverses tables aléatoires au d100 déterminent si besoin le volume et la nature de la cargaison du navire de la zone où vous naviguez. Piller de la dentelle ou des esclaves n'entraînera pas la même aventure. Des règles permettent de déterminer la valeur réelle de cette cargaison, ainsi que la valeur d'otages potentiels. Qui n'a jamais cru que la verroterie était précieuse étant enfant ? Imaginez nos pirates risquant leur vie pour des babioles ! Vous aurez même une aide de jeu pour déterminer, selon la forme et la taille des voiles, le type de navire en vue. Évidemment, ce supplément n'est pas à lire tel quel, c'est plutôt une référence quand on construit ses aventures, en jeu ou pour le passionné d'histoire qui veut utiliser des noms et références historiques. La mise en page est plus aérée et fait la part belle aux illustrations techniques, c'est à mon sens la plus réussie de la gamme.

Nathalie Zema



### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Editions

**Matériel** • Livre à couverture cartonnée de 592 pages couleur

**Prix constaté** • 75 €

### Un cadeau ?

Au départ, ce devait être un livret souple en noir et blanc. Au final, ce livre OVNI, monstrueux par bien des aspects, fait 600 pages, tout en couleur et il s'agissait d'un... cadeau lors de cette précommande décidément folle. Aujourd'hui, il vaut 75 €, un prix élevé en soi, mais finalement logique.

### J'aime :

- + Les aides de jeu très riches pour vos parties !
- + Le travail de recherche exceptionnel accompli pour ce supplément.

### J'aime moins :

- Tellement dense qu'on peut s'y perdre.
- À réserver aux passionnés, collectionneurs et meneurs de jeu vu son prix.



PAVILLON NOIR 2 | SUPPLÉMENT (VF)

## L'ÉCRAN DU MJ

### Une île de rêve...

*...une aventure originale pour Pavillon Noir 2 ! L'écran en quatre volets de la nouvelle gamme PN2, rigide comme il se doit, est accompagné d'un nouveau scénario inédit à l'ambiance surprenante.*

#### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Entertainment

**Matériel** • Écran 4 volets cartonnés et livret de 16 pages couleur

**Prix constaté** • 29 €

#### J'aime :

- + La richesse des informations de l'écran
- + L'ambiance originale de ce scénario de Renaud Maroy

#### J'aime moins :

- Fresque magnifique mais trop propre sur elle

#### Mais où est le Jolly Roger ?

L'illustration de Simon Labrousse est très belle, presque trop propre, j'aurai aimé un pavillon noir en partie déchiqueté flottant au vent au milieu de cette scène de combat sur le pont d'un navire au soleil couchant. Et pourquoi pas un peu plus de sang... Au dos de cette magnifique fresque, des informations variées sont présentées sous différentes formes : tables, listes, schémas... C'est lisible et clair, pratique à utiliser en jeu. Sur l'écran plutôt complet, vous trouverez ainsi des références aux livres de base et aux suppléments (notamment *Entre ciel et terre* pour le surnaturel), des tables dont celle de réussite des différents groupes de personnages (flibustiers, marine royale...), les différentes conversions de mesure (longueur, monnaie...), les différents modificateurs, les marges de réussite, les caractéristiques des armes, les informations récapitulatives du combat armé et du combat naval... De quoi mener vos parties sans rouvrir les différents ouvrages de la gamme toutes les cinq minutes !

#### Le paradis ou l'enfer ?

Ce scénario promet une île de rêve, mais ne sera-t-elle pas plutôt cauchemardesque ? L'histoire est centrée sur le folklore européen, irlandais en particulier, et paraît plus adaptée pour

des personnages joueurs d'origine européenne, le scénario commençant sur l'île d'émeraude. Son côté médiéval fantasy en fait un scénario inhabituel pour PN2, mais on vous laisse de choix de la dose de surnaturel que vous voulez introduire dans le jeu. Dans la seconde partie du scénario, les événements étranges se succéderont, faisant réfléchir et frémir vos PJ. Des PNJ nombreux et surprenants interviennent également dans cette histoire originale. Ce scénario est donc un one-shot efficace qui pourrait aussi se placer en début de campagne, même s'il n'est pas représentatif de l'univers de PN2. Le livret est en papier fin, il faudra faire attention en préparant le scénario.

À noter que les six cartes anciennes de géographie prévues dans le pledge sont annoncées à 29,90 euros, et on peut supposer qu'elles seront disponibles en boutique : bonne nouvelle, car c'est un beau produit qui fournit un support de jeu immersif. De même, les dossiers de personnages sont estampillés à 4,90 euros et sont très complets (rappel des règles, résumé de la création de personnages, contexte et valeurs pirates notamment), la couverture est assez rigide, ils sont solides et feront un bon investissement pour les joueurs de campagne.

Nathalie Zema

# Cahier Jeux

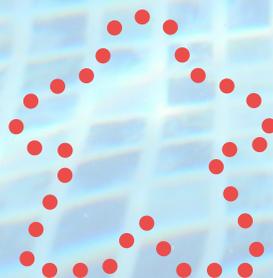


Retrouve 4 mots magiques du JDR

R	O	L	E	S	E
L	L	R	H	L	B
N	V	I	B	I	I
Z	V	M	V	P	E
P	U	A	K	R	R
F	W	I	I	J	E

ROLES  
LIVRE  
BIERE  
FUMBLE

En reliant les points, que vas-tu découvrir ?



Un D20  
Un Meeple  
Un Mojito  
Un Chateau

Cherche 7 différences entre ces logos identiques



Et si vous voulez plus de jeux pour vos vacances, rendez-vous sur : [philibertnet.com](http://philibertnet.com)

Déchiffre le rébus





### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions  
**Matériel** • Livreau format lettre US couleur de 440 pages, couverture dure  
**Prix constaté** • 64,90€

### The World of Thedas

Il s'agit de deux livres sortis non chez *Green Ronin*, mais chez *Dark Horse publishing*. Ces livres compilent une masse énorme d'informations sur l'univers de Thédas et, à eux seuls, constituent deux suppléments d'univers pour le jeu de rôle, même s'ils n'ont pas été pensés pour cela. Malheureusement, ils n'ont pas été traduits mais, si vous êtes anglophones, ces livres sont à la fois utiles, passionnants, et magnifiques.

LIVRE DE BASE (VF)

# DRAGON AGE

## Du bon JdR en Thédas

*Après une sortie remarquable du jeu vidéo en 2009, 2010 voyait poindre la sortie de la première partie du jeu de rôle du même nom chez Green Ronin Publishing. Il aura fallu attendre 8 années pour le voir traduit, enfin, en français.*

**A**vouons-le, la vie du jeu de rôle *Dragon Age* par *Green Ronin* a été chaotique. Conçu au départ comme une série de 4 boîtes permettant chacune de gérer 5 niveaux pour un jeu où un personnage peut espérer atteindre le niveau 20, elles sortirent chacune à plusieurs années d'intervalle, la faute à des étapes de validations compliquées et longues avec *Bioware* et *Electronic Arts*. Finalement, ce furent 3 boîtes (la dernière permettant d'aller du niveau 11 au niveau 20) qui sortirent, avant de voir apparaître une compilation en 2015, en un unique livre. Alors que la traduction (au départ annoncée par la *Bibliothèque Interdite*, puis *Arkhané Asylum Publishing*) connaît une vie toute aussi chaotique, c'est finalement *Black Book Éditions* qui nous permet enfin de mettre les mains sur une version française du jeu.

## Bienvenue dans l'âge du Dragon

Petit cours de rattrapage pour ceux qui n'auraient encore jamais mis les mains sur un des jeux vidéo de la franchise *Dragon Age*. L'univers de *Dragon Age* se situe sur un continent au doux nom de Thédas (Un nom correspondant en réalité à la contraction des mots « *The Dragon Age Setting* », de l'aveu des concepteurs du jeu vidéo). Ce continent

aussi étendu que l'Europe se situe sur l'hémisphère sud de sa planète. Ainsi, les zones froides du continent se trouvent au sud, et les zones chaudes au nord.

Des siècles auparavant, les Elfes régnaient sur Thédas, et les Nains possédaient des cités dont les ramifications s'étendaient sous tout le continent, ce que l'on comme désormais les tréfonds. Puis vinrent les humains. Ils se répartirent sur tout le continent et on dit qu'à leur contact les elfes perdirent leur immortalité.

Les humains créèrent un empire, l'Empire Tévintide, maîtrisant une magie terrible et puissante, mais corruptrice. L'Empire gagna en puissance, réduisit en esclavage les elfes... Il se détourna du Créateur, écoutant les murmures d'anciens Dieux malfaisants. Et ainsi, le Créateur se détourna des Hommes, jusqu'à l'arrivée d'une prophétesse : Andrasté. Cette dernière convainquit le Créateur de redonner une chance à l'humanité mais elle mourut, trahie par son mari jaloux et offerte en pâture aux Tévintides. Il fut alors décrété que le Créateur pardonnerait l'humanité quand le monde dans son entier serait converti au dogme de son église nouvelle : la Chantrie (quelqu'un a dit prosélytisme ?).

Mais l'Empire finit par s'écrouler. Car vinrent les engeances et le premier enclin, une marrée grouillante et monstrueuse qui menaça de détruire toute civilisation. Seule une alliance d'hommes, de nains, d'elfes et de mages courageux permit de mettre fin, *in extremis*, à l'Enclin : les Gardes des Ombres.

Depuis ce temps, d'autres nations se sont élevées. L'Empire Orlésien aspire à régner sur tout Thedas alors qu'il abrite le centre de pouvoir le plus influent et la tête de la Chantrie, l'Empire Tévintide n'est plus que l'Ombre de lui-même, Férelde, un territoire au sud, près des terres gelées et ayant été le lieu de naissance de la prophétesse, vient de se libérer du joug des Orlésiens par les armes, et l'île de Sihédron au nord a été envahie par une nouvelle espèce au dogme dur et inflexible : les Qunaris. Les elfes sont libres mais toujours des citoyens de seconde zone. Certains d'entre eux ont décidé de retrouver leurs anciennes traditions et errent en nomades sur les terres des hommes en espérant retrouver un jour une nation : les Dalatiens. Les Nains sont un peuple presque éteint, réfugié sous ses montagnes dans des cités gigantesques mais isolées. Les anciennes galeries qui reliaient leurs cités sont désormais hantée par les engeances, ou pire encore. Les mages sont enfermés dans les Cercles, des cages dorées où ils développent leurs talents magiques sous la garde vigilante des Templiers, le bras armé de la Chantrie, sans jamais pouvoir sortir de leur tour si ce n'est en cas d'extrême nécessité. Et ceux qui refusent de rejoindre un Cercle sont traqués, voire tués pour être des apostats. Enfin, les gardes des ombres ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes, de moins en moins nombreux, de moins en moins écoutés. Pourtant, quelque chose gronde sous terre et ils savent qu'un nouvel Enclin est proche.

Voilà la situation au début du jeu vidéo *Dragon Age Origins*, à l'origine du jeu de rôle... Mais le livre permet d'exploiter les époques ultérieures issues des suites du jeu original.

## En territoire connu

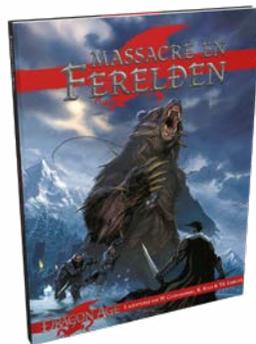
Les habitués de *Dungeons & Dragons* ne se sentiront pas perdus, ni les amateurs du jeu vidéo. Un personnage se définit donc par un historique et une classe. Les historiques sont bien plus nombreux que dans le jeu vidéo et permettent de définir l'origine du personnage, ainsi que sa race. On peut donc être un nain d'Orzamar, un elfe Dalatien, un Elfe des cités, un mage du Cercle, un Apostat, un artisan Féreldien, et bien d'autres choses encore. On choisit ensuite sa classe. Comme dans le jeu vidéo, elles sont au nombre de trois : Mage, Guerrier et Voleur.

On personnalise encore un peu plus son personnage en déterminant ses attributs (aléatoirement ou non) et ses talents. Les attributs sont au nombre de six et couvrent en réalité un large spectre de domaines de compétences : la communication, la constitution, la dextérité, la force, la magie, la perception, la ruse et la volonté. Pour chaque attribut, on peut posséder une ou plusieurs compétences plus spécialisées permettant de se spécialiser un peu plus. Les talents, quant à eux, sont des capacités spéciales : qu'il s'agisse de capacités de combat ou non. On peut prendre chaque talent jusqu'à trois fois pour trois niveaux différents de capacité, permettant alors au joueur de choisir, au choix, de spécialiser son personnage ou de le rendre plus versatile.

Il est à noter cependant que si les talents offrent à la fois des capacités spéciales et divers bonus, les compétences ont à terme une portée mineure en comparaison des attributs. En effet, si un attribut est limité à un score maximum de 5 à la →

## Massacre en Férelde

*Massacre en Férelde* est la traduction du premier supplément sorti en anglais pour *Dragon Age*. Il s'agit d'un recueil de scénarios composé de 3 scénarios permettant de varier les expériences. On y trouve de l'exploration, du combat, des intrigues urbaines... Sorti après la première boîte, dont le contenu se centrerait sur Férelde, ce supplément se centre aussi sur cette région, permettant d'en explorer une partie, depuis les terres sauvages du sud jusqu'aux montagnes, en passant par la capitale. Les scénarios vont jusqu'au niveau 5 et sont plutôt réussis, et toujours assez bien construits. Ils restent assez linéaires cependant.



### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions

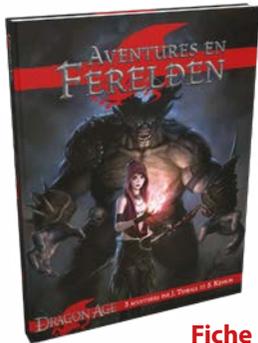
**Matériel** • Livre format lettre US N&B de 128 pages, couverture dure

**Prix constaté** • 34,90 €



## Aventures en Féreldein

Il s'agit là d'un supplément exclusif à la France. En effet, l'aventure éditoriale atypique du jeu a donné naissance à un certain nombre de scénarios, présents dans les boîtes ou dans le livret du premier écran (un second écran du meneur ayant été publié ensuite, correspondant à celui traduit par BBE). Plutôt que de les laisser sombrer dans l'oubli, *Black Book Éditions* a décidé de les traduire et de les compiler en un supplément. Les scénarios se centrent toujours sur Féreldein, même si le dernier permet aux joueurs de descendre dans les tréfonds afin d'explorer les anciennes routes souterraines des nains. Les scénarios sont sympathiques, faciles à prendre en main, et proposent trois aventures allant du niveau 1 au niveau 7.



### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Editions  
**Matériel** • Livre format lettre US couleur de 92 pages, couverture dure  
**Prix constaté** • 29€90

création, un personnage spécialisé peut atteindre jusqu'à un score de 12. Les compétences, elles, ne peuvent avoir que deux scores : +2 ou +3, leur impact pouvant devenir de moins en moins significatif au fil des niveaux.

Chaque personnage possède un certain nombre de points de vie, un score de défense. L'armure, cependant, contrairement à *D&D* dont le jeu s'inspire (autant le jeu de rôle que le jeu vidéo), n'augmente pas la défense mais réduit les points de dégâts reçus. Les mages, eux, sont en plus de cela pourvus de sorts qu'ils peuvent lancer en dépensant des points de mana. Comme dans le jeu vidéo, les sorts de *Dragon Age* sont des sorts de combats, violents, servant à blesser, protéger ou à aider/entraver les alliés et les ennemis. Cependant, les concepteurs de l'univers ont pris la peine de le justifier pleinement dans le jeu vidéo, et donc aussi, par extension dans le jeu de rôle. Les sorts sont divisés en plusieurs écoles de magie (non exclusives) et ce sont les talents que le mage choisira qui lui permettront de se spécialiser dans l'une ou l'autre.

## Les particularités du système

Quand un personnage tente une action, le joueur jette 3d6 et y ajoute l'attribut et la compétence appropriées. Le total est comparé à une difficulté qu'il doit égaler ou dépasser afin de réussir son action. Mais une petite mécanique supplémentaire vient varier les plaisirs. En effet, sur les trois dés, l'un d'entre eux doit avoir une couleur différente des deux autres : le dé dragon. Quand les deux dés de même couleur obtiennent un double, le personnage obtient immédiatement des points de prouesse dont le joueur dispose immédiatement afin d'améliorer son action.

Il existe des tables de prouesses de combat (permettant par exemple de

désarmer l'adversaire, de le mettre à terre, de lui infliger plus de dégâts, de créer une ouverture pour un allié, etc.) et des prouesses de magie (permettant de réduire le coût en mana, d'utiliser le mana résiduel afin d'améliorer sa défense au tour suivant, d'impressionner ses ennemis, etc.). Mais en réalité, les joueurs, si le MJ le désire, peuvent avoir accès à d'autres prouesses pour d'autres situations : prouesses d'exploration ou prouesses d'interactions avec les PNJ.

La présence de telles prouesses permet de varier les expériences de jeu. Si une grande partie du système de résolution se centre sur le combat, lui offrant le plus d'options et de tactiques, ces prouesses hors combat touchent le sentiment que le jeu récompense finalement autant les approches diplomatiques que les approches violentes. Mais ne nous y trompons pas, les affrontements physiques et/ou magiques restent au cœur même du jeu.

L'autre particularité du jeu vient du concept de Spécialisation, issu directement du jeu vidéo. Chaque classe a accès à des talents spécifiques, dits de spécialisation, permettant d'orienter le personnage dans une voie particulière. S'ils ne sont pas obligatoires, ils sont fortement recommandés (et intéressants) tant ils permettent de typer le personnage. On y retrouve les spécialisations des deux premiers jeux vidéo, du guerrier berserker au mage du sang en passant par l'assassin ou le templier. Chaque spécialisation est aussi un véritable vecteur d'histoire. Un MJ désireux de s'en servir saura mettre en scène leur acquisition et en faire un véritable moment de jeu. Il s'agit en effet souvent soit d'apprendre des techniques spéciales et rares (comme le Chevalier ou le Duelliste), soit de rejoindre un groupe spécifique ou de suivre un apprentissage rare et précieux (comme le Templier, l'Archiviste ou le Barde).

Un personnage pourra, au cours de sa carrière, acquérir deux spécialisations. Mais toutes deux devront être issues de sa classe de personnage : il n'est pas possible de se multiclasser dans le jeu. Les spécialisations sont cependant, pour certaines, l'équivalent d'un multiclassage.

## De grandes forces, et quelques faiblesses

*Dragon Age* propose un livre incroyablement complet et généreux. Il n'est avare en rien. Il propose un système complet permettant de jouer du niveau 1 au niveau 20, certes... mais il propose aussi un univers à la fois suffisamment détaillé pour ne pas laisser un néophyte de la licence dans le noir et suffisamment survolé pour ne pas noyer sous les détails le MJ. Il propose aussi des conseils de mise en scène, de gestion des règles, des règles pour gérer des organisations comme des guildes ou autres confréries, des règles de batailles de masse, des règles sur les récompenses liées à la réputation du personnage, un bestiaire complet, des règles sur les trésors, les objets magiques, mais aussi les runes que certains artisans nains gravent sur les armes et les armures afin d'augmenter leur efficacité... Et pas moins de 3 scénarios : un scénario d'introduction, un scénario pour personnages de niveau 5 à 7 et un scénario pour personnages de niveau 11 à 13. Entre les scénarios du livre de base et ceux disponibles dans les suppléments *Massacre en Férelden* et *Aventures en Férelden*, c'est une dizaine de scénarios qui sont d'ores et déjà à la disposition des joueurs.

Cependant, tout cela a un prix : la somme de matériel présent dans ce livre de base est si énorme qu'elle peut sembler noyer le MJ sous les options. Il faut avouer que la version en trois boîtes sortie à l'origine par l'éditeur

américain, avant qu'il ne décide de tout rassembler en un livre, avait cela de pratique que l'on apprenait les règles petit à petit, chaque boîte ajoutant une couche de règles au jeu.

Il faut aussi avouer deux petites faiblesses. Tout d'abord, le côté sac à point de vie des personnages et des créatures, ajouté au fait que les armures réduisent les dommages, peut vite faire traîner les combats en longueur et les transformer en guerre d'usure. Heureusement, à partir du niveau 10, le gain de points de vie n'est plus aussi important, évitant d'atteindre des sommets. Ensuite, les prouesses ne sont déterminées qu'*a posteriori* d'un jet. Si la mécanique est sympathique, elle a le désavantage de ne pas permettre de prévoir de manœuvres spéciales. Le personnage est alors réellement à la merci des dés et de leur résultat, réduisant la prise d'initiative. D'autant que les listes de prouesses sont longues et, à moins que les joueurs ne les connaissent suffisamment afin de choisir rapidement, elles ralentissent le jeu avec les joueurs les moins techniquement investis.

Un meneur de jeu bricoleur saura effectuer les ajustements qui lui conviennent. Mais que l'on ne s'y trompe pas : le jeu tient la route techniquement et, malgré ces quelques petits défauts, il est agréable à jouer. Si vous adorez l'univers de *Dragon Age*, ne vous retenez pas. Et si vous ne connaissez pas ce dernier mais que vous cherchez un jeu tout en nuances de gris, à la fois sombre et épique, n'hésitez pas à y jeter un œil. Le jeu en vaut la peine, et le fait que le livre soit totalement autosuffisant est une véritable force. D'autant que la gamme étant sortie dans son entier, vous n'aurez pas à attendre la traduction d'un supplément afin d'en profiter pleinement.

Julien Dutel

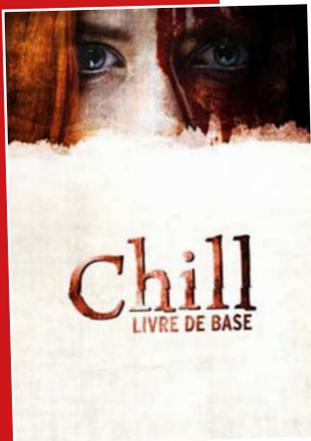


### J'aime :

- + L'univers, riche et intéressant.
- + La simplicité du système, à l'appropriation facile.
- + Des prouesses pour le combat mais pas que.
- + Un livre tout en un.

### J'aime moins :

- Les prouesses *a posteriori* du jet de dé, intéressant mais frustrant et aléatoire.
- Le côté longuet de certains combats et l'effet « sac à PV ».



LIVRE DE BASE (VF)

# CHILL

## In memoriam

*Les grandes licences semblent condamnées à faire leur comeback, parfois à raison, parfois en dépit du bon sens. Avec Chill, les risques sont élevés : comment moderniser un jeu dont l'horreur qu'il dépeint est autant ancrée dans son époque ?*

**Fiche technique**  
**Éditeur** • A.K.A. Games  
**Matériel** • Livre A4  
 de 288 pages couleur  
 couverture rigide  
**Prix constaté** • 50 €

**C**hill fait son apparition dans les années 80. Il se présente comme une alternative, quasiment la seule en fait, à *l'Appel de Cthulhu*. Les joueurs incarnent des membres de la SAUVE, une société secrète qui lutte contre les créatures maléfiques de l'Inconnu : loups-Garous, vampires, fantômes... *Chill* est alors à mi-chemin entre le cinéma d'exploitation des années 70/80 et les intrigues complotistes à la *X-Files* des années 90.

Le challenge de cette nouvelle édition : proposer une révision moderne sans dénaturer le jeu, mais sans verser dans la parodie non plus. L'arrivée de la VF chez *AKA Games* est l'occasion parfaite de faire le point.

## À la rescousse

Les PJ sont des émissaires, des membres de la SAVE<sup>(1)</sup>, dont l'objet est l'étude et la lutte contre les mystérieuses forces de l'Inconnu. Ces dernières se matérialisent dans notre monde sous la forme de créatures horribles (tous les classiques de toutes les mythologies y passent), ainsi que par des pouvoirs appelés l'Art.

Récemment, la SAVE a connu une importante période de troubles qui l'a fortement morcelée. Elle est désormais constituée d'une multitude de bureaux

locaux indépendants, souvent isolés, et qui ignorent même parfois l'existence des autres. Son historique fait l'objet d'un très long chapitre qui déborde littéralement d'informations. Les éléments de contexte fourmillent aussi un peu partout dans le reste de l'ouvrage.

Le résultat n'est cependant pas toujours ludique. Par exemple, chaque discipline de l'Art s'accompagne d'informations sur la manière dont celle-ci a été découverte, étudiée et classifiée par la SAVE, informations difficiles à transmettre aux joueurs en l'état ou à exploiter en jeu. Dans le même ordre d'idée, le tour du monde des bureaux de la SAVE est à première vue intéressant et propose une bonne variété de situations. Mais ces mêmes bureaux ayant par ailleurs peu de relations entre eux, il sera compliqué d'en utiliser plus qu'une petite partie sans trahir le *background* proposé.

Il ne faut cependant pas faire la fine bouche, car ces quelques éléments moins utiles ne sont rien à côté de la masse d'idées d'aventure fournie. L'historique de la SAVE est par exemple entrecoupée de nombreuses affaires historiques dont la « *fin* » est toujours ouverte pour un épisode 2. Quoique distendues, les relations entre les agents et les bureaux constituent aussi une importante source d'intrigues.

<sup>(1)</sup> Eh oui, désolé pour les nostalgiques, l'ancienne francisation SAUVE a disparu !



Il faudra certes faire marcher un peu votre suspension d'incrédulité sur quelques points nébuleux (comment diable ces bureaux se financent-ils ?), mais l'ensemble reste particulièrement cohérent – il y avait pourtant un vrai risque d'effet patchwork avec grosses coutures trop visibles !

## Comme une odeur d'ancien

Pour motoriser l'horreur, *Chill* est resté sur un système à pourcentage qui sent fort les années 80 : 9 caractéristiques, des compétences, des avantages/désavantages, jusque-là du classique. Plusieurs très bonnes idées ont cependant été apportées à cette édition.

Tout d'abord, les personnages ne sont plus définis que par 9 compétences principales (une par caractéristique), celles qui comptent vraiment pour un enquêteur de la SAVE. Cela rend le système bien plus lisible, sans pour autant réduire les options, puisque ces compétences peuvent-être spécialisées. Les compétences plus annexes, liées à une activité professionnelle ou un savoir très précis et (*a priori*) moins utiles dans

les missions de la SAVE, sont aussi accessibles sous la forme d'un avantage.

*Chill* évite ensuite la fastidieuse répartition de points de *l'Appel de Cthulhu*. Les compétences sont simplement maîtrisées ou non, ce qui leur donne un score égal à la caractéristique associée ou à la moitié seulement, respectivement. Les spécialités sont quant à elles associées à trois niveaux de maîtrise : débutant, expert et maître, qui octroient un bonus de 15, 30 ou 50 % à la compétence associée. Les calculs sont plus simples, et le niveau de précision reste bien suffisant que pour que deux personnages ne ressemblent pas.

Toujours dans cet esprit, la santé n'est pas définie par des points de vie, mais par un état – deux, en fait : l'un pour la santé physique, l'autre pour la santé mentale. Là aussi, le jeu gagne en lisibilité.

## Une couche de modernité

Cette édition pioche aussi dans les outils plus modernes du JdR avec un système de jetons lumières/ténèbres. Ces jetons régulent une partie du jeu, en particulier l'usage des Arts (la magie de Chill). →



Ils ne « *s'utilisent* » en fait pas mais se retournent – lumière et ténèbres formant les deux faces d'un même pion. Les joueurs retournent bien entendu les jetons lumières sur leur face ténèbres, le MJ le contraire.

Ils ne servent pas seulement à modifier les jets de dés. Ils peuvent aussi influencer sur la narration, dans un sens et surtout dans l'autre : séparer le groupe, entraver le fonctionnement de l'équipement... Chaque avantage que prendront les joueurs finira donc par se retourner contre eux d'une manière ou d'une autre, si possible au plus mauvais moment.

Le résultat est très visuel, et la proportion entre lumière et ténèbres ainsi mise en visibilité est en parfaite adéquation avec les thèmes du jeu.

## Un bureau pour dans les ténèbres les lier

Quelques pages sont consacrées à la création d'un bureau pour héberger les PJ. Aucun élément technique ici, il s'agit exclusivement de guider le groupe dans la définition d'un contexte de jeu qui va lier ses différentes investigations : membres et personnalités, conflits internes, mystères...

Le choix le plus important que le groupe doit faire est de choisir si leur bureau suit les voies traditionnelles ou les nouvelles voies posées par Hayat Nejem. Cette militaire s'est imposée comme un leader naturel de la SAVE après les événements qui ont failli causer sa disparition dans les années 2000. À une organisation hypercentralisée, elle a opposé une organisation en chaîne, où un bureau n'est en lien qu'avec une dizaine d'autres. Elle a aussi remplacé l'esprit chevaleresque typique de la période romantique qui a vu naître la SAVE par la ruse et la tactique avant tout : on ne combat pas un ennemi plus puissant en l'attaquant frontalement.

Tous les émissaires n'adhèrent cependant pas à la vision d'Hayat, ce qui a entraîné un schisme au sein de l'organisation. Certains groupes suivent encore les voies traditionnelles. Ils estiment que la SAVE a appris de ses erreurs et peut conserver son ancienne organisation, jugée plus efficace, sans risque de revivre les terribles années qui viennent de s'écouler.

## Conseils prudents

Vous l'aurez compris, la SAVE occupe une place très importante dans le jeu. C'est elle qui donne le liant entre les missions. Ces dernières tournent autour d'une chasse au surnaturel et se matérialisent par un inévitable bestiaire de ce que pourront rencontrer les PJ.

La plupart sont des standards, même s'ils sont parfois présentés sous une dénomination inhabituelle pour être plus générique – la « *Vieille femme* » regroupe ainsi les différentes formes de sorcières. Ce catalogue a un côté un peu « *monster of the week* » qui donne l'impression de se trouver dans une série d'horreur des années 60. Il s'agit plus d'un choix intrinsèque au jeu qu'un défaut en soi, ceci dit. Il n'est par ailleurs pas proéminent dans le contexte, qui peut se concentrer sur bien d'autres aspects pour dynamiser un peu ce classicisme.

Toujours dans la catégorie des outils destinés au MJ, *Chill* comporte un habituel mais remarquable chapitre de conseils. Loin de se contenter de préconisations généralistes, il est particulièrement généreux en exemples et en propositions concrètes et pratiques. Il explore par exemple différents types d'horreur. Outre la pertinence de la classification proposée, il détaille pour chacune des créatures et des disciplines de l'Art adaptées à l'ambiance recherchée.



Il démontre par ailleurs la variété de ce qu'il est possible de faire avec *Chill*. Loin de se contenter d'un jeu de chasse aux monstres, et même s'il reste assez orienté action, il permet de pousser les curseurs vers l'horreur psychologique, le gore, l'horreur diabolique façon *l'Exorciste*... Pertinent ET pragmatique dans l'approche des différents types d'horreur, *Chill* réussit en quelque sorte là où *Within*, avec son (d)étonnant humour potache, pouvait parfois échouer.

## Densité

Vous l'aurez compris, même avec « seulement » 288 pages, l'ouvrage est particulièrement dense, à l'image de sa maquette. Cette dernière est fidèle à la V.O. Si on peut lui reprocher le manque de lisibilité de certaines pages et de certains encadrés, il s'en dégage une ambiance plutôt réussie. D'autant que cette VF a mis de côté l'un des ratés de la VO, les illustrations des archétypes, pour de nouvelles versions plus en adéquation avec le style du reste du jeu.

Certes, on peut regretter que d'autres illustrations dans le même genre soient restées. Ou encore que l'organisation soit perfectible : l'index ne comporte que les entrées techniques, les

chapitres alternent règles et contextes dans un ordre discutable (l'Art est abordé avant les règles de base)... Il n'y a rien de dramatique cependant, car avec des règles bien pensées et assez simples, et un univers homogène, il reste relativement facile de s'y retrouver.

Notons aussi que la traduction est de très bonne qualité (et fait déplorer que quelques coquilles soient restées). La lecture est un vrai plaisir, ce qui est loin d'être négligeable étant donnée la masse de contenu à s'ingurgiter.

## Paré pour l'Inconnu

Cette nouvelle édition est plus qu'une excellente surprise. Ses quelques défauts sont somme toute très mineurs, surtout comparés à ses nombreuses qualités. Et au cas où vous n'en ayez pas assez, la gamme comporte déjà d'importants suppléments, dont *Casus Belli* ne manquera pas de vous reparler.

Si vous cherchez un jeu d'horreur direct, permettant de reproduire différents types d'ambiance dans un cadre riche et cohérent, ne cherchez plus, vous avez trouvé !

Slawick Charlier

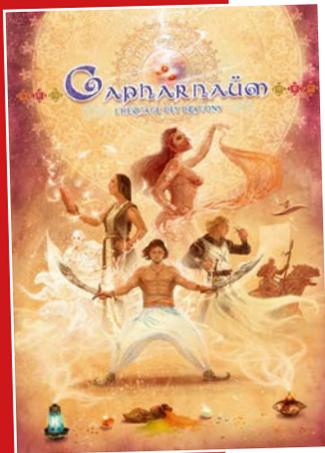
### J'aime :

- + La présentation de la VF.
- + Les conseils aux MJ.
- + Les règles du d100 parfaitement lisibles.
- + Un contexte riche, modernisé et cohérent.

### J'aime moins :

- Du contexte à l'intérêt ludique parfois discutable.
- Le côté « *Monster of the Week* ».
- Pas de scénario dans le livre de base.





### Fiche technique

**Éditeur** • Studio Deadcrows et les XII Singes  
**Matériel** • Deux livres A4 320 pages monochrome avec carnet couleur, couvertures dures  
**Prix constaté** • 49,90 € pour chaque livre

On peut dire que lors de sa première publication, *Capharnaüm* avait fait parler de lui. Second jeu du studio *Deadcrows* après l'étrange, sombre, très buggé mais diablement intéressant *AmnesYa 2K51*, il tranchait radicalement pour offrir, fait rare, un univers moyen oriental s'inspirant fortement des *1001 Nuits*, haut en couleur, héroïque, épique même, et toujours aussi fouillé. Mais la gamme eut du mal à suivre et, finalement, le jeu semblait stagner depuis 2011... Mais c'était sans compter sur la pugnacité du studio et le coup de pouce des *XII Singes*.

### Un petit point sur le matériel

Une fois n'est pas coutume, je ne commencerai pas cette revue par une description de l'univers. Gardons-en un peu pour plus tard voulez-vous ? Cette édition révisée de *Capharnaüm* a été financée afin de fêter les dix ans du jeu. Il s'agissait avant tout de sortir l'*Atlas*, un supplément très attendu, au point d'en être devenu une arlésienne pour les fans. Mais les auteurs en ont profité pour redonner un petit coup de jeune à la gamme.

Revenons 10 ans en arrière. *Capharnaüm* voit édité un livre de base touffu. On pourrait même dire que le

LIVRE DE BASE (VF)

# CAPHARNAÛM

## Deux livres pour mille et une vies

Né en 2007, mis au monde par le Studio Deadcrows sous l'égide du 7<sup>e</sup> Cercle, *Capharnaüm* a connu un succès certain mais n'a pas pu porter ses ambitions au bout. Le voilà de retour, avec un petit coup de main des XII singes dans une seconde édition qui n'en est pas vraiment une.

mot « *touffu* » est léger pour en décrire le contenu. Ce livre de 300 page avait voulu faire rentrer tant d'informations au forceps dans ses 300 pages environ qu'il en avait acquis la réputation (justifiée) d'être difficilement lisible. Police de caractère trop petite, titres de parties trop peu contrastés avec le fond rendant leur lecture hasardeuse... Le livre ne manquait pas de contenu en soi, mais en devenait difficilement digeste. D'autant plus regrettable que le contenu était loin d'être inintéressant (et fort heureusement pour le studio *Deadcrows*, cela n'a pas arrêté nombre de joueurs et de MJ).

La sortie anniversaire de l'*Atlas* dédié à l'univers de *Capharnaüm* fut l'occasion de retailler complètement le livre dans une version lisible et logique. C'est ainsi que sont nés les deux livres que nous avons aujourd'hui entre les mains : le *Livre des Héritiers* (les joueurs) et le *Livre d'Al Rawi* (le meneur). Deux livres contenant tout le contenu du livre de base précédent, désormais réparti sur 640 pages en tout. Nous vous avais-je pas dit que la première édition était trop touffue ?

### Le Livre des Héritiers

Bienvenue dans le Capharnaüm, une région moyen-orientale et arabisante

au croisement des multiples routes commerciales. Bordée par la mer intérieure, elle prend place dans un bassin ressemblant à une version fantastique du bassin méditerranéen. Le Capharnaüm se trouve au cœur d'une masse continentale nommée Jazirat. Cette dernière a connu de multiples bouleversements mais elle est aujourd'hui habitée par quatre groupes ethniques : les Saabi (les héritiers historiques de Jazirat désormais exilés au sud dans le royaume de Kh'saaba), les Shiradim (un peuple en exil s'étant emparé des terres du nord), les Escartes (des envahisseurs occidentaux rappelant l'Espagne ou l'Europe en général) et enfin les Agalanthéens (semblant être les héritiers de la Grèce antique). Chaque peuple possède ses traditions, sa vision du monde propre et sa structure sociale plus ou moins clanique ou tribale. Tous règnent sur certaines zones géographiques et tous sont en conflit plus ou moins larvé, qu'il soit politique ou plus direct, afin de s'assurer le contrôle du Capharnaüm.

Les personnages ont tous un point commun : ils sont les héritiers des Dragons. Porteurs d'une marque en forme de dragon dans le dos, au niveau du cœur, ils sont destinés à de grandes choses. Pour peu, évidemment, qu'ils acceptent leur héritage céleste.

Ce livre contient donc tout ce qui est nécessaire à la création d'un personnage. La géographie y est abordée relativement en profondeur, les diverses ethnies ainsi que leurs structures sociales, claniques et familiales sont décrites in extenso. On trouve plusieurs personnalités présentées pour chaque, et un joueur désireux de s'investir pleinement trouvera une richesse lui permettant de créer un personnage tout en nuances.

La création de personnage se passe en plusieurs étapes. Tout d'abord on choisit son sang (le peuple et la tribu/clan/famille/nation où l'on est né), et

sa Parole (l'enseignement que l'on a reçu). Chaque peuple et chaque sous-ensemble de ces peuple en propose. On pourrait penser que le jeu offre donc une structure de jeu à clan, mais tout est prévu pour dévier : on peut avoir un sang et une Parole qui ne sont pas naturellement associées. Mais plus ils sont éloignés, plus il y aura de désavantage (parfois un peu trop, peut-être, puisque cela prive de quelques points de Vertu à dépenser... dont nous parlerons plus loin).

Une fois ces deux données choisies et les bonus et capacités qu'elles apportent notés, on s'attaque à déterminer le score des Vertus héroïques : la Fidélité, la Bravoure et La Foi, dont la moyenne détermine la valeur de la dernière vertu, l'Héroïsme. L'héroïsme se dépense afin d'obtenir des effets spéciaux et de se faciliter la vie, quant aux autres elles servent avant tout à activer les capacités des diverses paroles. Ces dernières, fluctuantes en fonction des actions des personnages, déterminent aussi une partie de l'expérience que le personnage acquerra à la fin de chaque aventure. Quelques points à dépenser, et on peut passer aux caractéristiques et aux compétences et aux touches finales du personnage : quelques détails à tirer sur des tables aléatoires pour enrichir son passé, de l'équipement à attribuer (en fonction de ses domaines de compétence), etc. La création de personnage, une fois le concept bien en tête, n'est pas longue et assez facile à prendre en main.

La particularité du livre est de ne proposer que le premier niveau de chaque Parole (sur six). Ainsi, il ne propose pas au joueur de planifier à l'avance toutes ses capacités, mais plutôt de découvrir au fur et à mesure de son évolution de son personnage.

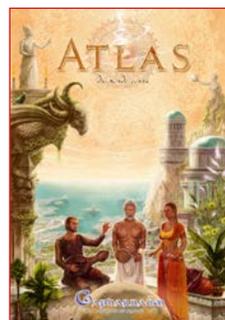
## Le Livre d'Al Rawi

Ce second livre regroupe tout ce qu'il faut au MJ. La base de la →

## Atlas du monde connu

Le Crowdfunding de *Capharnaüm* était avant tout là afin de permettre la sortie de la vraie nouveauté de ce financement : *l'Atlas*.

Le supplément, attendu de longue date, ne déçoit pas. Il étend le livre de base en offrant une description précise sans pour autant être rébarbative du monde au-delà de Jazirat. Chaque région est dépeinte en quelques pages, avec ses grandes caractéristiques, ses lieux emblématiques mais aussi ses mystères, comme autant de pistes de scénarios et d'ambiances, sans compter son scénario. *L'Atlas* est clairement fait pour les MJ qui désirent faire voyager leurs joueurs jusqu'aux confins du monde connu. Un ouvrage utile, agréable à lire, mais étrangement imprimé en niveaux de gris, là où le reste de la gamme est imprimée dans des tons tirant plus vers le sépia.



### Fiche technique

**Matériel** • Livre A4 108 pages monochrome couverture souple  
**Prix constaté** • 25 €

## Les allégories d'Al Rawi

Ce petit supplément contient 5 aventures complètes permettant au meneur de confronter les personnages à une grande variété de situations. Même si le fantastique est souvent présent, ce n'est pas toujours le cas et, parfois, certains scénarios proposent de mettre en scène les aspects sombres de la nature humaine et des dilemmes moraux qui pourraient, s'ils sont bien amenés, marquer les joueurs. Cinq scénarios sympathiques qui permettront aux meneurs d'avoir encore plus de matière de jeu, surtout s'ils n'ont pas le temps ou l'envie d'écrire leurs propres histoires.



### Fiche technique

**Matériel** • Livre A4 64 pages monochrome couverture souple agrafé  
**Prix constaté** • 19,90 €

La résolution des actions est simple : quand un joueur désire que son personnage accomplisse une action à l'issue incertaine, il saisit autant de d6 que la somme de la caractéristique et la compétence impliquées dans l'action et les lance. Une fois le lancer fait, il conserve un nombre de dés égal à sa caractéristique et les additionne. Le total obtenu est alors comparé à une difficulté et doit lui être supérieur ou égal. Les dés écartés peuvent être, eux, additionnés et leur score est comparé à un petit tableau afin de déterminer non pas si l'action réussit, mais sa qualité (et, en cas d'échec, sa gravité). Quand un personnage ne possède pas la compétence appropriée c'est un jet de caractéristique brute et il doit alors retenir tous ses dés (la qualité du jet ne pouvant alors être que minimale).

Mais c'est là que le système se corse un peu et devient tactique. Ainsi, un personnage peut décider avant son jet, de prendre quelques « vantardises ». Il s'agit pour le joueur d'annoncer qu'il retiendra moins de dés que normalement, qui iront alors alimenter non pas la réussite mais la qualité. C'est ainsi que le personnage peut décider de prendre des risques afin de réussir mieux, au prix d'une plus grande difficulté à réussir, et au risque d'échouer plus lamentablement. En combat, la qualité de réussite impactant les dégâts, c'est aussi un moyen de faire le ménage plus rapidement, pour peu que le coup porte.

Il existe enfin deux autres nuances. Tout d'abord, chaque personnage dispose d'un dé dragon : un dé d'une couleur spécifique, qui a la particularité d'exploser à l'infini. Ainsi, à chaque fois que ce dé obtient un résultat de 6, il est relancé et le nouveau résultat ajouté à la valeur obtenue sur le dé. Et comme, lors d'un jet de dé, l'on n'est pas obligé de retenir tous les dés les plus hauts pour obtenir une réussite, ce dé peut aussi être utilisé afin d'augmenter la

qualité, augmentant par là même la probabilité d'une réussite légendaire. Ensuite, quand trois dés ou plus obtiennent un score identique, il s'agit d'une constellation : le personnage peut alors s'en servir pour activer une parole ou éliminer quelques sbires lors d'un combat.

Le combat est assez classique mais, afin de rendre l'atmosphère héroïque du jeu, il existe trois niveaux d'ennemis : les Champions, les Vaillants Capitaines et les Traîne-babouche. Les premiers sont des adversaires de premier plan, les plus puissants. Les seconds des adversaires intermédiaires plus faciles à vaincre, et les derniers de simples sbires qui volent par paquets de 6.

Il existe enfin plusieurs systèmes de magie, dépendant du peuple l'ayant enseigné. Pour certains, il s'agit d'une liste de sorts, mais le plus intéressant reste celui qui est le plus pratiqué, et qui est assez « freeform ». Chaque sorcier connaît donc de 1 à 3 verbes (créer, détruire, transformer), selon le score possédé dans sa compétence magique. Il connaît aussi plusieurs éléments : des mots (toujours des noms) plus ou moins larges ou restrictif, comme Feu, Animal, Chat, Humain, Femme, etc. Afin de réaliser un sort, il doit combiner un verbe et un à plusieurs éléments pour obtenir un résultat. Moins le résultat sera naturel et plus le sort sera difficile. Plus les éléments seront restrictifs, et plus la difficulté baissera. Un système laissant donc la place à la créativité du joueur, pour le meilleur et pour le pire.

## Beaucoup de pour, quelques réserves

Il est avant tout nécessaire de saluer le travail du studio *Deadcrows* des *XII singes* sur ce diptyque. La mise en page est plus claire, les textes et titres plus lisibles, et la réorganisation des textes afin de créer un livre destiné aux joueurs et un livre destiné au meneur

est intelligente et bien pensée. Le système est le même et fonctionne bien, et il plaira à ceux qui apprécient les systèmes héroïques et hauts en couleur. La magie est intéressante et elle possède à la fois les avantages et les défauts d'une magie « *freeform* » : le personnage n'est pas limité par une liste de sorts mais un joueur malin saura en tirer parti et faire des choses absolument inattendues. Évidemment, cela est bien loin d'être une mauvaise chose, mais certains meneurs n'apprécieront pas ce côté un peu trop versatile et pas assez contrôlé.

*Capharanüm* est un jeu exigeant, autant pour le meneur que pour les joueurs. Les deux livres sont touffus, remplis jusqu'à la moelle de background. Et si le système de résolution est assez simple à maîtriser, on peut vite se sentir un peu perdu face à la masse de données de background qui nous sont présentées. Malheureusement, le chapitre de conseils de maîtrise, certainement le plus attendu et le plus important pour un jeu de cette densité, semble un peu court et s'abandonne vite à une liste d'intrigues utile et intéressante, mais qui finit de densifier le tout.

Il en va de même pour les joueurs. *Le Livre des Héritiers* est un livre du joueur à part entière et la création de personnages, passionnante au demeurant, offre des options d'historiques variées se répercutant sur l'aspect technique. Mais il est alors exigeant : pour en profiter pleinement, lire *Le Livre des Héritiers* ne sera pas de trop pour les joueurs. Il n'est évidemment pas impossible de résumer tout cela aux joueurs, mais ils en perdront en profondeur et, finalement, les personnages en deviendront à coup sûr plus archétypaux. Le jeu permet pourtant d'avoir un jeu à clans sans en porter les défauts. Il est cependant à noter qu'il existe un supplément de 32 pages, les arcanes de l'aventure,

## Shaytan

[Spoiler] Attention joueur, passe ton chemin. Car ce qui suit décrit une petite mécanique qui impactera directement ton personnage s'il est un sorcier, mais dont la découverte surprise sera un véritable moteur de jeu. Car la sorcellerie a un prix. Puissante, versatile, elle constitue un véritable danger pour son utilisateur car, petit à petit, à force de l'utiliser, elle donne naissance à un Shaytan : un double maléfique du sorcier. S'il n'en prend pas conscience assez vite, ce double grandira jusqu'à littéralement consumer le sorcier et prendre sa place afin de causer des ravages. Évidemment, il existe des moyens d'endormir ou d'affaiblir le Shaytan d'un sorcier, mais il existe des « *paliers* » qui, une fois franchis, ne peuvent plus être franchis dans le sens inverse. Un vrai moteur et de découverte, et de scénario.

synthétisant tout cela pour les joueurs. N'ayant cependant pas mis les mains dessus au moment de rédiger cette critique, il m'est impossible de dire si cela corrige ce petit souci.

Alors, *Capharnaüm* vaut-il la peine ? Avec son univers possédant une profondeur certaine, son système de résolution appuyant l'ambiance héroïque, il est agréable et de le maîtriser, et d'y jouer un personnage. La création de personnage, une fois le background du jeu absorbé, est passionnante et permet de créer des personnages variés et fortement typés. Alors, si vous êtes amateurs de jeux légers et rapides à prendre en main, les 640 pages de ces deux livres ne sont pas pour vous. Par contre, si vous appréciez les univers fouillés et complets, et si vos joueurs aiment eux aussi s'immerger dans des univers de ce genre, voire s'ils aiment eux-mêmes se plonger dans la lecture d'un background fouillé, n'hésitez pas. D'autant que son ambiance mille et une nuits n'est pas courante et change vraiment des jeux médiévaux-fantastiques habituels.

Julien Dutel

### J'aime

- + Un univers original.
- + Une ambiance marquée et marquante.
- + Un univers touffu et développé.

### J'aime moins

- Un univers qu'on ne sait pas toujours par quel bout prendre.





DUNGEONS &amp; DRAGONS 5 (VF)

## KIT D'INITIATION

### Du light qui rassasie son rôliste

*Le kit d'initiation est destiné à (re)mettre le pied à l'étrier au vénérable, qui fête sa cinquième édition.*

**N**ostalgique d'*AD&D*, vous avez subi les différentes transmutations du mastodonte. Passer du TACO à la CA n'a pas simplifié le système, qui s'est gorgé de multitudes de règles avec les décennies. Vous ne voulez pas claquer votre prime de vacances dans un triptyque de base, qui prendra de toute façon trop de place dans la valise ? C'est comme pour l'entretien de la barbe, commencez donc par un kit tout-en-un.

### Une caisse à outils à partager

La boîte qui renferme le matériel est solide, les illustrations donnent envie de l'ouvrir. Elle est grande, il vous restera de l'espace grâce au double fond, qui donne l'impression qu'il y en a plus que prévu ! Sur le dessus, un petit sachet contient les dés spéciaux d'un joli bleu marbré. Je sais bien que c'était déjà comme ça dans la VO et c'est la tradition dans les boîtes *D&D*, mais j'aurais aimé la présence du d10 qui fait les dizaines sur le d100. Oui, j'aime les dés ! Ce n'est pas grave, on ne joue pas à Cthulhu !

Les règles sont résumées dans un fin livret agrafé de 32 pages. Si les illustrations abondent et que la charte graphique reprend le design du grand frère, une trentaine de feuillets peuvent-ils remplacer les 320 du *Player's Handbook* ? Eh bien oui, cette synthèse est bluffante. Bien entendu, comme vous

jouerez avec des pré-tirés, les règles de créations sont absentes. Le premier chapitre présente toutes les caractéristiques et leurs compétences associées, mais aussi les bonus de maîtrise, les sauvegardes et la sagesse passive. Coté baston, le panel est conséquent et ne se limite pas à taper et faire des dégâts. Esquiver, chercher, se cacher sont des options parmi d'autres qui nous éloignent du porte/monstre/trésor de jadis. Une petite section est dédiée au matériel d'aventure. Elle nous fournit les armes et l'équipement que vous pourrez acquérir au cours de vos premières pérégrinations. Les règles sont étonnamment complètes en si peu de place. Enfin, un copieux chapitre est consacré à la magie. Les règles essentielles sont encore là, ainsi qu'un éventail de sorts de clerc et de magicien, jusqu'au niveau trois. Ils seront bien utiles pour les lanceurs de sorts présents dans la boîte.

Les personnages, justement, qui sont-ils ? Cinq archétypes traditionnels de niveau 1 : deux guerriers humains (un noble et un héros du peuple), un magicien elfe, un clerc nain et un roublard halfelin. Toutes les statistiques sont présentes sur des fiches recto/verso bien remplies. Pour faire plus connaissance, chaque héros en herbe a déjà des traits personnalisés et quelques aptitudes. Le verso dispose aussi des futures améliorations qu'ils obtiendront en gravissant les niveaux jusqu'au

#### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Editions

**Matériel** • livrets de 32 (les règles) et 64 pages (les aventures), 5 fiches de personnages pré-tirés et 6 dés spéciaux

**Prix constaté** • 32,90 €

cinquième. Une fiche vierge est disponible, elle sera bien utile quand les originales seront recouvertes de couches successives de crayons et de traces de gommes. Tout y est, mais une petite illustration de présentation aurait été encore plus immersive.

## Le reste doit demeurer secret

L'autre livret agrafé est du domaine exclusif du MJ. La suite va vous dévoiler l'intrigue, elle doit donc lui être réservée. *La mine oubliée de Phandreux* est un recueil d'aventures de 64 pages, divisé en quatre parties. Une petite introduction présente sommairement les Royaumes Oubliés et la région de Neverwinter. Les cinq compères sont engagés pour escorter une petite caravane jusqu'au village-champignon de Phandaline. La contrée était jadis un royaume où nains et gnomes se partageaient la gestion d'une mine magique. Ils en tiraient des minerais précieux et des artefacts puissants. Mais une alliance d'orcs et de sorciers ravagea la contrée, la plongeant dans l'oubli. Depuis quelques années pourtant, la ruée vers l'or reprend, attirant autant l'aventure que la convoitise.

Au gré des quatre actes, les joueurs vont découvrir qu'une tribu de gobelins en a après leur employeur et ses amis prospecteurs. Une première visite d'un avant-poste niché dans des cavernes leur permet de se dérouiller et d'appréhender les règles de combat. Leur arrivée à Phandaline pousse les joueurs à dialoguer avec les habitants. Le village est assez grand et plusieurs quêtes annexes leur seront proposées, un peu à la manière des jeux vidéo. L'intrigue principale se recentre sur une bande de brigands terrorisant les villageois. Ils ne le font pas juste pour le plaisir, ils ont été engagés pour le faire. Les petites aventures secondaires sont là pour faire monter les niveaux, mais aussi pour pro-

poser d'autres facettes du jeu de rôle. Il faudra parfois négocier, souvent taper aussi. Attention, le danger est réel (il y a même un jeune dragon vert), les imprudents compteront leurs dents à la fin. Le chapitre final est un bon gros donjon comme on les aime, avec des monstres, des portes et des trésors. L'adversité est variée, chaque fois logique, pas seulement là pour remplir les salles. L'affrontement ultime conclut cette longue aventure de manière glorieuse, laissant des souvenirs impérissables pour une première expérience.

Le livret se conclut par deux annexes présentant les objets magiques et les profils des montres. L'ensemble du kit est complet et permet de vraiment s'initier à *D&D*. Il n'est pas réservé aux débutants ou aux néophytes. Au contraire, il permet de se faire une idée de la nouvelle édition, de tester le lifting qu'elle a subi. À n'en pas douter, les quelques dizaines d'heures passées à y jouer donneront l'envie de s'y (re)mettre. Vous pourrez finalement claquer votre prime de vacances de l'année prochaine pour passer à la vitesse supérieure.

Olivier Halnais

### J'aime :

- + La même charte graphique que le grand frère D&D5.
- + Des règles d'initiation très complètes.
- + Les aventures forment une petite campagne.

### J'aime moins :

- Les fiches de personnages très complètes mais trop sobres.
- Il manquerait le d10 des dizaines (même s'il ne sert pas dans la boîte) pour parfaire la poignée.



### Fiche technique

**Éditeur** • Auto-édition

**Matériel** • Livre à couverture souple de 204 pages (*Tiamat*), livre à couverture souple de 208 pages (*Maîtrise de l'Esprit*), écran 4 volets + livret de 16 pages (*Écran du Grand Maître*)

**Prix constaté** • 20 € (*Tiamat* et *Maîtrise de l'Esprit*), 25 € (*Écran du Grand Maître*)

### Gratuit ?

En effet, *Tiamat* est disponible gratuitement en PDF sur le blog du jeu (<http://tiamat-jdr.blogspot.fr/>). Non seulement, le livre de base et la campagne s'y trouvent, mais également de nombreuses aides de jeu (cartes des techniques de combat, kit de démo...) ainsi qu'un art-book – ce qui, au vu de la qualité graphique de ces ouvrages, se justifie pleinement.

De par cette démarche noble, l'auteur permet de lire et essayer son jeu sans déboursier un centime – et les convaincus pourront dès lors franchir le cap de l'acquisition en version papier sur Lulu.

PORTRAIT DE FAMILLE (VF)

# TIAMAT

## Round one... Fight !

*Fans de Street Fighter ou bien Mortal Kombat, Tiamat a été pensé pour vous. Proposant un univers et un système permettant de retrouver les sensations des bons vieux jeux de combat vidéo-ludiques, il était temps de revenir sur cette gamme à l'occasion de la sortie de l'écran.*

**A**uteur indépendant, Christophe Hermosilla mène sa barque tranquillement en proposant ses productions sur Lulu (en *print on demand*) ou en vente directe – voire gratuitement en PDF. Sorti il y a quelques années déjà, son premier jeu se nomme *Tiamat* et propose une expérience ludique plutôt rare : un vrai jeu de rôle de baston, mais qui possède tout de même un univers très intéressant.

### La base

Le livre de base propose un système de jeu qui – s'il inclut de traditionnelles compétences – se révèle surtout centré sur le combat. Affrontement *VS* ou *beat them all* (selon qu'on se retrouve face à un seul adversaire coriace ou à pléthore de sbires aisés à éliminer), les personnages disposent de techniques issues de nombreux arts martiaux (boxe, karaté, krav maga... : neuf au total) et peuvent ainsi s'en donner à

cœur joie pour briser des membres ou tuméfier des visages. Les règles, plutôt détaillées, permettent de simuler de véritables duels prenant en compte notamment la localisation des coups, la position des adversaires, divers états (assommé, aveuglé...), la dépense de points d'énergie et de Furie, etc. C'est dense, mais il reste possible de simplifier un peu tout ça ou d'intégrer les mécanismes les plus poussés au fur et à mesure des parties. Des archétypes donnent aux joueurs des idées de concept à exploiter pour la création de leurs personnages : yakuzas, disciple martial, agent d'Interpol, etc.

Le gros plus, c'est l'univers : un monde contemporain mais où existent des entités millénaires venues de réalités proches et qui s'affrontent par le biais de leurs émissaires, au cours d'une guerre secrète dont l'enjeu est l'avenir de l'univers. Tous ces êtres possèdent des objectifs qui leur sont propres, et on reconnaît là-dedans une forte influence *Mortal Kombat*. Il y a donc un aspect de quête initiatique très prononcé, les personnages découvrant petit à petit les secrets de l'univers.

De plus, l'auteur n'hésite pas à piocher son inspiration dans le cinéma d'action – notamment hongkongais – et le manga afin de proposer un jeu dynamique soutenant la proposition ludique (action & baston !).



## La campagne

*Maîtrise de l'Esprit* est justement prévue pour faire peu à peu entrer les personnages dans la réalité de l'univers de jeu. Au fur et à mesure des scénarios, ils en apprendront ainsi de plus en plus sur le conflit millénaire qui se joue discrètement dans notre monde. Les ambiances et les décors sont variés, de même que les aventures (retrouver des reliques précolombiennes, défendre un dojo, enquêter sur un mystérieux virus, etc.) – prouvant que le postulat de base de *Tiamat* se marie très bien avec divers styles. Les enjeux de cette campagne sont élevés et exploitent très bien le background du jeu – pour une saga des plus épiques.

L'ouvrage se complète de la description de quatre nouveaux arts martiaux (silat, pancrace, kobudo, capoeira) et archétypes, des règles additionnelles ainsi que de conseils pour bien animer la campagne – description des factions impliquées, résumés d'ensemble, etc.

## L'écran

Enfin, *l'Écran du Grand Maître* se révèle comme souvent un accessoire plus qu'utile de par ses tableaux résumant les règles, d'autant qu'il est tout simplement magnifique et plonge directement les joueurs dans l'ambiance échelonnée du jeu.

Il est accompagné d'un livret tout en couleur proposant de nouveaux éléments techniques (art martial, archétype...) ainsi que la faction des Exorcistes et diverses épreuves (des synopsis).

## KO !

De par sa qualité intrinsèque, l'excellence de ses illustrations, sa gamme parfaitement jouable et son mode d'édition (gratuité en PDF, accessible en version papier par du *print on demand* à prix modique), *Tiamat* se révèle donc un jeu à découvrir. Proposant un univers fouillé, des règles détaillées et une expérience peu courante, il mérite clairement de trôner dans votre ludothèque.

Romain d'Huissier

## Œuvre d'art

La gamme *Tiamat* s'offre les services de deux excellents illustrateurs : Mustapha Bennabi et Pierrick Martinez. Ces artistes ont produit pour le jeu des illustrations particulièrement réussies qui, couplées à une mise en page très lisible, enluminent les textes. De nombreux dessins aident ainsi à se plonger dans l'ambiance très action de *Tiamat* : les archétypes sont tous illustrés, de nombreuses scènes de combat sont proposées, etc. Cerise sur le gâteau, la fresque de l'écran est magnifique – bien digne d'un film d'action façon Hong Kong. Il peut même servir dans le cadre d'autres jeux partageant une même ambiance – comme *Feng Shui*.

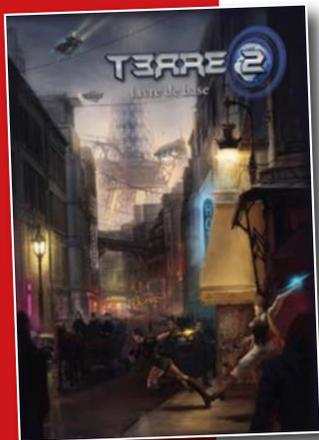
### J'aime :

- + Une gamme prometteuse (et disponible en PDF gratuitement).
- + L'émulation du genre « jeu de baston ».
- + La bonne tenue graphique.

### J'aime moins :

- Quelques relectures n'auraient pas été de trop.
- Un système parfois complexe.





LIVRE DE BASE (VF)

# TERRE 2

## The world next door

*Les adeptes de la théorie de Hugh EVERETT vont crier victoire, les univers parallèles existent. Chaque variation d'une constante fondamentale engendre une nouvelle réalité. Elle suit sa propre ligne, avant d'être à son tour scindée, créant une multitude d'autres mondes.*

### Fiche technique

Éditeur • BLAM !

Matériel • livre couleur à couverture rigide de 352 pages

Prix constaté • 45 €

**T**erre 2 est issu de la collaboration de quatre haut-savoyards. Quatre, comme autant d'archétypes de leur jeu de rôle contemporain alternatif. L'ambiance est décadente, les héros ont de grandes capacités... impliquant autant de responsabilités, comme le disent les mentors ! L'inspiration des séries modernes est assumée et donne naissance à un JdR hyperactif.

### Alternance

Le livre s'ouvre sur une longue nouvelle qui plonge le lecteur dans l'ambiance décalée de notre réalité. Comment expliquer qu'un chevalier au langage désuet se batte autant à l'épée qu'au calibre 9 mm, affrontant des adversaires inhumains ? Tout a basculé lorsque Louis XIV apprit d'un médium que sa descendance tomberait sous la lame révolutionnaire, cédant le pouvoir au peuple. Fin politicien, le Roi-soleil réforma la royauté. Il octroya des responsabilités au tiers-état, encadra les privilèges et imposa une stricte séparation des pouvoirs. Ce virage historique se répercuta les siècles suivants. La révolution tuée dans l'œuf, les monarchies prospérèrent et s'unifièrent autour du Royaume de France. Les grandes guerres n'eurent pas lieu, les nations du vieux monde étant fédérées dans cette

Union des Monarchies Européennes (UME). Les répercussions mondiales sont aujourd'hui nombreuses : la Confédération Américaine, les Empires britanniques et ottomans sont rongés pas des conflits internes. L'URSS et l'Empire du Milieu vivent repliés sur eux-mêmes. L'Afrique et l'Amérique du sud restent sous le joug colonial européen. La religion de l'Unisme est mondialisée mais est menacé par le schisme avignonnais. Ces bouleversements ne sont qu'effleurés, donnant l'eau à la bouche mais nous laissant un peu sur notre faim. Seule la France est développée, pour les autres il faudra attendre.

La géopolitique trop rapidement présentée, notre bon Royaume dispose quant à lui d'un copieux chapitre. Les aspects historiques, politiques et géographiques sont exhaustifs. Ils donnent au Comploteur – le surnom du MJ – les informations nécessaires pour mettre en scène cette France alternative. Les auteurs ont suivi le fil conducteur de leur uchronie, tordant le cou à notre storyline pour en réécrire une version décalée. Le cadre moderne est un savant mélange de traditions et d'anticipation, donnant un cocktail rétrofuturiste bien dosé : calèches volantes, mousquets à visée laser, mode tout aussi ambivalente... Le mariage est plutôt réussi, les idées fusent et s'accumulent, au risque

de se disperser. On sent la ferveur, mais il faudra veiller au cap pour la suite. Quelques approximations émaillent l'ouvrage, et les coquilles sont régulières. Une ultime relecture aurait pu éviter ces écueils. Le PDF corrigé sera fourni aux possesseurs du livre, avec l'aide de la communauté du forum en ligne. Les créateurs y sont très actifs et ouverts aux remarques.

## Le moteur de la calèche

Pour animer ce monde dystopique, les auteurs ont opté pour un système calibré pour l'action. Ils ont choisi celui de COPS, dont ils ont obtenu l'usufruit. On retrouve les règles nerveuses du jeu de flics, adaptées pour l'occasion. Les caractéristiques indiquent le nombre de D10 à lancer, les compétences donnant le score à égaliser. Chaque succès donne un degré de réussite qui doit surpasser la marge de difficulté fixée par le Compoteur. L'initiative a été simplifiée et les stages supprimés, ne gardant que la substantifique moelle du système.

La création de personnages reprend la structure de son aïeul. Elle permet de créer rapidement un alter ego en répartissant des points dans les caractéristiques, les compétences et les (dés)avantages. L'originalité tient dans le choix d'une classe qui donne des capacités surhumaines aux joueurs. Ils incarnent des héros luttant contre le mal qui ronge ce monde – le complot –, là où de simples humains n'auraient aucune chance. Les Sans-ventre sont des clones fabriqués comme des outils industriels avant que l'Unisme n'interdise leur conception pour hérésie. Ces copies à l'obsolescence programmée tentent de survivre en se cherchant une raison d'exister, évoluant au gré des mutations de leur génome. À l'opposé, les Surdoués sont l'incarnation des super-héros qui ne sont que fiction dans notre réalité. Leur pire ennemi est leur

narcissisme, né de leur surhumanité qui les rend supérieurs. Pire encore, les Mentaux sont ceux que nous nommons sorciers ou prophètes. Capables de repousser les limites de la réalité, ils sont au mieux passibles du bûcher. Quant aux Tatoués, ces ritualistes chaotiques sont accusés de pactiser avec le démon, alors qu'ils usent simplement d'une magie mystérieuse. Les joueurs incarnent des parias devant cacher leurs pouvoirs pour ne pas finir enfermés ou exécutés. Ils retrouveront pourtant un allié sur leur chemin, les lançant dans l'aventure : l'Organisation.

## S1 – E1 à E6

Le dernier tiers de l'ouvrage propose la première saison des guerres secrètes, rien que ça ! Terre2 est un jeu à intrigues. Les joueurs vont commencer à lever le voile sur des organisations qui se livrent un combat sans merci pour dominer le monde. Certaines sont présentées, d'autres viendront ensuite. Vous en dévoiler plus gâcherait votre plaisir, sachez juste qu'ils sont truculents à souhait. Recrutés par l'Organisation pour enquêter pour son compte, les PJ vont prendre du galon au cours des six scénarios proposés. Leur complexité monte crescendo et se conclut par un *cliffhanger* qui augure d'une saison 2 détonante. Leur employeur les aide à lutter contre une Némésis implacable, qui ne recule devant aucune extrémité pour assouvir sa soif d'hégémonie.

Terre 2 augure un bon démarrage, la suite est annoncée sur le forum. Un guide d'initiation est téléchargeable gratuitement, avec une version enrichie d'un scénario introductif pour le Compoteur. L'écran et son livret sont en préparation. La gamme va continuer à croître, tellement les auteurs sont motivés. Passez sur quelques défauts et osez basculer dans cette autre dimension, bien plus fun que la nôtre.

Olivier Halnais

### J'aime :

- + Une campagne, dont on attend la suite avec impatience
- + Des archétypes vraiment différents et originaux
- + Le retour des règles de COPS qui participent à l'ambiance héroïque.

### J'aime moins :

- Quelques incohérences ou imprécisions de background
- Le passage d'une maquette couleur au sépia sans cohérence avec la structure du livre
- Le manque d'informations sur le reste du monde





MUTANT YEAR ZERO | LIVRE DE BASE (VO)

# MUTANT YEAR ZERO – MECHATRON

## Éveil et espoir

*Alors que les français se demandent toujours si la gamme Mutant Year Zero sera un jour étoffée par Sans Détour dans la langue de Molière, Free League continue, de leur côté, leur petit bonhomme de chemin avec ce troisième livre de base nommé Mechatron.*

La structure de la gamme *Mutant Year Zero* a cela de particulier que chaque gros supplément thématique est un livre de base en soi, mais intégralement compatible avec le matériel précédemment sorti. Cela crée une petite redondance de contenu sur l'explication des règles, mais qui reste mineure et permet de s'intéresser à la gamme en cours de route sans avoir à tout rattraper. Chaque nouveau supplément thématique d'importance introduit un nouveau type de personnage dans la fameuse Zone (les terres dévastées autrefois occupées par l'être humain). Après les mutants en pleine dégénérescence devant lutter pour la survie de leur communauté, après les animaux anthropomorphes devant se libérer du joug de leurs maîtres, voici venir *Mechatron*, où l'on joue des robots s'éveillant à la conscience et recherchant leur liberté.

## Bienvenue dans Méchatron 7

Mechatron-7 est une installation sous-marine robotisée auto-suffisante créée par l'humanité et désormais laissée à l'abandon depuis plusieurs décennies par ses créateurs. La vie y est réglée comme une horloge et chaque robot y a sa place, répétant inlassablement les

ordres de leur programme et obéissant à l'intelligence artificielle qui régit ce microcosme mécanique. Toute vie robotique est régie par le Collectif, pour le Collectif.

Seulement voilà, depuis quelque temps, plusieurs unités robotiques se sont éveillées et semblent avoir acquies une conscience. Ces anomalies se cachent et se gardent bien d'exprimer leur individualité, mais elles évoluent et cherchent désormais leur place dans ce monde d'ordre et de dégénérescence. Car le collectif se meurt. Les installations sont de plus en plus vétustes, plusieurs zones d'entrepôts se sont déjà effondrées, et les robots sont constamment à la recherche des deux choses qui leur manquent le plus : de l'énergie et des pièces de rechange.

Une situation désespérée dans laquelle les personnages vont devoir se débrouiller pour tracer leur chemin jusqu'à un final grandiose mais terrible. Car oui, *Mechatron* contient, comme ses deux prédécesseurs, le squelette d'une campagne complète à jouer : *Ghost in the Machine*.

## Créer son robot

Dans *Mechatron*, on fabrique littéralement son robot. On lui choisit une fonction (robot de

### Fiche technique

**Éditeur** • Free League Publishing

**Matériel** • Livre format lettre US 240 pages couleur, couverture rigide

**Prix constaté** • 39,99 €

combat, d'entretien, de récupération, protocolaire, etc.) qui déterminera le programme spécial que le robot est capable d'employer, on fabrique son châssis en lui choisissant une tête, un torse et une partie basse de corps, on lui attribue des scores dans ses attributs (Servos pour la force, Stabilité pour l'agilité, Processeur pour ruse et Réseau pour empathie), puis on attribue des scores dans ses programmes (les compétences) et on lui choisit une fonction secondaire (un talent) et enfin des Modules (des pouvoirs) dont le nombre dépend des emplacements disponibles sur les pièces de châssis sélectionnées. Comme dans les autres jeux de la gamme, on détermine ensuite diverses données personnelles comme sa relation avec les autres PJ, avec des PNJ, ses rêves et aspirations, etc.

Le système de résolution reste, lui, le même : on prend une poignée de d6 correspondant à un attribut plus un programme, ainsi qu'un nombre de dés d'équipement correspondant à l'équipement éventuel que l'on utilise, on les lance, et chaque 6 correspond à un succès. Si on le désire, on peut « pousser » un jet : on saisit alors tous les dés n'ayant pas obtenu de 6 ou de 1 (sauf sur les dés issus du programme où les 1 ne comptent pas) et on les relance. Tout 6 supplémentaire est comptabilisé, et tous les 1 des dés d'attribut réduisent d'un au choix un attribut ou l'Énergie. Les 1 sur les dés d'équipement en réduisent l'efficacité jusqu'à ce qu'ils arrivent à 0 et deviennent inutilisables.

L'Énergie est un paramètre important du jeu. Un robot en a besoin afin de pouvoir activer ses modules, mais il doit aussi en dépenser un chaque jour qui passe afin de pouvoir fonctionner. Il s'agit donc d'une denrée recherchée et dont ils auront drastiquement besoin. Pire encore, elle sert aussi de monnaie dans *Mechatron-7*. Une ressource qu'il faudra donc renouveler, négocier et gérer avec prudence. D'autant que

plus le temps avance, plus l'état de *Mechatron-7* se dégrade, et plus les rations quotidiennes d'énergie s'avèrent maigres (ainsi que les avantages d'être connecté au Collectif qui se font de plus en plus inexistantes).

## Ghost in the Machine

La campagne présente dans le livre, quant à elle, est assez simple. Intéressante, elle demandera cependant beaucoup de travail au meneur de jeu, surtout s'il décide de faire ressentir aux joueurs la vie au sein du Collectif et jouer leur prise de conscience personnelle. Autant *Mutant : Year Zero* avait l'avantage de ce côté bac à sable soutenu par une trame globale, autant *Genlab Alpha* possédait des outils pour que mener la résistance ne se cantonne pas qu'aux événements décrits dans la partie campagne, autant on a ici le sentiment que le meneur est un peu laissé seul face à cela. Et s'il est simple de se débrouiller si l'on possède les deux jeux précédents (en utilisant les règles d'exploration de *Mutant : Year Zero* alors que les robots s'aventurent à la recherche de pièces de rechange, ou autres), autant sans eux, il faudra trouver à broder.

## Toujours aussi bon ?

Malgré ces quelques défauts, le travail est toujours aussi intéressant et le jeu donne envie de se glisser dans la peau de ces robots. Le système a été revu pour donner des outils d'ambiance autant que techniques afin de renforcer le thème et, comme toujours, c'est diablement efficace. De plus, la présence d'une campagne est, comme d'habitude, le gage d'une jouabilité quasi immédiate. Et en attendant le prochain jeu qui verra enfin apparaître les humains (*Elysium*, prévu en 2019), quoi de mieux que de jouer un tas de boulons, pour changer ?

Julien Dutel

## Sous l'océan

Alors que les suppléments se suivent, on commence à entrapercevoir la cohérence de la gamme. Il faut avant tout expliquer que la gamme se décline entre les livres thématiques (*Mutant Year Zero*, *Genlab Alpha* et désormais *Mechatron*), et de plus petits suppléments appelés « zone compendium » permettant de mettre en scène quelques lieux ou un environnement atypique. Ainsi, *Méchatron-7* se trouve au fond de l'océan et on ne peut s'empêcher de penser au second Zone Compendium, *Dead Blue Sea*, qui proposait des règles afin de créer une communauté de mutants non plus sur la terre ferme, mais dérivant sur l'océan.

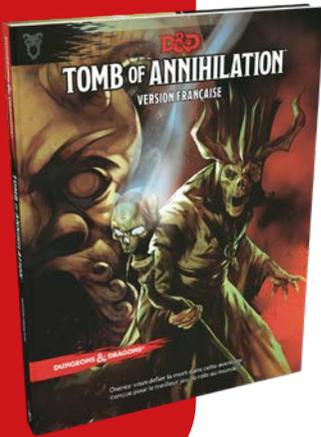
### J'aime :

- + La thématique.
- + Une nouvelle façon de construire son personnage.
- + Des personnages joueur vraiment atypiques.

### J'aime moins :

- [UNAVAILABLE DATA. CORRUPTED DATABASE DETECTED]





DUNGEONS &amp; DRAGONS 5 | CAMPAGNE (VF)

# La Tombe de l'annihilation

## Plus dur sera le Chult

La Tombe de l'annihilation est une campagne ayant pour cadre la jungle de Chult, une île dont l'environnement est considéré comme le plus hostile et mortel de tout Faerûn. Les joueurs vont toutefois devoir s'y rendre afin de contrecarrer une malédiction mortelle qui s'étend à l'échelle mondiale.

### Donjons et Dinosaurés

**SPOILER.** Une sombre malédiction se répand depuis peu dans le monde de Faerûn. Tout humanoïde ayant été ressuscité au minimum une fois (et ils sont nombreux) semble rattrapé par les effets de la mort. Une forte fatigue, les chairs qui se nécrosent et qui finissent par pourrir, suivi d'un nouveau décès pur et simple, et surtout irrémédiable. Aucun sort de résurrection, de conservation ou de protection des effets de mort ne semble capable d'enrayer ce fléau. À la demande d'une enchantresse de leur connaissance les joueurs vont être amenés à enquêter sur l'origine de ce mal. Pour cela, ils vont devoir se rendre en Chult. Une contrée que l'on dit terriblement hostile et mortelle.

Ce ne sera pas une partie de plaisir, dans cette jungle qui recèle autant de dangers que de grands mystères. Que ce soit les autochtones gobelins aux mœurs étranges, les hordes de morts-vivants qui hantent la jungle ou encore un dinosaure zombie, les challenges ne manqueront pas. Mais de nombreuses rencontres permettront aux joueurs de se faire des alliés de plus haut niveau, voire de découvrir certains secrets importants

de cette partie du monde. Si l'île ne comporte qu'une seule grande ville, cela ne l'empêche pas de se situer au centre de nombreuses intrigues impliquant des factions plus ou moins recommandables.

### La carte et le territoire

Si l'introduction un peu trop classique demandera aux joueurs un effort d'implication, la campagne se diversifie rapidement, offrant un éventail d'opportunités très large, à l'image d'une des faces de la carte fournie. Cette carte, qui représente celle donnée aux joueurs par leur commanditaire, ne signale en effet que les lieux connus de l'île, laissant d'immenses contrées inexplorées dans les zones les plus centrales et surtout les plus dangereuses.

L'exploration aura une part très importante et, si la face destinée au maître de jeu de la carte fournie localise précisément certains lieux, libre à ce dernier de les déplacer au gré des besoins scénaristiques. Si une forme de course contre la montre est présente et peut même susciter un ressort scénaristique pour accentuer la pression sur les joueurs dissipés, celle-ci est laissée à la discrétion du MJ et n'est

#### Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions  
Matériel • Livre de  
256 pages  
Prix constaté • 50 €

absolument pas indispensable. Ainsi, une grande liberté est laissée au maître de jeu dans sa gestion des événements.

Avec autant de latitude, cette campagne ressemble à un vaste bac-à-sable où il serait possible de se perdre faute de préparation adéquate. La diversité des lieux, les nombreux PNJ et leurs objectifs personnels, cumulés à la non linéarité du scénario demandent un bon travail préparatoire en amont nécessaire à tout bon MJ pour une maîtrise efficace. Mais finalement, ce foisonnement contribue à rendre cette campagne encore plus agréable et vivante.

## Bienvenue dans la jungle

Le supplément commence par présenter globalement sur une dizaine de pages la campagne, ses enjeux et ses protagonistes principaux. Le chapitre suivant est consacré à la (seule) ville de l'île : Port Nyanzaru. Y sont décrits son histoire et son mode de gouvernance ainsi que les différentes factions qu'elle héberge. Mais également les différents complots et manigances qui se trament, permettant de prendre l'importance de cette zone portuaire en tant que quartier général mais aussi comme lieu de commerce et d'intrigues.

Le troisième chapitre est consacré à la jungle et aux mystères qu'elle renferme. Une partie plutôt dense qui fait toute la saveur de ce supplément. Que ce soit en participant à une parade nuptiale divine ou en résolvant des énigmes d'après une vieille légende, certaines quêtes annexes sont de vrais moments de fraîcheur et d'humour.

Enfin, les deux derniers chapitres sont consacrés chacun à un des deux donjons présents sur l'île. De facture plutôt classique, ils proposent toutefois un challenge relevé ainsi que quelques surprises inventives et un peu farfelues qui ne manqueront pas d'insuffler une énergie certaine à vos parties. La



dernière partie du livre est consacrée aux habituelles annexes renfermant les tables de rencontres aléatoires, fiches de PNJ et différentes aides de jeu.

## Good Stuff

Au niveau matériel, l'ouvrage correspond au standard de qualité habituel. Tout en sobriété et avec une couverture brillante qui met bien en valeur la magnifique illustration de Ben Olivier.

La mise en page est claire et bien lisible, avec sa répartition sur deux colonnes très aérées laissant beaucoup d'espaces aux sublimes illustrations tout en couleurs. On notera un certain nombre de coquilles en début d'ouvrage, surtout au niveau des noms de personnages, qui gênent parfois la compréhension. Sans que cela ne soit un gros point noir et empêche de profiter pleinement de cette campagne, on regrettera tout de même que la relecture n'ait pas été plus attentive sur un ouvrage de cette qualité.

Toa est au final autant une campagne qu'un supplément régional au même titre que celui de 1993 dont il reprend les principaux éléments. Une région hostile mais qui saura récompenser les aventuriers les plus téméraires et les MJ les plus exigeants.

S.L.M.

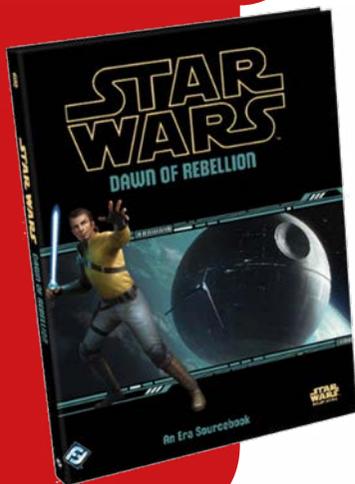
### J'aime :

- + Une aventure non linéaire
- + La maquette très sobre
- + La grande carte recto/verso

### J'aime moins :

- Des coquilles trop nombreuses
- Une introduction trop convenue





STAR WARS | SUPPLÉMENT DE BACKGROUND ET DE RÈGLES (VO)

## DAWN OF REBELLION

### Se dresser contre l'Empire

*Vous avez pu le constater dans le Bric-à-Brac du Jawa, à la Rédaction, nous attendions ce supplément depuis un moment. Et peut-être vous aussi ! Mais si ce n'est pas le cas, voici de quoi il retourne en attendant la sortie du supplément chez Edge...*

**C**omme son titre l'indique, *Dawn of Rebellion* est un supplément de contexte (contenant aussi un peu de technique) consacré à la période durant laquelle est apparue la Rébellion. Autrement dit, les quelques vingt années entre les épisodes III et IV. C'est une première et, au regard du potentiel de jouabilité, ce supplément est plein de promesses.

### Avant Yavin

Jusqu'ici, FFG avait concentré ses trois jeux *Star Wars* sur la période « historique » de la première trilogie à partir de la bataille de Yavin. Ce qui, en fin de compte, limite plutôt les possibilités de jeu en termes de durée, si vous souhaitez être fidèle aux événements des films. *Dawn of Rebellion* est donc un supplément original qui permet à la fois d'aborder une autre période de jeu et de croiser les différentes visions du JdR (« vaurien », « militaire » et « Force »). Il est d'autant plus original que, contrairement aux autres suppléments des trois gammes, il s'appuie énormément sur différentes productions *Lucasfilm/Disney*, qu'il s'agisse des films et séries animées ou des romans publiés récemment, après la reprise en main de l'Univers *Star Wars* par *Disney*.

En effet, l'essentiel des lieux présentés, ainsi que les personnages qui les

accompagnent, sortent tout droit de *Rebels*, *Rogue One* ou encore *Tarkin* et *Thrawn*. Vous trouverez donc dans ce supplément la présentation d'Aldeeraan, de Dathomir, ou encore d'Atollon, qui abrite la base de la cellule Phoenix (*Rebels*). Sont également présentes l'Étoile Noire, Scarif et Jedha, les hauts-lieux de *Rogue One*, accompagnés des descriptions et des caractéristiques de personnages tels qu'Orson Krennic et Saw Gerrera. Et plein d'autres.

### Des mondes en Rébellion

On peut s'interroger sur l'utilité de certains de ces éléments, qui sont au cœur d'histoires déjà racontées. L'Étoile Noire ! Sérieusement ? Et que dire de Scarif, que les Rebelles découvrent dans *Rogue One* : peut-on vraiment exploiter ce monde en dehors du film ? Pour autant, le premier tiers du supplément qui présente ces différents lieux et personnages est plutôt bien fait, à l'image des précédents ouvrages de la gamme. D'autant plus que les auteurs ont eu la bonne idée, pour chaque planète, de proposer une « rencontre modulaire » d'une ou deux pages, qui permet vraiment d'en tirer profit. Ainsi, on se rend compte que, finalement, on peut faire quelque chose de Scarif. Et le MJ souhaitant exploiter Jedha pourra le faire sans problème, en

#### Fiche technique

**Éditeur** • Fantasy Flight Games

**Matériel** • 1 livre à couverture rigide de 144 pages en couleur, format Lettre US

**Prix constaté** • 62,30 €

utilisant même en complément les différents romans que nous avons abordés dans le Bric-à-brac du Jawa.

Dans sa deuxième partie, *Dawn of Rebellion* décrit abondamment les ressources des différentes factions (Empire, cellules rebelles...) au cours de cette période, avec leurs enjeux et objectifs. Là encore, de nombreux PNJ sont décrits, depuis de simples cadets impériaux ou agents rebelles jusqu'à des « stars » tels que Tarkin, Thrawn ou Vador *himself*. La description du fonctionnement de l'Empire est très intéressante, mais le point le plus intéressant est probablement le paragraphe consacré à l'Inquisitorius, qui vous sera utile si les PJ incluent d'anciens padawans ou des personnages sensibles à la Force. Côté « *Rébellion* », la cellule Phoenix est largement décrite, vous invitant à vous en inspirer ou à y intégrer vos PJ, qui pourront rencontrer des personnages tels Bail Organa, Mon Mothma ou encore Ahsoka Tano, Kanan Jarrus ou Hera Syndulla. Enfin, des groupes indépendants, pirates ou autres (Cham Syndulla, Hondo Ohnaka, Lando Calrissian...), sont également présents et pourront servir alternativement d'alliés ou d'opposants.

## Du matos

Comme dans tout supplément *FFG*, le supplément contient quatre nouvelles races à jouer (Drabatan, Gigan, Iakaru et Tognath), ainsi que six spécialisations « universelles », que vous pourrez utiliser avec toutes les carrières habituelles. Vous y trouverez l'adepte de la Force tout droit sorti de Jedha, le cadet de l'académie impériale, le padawan survivant, le pirate, le clone trooper à la retraite (vous ai-je dit que le capitaine Rex est également dans le bouquin ?) et enfin le capitaine de vaisseau. Pour accompagner tout cela, de nouvelles compétences (on y retrouve le « *Sabre Laser* » de *Force et Destinée*) et talents, mais aussi moult armes,

## Inspis

La période entre les épisodes III et IV est largement exploitée par *Rogue One* et *Rebels*, mais aussi par de nombreux ouvrages publiés dans le cadre du « *nouvel* » Univers Star Wars mis en place par Disney. *Dawn of Rebellion* s'en inspire énormément, n'hésitez pas à votre tour à aller piocher dedans en complément pour construire vos histoires ou les illustrer. Ainsi, le film et la série animée vous fourniront de nombreux visuels, tous comme les livres du type « *guide illustré* » dont nous avons parlé dans nos précédents numéros. Les différents romans, tels que *Tarkin*, *A new dawn* et *Rebel rising*, que nous évoquons dans nos numéros 24 et 25, ou encore *Catalyseur* qui apparaît dans ce numéro (cf. page 94), sont autant d'exemples d'ouvrages qui illustrent la vie sous l'Empire lorsque certains groupes, ici ou là, commencent à se soulever et à s'organiser pour lutter contre l'oppresseur impérial.

droïdes et vaisseaux tout droit sortis de *Rogue One* ou de *Rebels*, par exemple (blaster E11, droïd KX ou encore la navette de classe Delta, le TIE Striker et le U-Wing). Que de choses tout à fait sympathiques qui renforcent l'idée que c'est ce que les JdR *Star Wars* auraient dû être depuis le début : un tout plutôt qu'un saucissonnage !

L'ouvrage se termine sur des conseils pour créer une campagne à la façon d'une série TV, en s'appuyant sur le concept de « *saison* », pour gérer les antagonistes et créer une campagne centrée sur une cellule rebelle. Si vous êtes un routard, rien de neuf sous le soleil, mais les nouveaux MJ apprécieront probablement ce chapitre.

En fin de compte, même s'il contient son lot d'informations inutiles pour les fans de *Star Wars*, qui rappellent les suppléments du même genre sortis dans les années 80, *Dawn of Rebellion* est globalement très intéressant et bien conçu, avec beaucoup de matériel utilisable pour le MJ qui a plutôt envie d'explorer la naissance de la Rébellion.

Marc Sautriot

### J'aime :

- + Cette période enfin exploitée !
- + Un supplément utilisable avec toutes les gammes.
- + Des spécialisations « universelles ».
- + Des rencontres modulaires pour chaque planète.

### J'aime moins :

- Des caractéristiques de PNJ peu utiles (Dark Vador...).
- La description de l'Étoile Noire, peu utile *a priori*.





D&amp;D5 | ÉCRAN &amp; ACCESSOIRES (VF)

# DUNGEON MASTER'S SCREEN & SPELLBOOK CARDS

## Paravent et cartes de magies

*Le tryptique des livres de base maintenant sorti, la suite ne se fait pas attendre, avec des accessoires pour tout le monde autour de la table. Du classique, l'écran. Du moderne, des cartes de sorts.*

**A**près une longue attente, le retour en France de *D&D* est conforté par la succession de traductions des produits de cette cinquième édition. Seuls les gros titres sont en anglais, contrat oblige, tout le reste est heureusement en français.

## La terreur tombée du ciel

L'écran est le complément indispensable du MJ. Son format est impressionnant. Chaque partie a une taille sensiblement moins large que le standard habituel. Les quatre volets rigides proposent pourtant au final une surface plus importante, dressant ainsi une muraille infranchissable face aux joueurs curieux, même avec une table XXL. L'illustration cotée joueur se développe sur l'ensemble du paravent. Somptueuse, elle nous présente un dragon rouge volant vers les cieux, laissant derrière lui une cité côtière en flammes. Les petits malins y verront un clin d'œil au vénérable Smaug. Il est pourtant typique des monstres écailleux de l'héritage *D&D*.

Un tel calibre donne forcément de la place côté MJ pour l'indispensable résumé des règles. L'écueil des sempiternelles tables d'armes et équipements a été finement esquivé. Le choix

des informations mises à disposition est bien pensé. On y trouve les actions, notamment de combat, expliquées en quelques lignes. La partie centrale reprend les différents états imputables aux participants. Ce placement stratégique est très pratique en cours de jeu, pour disposer en un coup d'œil des effets préjudiciables. Le dernier tiers est réservé à des tables diverses et utiles (compétences, difficultés, déplacements, résistance des objets, lumières... toujours pratique en cas de besoin). Les seuls tableaux avec des prix concernent les services à la personne. Globalement, l'ensemble des données réservées au MJ sont pertinentes.

Le succès est au rendez-vous, l'écran est déjà en rupture d'après les infos de la Rédaction.

## Magie déstructurée

Comme dans les émissions culinaires à la mode, l'autre accessoire reprend le grimoire de *D&D5* sous une forme revisitée. Qui n'a pas essayé de bricoler des cartes pour les nombreux sorts de son magicien ? Cette nouvelle édition vous le propose en paquets thématiques. Chaque classe de lanceur de sorts dispose de son jeu de cartes plus ou moins imposant (jusqu'à 257 pour la magie profane). La qualité est là encore très bonne, les cartes sont épaisses et plas-

### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Editions

**Matériel** • un écran 4 volets rigides et des paquets de 61 à 257 cartes de sortilèges

**Prix constaté** • 15 € pour l'écran et de 10 à 25 € pour les paquets de cartes



tifiées. La texture permet l'écriture au feutre effaçable, pour ajouter des notes personnelles et éviter les taches de café. Si vous voulez créer vos sortilèges, vous trouverez aussi quelques cartes vierges dans certains *decks*.

Coté formatage, tout a été pensé pour vous y retrouver parmi ces centaines de cartes. Chaque classe a un couleur et des symboles exclusifs. Le niveau du sort est rappelé au verso pour un tri optimal, information indispensable à haut niveau pour bien s'organiser. Les informations relatives aux sorts sont quasi-exhaustives (les textes trop longs ne tiennent pas sur la carte) et reprennent l'intégralité du texte du *Player's Handbook*. La dernière bonne idée est de proposer tous les sorts de chaque classe. Ainsi, un sort présent dans deux listes d'enseigneurs différents est décliné dans chaque paquet, plutôt que de devoir se le passer d'un joueur à l'autre.

Chaque paquet se range dans un étui joliment illustré. Il y en a même un polyvalent, proposant les options du moine, du maître de guerre, du barbare et de certains pouvoirs raciaux. Mais il ne propose pas toutes les races disponibles, quid alors pour celles dont il fait l'impasse ? L'autre limite qui risque de s'imposer est de savoir qui les achète ? Si le MJ seul doit les fournir, il va devoir le faire par tempérament ou toucher un héritage pour se prendre la complète. L'idéal est que chaque joueur se prenne son paquet, surtout que le MJ en aura aussi besoin pour ses PNJ. En cours de partie, leur utilisation est très pratique et vous évitera la corvée de devoir recopier des tonnes de stats sur des fiches de magie toujours trop petites. Ah ces jeunes, faut tout leur faire. C'est pourtant tellement plus pratique, n'est-ce pas Papy donjon ?

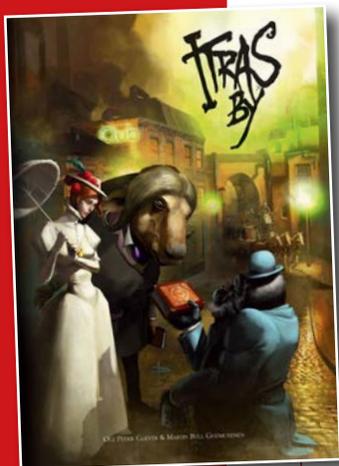
Olivier Halnais

### J'aime :

- + L'illustration et la taille XXL de l'écran.
- + Les règles sélectionnées coté MJ.
- + L'exhaustivité et la qualité des cartes de magie.

### J'aime moins :

- Pas de livret avec l'écran.
- Le prix pour la totalité des paquets de cartes de sorts (131 € pour le pack complet).



### Fiche technique

Éditeur • 2D sans faces

Matériel • livre de 232 pages

Prix constaté • 42 €

### J'aime :

- + Beaucoup de liberté.
- + Un concept original.

### J'aime moins :

- Trop de liberté.
- Les cartes à imprimer soi-même.

### Dali'imagination

Saviez-vous qu'en norvégien, Itras By signifie la cité d'Itra, du nom de sa créatrice la grande déesse Itra ? Itras By est une ville dont l'ambiance tient aussi bien de la dépression des années 30 que des années folles. Vous noterez que l'improbable y est ici fort possible. En effet, la Cité regorge de nombreuses curiosités et autres faits étranges. Que ce soit un homme à tête de buffle, une rue qui n'apparaît que le vendredi ou un quartier quantique, rien de tout cela n'est étonnant pour ses habitants.

D'ailleurs, nous comptons parmi la population des savants fous, des automates et mêmes des singes parlants. La ville est dirigée, depuis la disparition d'Itra, par Nindra, la déesse araignée qui vit au sommet de la tour de la lune. Je vous conseille fortement d'éviter au maximum de vous éloigner des pourtours de la ville, vous pourriez vous re-

LIVRE DE BASE (VF)

## ITRAS BY

### Un JdR de rêves

*Un jeu de rôle norvégien, expérimental et qui se joue sans jet de dés ? Si cela vous tente, laissez-moi vous guider dans les rues de cette cité étrange.*

trouver à errer dans les terres étranges sans aucun espoir de revenir un jour.

### Picasso'mnambule

*Itras by* est un jeu-concept fortement inspiré par le mouvement artistique surréaliste et le théâtre d'improvisation. L'idée générale du jeu vient d'un texte qui a été écrit par ses auteurs en utilisant le principe d'écriture automatique souvent utilisé par les auteurs surréalistes. Le procédé permet des associations libres et une création complètement délirante.

Ici, rien n'est impossible et les joueurs sont autant acteurs de l'histoire que le maître du jeu lui-même. Comme au théâtre d'improvisation, annuler ce qui a été dit est interdit et on ne doit pas s'opposer à une action, mais il est toujours possible de compléter ou d'agréments une situation lancée par un autre joueur. Le jeu propose également un jeu de cartes permettant de résoudre certaines situations en y ajoutant une condition ouvrant systématiquement d'autres opportunités de jeu.

### Duchamp libre

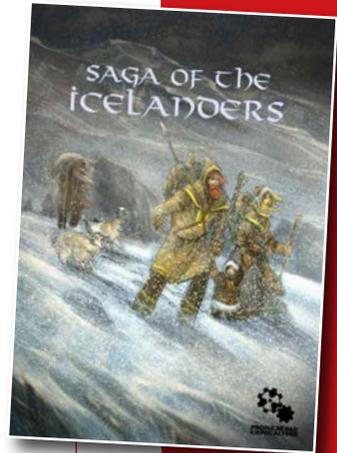
*Itras by* est un jeu qui paraîtra déroutant à ceux qui ont besoin d'un cadre de jeu strict, mais qui offrira de nombreuses possibilités aux joueurs les plus imaginatifs, qui sauront en tirer pleinement parti.

LIVRE DE BASE (VF)

# SAGA OF THE ICELANDERS

## Tourisme nordique au 9<sup>ème</sup> siècle

Fans du Tome 2 de la BD *Northlanders* (le livre *Islandais*), ce jeu de l'américain Greg Vuga, édité en VF par 500 Nuances de Geek, a de quoi vous titiller l'imaginaire. Il est « propulsé par Apocalypse », comme on dit dans le jargon. Voyons voir !



### ► Paradis Islandais

Commençons par casser un lieu commun : les vikings ne sont pas que des brutes épaisses pillant et massacrant, le tout en écumant de rage, la corne de bière à la main. Ce ne sont pas ces vikings-là que ce jeu propose d'incarner. Au milieu du 9<sup>ème</sup> siècle, des Norvégiens fuient l'autorité de leur roi, qui veut unifier les terres sous une seule couronne. Nobles disgraciés, criminels de droit commun, ou encore opposants politiques épris de libertés, ils sont quelques centaines à s'établir sur les arides terres d'Islande. Pendant près de 3 siècles, ces colons établiront une société sans pouvoir centralisé, avec des assemblées régionales pour régler les problèmes. Ici, pas de quêtes mythiques, de monstres à abattre, mais les défis du quotidien : créer une famille, nourrir les siens, faire face à la cupidité ou l'appétit de puissance des voisins, gérer l'intégration de nouveaux colons...

### Les personnages

À l'image du contexte, pas de grands héros, mais des profils ancrés dans le quotidien. *L'Homme* et *la Femme* sont deux facettes d'une même pièce, des colons simples qui gèrent une ferme. On peut leur associer *l'Enfant*. Les plus guerriers choisiront *le Huscarl*, ou *la Skaldjmaer* (la porteuse de bouclier), ceux qui veulent des responsabilités

se dirigeront vers *la Matriarche*, *le Godi* (administrateur civil et religieux), ou *la Seidkona* (la prophétesse). Les joueurs voulant être en retrait porteront leur choix sur *le Vagabond*, *l'Esclave*, ou *le Monstre* (au sens « mis au ban de la société »).

Les 4 traits retenus pour ce hack d'Apocalypse sont : la jeunesse (impétuosité), la sagesse, le rôle (place dans la société), le destin. Échelonné de -1 à +3, ce score est ajouté à 2D6 quand on tente *un Acte*. Les *Actes* disponibles dépendent du rôle choisi, mais aussi du genre. Personnages masculins et féminins ont accès à *des Actes* différents pour représenter la place de chacun dans cette société médiévale. Un résultat de 10+ est une réussite, un 7-9 est une réussite assortie de conditions, et un 6- est un échec avec des conséquences. Voilà pour la base du système Apocalypse. Souvent, les échecs peuvent engendrer des nouveaux actes, qui vont faciliter la narration.

### Mise en place primordiale et préparation conséquente

Je ne suis pas particulièrement réceptif aux sirènes de l'Apocalypse. Mais quand le thème me plaît, je n'hésite pas. Joueurs et MJ devront tous être impliqués et généreux et là, ça pourrait marcher vraiment.

Nicolas Fuseau

### Fiche technique

Éditeur • 500 nuances de Geek

Matériel • livre couleur de 128 pages à couverture souple

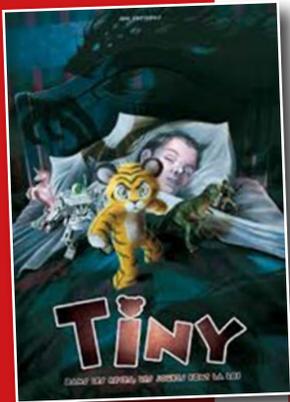
Prix constaté • 35 €

### J'aime :

- + La proposition de jeu très orientée « *vie quotidienne* »
- + Les quelques dessins couleurs très inspirants, bien que simples
- + La synthèse sur l'Islande viking

### J'aime moins :

- Le ton et le tutoiement instauré en introduction
- L'absence d'un tutoriel pour mettre en place sa première Saga



### Fiche technique

Éditeur : JdR éditions

Matériel : Livre en couleur de 132 pages format A5 à couverture rigide

Prix constaté : 34 €

### J'aime :

- + Un univers inspirant à la croisée de *Toy story* et *Monstres & Cie.*
- + Un système de jeu simple et accessible.
- + Les visuels très mignons.

### J'aime moins :

- Le prix.

LIVRE DE BASE (VF)

# TINY

## Nightmare busters

*Et si des créatures abominables attaquaient les enfants dans leurs rêves, qui serait là pour les défendre ?*

**S**i les jouets permettent aux enfants de laisser libre cours à leur imagination et à vivre des aventures extraordinaires, ils sont aussi à la nuit tombée les défenseurs de leurs rêves. Car au pays du sommeil, de terribles créatures attendent tapies dans l'ombre, guettant le moment propice pour transformer le rêve en cauchemar et provoquer le réveil de l'enfant pour pouvoir prendre forme dans le monde matériel et le dévorer. Heureusement, la société des jouets veille et va envoyer un groupe de ses meilleurs éléments pour le protéger.

### Histoire de jouet

C'est là que votre aventure va commencer après avoir choisi d'incarner un jouet ou un animal de compagnie, vous aurez un certain nombre de points de création que vous pourrez répartir dans l'achat de groupes de compétences, de pouvoirs mais aussi pour personnaliser la taille de votre jouet et sa matière, et éventuellement lui ajouter des défauts pour gagner quelques points d'achats supplémentaires. Le système de jeu se veut assez simple, pour permettre d'initier les plus jeunes. Le D6 est le plus couramment utilisé, le maître de jeu pourra moduler la difficulté en montant du D8 jusqu'au D20. Basiquement, à chaque jet demandé, le joueur devra calculer son niveau d'action en ajoutant la compétence correspondante, les malus et les éventuels pouvoirs et obtenir un score inférieur sur le dé à ce résultat. Ces points de vie sont représentés par son potentiel d'action, qui varie au long de la partie avec les

dommages subis et l'utilisation de pouvoirs.

### Cauchemar en perspective

Une fois l'enfant endormi, vous pénétrez dans le monde des rêves et c'est là que le groupe de jouets entre en action. Il va devoir accompagner l'enfant tout au long de son aventure et rester attentifs aux changements progressifs menant au cauchemar et indiquant la présence d'un Akyméride, la terrifiante créature qui désire tuer l'enfant. Les joueurs devront travailler de concert pour la démasquer, car celle-ci reste cachée dans l'ombre, faisant subtilement augmenter le niveau de peur de l'enfant, élément essentiel qui lui permettra de prendre forme dans le monde réel. Car plus ce niveau augmente, plus l'enfant a de chance de se réveiller et de se retrouver nez à nez à un monstre au beau milieu de sa chambre. Pour éviter cela, les joueurs auront à disposition bon nombre de pouvoirs pour combattre les sbires de l'Akyméride, ils pourront rassurer l'enfant ou même le faire rire pour diminuer le niveau de peur.

Dans la dernière partie du livre, l'auteur vous propose un cadre détaillé décrivant un enfant et son cadre de vie, ainsi que plusieurs amorces d'histoires dans un esprit très « *bac à sable* », qui vous permettront de créer vos premières aventures et d'amener votre table de joueurs de tous âges à partir pour le monde des rêves où l'imaginaire est roi et, pourquoi pas, retrouver le temps d'une partie leurs âmes d'enfant.

Derek Klivian



CRITIQUE VO

## my little poney

### The Festival of Light

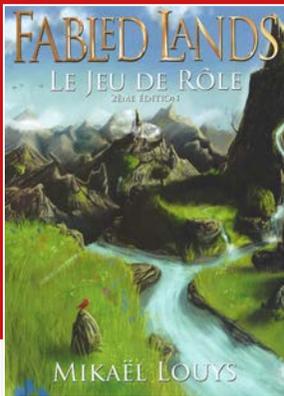
Après *The Curse of the Statuette* dont nous vous disions plein de bien dans CB #24, voilà déjà un nouveau scénario pour le formidable *My Little Poney RPG*. Après plusieurs siècles, les portes de l'ancienne cité d'Umberfoal sont enfin rouvertes et ses habitants ranimés. Ils s'apprêtent à célébrer une nouvelle fois le festival des Lumières, une tradition ancestrale. Mais dans les profondeurs d'Umberfoal, la Reine Araignée intrigue.

Et c'est parti pour 48 pages particulièrement denses d'une aventure qui s'enfonce progressivement dans les souterrains d'Equestria. Ce sera l'occasion de nombreuses rencontres, certaines amicales, d'autre moins, pour permettre à ce Festival d'avoir lieu. Nos héros auront l'occasion au passage d'en apprendre un peu plus sur les légendes d'Equestria.

Encore une aventure enthousiasmante donc, pour une gamme décemment exceptionnelle !

Slawick Charlier

**Éditeur** • River Horse  
**Matériel** • Livre de 56 pages  
couleurs couverture souple  
**Prix constaté** • 14,99 €



FABLED LANDS | LIVRE DE RÈGLES (VF)

## FABLED LANDS 2<sup>e</sup> ÉDITION

### Entrez dans les LDVELH

Six ans après la sortie de la 1<sup>ère</sup> édition en langue anglaise, Megara remet le couvert dans une version remaniée du JdR dans le très beau monde de Harkuna. Issu des livres-jeux homonymes, *Fabled Lands* a la particularité de sortir des dogmes tolkiennistes en proposant un univers humanocentré assez original, bien que survolé, tout comme dans la première édition.

Niveau changements, cette nouvelle édition intègre la description de Sokara, supplément pour la 1<sup>ère</sup> édition. En plus du scénario prologue à une campagne prévue et déjà présente dans la 1<sup>ère</sup> éd., le livre offre un deuxième scénario lui faisant suite et permettant ainsi de poursuivre l'aventure avec des PJ de rang 2. Cette nouvelle édition s'adresse surtout à ceux qui ont loupé celle d'avant et sont curieux de cet univers. À noter que des applications ont été développées sur smartphone et tablette !

Céraud G.

**Éditeur** • Megara Entertainment  
**Matériel** • Livre couleur à  
couverture rigide de 208 pages  
**Prix constaté** • 50 €



JEU DE RÔLE CYBERPUNK ET STRATÉGIQUE

## HACKERS

### Cyberinfiltration Express

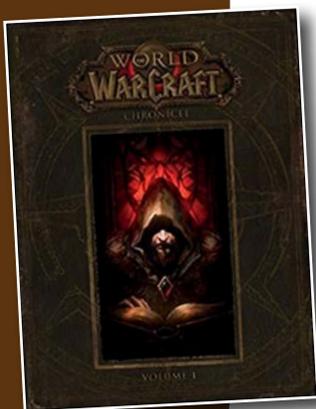
Ce petit livret PDF de 26 pages est sombre et sobre. Les joueurs sont des hackers d'un monde cyberpunk décadent, livrant une guerre sans merci contre la gangrène de *Control Inc.* Ils combattent la corporation sur deux fronts, devant dénicher un point d'entrée du réseau pour l'infiltrer et lui porter un coup.

Les règles utilisent des pièces d'échec. Le MJ s'en sert pour bâtir le ghetto physique puis la matrice virtuelle. Des tables de correspondances lui donnent les informations pour poser le cadre. De leur côté, les joueurs s'en servent pour créer leur personnage et agir dans le jeu. Le système est asymétrique et exploite sans merci la moindre erreur. En dehors de la mission, il est conseillé de hacker votre JdR préféré pour simuler le reste.

Le jeu est nerveux et rapide à appréhender. Il permet d'improviser des parties « apéro » variées, même si sa rejouabilité reste limitée.

Olivier Halnais

**Éditeur** • Batro Games  
**Auteur** • Batro  
**Prix constaté** • 4,99 €



### Fiches techniques

World of Warcraft,  
le Guide d'Azeroth

**Éditeur** • Panini

**Matériel** • Livre de 184  
pages couleurs couverture  
rigide

**Prix constaté** • 35 €

World of Warcraft Chronicles

**Éditeur** • Panini Books

**Matériel** • Livres de 200  
pages couleurs couverture  
rigide

**Prix constaté** • 35 € chaque

Tout l'art de World of  
Warcraft

**Éditeur** • Huginn & Muninn

**Matériel** • Livre de 224  
pages couleurs couverture  
rigide

**Prix constaté** • 44,95 €

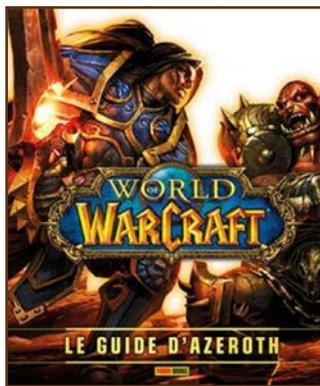


# INSPI

## JOUER DANS L'UNIVERS DE WOW

*Warcraft n'a certes pas commencé comme jeu de rôle. Mais la réputation (et la consistance !) de son univers a véritablement explosé avec World of Warcraft, déclinaison en MMORPG. De quoi attirer bien des joueurs de JdR.*

### WoW Encyclopedïa



Si le nom original de cet ouvrage est *WoW, l'encyclopédie visuelle*, ce n'est pas pour rien : il ne lésine pas sur l'icônographie, au détriment de la densité d'information, légère au regard des critères habituels dans le jdr. Soyons honnête, le patchwork ultra coloré qui en résulte n'est pas très esthétique. Le bouquin reste pour autant très agréable à lire. Espace restreint oblige, un effort de synthèse certain a été fait, doublé d'un effort de vulgarisation qui rend Azeroth accessible aux moins initiés.

S'il fallait commencer quelque part, ce serait donc ici. Après une vue d'ensemble de la géographie, des factions et races, et de la magie, l'ouvrage se décompose en trois parties, couvrant la Horde, l'Alliance et les autres factions

et non-affiliés. Vous n'y trouverez pas de quoi animer la vie quotidienne, mais quantité de légendes, lieux mythiques et personnages où emmener vos PJ.

### Les Chroniques de WoW

Les Chroniques de WoW forment une série d'ouvrages (deux parus à date, le troisième au printemps 2018, la VF paraît quasi-simultanément à la VO) particulièrement ambitieux. Contrairement à l'Encyclopedia, il ne s'agit plus de survoler, mais de fournir un récit dense et détaillé de l'histoire d'Azeroth, depuis sa création jusqu'aux derniers événements de WoW. Preuve, s'il en fallait, que Warcraft est bien l'un des univers vidéo-ludiques les plus riches.

Le premier tome est dédié aux temps mythologiques. Le second tome se découpe en deux parties. La première est consacrée à l'histoire de Draenor, le continent des Orcs, et à la fondation de la Horde. La seconde partie aborde les guerres entre la Horde et l'Alliance, objet des premiers jeux vidéo Warcraft.

Si elles ne brillent pas par leur qualité d'écriture, ces chroniques se lisent de manière plus fluide que l'encyclopédie et sont particulièrement fournies en détails. Un MJ y trouvera matière à une grande campagne ou à donner de la substance à ses aventures, à la manière des chants et des récits dans le récit du Seigneur des

## WoW d20

World of Warcraft a bien connu une adaptation en jdr, lors de la période d20, jamais traduite en français. Après une première version sous licence d20 nécessitant le Manuel des Joueurs de D&D pour être exploitée, le jeu s'émancipe pour la seconde édition, autonome.

Techniquement, le jeu fait le boulot. Le minimum syndical est assuré, ce qui se révèle suffisant étant donné la proximité de D&D avec Warcraft. C'est surtout par sa gamme qu'il se distingue. Trois ouvrages en particulier méritent votre attention. Ils sont consacrés respectivement à la Horde, à l'Alliance et aux autres factions – malgré son titre, *Dark Alliances* n'aborde pas que les factions maléfiques.

Particulièrement épais (220 à 250 pages chaque) et riches en informations, ils proposent quelques éléments techniques spécifiques au d20, mais surtout une bonne quantité de background. Bien écrit et développé, ce background a l'énorme avantage d'être résolument orienté vers le jeu de rôle. Chaque ouvrage propose aussi chacun deux scénarios, ce qui achève d'en faire de très bons suppléments chaudement recommandés, même si vous n'utilisez pas le système d20.

Signalons toutefois, par soucis de complétude, que ces ouvrages, parus il y a 10 ans, n'intègrent pas les dernières évolutions de l'univers (ils ne sont pas considérés comme canoniques et peuvent contredire WoW et ses extensions), et que leur disponibilité est très aléatoire.

Anneaux, moyennement un minimum de travail – à noter qu'un index dans chaque tome facilite la recherche d'informations.

## Tout l'art de WoW



Les livres d'illustration sont le degré zéro du produit dérivé ; ils ne font après tout guère que regrouper des illustrations déjà réalisées dans le cadre de travaux préparatoires. Mais il faut bien reconnaître que Blizzard ne manque pas de talents sur le plan artistique !

Cet ouvrage regroupe quelques-uns des meilleurs travaux sur l'univers de WoW.

Il propose peu d'informations annexes – essentiellement quelques notes de design. Pour le rôliste, ils offrent au MJ une source graphique intéressante, soit comme inspiration, soit comme outil de jeu, selon votre sensibilité.

Les Chroniques de WoW ne débordant pas d'illustrations (c'est une qualité, cela laisse la place au texte), *Tout l'art de WoW* le complète assez bien.

## B.O.

Les MJ qui ont l'habitude de musicaliser leurs parties vont rester sur leur faim. Plusieurs B.O. des différents jeux vidéo ont pu exister, souvent sous la forme de CD bonus à des éditions collectors, mais plus aucune n'est disponible facilement. Il est toujours possible de se rabattre sur la BO de WoW, le film. Vous pourrez en extraire les pistes les plus énergiques qui retrouvent plutôt bien l'ambiance très martiale de l'univers.

Le reste étant au mieux passable, allez voir du côté de Play Orchestra. Cet orchestre spécialisé dans la musique de JV a enregistré une très belle piste dédiée à Warcraft qui meublera agréablement votre playlist.

Slawick Charlier

## Pourquoi jouer dans l'univers de Warcraft ?

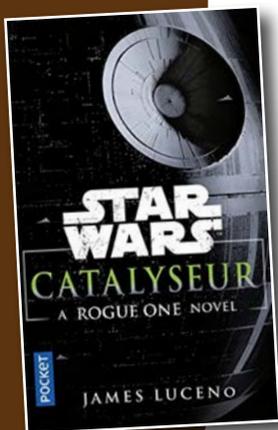
Face une offre méd-fan pléthorique, WoW peut sembler très traditionnel dans son approche du genre.

Il dispose néanmoins de nombreux d'atouts.

Blizzard, tout d'abord, a pris un soin particulier à développer la mythologie de son univers avec un maximum de cohérence.

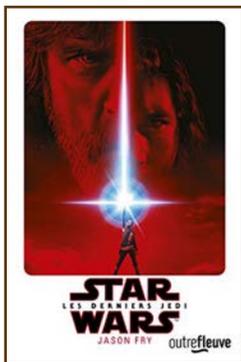
Oubliez le gloubi-boulga des Royaumes Oubliés, l'histoire et les légendes propres à l'univers de Warcraft sont autrement plus fouillées.

Surtout, la Horde et l'Alliance forment un diptyque bien particulier. Leur combat n'est pas celui du bien et du mal, mais celui de deux cultures qui ne se comprennent pas – le rôle du mal étant tenue par un tiers comme la Légion ou le Fléau. De quoi renouveler un genre qui codifie habituellement à l'extrême ces notions morales.



### Fiche technique

**Titre** • Star Wars - Catalyseur  
**Éditeur** • Pocket  
**Auteurs** • James Luceno  
**Prix constaté** • 8,95 €



### Fiche technique

**Titre** • Star Wars : Les Derniers Jedi  
**Éditeur** • Outre fleuve  
**Auteurs** • Jason Fry  
**Prix constaté** • 18,90 €

STAR WARS

## LE BRIC-À-BRAC DU JAWA

*Dans chaque numéro, nous farfouillons dans un vieux sandcrawler tout rouillé qui fourmille de choses en provenance d'une certaine Galaxie lointaine, à la recherche de trucs plus ou moins utiles à vous proposer.*

**A**ujourd'hui, pour accompagner la sortie du nouveau supplément *Dawn of Rebellion* (Cf. la critique en page 84), nous poursuivons avec *Catalyseur* la présentation des livres dont l'action se déroule avant l'épisode IV. Mais actualité oblige, nous avons aussi déniché l'adaptation en roman du dernier film, ainsi qu'un *spin-off* mettant en scène Paige et Rose Tico, les héroïnes de l'escadron de bombardiers Cobalt.

### Catalyseur

*Rogue One* a permis de répondre à des questions qu'on se posait depuis 1977 au sujet de l'Étoile Noire et sur cette mission diplomatique menée par la princesse Leia, qui lui a permis de mettre la main sur les plans secrets. Si le film ne révèle pas tout, James Luceno le fait dans son roman *Catalyseur*, en nous présentant la vie des Erso et la façon dont ils ont été amenés à contribuer au développement de la redoutable station de combat. Plus que l'histoire de l'Étoile Noire, le roman nous donne à voir un aspect de la société impériale qui permet de casser les codes et de relativiser les choses. Bien entendu, une fois encore, on pourra voir les parallèles avec de nombreuses sociétés ayant vécu sous le joug de dictateurs, avec en tête en particulier l'image des nazis. *Catalyseur* nous permet de comprendre comment l'Empereur divise pour mieux

régner ; comment un projet si vaste que l'Étoile Noire a pu être développé jusqu'à sa phase opérationnelle, sans que personne n'en soupçonne l'existence. Il nous montre aussi les rivalités qui existent au sein même des différents organes de l'administration et de l'armée impériales. Un chouette roman (à lire si possible avant *Rebel Rising* ; Cf. CB#25) qui constitue aussi une belle source d'information pour les MJ, et pourquoi pas les joueurs si vous ne comptez pas les mêler à cette histoire !

### Les Derniers Jedi

La novellisation de l'épisode VIII ne fait bien sûr pas de révélation fracassante, malgré la mention « *expanded edition* » qui figure sur la couverture de la version originale. Hormis le prologue dans lequel Luke Skywalker rêve de celui qu'il aurait été si son oncle n'avait pas acheté R2 et C3-PO, on ne distingue pas véritablement de scène supplémentaire par rapport au film. Ce qui est intéressant en revanche, c'est que la nature du média amène nécessairement à percevoir l'histoire différemment par rapport au film. Ce qui est simplement visuel au cinéma et suscite parfois des interrogations, des étonnements ou autre, trouve parfois son explication dans le mode narratif d'un roman. C'est le cas avec ce livre écrit, signalons-le au passage, par Jason Fry, spécialiste de *Star Wars* et membre éminent de l'équipe qui tra-

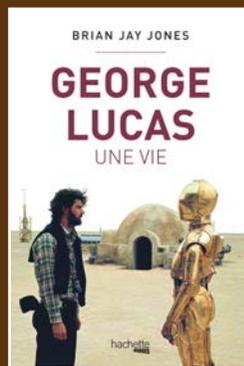
## George Lucas : une vie

Tout le monde connaît le créateur des deux formidables sagas que sont *Star Wars* et *Indiana Jones*. Adulé pour ses créations, critiqué pour l'aspect mercantile qu'il a développé mais qui finalement fait tant plaisir à ses fans, George Lucas ne laisse pas indifférent. Et en même temps, on ne le connaît pas franchement. La biographie dont *Hachette* vient de publier la traduction vous permettra de mieux cerner ce personnage finalement très discret, et de comprendre comment ont été développés, entre autre, *Star Wars* et les *Indiana Jones*. Bien sûr, vous ne trouverez dans cet ouvrage aucune source d'inspiration pour vos parties, mais il apporte un regard intéressant sur la démarche créative de Lucas et se lit très facilement.

**Éditeur** • Hachette heroes

**Auteur** • Brian Jay Jones

**Prix constaté** • 22 €



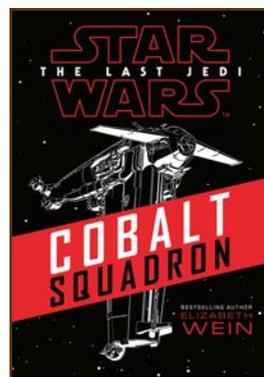
vaillé actuellement sur les différents livres consacrés à la saga. On y trouve de nombreux détails qui satisferont votre curiosité (sur le fonctionnement des bombardiers, sur les relations entre certains personnages...) et qui vous seront utiles si vous souhaitez mener des parties à l'époque de la Résistance et du Premier ordre. Cela dit, la chronologie du film rend compliquées les parties qui auraient pu être lancées avec la boîte d'initiation de FFG, puisque la Résistance est quasi annihilée quelques heures seulement après la victoire contre la base Starkiller. Là où il existait un espace de jeu entre les épisodes IV et V, voire VI, il n'y en a pas ici pour ceux qui veulent jouer sans contredire l'univers officiel. Il reste cependant quelques espaces restreints, légèrement en amont du film. L'un est évoqué en filigrane dans le roman (vous vous demandiez ce qu'est devenu Snap Wexley, l'un des compagnons de Poe Dameron et héros de la trilogie des romans *Aftermath* ?), d'autres figurent dans les romans tels que *Cobalt Squadron*.

## Cobalt Squadron

*Les Derniers jedi* commence par le sacrifice héroïque de Paige Tico, dont la sœur s'illustre ensuite aux côtés de Finn. Qui sont ces deux jeunes femmes, d'où viennent-elles ? Vous trouverez les

réponses dans *Cobalt Squadron*. Cependant, ce n'est pas là l'intérêt principal de ce sympathique petit roman. Alors que le spectateur en est encore à se demander comment le Premier ordre a pu se développer au nez et à la barbe de la Nouvelle République, *Cobalt Squadron* l'éclaire sur la répartition des pouvoirs qui existent au niveau galactique, quelques semaines voire jours avant l'épisode VII. À un autre niveau, le rôliste, et surtout le MJ, verra dans ce roman une intrigue toute trouvée pour un scénario qu'il pourra mener quelle que soit la période : du temps de la guerre des Clones, de la guerre entre l'Empire et la Rébellion, ou bien à l'époque du roman. En effet, il y est question d'une mission d'exploration de mondes jumeaux qui sont soupçonnés d'être envahis (ici par le Premier Ordre, mais ça pourrait être les Séparatistes ou l'Empire). Les héros sont donc missionnés pour se rendre discrètement sur place pour faire de l'observation. Ramenant des informations utiles, ils doivent ensuite porter secours aux habitants de l'un des mondes en leur fournissant discrètement des ressources, en particulier de l'eau. Je passe sur la fin de l'histoire, l'important ici est que ce roman est fait du bois dont on construit nos scénarios depuis 40 ans.

Marc Sautriot



## Fiche technique

**Titre** • Star Wars : The Last Jedi - Cobalt Squadron

**Éditeur** • Egmont Books

**Auteurs** • Elisabeth Wein

**Prix constaté** • 8,42 €



COIN DES COMICS

# THE AUTHORITY

## Un panthéon pour protéger le monde – en IMAX et Dobly Surround !

*Au commencement était Stormwatch, une équipe de post-humains aux ordres de l'ONU et chargée de maintenir la paix depuis sa station orbitale. Et puis Warren Ellis arriva...*

### Inspirations multiples

Avec **The Authority**, Warren

Ellis donna le *la* d'une certaine conception du super-héroïsme – du grand spectacle et des enjeux à la hauteur de la puissance des protagonistes.

Sur un modèle comparable,

Grant Morrison réinventa la **Justice League** en y

incluant uniquement ses sept membres les plus emblématiques – les

confrontant à des menaces d'une ampleur jamais vue.

Puis Mark Millar emprunta même Bryan Hitch afin de

donner vie aux **Ultimates** –

une version modernisée des Avengers, qui inspira les

films du Marvel Cinematic Universe. Bouclant ainsi la

boucle, on peut dire que

Warren Ellis – de par sa

vision cinématographique du genre – permet le succès

des films tirés des Avengers (dont **Infinity War** est le dernier avatar en date).

**C**e *comic-book* aux scénarios médiocres fut repris en main par le scénariste britannique dès le #37 et devint alors le véhicule idéal pour ses marottes de l'époque (terrorisme trans-humain, manipulations politiques et barbouzeries). Souhaitant cependant partir sur de nouvelles bases en 1999, il finit par décimer l'équipe et, sur ses cendres, il créa **The Authority** !

### Blockbuster

Épaulé par le méticuleux dessinateur Bryan Hitch, Warren Ellis réunit un nouveau groupe constituée de ses propres créations – des personnages puissants mais surtout proactifs. Depuis leur quartier-général – un vaisseau de la taille d'une ville, se déplaçant entre les dimensions –, ils se tiennent prêts à intervenir dès qu'une menace se fait jour. Et quelles menaces !

Durant le *run* de Warren Ellis (constitué des douze premiers numéros), ce véritable panthéon affronte un dictateur mégalomane dont l'armée de clones post-humains parviennent à rayer Moscou, Londres et Los Angeles de la carte ; puis une invasion extra-terrestre venue d'une réalité parallèle et bien décidée à conquérir la nôtre ; et enfin une entité lovecraftienne clamant la Terre pour sienne et prête pour cela

à la « *dé-terraformer* ». Le tout avec force batailles épiques et destructions dantesques.

En réalité, avec **The Authority**, Warren Ellis cherche à donner un chant du cygne au *silver age* – en l'inscrivant dans une certaine modernité. Il donne à admirer de nouveau ce fameux *sense of wonder* qui sous-tendait toute la période 1960-1980 du *comic-book* : quand les Avengers ou la Justice League combattaient de réelles menaces cosmiques au lieu de verser dans la déprime et l'obscurité à tout prix. Une sorte d'antidote au *dark'n gritty* des sinistres années 1990, en somme.

### On se fait une toile ?

Afin de rendre sa vision sur papier, Warren Ellis confia à Bryan Hitch la partie graphique de **The Authority**. Ce dessinateur au trait fluide et lisible laissa exploser son talent et livra des planches monstrueusement spectaculaires – employant des *splash-pages* de toute beauté et restituant des affrontements diablement dynamiques. Sous son crayon, une simple bande-dessinée prenait des allures de film à gros budget, tant il ne reculait devant rien pour matérialiser au mieux les scripts de son scénariste, grâce à un sens du design rare et à une audace formelle qui fit école.



C'est au final l'association des histoires de Warren Ellis et du dessin de Bryan Hitch qui permet de hisser **The Authority** au rang de *comic-book* culte, ayant marqué toute une génération de lecteurs - mais aussi de créateurs.

## Inspiration

**The Authority** constitue une inspiration de choix pour tout univers de super-héros. Que vous soyez Marvel, DC, Valiant ou Hexagon, la série initiée par Warren Ellis va avant tout vous apprendre à penser grand ! En effet, son statut de *blockbuster* dessiné montre ce que peut - et doit ! - être une aventure super-héroïque plus grande que nature. Protagonistes surpuissants, menaces démentielles, batailles épiques, destructions massives... Du grand spectacle qu'il faut retranscrire à la table de jeu.

Ainsi, il sera sans doute nécessaire de donner aux joueurs un grand nombre de points de création, voire de leur fournir directement des prétières constituant un véritable panthéon de

héros surpuissants. Pourquoi ne pas leur proposer de jouer directement les membres les plus emblématiques des Avengers, de la Justice League, des Strangers ou de Unity ? Et face à ces gardiens, il ne faut pas hésiter à sortir l'artillerie lourde : extra-terrestres sur-évolués, divinités cosmiques, super-criminels boostés aux radiations, machines pensantes existant dans plusieurs réalités à la fois, etc.

Pour les scènes d'action, ne pas rechigner à détruire des villes ou régions entières ! Les descriptions doivent être au diapason : faites sentir aux joueurs les enjeux colossaux en vous montrant grandiose. Leurs responsabilités sont à la hauteur de leur pouvoirs et chaque bourde peut se solder par la destruction d'un quartier ou la mort de milliers d'innocents.

À noter qu'il existe un **The Authority RPG** utilisant le système *TriStat*, mais il ne présente guère d'intérêt et ne fournit aucune information sur l'univers de jeu.

Romain d'Huissier

## Continuité

Warren Ellis laissa **The Authority** entre les mains de Mark Millar, qui politisa le titre et le fit entrer dans l'ère post-moderne. L'équipe ne se contenta ainsi plus de défendre le monde, mais se mit en tête de le changer en neutralisant des dictateurs ou en intervenant dans la politique intérieure de nombreux pays.

Cette version de **The Authority** n'est pas inintéressante, mais elle ne fait que ressasser les obsessions de Mark Millar (que l'on retrouve notamment dans les **Ultimates**). Puis, repris par des scénaristes ne sachant réellement pas quoi faire de personnages aussi puissants, le *comic-book* s'enfonça dans la médiocrité et perdit tout ce qui en faisait l'identité.

Si l'on souhaite renouer avec du Warren Ellis en grande forme dans cet univers, mieux vaut se tourner vers son absolu chef-d'œuvre : **Planetary**.



JEU VIDÉO (VF)

# KINGDOM COME : DELIVRANCE

## La bohême...

Après le *Witcher des Polonais* de CD Projekt, c'est au tour des *Tchèques de Warhorse* de sortir un action RPG digne d'éloge. Pour un premier coup, c'est un coup de maître.



## Le pied à l'étrier

Le jeu débute dans le petit village de Skalitz, dominé par le château du seigneur Ratzig. Vous êtes Henry, le fils du forgeron local. Après quelques quêtes en forme de tutoriel afin de prendre en main les contrôles, l'histoire vous rattrape et vous allez assister, impuissant, à la mort de vos parents et la destruction de votre village. Sauvé *in extremis*, commencent pour vous une nouvelle vie faite d'aventures, et votre quête de vengeance.

Passés ces premiers moments relativement classiques puis le générique de début, ce qui frappe tout d'abord, c'est le souci du détail apporté dans les décors et les environnements. Le tout est d'un réalisme hallucinant, et c'est bien souvent que l'on s'arrête pour simplement contempler les alentours. Une palme spéciale aux routes et chemins, qui capturent à merveille l'aspect champêtre des campagnes européennes. Vient ensuite le temps de la prise en main, et force est d'avouer que *Kingdom Come* est un jeu qui se mérite. Le système de combat est détaillé, complexe, et ne pardonne pas l'erreur. Préparez-vous à des sueurs froides dès que vous vous retrouverez en infériorité numérique.

## L'Histoire comme bac à sable

Un autre aspect primordial du jeu, c'est le souci de coller à la réalité historique. On n'évolue pas ici dans un monde de *fantasy*, mais dans un contexte pré-

cis et troublé : le royaume de Bohême après la mort de Charles IV (l'équivalent pour les Tchèques de notre Louis XIV). Et le système d'affrontement reflète aussi cet aspect : parades, ripostes et gestion de l'énergie du personnage sont donc les secrets d'un épéiste accompli, ou simplement d'un héros qui survit.

Côté développement du personnage, on est dans un système de compétences progressant par l'entraînement. À certains paliers, vous disposerez en plus de quelques atouts (*perks*) à choisir afin de spécialiser les aptitudes d'Henri, depuis des enchaînements à l'épée jusqu'à la capacité de préparer les peaux des animaux que vous chassez (illégalement). Des PNJ peuvent aussi vous faire progresser ou vous apprendre quelques trucs supplémentaires, de même que certains ouvrages trouvés en chemin. Pour peu que vous appreniez à lire.

Bien entendu, le jeu possède quelques défauts, dont certains sont des classiques du genre, comme des dialogues superficiels ou répétitifs en dehors des PNJ liés aux quêtes. On compte aussi quelques simplifications toujours étranges (votre cheval qui vous emmène même dans les pentes les plus raides mais qui est parfois incapable de vous sortir d'un ruisseau) et quelques bugs dans certaines quêtes. Je regrette enfin un système qui limite les possibilités de sauvegarde et rend le jeu parfois frustrant en plus d'être difficile. Mais *Kingdom Come* reste un pur bijou qui ne peut que plaire aux rôlistes.

Thomas Robert

## Fiche technique

Éditeur • Warhorse Studios

Type • Action RPG à la troisième personne / monde ouvert

Plateformes • PC / Xbox One / PS4

Prix constaté • 50 €

## J'aime :

- + Le cadre historique
- + Les décors
- + Les combats
- + Une inspi pour *Joan of Arc*

## J'aime moins :

- Le système de sauvegarde
- Le prologue un peu court

MYTHE DE CTHULHU (VF)

# LES CRÉATURES DU MYTHE

## Curiosités issues de l'œuvre de Lovecraft

Après une nouvelle traduction de quelques trente-trois nouvelles écrites par Howard Phillips Lovecraft (cf. CB #21), les éditions Bragelonne et Sans-Détour s'associent à nouveau pour proposer un recueil de curiosités poulpiques.

### → Un nom – Une illustration

À l'intérieur de l'ouvrage sobrement intitulé « *Cthulhu – Les Créatures du mythe* » se cache une nouvelle traduction de deux livres, les guides rédigés par Sandy Petersen et publiés initialement en français par les éditions Descartes en 1988 et 1989, sous les titres « *Les Monstres de Cthulhu* » et « *Créatures des Contrées du Rêve* ».

Le recueil « *Cthulhu – Les Créatures du mythe* » conserve cette distinction en présentant successivement « *Les Monstres du Mythe* » puis « *Les Créatures des Contrées du Rêve* » et se clôt par une sélection des lectures recommandées.

Chaque partie de ce recueil débute par une introduction tirée de l'édition originale du guide de Sandy Petersen et se poursuit par la présentation, dans l'ordre alphabétique, de 39 monstres ou 27 créatures. L'ouvrage consacre une double page à chacun et chacune, sauf pour un, qui se voit octroyer quatre pages, dont une double page illustrée. Devinez lequel !

La présentation se compose d'éléments écrits, comme une citation d'un texte de H. P. Lovecraft, un descriptif général et des données diverses réparties dans des rubriques telles que l'habitat, la répartition géographique, la vie et les habitudes ou les faits notables. Un symbole propre à chaque monstre ou créature, une échelle comparative de grandeur, dont l'étalon est un investigateur, une

chaussure ou un building, une ou plusieurs illustrations, des croquis et des notes manuscrites complètent judicieusement les textes. Un bémol cependant, les citations ne comportent aucune référence au texte dont elles sont extraites.

Avec ses croquis, ses notes manuscrites et son signet, ce recueil, présenté à la façon du carnet de notes tenu par un naturaliste spécialisé dans les horreurs poulpiques, offre aux lecteurs des écrits de H. P. Lovecraft un bel ouvrage pour trouver illustrations et présentation des curiosités croisées au fil des pages.

### L'Appel de Cthulhu

Les joueurs de *L'Appel de Cthulhu*, le jeu de rôle tiré de l'œuvre de H. P. Lovecraft, verront dans ce recueil une ressemblance certaine avec le « *Codex de l'Innommable* », ouvrage publié par les éditions Sans-Détour à l'occasion de la sortie de la septième édition de *L'AdC* (cf. CB #17), dont ce recueil constitue une édition augmentée.

Dépourvu de tout élément lié aux mécanismes du jeu de rôle, telles les statistiques, il peut être mis entre les mains des joueurs sans risquer de dévoiler les potentialités des monstres ou créatures croisés. Veillez cependant à ce que les joueurs/investigateurs préservent leur santé mentale et que les monstres et créatures conservent leurs mystères horribles, pour le plus grand bien de vos scénarios/campagnes.

Romain « Meriark » Lecomte



### Fiche technique

**Éditeurs** • Bragelonne et Sans-Détour

**Auteur** • Sandy Petersen

**Matériel** • Livre grand format (18 x 26 cm) à couverture rigide de 152 pages

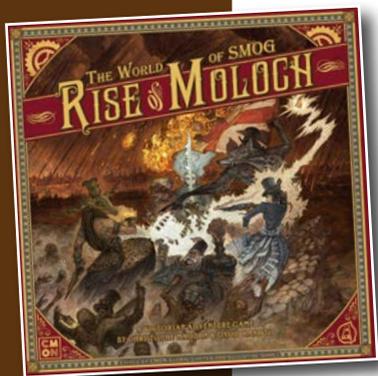
**Prix constaté** • 30 €

### J'aime :

- + Les curiosités poulpiques illustrées
- + Les croquis
- + Les notes manuscrites

### J'aime moins :

- L'absence de référence pour les citations de H. P. Lovecraft
- L'effet de redondance pour les joueurs de *L'AdC*
- Nyarlathotep façon *Alien*



JEU DE PLATEAU (VO)

# WORLD OF SMOG: RISE OF MOLOCH

## X files by Gaslight

*Issu d'un financement participatif par les créateurs de la série des zombicides, ce jeu de plateau à l'ambiance steampunk a de quoi séduire. Mais que vaut-il vraiment ?*

### Fiche technique

**Éditeur** • CMON

**Auteurs** • Michael Shinall,  
Felipe Barros et Alexandru  
Olteanu

**Original Game Design** •  
David Rakoto et Christophe  
Madura

**Matériel** • 2 livrets, 19 fiches  
de personnage, plus de 150  
jetons, 8 dés, 63 figurines,  
plus de 220 cartes

**Joueurs** • de 2 à 5

**Durée** • de 2 à 4 heures

**Prix constaté** • 99,99 \$

### J'aime :

- ✦ Le système de campagne avec points d'expérience.
- ✦ Le design original des figurines
- ✦ Le système de gestion de l'Ether

### J'aime moins :

- ✦ La couleur et des traces de moulages sur les figurines
- ✦ Pas de mode solo

## Victoria's secret

Rise of Moloch est la deuxième itération (la première étant « *Au service de sa majesté* ») par les Américains de Cmon de l'adaptation d'un jeu de figurines français plutôt passé inaperçu : *Smog 1888*. Il est situé dans une Angleterre steampunk débridée, avec au menu les traditionnelles machines à vapeur et automates intelligents, mais également de la magie, des zombies, et même des rencontres du troisième ou d'autres types.

Grâce aux avancées technologiques conférées par la maîtrise de la vapeur, mais aussi au contrôle de l'éther, cet élément nécessaire à la magie, l'Angleterre est devenue une puissance militaire de premier plan et la reine Victoria, malgré une condition physique diminuée, étend son territoire jusqu'aux confins de la Russie. Mais, dans l'ombre, des organisations comme le culte ou le cloaque guettent la moindre opportunité de s'emparer de la couronne. Heureusement, la reine peut compter sur de puissants alliés au nombre desquels figurent les gentlemen du club de la licorne.

## Une mécanique bien huilée

Dans *Rise of Moloch*, les joueurs incarnent des gentlemen au service de la reine, en opposition à un maître de jeu, nommé Némésis, qui contrôlera



le culte et les divers agents et sbires associés. Comme beaucoup de jeux du genre, la gestion d'équipe est primordiale, chaque joueur devra gérer à la fois un personnage et un rôle associé, un peu comme si on assignait une classe aux personnages, définissant le rôle de celui-ci au sein de l'équipe.

Mais c'est l'ordre d'action qui sera le plus important, en effet les joueurs devront programmer leurs tours d'action en posant des cartes face cachée. Cette mécanique impose une bonne anticipation. Les joueurs disposeront également de la possibilité d'user de points d'Ether dans la réalisation d'actions d'éclats, mais attention au contrecoup, puisque ces points finiront directement dans les mains du maître de jeu. Rise of Moloch propose donc une ambiance et une mécanique de jeu unique qui ravira les fans de stratégie, de steampunk et de belles figurines.

ESCAPE GAME (VF)

# ESCAPE BOX

## C'est dans la boîte

Fort du succès de la première escape box dédiée aux Zombies, les éditions 404 complètent la collection avec non pas une, mais quatre nouvelles box, dont deux dédiées aux plus jeunes joueurs.

### Sorties en boîte(s)

Le marché des escape games à domicile est devenu rapidement un secteur très concurrentiel, et chaque éditeur cherche le petit plus qui va lui permettre de se démarquer de ses concurrents. La version des éditions 404 se caractérise par trois points : un format compact, une bande son dédiée et gratuite, et un prix très compétitif. Mais également par une déclinaison simplifiée afin d'offrir la possibilité aux plus jeunes joueurs de s'y essayer. Chacune des boîtes propose une aventure thématique et une ambiance différente, enquête ou espionnage pour les adultes et pirates ou minecraft pour les enfants.

Chacune des box, que ce soit celles pour les adultes ou pour les enfants, utilise le même concept : un maître de jeu va cacher un certain nombre de

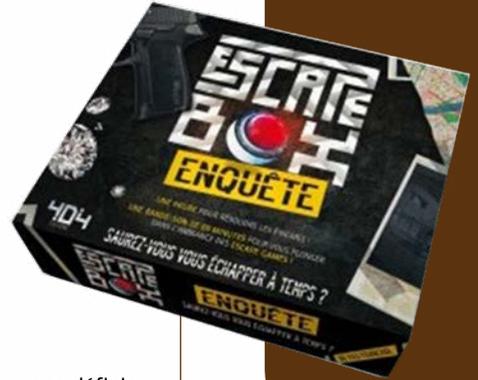
cartes dans une pièce ou zone définie. Les joueurs auront ensuite une heure pour trouver toutes les cartes, résoudre les énigmes et remporter la partie.

### À vos marques...

Le maître de jeu reste pendant toute la durée de la partie avec les joueurs, car c'est lui qui va valider les indices trouvés et fournir les nouvelles énigmes. Il sert également à distiller des informations avec parcimonie lorsque les joueurs peuvent parfois se retrouver bloqués. Loin d'être extrêmement exigeante, les énigmes sont variées et représenteront quand même un challenge aux joueurs non habitués. Même sanction lors des parties pour enfants, avec toutefois une durée de partie plus courte et un soutien plus poussé de la part du maître de jeu qui sera forcément un adulte.

Avec ces escape box, l'immersion est totale, que ce soit grâce au poster, à la musique ou au design des cartes, tout est fait pour renforcer au maximum l'ambiance. Le pari est donc réussi pour les éditions 404. Seul bémol, chaque boîte ne sera jouable qu'une fois mais, pour un prix situé sous le seuil des 10 €, on aurait tort de se priver. À noter également la sortie prochaine de deux nouvelles box, une consacrée aux dinosaures et l'autre à la cour du roi.

S.L.M.



### Fiche technique

Éditeur • 404

Auteurs • Stéphane Anquetil, Frédéric Dorne

Matériel • 1 livret, 40 cartes, un poster, une bande son (en ligne)

Nombres de joueurs • de 3 à 6 joueurs

Durée • 45 et 60 minutes

Prix constaté • 9,95 €

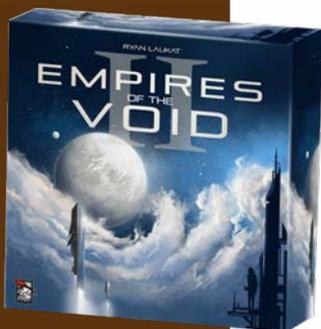
### J'aime :

- + Une gamme aussi dédiée aux plus jeunes
- + La bande son qui fait office de chronomètre
- + Le prix

### J'aime moins :

- Trop de cartes
- Rejouabilité impossible





JEU DE PLATEAU (VO)

# EMPIRES OF THE VOID II

## Un 4X ou presque...

*Kickstarté début 2017 pour une somme relativement modeste et sorti au début de l'année, voici la deuxième édition d'un 4X relativement méconnu, mais qui a pourtant quelques atouts dans sa manche.*

## Abstraction et fluff

Chaque joueur incarne une espèce alien débarquant dans un secteur inexploré (mais habité) de la galaxie. Chacun démarre avec un vaisseau-monde et tente de se tailler une place, par la négociation, la guerre ou en accomplissant certaines missions pour les espèces indigènes. Le jeu tourne autour d'une mécanique relativement simple, familière des plateauistes. À son tour de jeu, le joueur actif choisit une action parmi cinq. Chaque autre joueur choisit alors d'effectuer (gratuitement) la même action, de payer des points de commandement pour effectuer une autre action, ou bien d'activer sa phase de revenus et de « remise à zéro ».

Tout le sel du jeu repose donc dans la capacité à anticiper les mouvements adverses et perdre le moins de tours possible à récupérer ses ressources (crédits, main de cartes et points de commandement) pendant que les autres joueurs effectuent les actions dont vous avez besoin. Cela dit, sur cette base très abstraite (et connue), le jeu ajoute un aspect qui donne une vraie saveur à la partie. En effet, le plateau est mis en place aléatoirement au début de la partie, en plaçant certaines planètes majeures sur des zones réservées. Les planètes choisies dictent la composition du paquet de cartes événements et influencent les actions des joueurs, tout en racontant une histoire. La race qui habite une planète donnée

sera l'ennemie d'une autre, ou une planète devient un *wormhole*, etc.

## Un jeu solide mais...

Le jeu tourne bien. Très bien, même. Et l'on apprécie le savant équilibre de mécanique bien huilée et de découverte de l'univers. On se trouve là avec un jeu moins abstrait qu'un *Eclipse Phase* et plus carré qu'un *Twilight Imperium*, jouable en deux ou trois heures au lieu de six ou huit.

Cela dit, le jeu comporte aussi quelques faiblesses, qui tournent autour de quelques choix malheureux de conception. Par exemple, le matériel, au demeurant de qualité, n'est pas forcément irréprochable. Les planètes disposées sur le plateau, et sur lesquelles se trouvent bien souvent une carte, quelques pions et jetons, ne cessent de bouger et ne sont pas très pratiques à manipuler. De même que les vaisseaux-mondes, pour lesquels l'esthétique a visiblement primé sur le côté pratique. On pense aussi aux événements majeurs (un par planète) qui viennent émailler la partie et ajoutent souvent de nouvelles actions disponibles pour les joueurs. Pas facile de se remémorer les événements en jeu et leur impact sur la partie. Dans un jeu où la victoire se joue souvent à une ou deux actions près, c'est un peu dommage. Et un bémol sur un jeu par ailleurs intéressant.

Thomas Robert

### Fiche technique

**Éditeur** • Red Raven Games  
**Matériel** • Plateau avec planètes modulables, nombreux jetons, cartes et pions en plastique, livre des règles, dés.

**Joueurs** • 2 à 5

**Prix constaté** • 79 €

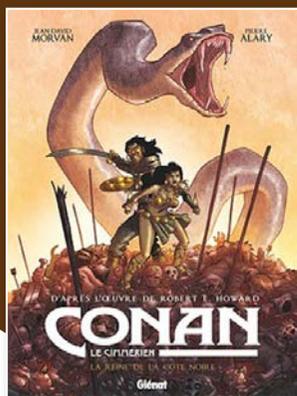
**Durée constatée** • 2 à 3 heures

### J'aime :

- + La mécanique d'action
- + L'imbrication thème/mécanique
- + Chaque partie est différente

### J'aime moins :

- Certains choix de composants
- La durée de mise en place



BD

## CONAN LE CIMMÉRIEN

### T1 La Reine de la côte noire

L'éditeur Glénat a décidé de publier une série d'adaptation en BD des nouvelles de Robert H. Howard à propos de son personnage Conan. Le premier tome est tiré de la nouvelle publiée en mai 1934 dans le magazine *Weird Tales*. Il s'agit de la sixième nouvelle autour du personnage de Cimmérien (Patrice Louinet, interviewé dans *Casus#25*, nous explique dans le cahier bonus de la première édition de l'album que Howard n'a jamais utilisé le terme de « barbare »). La narration est très fidèle à l'œuvre originale et on comprend alors la logique de ce choix pour un premier tome. Toutes les facettes du personnage iconique sont abordées au cours du récit. La mise en page est punchy, rythmée, chaude et colorée. Le trait souple de Pierre Alary va déconcerter au départ les habitués des images classiques de Frank Frazetta. Le cahier bonus est très appréciable.

Thomas Berjoan

**Éditeur** • Glénat

**Auteur** • Jean-David Morcan-Pierre Alary

**Prix constaté** • 14,95 €



LIVRE JEU (VF)

## LA GESTE DE GURDIL

### L'histoire d'un nain capable...

Revivez les aventures épiques du nain le plus célèbre de la terre de Fangh. Tout en nous proposant une histoire loufoque et drôle propre à l'univers de Naheulbeuk, les auteurs nous gratifient également d'épreuves originales, comme la création et la gestion du campement de Gurdil. Si vous connaissez la chanson, ce sera à vous de décider du déroulement de l'aventure.

Basé sur les principes du livre « *dont vous êtes le héros* » mixés à quelques notes de jeu de rôle, le destin de Gurdil reposera entre vos mains et quelques jets de dés. Avec son format A5, le livre ne tiendra certes pas dans toutes les poches, mais permet de profiter pleinement des nombreuses illustrations qui le composent.

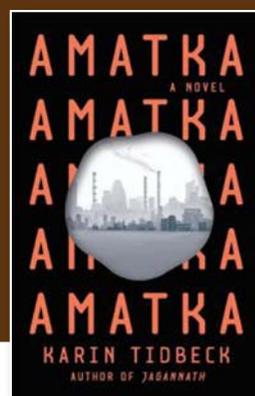
Alors saurez-vous trouver votre chemin à travers les nombreux paragraphes et challenges de ce livre-aventure pour trouver le Mythril tant convoité ou périrez-vous sous les redoutables lames des castors-ninjas ?

S.L.M.

**Éditeur** • Le Grimoire.net

**Auteur** • John Lang et Gabriel Féraud, illustrations Guillaume Albin.

**Prix constaté** • 21 €



ROMAN

## AMATKA

### La révélation de la Science-Fiction suédoise

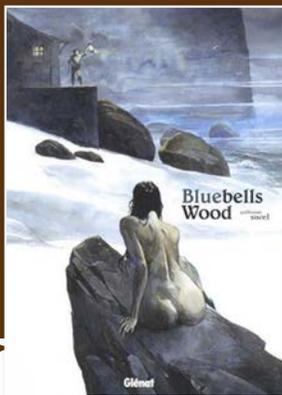
Sur une planète étrange où l'humanité s'est réfugiée après un événement inconnu, la vie est rythmée par le marquage. En effet la grande majorité des objets de ce monde sont fait d'une matière étrange qui peut prendre la forme de n'importe quel objet tant qu'il est nommé ou marqué par des humains. Cette société austère de réfugiés fait penser à une improbable colonie soviétique située dans une zone arctique où la peur d'une nouvelle sorte d'humains amène de nombreux interdits. Un roman qui pourra donner des idées aux maîtres du jeu cherchant des lieux étranges, isolés, oppressants. La matière pouvant prendre toutes les formes pouvant être un élément d'intrigue dans tout type de jeu de rôles. Amatka est un livre d'une puissance philosophique rare qui invente presque un nouveau sous-genre de sf : l'Ontologique-fiction.

Laurent Fidelle

**Éditeur** • La volte

**Auteur** • Karin Tidbek

**Prix constaté** • 20 €



BD (VF)

## BLUEBELLS WOOD

### La petite sirène

Une petite maison au bord d'une plage reculée, au bord d'un bois enchanteur et d'une falaise. Un peintre solitaire mélancolique. Des sirènes. Tels sont les ingrédients de cette très belle histoire de Guillaume Sorel, auteur de fantastique à qui l'on doit, entre autres, *L'île des morts*. Le scénario est simple, les dialogues peu nombreux. Tout est dans l'ambiance. L'ambiance de l'île de Guernesey, de ce bois sauvage, parsemé de muguet bleu, qui descend jusqu'à la mer en se frayant un chemin entre deux falaises... Et ce peintre, qui s'accroche à un amour perdu et qui, lors d'une sortie en mer, se fait attaquer par des sirènes.

Magnifique histoire illustrée avec brio, *Bluebells Wood* n'est pas un scénario de JdR en puissance. Mais son ambiance, ses personnages et son intrigue pourront servir à un Gardien des arcanes lassé des Profonds, ou à des joueurs en mal d'inspiration pour créer leur PJ.

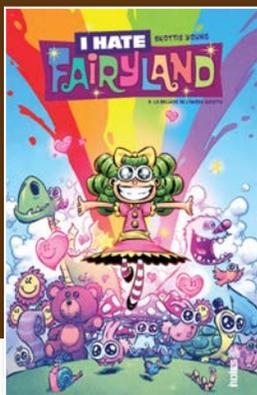
Marc Sautriot

**Éditeur** • Glénat

**Auteur** • Guillaume Sorel

**Matériel** • BD grand format de 70 planches en couleur

**Prix constaté** • 19 €



COMICS (VF)

## I HATE FAIRYLAND

### Meurtre au paradis

Il était une fois Gertrude, une petite fille de 10 ans qui se retrouve propulsée dans le monde merveilleux de Fairyland. Pour rentrer, elle devra accomplir une quête fantastique qui ne devrait prendre que quelques jours. Seulement, Gertrude est niaise et, 27 ans plus tard, elle est toujours sur place mais également coincée dans son corps d'enfant. Et forcément, après avoir passé tout ce temps au pays des bisounours, de la guimauve et des couleurs flashy, notre charmante gamine a fondu un fusible. Complètement déjantée, elle picole, jure et occit tous ceux qui se dressent ou pas sur son chemin. L'auteur laisse ici libre cours à son imagination débridée en introduisant dans un monde pour enfants un élément perturbateur et devastateur, ouvrant une multitude de possibilités scénaristiques et graphiques complètement dingues. Une source d'inspiration pour un PNJ retors ou un scénario hors normes.

S.L.M.

**Éditeur** • Urban Comics

**Auteur** • Skottie Young

**Prix constaté** • 15,50 €



BD (VF)

## CEUX QUI RESTENT

### Deuxième étoile à droite...

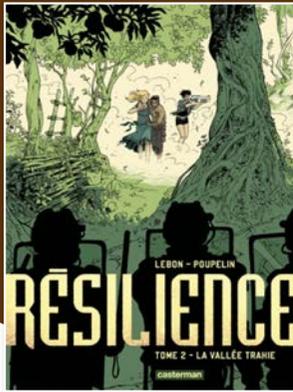
Il était une fois un jeune garçon qui partit vivre de grandes aventures dans un monde fantastique. Ce livre n'est pas son histoire mais celle de ses parents. Suite à la disparition de leur fils, les parents rencontrent une association composée de personnes dont les enfants sont partis dans des mondes imaginaires. Avec eux nous suivons l'enquête impossible de la police, les rumeurs sur cette disparition mais également la douleur causée par la perte et l'incompréhension. Les auteurs font ici un usage très fin du fantastique (très peu présent) pour mettre en évidence les difficultés de la perte d'un enfant qui trouve, hélas, un écho dans l'actualité récente. Tout en subtilité et sensibilité, l'histoire de cette disparition pourrait servir d'introduction à un monde fantastique ou encore à un scénario d'enquête, que le fantastique y soit présent ou pas.

S.L.M.

**Éditeur** • Delcourt

**Auteur** • Busquet Josep, Xöul Alex

**Prix constaté** • 19,99 €



ROMAN

## RÉSILIENCE TOME 2 LA VALLÉE TRAHIE

**Mad Max et soleil vert à la sauce OGM**

En 2069, l'Europe est ravagée par la pollution. Un groupe de résistants écologistes appelé « *la Résilience* » est en lutte contre Diosynta, une multinationale spécialisée dans les OGM et qui contrôle 90 % des terres. Dans ce second tome, les héros découvrent enfin la vallée, le bastion de « *la Résilience* », un véritable havre de paix pour la nature. Néanmoins, tout n'est pas rose et les traîtres ne sont pas toujours ceux qu'on croit. Un deuxième tome vraiment à la hauteur du premier, qui termine un cycle mais qui nous laisse impatients de connaître la suite. Du post-apo soft un peu à l'image du jeu de rôle *Krystal*, mais qui pourrait également être une inspiration pour *DégénéSis* ou *Stygmata*.

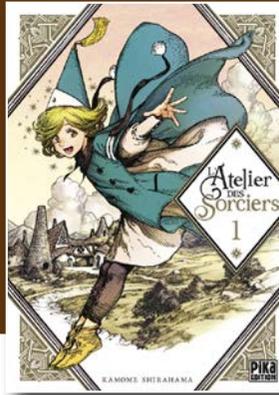
*Laurent Fidelle*

**Éditeur** • Casterman

**Auteur** • Augustin Lebon, Louise

Joor, Hugo Poupelin

**Prix constaté** • 15,50 €



MANGA (VF)

## L'ATELIER DES SORCIERS

**A Kind of Magic**

Fascinée par la magie, la jeune Coco va découvrir par un heureux hasard que le monde de la sorcellerie est plus accessible qu'il n'y paraît. Mais pour protéger les hommes d'une mauvaise utilisation, son usage est réservé à une élite instruite. À la suite de sa découverte, Coco va devenir l'apprentie d'un maître sorcier. Est-il vraiment là pour lui apprendre la sorcellerie ou plutôt pour surveiller celle qui pourrait troubler l'ordre établi ?

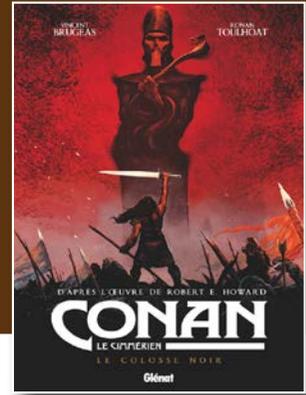
Son histoire est plutôt de facture classique, son approche de la sorcellerie et le parallèle qui peut être fait avec la création graphique offre un angle de lecture original. Son dessin très précis colle parfaitement aux règles d'utilisation de la sorcellerie que l'on retrouve au fil des pages. Ces règles pourront d'ailleurs servir aux rôlistes inspirés pour agrémenter l'usage de la sorcellerie dans leurs parties de façon ludique.

*S.L.M.*

**Éditeur** • Pika

**Auteur** • Shirahama Kamome

**Prix constaté** • 7,5 €



BD

## CONAN LE CIMMÉRIEN

**T2 Le Colosse noir**

Le Colosse noir est la quatrième nouvelle de Conan publiée dans le magazine *Weird Tales*, en juin 1933. La première à avoir les honneurs de la couverture. Le Cimmérien mercenaire va cette fois être confronté, par la vision en rêve d'une princesse, aux codes sociaux en prenant la tête d'une armée et à la sorcellerie la plus maléfique. L'adaptation, dans le récit et aussi dans le dessin, de cette nouvelle ramène vers un univers plus sombre, épique et violent. Belle réussite. Pour la suite de la série, le troisième tome, Au-delà de la rivière noire, pour la rentrée, permettra de réunir la formidable équipe – Mathieu Gabella au scénario et Anthony Jean au dessin – qui avait livré la série *La Licorne*, vraiment un must. Et le thème guerrier et survivaliste de la nouvelle initiale fait que cette dernière est considérée par de nombreux experts comme une des meilleures de Howard. On l'attend avec impatience.

*Thomas Berjoan*

**Éditeur** • Glénat

**Auteur** • Vincent Brugeas-Ronan  
Toulhoat

**Prix constaté** • 14,95 €



BD (VF)

## LE CŒUR DES AMAZONES

Des femmes et des hommes

Tandis que la guerre de Troie fait rage, les Amazones de la reine Penthésilée enlèvent des hommes au cours d'attaques éclair dans le camp grec afin de pouvoir se reproduire et continuer à vivre en femmes libres. Et lorsque les grecs tentent de retrouver leurs compagnons, ils ne trouvent pas trace des Amazones, qui vivent dans la forêt sous la protection d'Artémis. Jusqu'au jour où la reine entend parler d'Apollon : enfin un noble guerrier avec qui, au regard de la tradition, elle est autorisée à s'accoupler. Aussitôt, Penthésilée assemble ses guerrières.

Une superbe histoire de Géraldine Bindi et illustrée par Christian Rossi, qui ne manquera pas de vous servir d'inspiration pour vos parties de *Mythic Battles* ou d'*Antika* : vos héros sont-ils missionnés pour retrouver des hommes qui ont disparu ? Ont-ils eux-mêmes été enlevés ? À moins que votre groupe n'incarne des Amazones...

Marc Sautriot

**Éditeur** • Casterman

**Scénario** • Géraldine Bindi

**Dessin** • Christian Rossi

**Matériel** • 1 livre grand format de 155 pages sépia

**Prix constaté** • 25 €



BD (VF)

## HP. LOVECRAFT, CELUI QUI ÉCRIVAIT DANS LES TÉNÉBRES

Aux origines du Mythe

Cette biographie en bande dessinée apporte un jour nouveau sur le créateur du grand Cthulhu. En effet, les auteurs nous montrent un personnage beaucoup plus nuancé, loin de ce reclus associable comme il est habituellement présenté. Si le dessin peut de prime abord surprendre, l'exagération des traits renforce l'ambiance et les jeux de regards des différents protagonistes. On nous montre un auteur inspiré par ce qu'il reproche à son époque, offrant ainsi une nouvelle façon de décrypter son œuvre.

Cet ouvrage s'adresse donc aussi bien à ceux qui pensaient tout connaître du maître de Providence qu'à ceux qui souhaiteraient le découvrir. Sa facilité d'accès permet une grande compréhension du personnage mais pointe également des aspects moins connus de sa vie, comme la relation entretenue avec le grand Houdini et le projet d'écriture en commun avorté.

S.L.M.

**Éditeur** • 21G

**Auteurs** • Alex Nikolavitch,

Gervasio, Carlos Aón et Lara Lee

**Prix constaté** • 19 €



SÉRIE TV | (VO/VF)

## THE TERROR

Sur la glace tout le monde vous entendra crier

Lancé en Mars dernier sur AMC et diffusé sur Amazon Prime Video. La série compte 10 épisodes de 45 minutes.

Adapté du roman *The Terror* de Dan Simmons, l'histoire nous conte le périple des navires *Eribus* et *The Terror* qui furent pris dans les glaces en quête du Passage du Nord. Conditions de survie périlleuses, ressources limitées, gelés, isolés, les hommes devront lutter contre les éléments, contre les maladies, mais aussi contre eux même. À tout cela s'ajoute les attaques d'une mystérieuse créature...

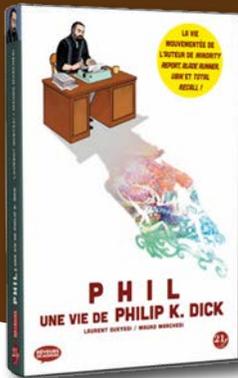
Avec Ridley Scott en producteur exécutif et superviseur, on retrouve son style et ses thématiques et on ne peut s'empêcher de penser à *Alien*. L'ombre de *The Thing* et des *Montagnes Hallucinées* n'est pas loin non plus... Des acteurs crédibles (Adam Nagaitis et Jared Harris) même si parfois caricaturaux, le tout réalisé avec sérieux, c'est digne d'un film. C'est froid, glaçant et angoissant et la tension monte progressivement. Pour moi, la meilleure série de ce début d'année.

Pierre Balandier

**Éditeur** • AMC

**Matériel** • 10 ep. de 45 min

**Prix constaté** • VOD



BD (VF)

## PHIL : UNE VIE DE PHILIPPE K. DICK

### Substance Dick

Philippe K. Dick est surtout connu du grand public grâce aux adaptations cinématographiques qui décollent de ses livres. Cette biographie est l'occasion de plonger dans la psyché perturbée et profondément étrange d'un artiste les plus novateurs de la science-fiction du siècle dernier. Cet album permet de contextualiser en image le parcours à travers la Californie des années 60/70 d'un auteur qui questionnera sans cesse son rapport à la réalité.

Que ce soient les nombreuses relations amoureuses désastreuses ou encore les expériences mystiques sous « substances » qui jonchent la vie de Philippe K. Dick, ce sont autant d'événements permettant de cerner une des principales thématiques de son œuvre : qu'est-ce que l'humanité ?

De l'aveu des auteurs, cette biographie est subjective mais permet une compréhension claire de l'homme derrière l'œuvre pourtant si dense, déroutante et magistrale.

S.L.M.

Éditeur • 21g

Auteur • Laurent Queyssi et Mauro Marchesi

Prix constaté • 22 €



ROMAN

## STATION : LA CHUTE

Dans l'espace personne ne vous entendra vous déconnecter

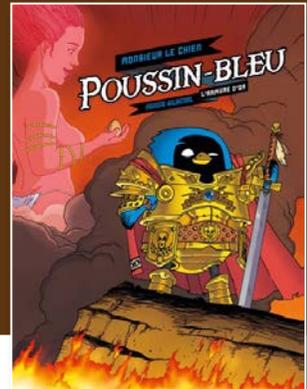
L'humanité a perdu la guerre contre la totalité, une civilisation d'intelligence artificielle. La lune fut détruite par un acte terroriste et sur la terre perdue, des machines en roues libres se font la guerre pour l'éternité. Le dernier lieu de vie pour les humains est Station, un immense complexe en orbite terrestre dirigé par le panthéon, des dieux virtuels qui contrôle chacun un consortium commercial. Dans ce monde les humains vivent majoritairement en réalité augmentée. Jack, un traître à la patrie est condamné à léguer son corps à sa marionnette, un être artificiel chargé de l'aider dans son travail. Dans une ambiance de roman noir, il va mener une dernière enquête mettant en péril Station toute entière. Une inspiration parfaite pour tout jeu cyberpunk ou transhumaniste.

Laurent Fidelle

Éditeur • Denoël

Auteur • Al Robertson

Prix constaté • 23 €



BD

## POUSSIN BLEU

Med fan absurdo-trash

Le roi des dieux rouges se meurt. Alors ces êtres tout-puissants vont se livrer, par champion interposé, à une guerre de succession qui promet beaucoup. Lénara, déesse des animaux, va se choisir pour héros un jeune poussin bleu, seize jours au compteur, jeune gallinacé qui rêve de revêtir une rutilante armure d'or. Vous voyez bien que tout cela n'est pas sérieux. S'ensuit alors dans ce premier tome un road-trip déjanté et humoristique. La filiation avec la série Donjon de Joann Sfar et Lewis Trondheim est évidente. Le coup de crayon et le propos malicieux de monsieur le chien amènent un côté plus trash assumé à l'ensemble. Amoureux des licornes, vous voilà prévenus, nous déclinons toute responsabilité. Belle galerie de personnages, affublés de défauts délicieux.

Thomas Berjoan

Éditeur • Fluide Glacial

Auteur • Monsieur Le Chien

Prix constaté • 14,90 €



### En quelques mots...

Les PJ sont recrutés pour escorter un vieux diplomate nain malade et son soigneur en mission vers une région reculée du Gramlin.

Sur place, un château-fort qui fait également office de barrage, un lieu remarquable, est en fait le nœud de convoitises de bien des factions. Et sous la surface est emprisonnée une menace ancienne et maligne qui ne demande qu'à ce qu'on le libère de sa prison.

### Fiche technique

**TYPE** • Exploration/Action  
**PJ** • Niveau 3-4  
**MJ** • Tout niveau  
**Joueurs** • Tout niveau

**ACTION** ★★☆☆

**AMBIANCE** ★★☆☆

**INTERACTION** ★★☆☆

**INVESTIGATION** ★☆☆☆

# LE DORMEUR DU VAL

*Pour jouer de façon optimale ce scénario, vous aurez besoin du Casus Belli#25 où se trouve le Bâtisse & Artifices qui sert de décor principal à ce scénario. Si vous possédez également le Cadre de campagne sur Alarian pour Héros & Dragons, ce sera également un plus. Ce scénario propose les profils chiffrés pour COF et H&D.*

## L'histoire pour le MJ

### Un embarrassant barrage

Le Conseil du Gramlin, véritable maître de la province du royaume d'Alarian, est préoccupé par la mainmise d'un clan nain sur le barrage des Endormines. Probablement en raison de l'éloignement du site, le risque n'a été perçu que tardivement. C'est à la suite des importants lâchers d'eau ordonnés par Skoragin Dure-mort (voir B&A, CB#25) et du désordre temporaire qui s'en est suivi dans la vallée que le Conseil s'est rendu compte du danger : le barrage pouvait devenir une arme redoutable entre les mains d'une faction mal intentionnée.

Les membres du Conseil sont divisés quant à la conduite à tenir. Les plus radicaux, menés par le comte Rufo, préconisent une opération militaire et l'installation d'une garnison permanente à côté du barrage. Les représentants des guildes, craignant des répercussions sur le commerce et l'approvisionnement en minerais, rappellent l'existence d'anciens accords qui légitiment la présence naine autour du lac. Ils se prononcent en faveur d'une négociation,

organisée au palais ducal de Flamlin, entre Galoman, les conseillers d'Oliivo – dont le très puissant maître de guilde Colomatin – et Skoragin. Mais comment amener ce dernier à se rendre dans la capitale et accepter la discussion ? Galoman propose alors à Colomatin d'envoyer secrètement un émissaire prestigieux aux Endormines, auquel le clan de Skoragin ne pourra faire l'offense d'un refus : Pantekric Père-des-Clans. Mais pour cela, il faut faire sortir le nain de la prison où il est enfermé depuis une dizaine d'années pour sédition. Colomatin approuve l'idée mais décide de tenir le Conseil à l'écart de la manœuvre car il doute de la loyauté de certains de ses membres. La manœuvre est cependant risquée : bien que la fidélité de Pantekric soit en théorie garantie par son addiction aux soins qu'il reçoit quotidiennement, il reste imprévisible...

Ayant décidé une opération placée sous le signe de la discrétion, Colomatin charge son homme de confiance, Si-Bamed, de recruter un groupe d'aventuriers chargé de convoier incognito Pantekric et son soigneur Keroëc jusqu'au barrage, de rester sur place le temps de la discussion avec Skoragin, de veiller à sa sécurité puis de l'escorter sur le chemin du retour jusqu'à Flamlin.



## À propos de pantekric...

Pantekric Père-des Clans est un vieillard impulsif et ombrageux. Raciste, avide d'or et de pouvoir, il a pris la tête d'une révolte naine voici une dizaine d'années, avec pour objectif la fondation d'un hypothétique royaume dans les Saphirs. Rôdant dans les montagnes, il a découvert le barrage alors abandonné. Durant plusieurs années, il a consacré du temps à parcourir les anciens couloirs, cherchant, comme d'autres avant lui, d'antiques reliques pouvant servir ses desseins. C'est ainsi que ses pas l'ont mené jusqu'à la prison du dragon, et il est tombé sous le charme de la maléfique créature qu'il a visitée à plusieurs reprises. Celle-ci l'a marqué de son empreinte et fait de lui son serviteur, alors que le pauvre nain abusé pense avoir trouvé

un allié qui l'aidera à mener à bien son projet. Créature intelligente, Crachemort connaît l'utilité du barrage et tente de persuader Pantekric de la nécessité d'ouvrir toutes les vannes afin de vider le lac et de lui permettre de quitter sa prison. Pour cela, il lui fait miroiter un avenir brillant, et promet qu'une fois le mécanisme du barrage enclenché, elle le récompensera en lui attribuant des pouvoirs qui le rendront pratiquement invincible. Mais le nain, comme tous ceux de sa race, est résistant à bien des formes de magie, et l'injonction du dragon ne s'impose pas à lui immédiatement.

Il poursuit ses marches dans les montagnes, haranguant les clans nains et recrutant des partisans jusqu'à former une troupe rebelle dont l'existence et les premières exactions parviennent jusqu'aux autorités ducales. L'intervention →

## Un prêtre espion

Il est difficile d'échapper aux espions du comte Rufo ! Ce dernier décide d'agir de son côté, avec l'appui d'un allié de circonstance : un prêtre du Noir-Sceau, membre important du Cercle Rouge. Son objectif est de faire échouer la mission diplomatique afin de déclencher un incident débouchant sur l'occupation militaire du barrage. Il charge une bande de brigands, adeptes du Cercle Rouge, de surveiller les aventuriers et de tendre une embuscade au moment propice afin de tuer Pantekric. En parallèle, il envoie dans les montagnes un mercenaire sans scrupules du nom de Lobol, chargé de fomenter des troubles et de finir le travail des brigands si nécessaire.



## Crachemort

Enfermé dans sa cage de verre, Crachemort n'est guère plus dangereux qu'un gros lézard, mais rien ne vous empêche de le rendre menaçant en lui faisant simuler des attaques ou des jets de venin ! Très affaibli, il n'en est pas moins redoutablement rusé.

Au fil des siècles d'enfermement, le dragon a progressivement perdu son influx magique. La majeure partie de celui-ci a été utilisé dans le charme destiné à corrompre Pantekric, et dans la métamorphose de ce dernier. L'échec du nain signifie pour le dragon affaibli le maintien en prison pour une durée indéterminée, jusqu'à ce qu'un nouvel événement imprévisible lui permette d'entrevoir la libération. Crachemort est patient.

Contrairement aux aventuriers, il a l'éternité devant lui...

d'un fort parti de libres-forestiers gramlinois étouffe la révolte dans l'œuf. Les rebelles sont dispersés et leur meneur arrêté. Pantekric tire néanmoins de cet épisode un prestige immense, bien servi par une propagande qui lui attribue des ancêtres au sein des clans les plus renommés.

Dix années de mise au secret dans les prisons de Flamlin ont fait de Pantekric un vieillard usé, aigri et rongé par une maladie mystérieuse, peut-être contractée auprès du dragon. Taraudé par d'atroces douleurs, il est dépendant des drogues que lui administre quotidiennement Keroëc, l'apothicaire de la prison. Affaibli par la maladie, le nain est à présent chaque jour davantage soumis au pouvoir de l'injonction du dragon. Se rendre au barrage et ouvrir les vannes devient son obsession, d'autant qu'une fois son geste accompli, il est persuadé que le dragon lui offrira guérison et puissance.

La proposition du Conseil de se rendre sur place pour une mission de négociation lui paraît un signe des Dieux. Il y consent immédiatement...

## À propos de celui qui dort au fond du lac...

À l'issue de la période chaotique communément appelée « *La Révolte* », Crachemort, un dragon noir devenu dément et incontrôlable, fut neutralisé par une coalition de puissants seigneurs Elorans et de mages Andvari. Il fut emprisonné au fond d'une vallée, dans un temple dont les parois de verre avaient le pouvoir de résister à son souffle dévastateur ainsi qu'à ses griffes acérées. La garde de la vallée fut confiée à une famille de noble et bonne lignée, l'une des rares maisons humaines à s'être distinguée dans la lutte contre le Peuple de l'Avant : les comtes d'Ombrelac. Leur château surplombait le temple, ainsi que le cours d'eau qui

l'entourait. À l'exception du châlelet, il n'en reste plus rien aujourd'hui. Les siècles passèrent et, comme souvent, la surveillance se relâcha. La lignée des Ombrelac connu à son tour la faiblesse, l'indolence et la vanité. Sa grandeur fut diluée dans des unions de circonstance, et finalement la garde cessa. Il est dit que le dernier Ombrelac à résider dans son château mourut seul, poignardé par des maraudeurs gobelins, auxquels son sommelier avait ouvert les portes contre un tonnelet de liqueur. Seule vestige de leur grandeur passée, une crypte où reposent les plus nobles d'entre eux garde l'accès à la prison de Crachemort.

Lorsque, au cours des Ages Sombres, le Roi Elbar découvrit la vallée et son temple en ruines, il conçut immédiatement une immense crainte. Prise au piège dans une cage de verre, une créature d'une immense malignité rongeaît avec obstination les cadres de sa prison dans l'espoir de pouvoir s'en échapper un jour. Heureusement, Elbar put compter sur l'amitié de Khâmul l'Ingénieux, un nain qui dirigeait d'une main de fer le clan des Haut-la-hache. Celui-ci confirma que la partie supérieure de la cage enfermant Crachemort avait été attaquée par le temps, la négligence de ceux qui avait la responsabilité de sa garde, ainsi que l'action combinée du venin et des griffes du dragon. Dans quelques années tout au plus, à moins de plaquer un poids immense dessus, le haut de la cage céderait sous les poussées de la créature. Après de longues nuits de discussion, les deux amis trouvèrent la solution : noyer la vallée sous des millions de mètres cubes d'eau, écrasant la prison d'un poids qui réduirait à néant les efforts du dragon. Afin de maintenir cette masse liquide en place de manière permanente, la construction d'un barrage fut décidée. Le clan de Khâmul, assisté des meilleurs maçons du Rhü, construisit l'ouvrage

en moins de trois années, et la prison contenant Crachemort fut engloutie sous des montagnes d'eau...

## Introduction des PJ

### Un séjour à la montagne...

Les aventuriers sont discrètement contactés par Si-Bamed, qui leur donne rendez-vous dans une petite taverne située à l'écart des rues animées de Flamlin. Ils ont déjà un peu d'expérience et se sont illustrés au travers de quelques aventures qui les ont fait connaître.

Si-Bamed propose aux aventuriers une mission de confiance, bien rémunérée, *a priori* peu dangereuse : veiller à la sécurité d'un négociateur qui doit se rendre au barrage des Endormines, un ouvrage situé dans la région des monts d'Haurocs. Le barrage est situé dans un territoire contrôlé par un clan nain, et le négociateur doit mener une série d'entretiens avec son chef, Skoragrïn Dure-Mort, afin de préciser les conditions de mise à disposition du barrage. Une fois les entretiens terminés, quelle que soit leur issue, le négociateur doit être ramené à Flamlin.

*« Il est pour l'instant hébergé dans la prison ducale, pour plus de sécurité. Voici un laissez-passer émanant du Conseil, vous permettant d'accéder à la prison. Le négociateur ainsi que son domestique vous y attendront demain matin, un peu avant le lever du soleil. Soyez ponctuels. Vous quitterez Flamlin par la route du nord. À la sortie de la ville, à côté des ruines de l'ancien relais de poste, vous trouverez des montures, un chariot contenant des vivres et tout l'équipement nécessaire, ainsi qu'un guide qui vous mènera vers la vallée des Endormines. »*

Si-Bamed propose une somme rondelette pour le prix de la mission et répond

volontiers aux questions des aventuriers afin de leur inspirer confiance.

### Départ à l'aube

Nantis du laissez-passer remis par Si-Bamed, les aventuriers pénètrent le lendemain dans la cour de la prison ducale. L'ambiance est sinistre. Les hauts murs, faiblement éclairés par des torches, suintent le désespoir. Des cris de démeance jaillissent d'ouvertures barreaudées situées au ras du sol, tandis que des gardes patrouillent avec indifférence sous une pluie fine et régulière. Deux cavaliers enveloppés dans des capes de voyage attendent sous un préau. Ils sont montés sur des poneys qui attendent placidement de se mettre en route. C'est le capitaine des gardes en personne qui vient vérifier les documents fournis par les aventuriers. Ne vous privez pas de faire monter le stress chez vos joueurs. Décrivez les gardes menaçants et inquisiteurs, le capitaine qui a du mal à lire le document et inspecte le sceau avec minutie, comme s'il doutait de son authenticité. L'affaire traîne un peu, jusqu'à ce qu'une voix grinçante se fasse entendre sous l'un des capuchons. *« C'est long ! Ne peut-on se mettre en route maintenant ? »*

Le capitaine donne finalement l'ordre aux gardes de lever la herse d'entrée et restitue le laissez-passer. Les aventuriers et les deux cavaliers peuvent se mettre en route.

Le curieux cortège travers la cité encore endormie sans un mot. Les cavaliers restent muets et se contentent de suivre les aventuriers. Les gardes qui veillent à la porte nord sont fatigués et laissent passer le groupe avec indifférence.

Le soleil est en train de se lever lorsque le groupe arrive au relais en ruine. Un peu à l'arrière, en retrait de la route, se trouvent un chariot bâché, tiré par deux mules, ainsi →



que plusieurs montures qui paissent paisiblement. Une femme fait les cent pas en tirant sur une pipe au long tuyau. Elle est vêtue de teintes sombres et son équipement fait penser à celui d'une libre-forestière gramlinoise. À ses pieds, trois individus vêtus de haillons se tortillent au sol, ligotés et bâillonnés.

La jeune femme accueille les nouveaux venus avec une courbette moqueuse :

*« Ah vous voilà enfin ! Pas trop tôt ! Le chariot éveille les convoitises de tous les tire-laine qui rôdent dans le coin. Je suis votre guide. Mon nom est Mikilinaë, mais tout le monde m'appelle Miki. Il y a assez de montures pour tout le monde, mais l'un de vous devra conduire le chariot. La route sera longue, alors ne traînons pas ! »*

Miki abandonne les captifs sur place après un dernier coup de pied au plus costaud. Elle sait qu'une patrouille passe chaque jour près des ruines et

qu'ils finiront probablement la journée « *bien au chaud dans la prison du duc* ».

Les brigands sont réellement de vulgaires malandrins attirés par la perspective d'un butin gardé par une faible femme ! Des joueurs particulièrement paranoïaques peuvent estimer qu'il y a anguille sous roche et souhaiter les interroger avant de les abandonner dans les ruines. Vous pouvez jouer un peu avec cette situation, qui agacera certainement Miki...

## Acte 1, le voyage

### En route pour la montagne

Les ruines derrière eux, les voyageurs entament un périple d'une dizaine de jours, qui doit les mener jusqu'à la vallée des Endormines. Miki voyage le plus souvent en tête et parfois, lorsque le groupe est engagé sur un chemin bien balisé, elle peut s'absenter un long moment avant de réapparaître au moment où on l'attend le moins. Elle évite systématiquement les fermes-relais et les routes à péage. Le groupe progresse donc lentement, pas plus d'une vingtaine de kilomètres par jour, sur un sentier à l'écart de la voie principale : la piste de l'ours. Un peu avant la tombée de la nuit, Miki ordonne la halte et choisit un endroit pour camper. Par chance ou par compétence, elle trouve toujours un lieu proche d'un point d'eau, abrité des vents et où l'herbe est grasse. En plus des vivres, le chariot contient deux grandes tentes : une pour les aventuriers, l'autre pour les deux voyageurs. Miki dort toujours à la belle étoile.

La première veillée sera l'occasion de faire davantage connaissance avec les deux mystérieux voyageurs. Ce sont des nains de corpulence similaire, peu bavards et se tenant toujours à l'écart



**Pantekric**

de leur escorte. Le plus âgé, qui se fait appeler Pantekric, paraît en mauvaise santé. Il tousse fréquemment, et certains gestes semblent lui arracher des grognements de douleur.

Si l'un des aventuriers est un nain, le nom de Pantekric éveillera en lui des souvenirs imprécis, associés à des actes de bravoure et de prestige, mais impossible de s'en rappeler davantage. De toute façon, Pantekric se comportera vis-à-vis de la totalité de son escorte avec morgue et mauvaise humeur, tenant des propos désagréables en permanence. Le nain porte une belle tenue de voyage et veille avec attention sur un petit coffre qu'il garde avec lui depuis le départ de la prison. Ce coffre contient un pendentif symbole de son clan, un objet d'une grande valeur le distinguant comme un guerrier de haut rang. C'est tout ce qui lui reste de sa gloire passée.

Au contraire des deux nains, Miki est d'une compagnie agréable, une fois le camp installé et le feu lancé. Le chariot contient une nourriture de qualité et plusieurs tonnelets de bière qui aident à passer les soirées. Ancienne éclairceuse des libres-forrestiers, elle a largement passé la trentaine. Pieuse comme beaucoup de Gramlinois, elle compose chaque soir un petit autel à partir de végétaux trouvés autour du campement. Elle aime aussi jouer aux dés et, dès le second soir invitera les aventuriers à faire des parties avec elle... le perdant s'engageant à lui servir de partenaire d'arme lorsqu'elle fera ses échauffements à l'épée longue le lendemain matin. Gare aux coups !

Un aventurier au fort charisme sera probablement invité à aller chercher avec elle des champignons « *un peu plus loin là-bas* », à côté d'un joli tapis de mousse tendre bordé d'un massif de myrte... S'il n'était l'attitude sinistre des deux nains, le voyage serait finalement bien agréable...

Après six jours de voyage, le relief commence à changer. La plaine laisse la place aux premiers contreforts montagneux, et le groupe s'apprête à laisser derrière lui la dernière forêt.

## Embuscade meurtrière

Le lendemain, les aventuriers quittent la forêt et s'engagent dans une série de lacets qui grimpent vers les sommets. Ils rejoignent une route pavée de manière irrégulière qui paraît très ancienne. Miki explique qu'il s'agit d'une voie qui relie entre elles plusieurs vallées. L'avantage d'emprunter la vieille route est qu'elle mène directement à la vallée des Endormines, qui n'est plus qu'à deux ou trois jours de voyage.

En fin d'après-midi, le groupe s'engage dans un défilé bordé de gros blocs de rochers. La visibilité n'est plus très bonne, mais Miki souhaite passer le défilé avant la nuit, car il débouche sur une vallée accueillante où le camp pourra être installé. Pour une fois, son intuition l'abandonne. À mi-chemin, une flèche siffle dans l'air et vient se ficher dans son œil droit. Elle a à peine le temps de basculer en arrière qu'une seconde se plante dans sa poitrine. Miki meurt avant même de toucher le sol.

Les aventuriers viennent de tomber dans une embuscade tendue par les brigands à la solde du cercle rouge. Les brigands sont dissimulés derrière les gros rochers qui parsèment le défilé. Ils attaquent dès que Miki est tombée à terre, cherchant à atteindre les nains en priorité. Les bandits sont au nombre de 6 et leur chef est un vétéran. Ils combattent sans état d'âme, leur but est de tuer le plus rapidement possible. En hauteur, dissimulé sur un piton en saillie, se tient un tireur d'élite. C'est lui qui a tué Miki. Dans un premier temps, il va tenter d'abattre les montures puis d'incendier la bêche du chariot à l'aide →

## Koroëc le soigneur

Keroëc, veille sur Pantekric avec attention. Chaque soir, il prépare une décoction qu'il lui fait boire avec patience, le masse durant un long moment, et l'aide à se dévêtir. Pourtant, nulle affection ou estime visible entre les deux nains. Keroëc prend soin de Pantekric comme un fermier le ferait de son meilleur taureau. Père-des-Clans lui parle peu, et chaque mot claque comme un ordre. Keroëc ne parle aux aventuriers que s'il est interrogé, et en utilisant le moins de mots possibles. Il se présente comme un apothicaire en charge de la santé de Pantekric, ce qui est la stricte vérité. Au fond de lui, il déteste son patient, et n'aspire qu'à rentrer au plus vite à Flamlin, retrouver les bras velus et l'haleine houblonnée de sa chère Guldružna.



## Chasse en forêt ?

Pourquoi ne pas organiser une chasse dans la forêt ?

Après tout, cela fait aussi partie de la vie d'aventurier.

La piste d'un chevreuil est rapidement découverte et pourra être suivie (test difficile sous sagesse)

jusqu'à un ruisseau où la bête est en train de boire.

Laissez faire les archers (le chevreuil n'a que 4 PV et une DEF/CA de 13). Mais une fois la bête abattue, les aventuriers devront faire face à un loup solitaire qui lorgnait la même proie. Une fois le combat achevé et le chevreuil dépecé, une bonne odeur de viande grillée s'élève au-dessus du camp.

Chacun profite d'une douce soirée, panse ses blessures si nécessaire, et laisse Miki chanter des chansons célébrant la vie sauvage et la beauté de la nature...

### Loup

Pour COF, utilisez le profil du Loup (p. 259)

Pour H&D, utilisez le profil du Loup (*Créatures & Oppositions* p. 311)

de flèches enflammées. Les aventuriers vont rapidement comprendre qu'il doit être éliminé en priorité. Il représente une menace qui ne doit pas être négligée, même s'il se concentre surtout sur les montures et le chariot. Il change de cible dès lors qu'un autre archer commence à décocher des flèches contre lui, concentrant le tir sur son assaillant. Une solution consiste à grimper le long de la paroi du défilé pour en atteindre le sommet. Pour cela il faut réussir trois jets consécutifs sous escalade (DEX) difficile. Une fois en haut, il suffit de 3 actions de mouvement pour engager le tireur au corps à corps.

Le combat se déroule dans une ambiance dantesque, entre les montures blessées qui hurlent, les bandits qui n'entendent pas faire de quartier, les montures qui s'enfuient et le chariot qui prend feu. Dès le début du combat, Keroëc se jette sur Miki puis, comprenant qu'il ne peut rien faire pour elle, se réfugie sous le chariot. Si les aventuriers sont en difficulté, Pantekric s'empare de l'épée de l'éclaireuse et laisse éclater sa fureur « *Khâzad aï menou* » ! Il retrouve un peu de vaillance, mais est affaibli et tousse en permanence. Gérez-le comme cela vous arrange pour la physiologie du combat, efficace, pathétique ou sur le fil du rasoir.

Une fois le combat terminé, c'est l'heure du bilan, et il est sombre. Les montures qui ne se sont pas enfuies sont probablement toutes gravement blessées, et il faut les achever. Les deux mules sont mortes et le chariot n'est plus en état de reprendre la route. Fouiller les bandits n'apporte aucune information particulière, à l'exception d'un détail : tous portent un cercle rouge tatoué autour du bras gauche. Si un aventurier a grimpé en haut du défilé pour affronter le tireur d'élite, et qu'il réussit un test de Sagesse/perception DD18, il perce-

vra de faibles hennissements à trois cents mètres de là, vers le sud. Là se trouvent les montures des bandits, dissimulées dans un repli de terrain.

## Il faut poursuivre la mission...

Les aventuriers vont devoir se résoudre à reprendre la route. Le chariot n'étant plus utilisable, il faut se partager les maigres provisions et abandonner les tentes. Pantekric n'est pas en mesure de porter quoi que ce soit à l'exception de son précieux coffret, et Keroëc ne paraît pas très vaillant non plus. Une marche bien longue s'annonce...

Les aventuriers vont cheminer deux jours encore dans les montagnes, suivant la route qui monte encore et toujours. Le voyage est moins agréable à présent : il commence à faire froid, et trouver un lieu de bivouac devient compliqué. Le soir du deuxième jour, faute de combustible, il n'est pas possible d'allumer un feu. L'humeur de Pantekric se dégrade aussi vite que sa santé, et il ne cesse de grommeler contre l'incompétence des aventuriers à mener à bien leur mission. Le lendemain, un brouillard épais noie la totalité du paysage. Les aventuriers doivent progresser avec prudence, d'autant que quelques embranchements achèvent de semer le doute dans leur esprit : vont-ils dans la bonne direction ? Cheminer dans le brouillard n'est jamais chose facile. Les sons sont altérés et la vision souvent confuse : ce gros rocher là-bas ne ressemble-t-il pas à un guerrier aux aguets ? Jouez avec les éléments et les nerfs de vos aventuriers jusqu'à la fin de l'après-midi. Au moment où ils s'y attendent le moins, alors que l'obscurité arrive, le brouillard se dissipe et ils découvrent, face à eux, un village en ruines bordant une vaste étendue



d'eau. « *Sigin Zâram* », murmure Pantecrik. Le nain tombe à genoux et s'incline comme face à un roi.

Dans le soir tombant, des lueurs tremblotantes commencent à éclairer une partie du village : des feux de camp ! Les aventuriers peuvent s'en approcher avec prudence ou envoyer un éclaireur. Il commence à faire froid et la perspective de se réchauffer autour d'un bon feu est une tentation bien grande...

Une soixantaine de personnes sont rassemblées autour de maigres feux : des humains vêtus comme des paysans. Il y a des adultes et des enfants, occupés à cuire du poisson sur des braises. Les ruines les plus proches semblent avoir été restaurées. Les maisons sont pourvues de toits en roseaux et les abords sont nettoyés. Quelques

sentinelles, armées de pieux rudimentaires, en limite du cercle de lumière, scrutent la pénombre. Les aventuriers peuvent décider de s'avancer. Si ce n'est pas le cas, une voix calme s'élèvera dans l'ombre, alors qu'ils observent les ruines. « *Nous partageons le feu et la nourriture. Soyez les bienvenus, même les nains* ». Un homme à l'allure fière s'avance vers eux et les invite à le suivre.

## Acte 2, sur place

### Le village d'eaulongue

Les aventuriers sont accueillis dans un climat tendu. Les enfants se réfugient auprès de leurs mères et les hommes se regroupent, pau- →

## Légende de la carte

1. Le barrage
2. Le châtelet
3. Le village en ruines
4. Le pont éboulé

### Bandits (5)

Pour *COF*, utilisez le profil du Bandit de base (p. 235).

Pour *H&D*, utilisez le profil du Bandit (*Créatures & Oppositions* p. 330)

### Archer

Pour *COF*, utilisez le profil de l'Éfle des bois (p. 248).

Pour *H&D*, utilisez le profil de l'Éclaireur (*Créatures & Oppositions* p. 333)

### Chef

Pour *COF*, utilisez le profil du Bandit vétérans (p. 235).

Pour *H&D*, utilisez le profil du Malfrat (*Créatures & Oppositions* p. 336)



Vila de Vizla (voir B&A, CB#25), commerçante itinérante, a été chassée du barrage par les Dure-mort mais, faute de provisions en quantité suffisante pour le chemin du retour, est restée dans les parages.

Elle a découvert par hasard le campement et s'y est installée, sa faconde naturelle lui permettant de se lier rapidement avec les villageois et de se faire accepter. Elle confirme que le barrage n'est pas très loin, une bonne heure de marche tout au plus et, si les aventuriers sont curieux, elle leur expliquera la topographie des lieux ainsi que l'identité des nains qui occupent l'ouvrage.

vrement armés mais déterminés. L'homme qui a surpris les aventuriers, ou qui les accueille s'ils décident d'aller à la rencontre des habitants des ruines, est un individu de grande taille, au regard clair et franc. Il émane de lui une autorité naturelle qui impressionne.

« Vous semblez épuisés et je sens que vous portez avec vous de grandes peines. Acceptez notre hospitalité. Ce soir, ma maison est la vôtre et le restera tant que cela vous sera nécessaire ».

Malgré ces belles paroles, qui semblent autant destinées aux arrivants qu'aux villageois, l'ambiance reste tendue. Les aventuriers sont invités à prendre place autour du feu et reçoivent de belles portions de poisson qui manqueront certainement dans les écuelles des villageois. Le chef du village, Aëren d'Ombrelac, se montre à la fois prévenant et distant, comme un noble dont les actions seraient dictées par un code d'honneur qui s'impose en toute circonstance. Il ignore les deux nains et ne s'adresse qu'aux aventuriers humains. En plein milieu du repas, une vieille femme aveugle, appuyée sur un bâton noueux, interpelle les visiteurs : « Le signe de la Bête est sur vous ! Soyez maudits si vous troublez son repos ! » La vieille Shana est réputée pour jouir d'une forme de prescience et elle vient de sentir le pouvoir du dragon dans l'esprit de Pantekric. Son intervention glace l'assistance d'effroi et le repas se termine rapidement, les habitants du village se retirant dans les ruines. Après avoir indiqué aux aventuriers où se reposer pour la nuit (une masure à présent bien aménagée, bien protégée des intempéries et avec un âtre qui fonctionne), Aëren rejoint les sentinelles. C'est une fois qu'ils sont seuls que les aventuriers remarquent une femme rousse installée devant une

tente dressée contre un solide mur de pierre. Elle agite les mains dans leur direction et les invite à la rejoindre devant un petit feu qui crépite gaiement. « Enfin des visiteurs ! Vous n'avez pas précisément l'air de types joyeux, mais c'est toujours mieux que rien. Je suis Vila de Vizla. Avez-vous besoin de quelque chose ? »

Vila estime que la troupe d'humains est arrivée il y a quinze jours tout au plus. Il s'agit de rescapés d'un ensemble de deux villages situés à plusieurs journées de marche au nord. Ces villages ont été pillés lors d'un raid de maraudeurs hobgobelins, les maisons brûlées et une bonne partie de la population massacrée ou capturée. Les survivants, formant une colonne misérable, se sont enfuis vers le sud, en direction du lac. C'est au cours du deuxième jour qu'ils ont croisé le chemin d'Aëren. Celui-ci était assis sur un rocher, en bordure d'un sentier, comme s'il les attendait. Il s'est avancé au-devant des fuyards exténués et leur a proposé de le suivre jusqu'à un village en ruines bordant un lac poissonneux où ils pourraient se reposer et connaître une nouvelle vie sous son autorité. Ses paroles ont agi mystérieusement comme un baume sur leurs blessures. Tous se sont sentis gagnés par un nouvel espoir et l'ont suivi sans hésiter.

« C'est vraiment curieux ce qui arrive ici et maintenant, vous ne trouvez pas ? » conclut Vila. « Voilà près de deux semaines qu'ils sont là et la vie commence à s'organiser. Les ruines sont progressivement dégagées. Là-bas, au bord de l'eau, deux bûcherons ont commencé à fabriquer une barque et un ponton. Les gens s'entraident pour tout et reprennent espoir. » Vila quitte ensuite les aventuriers pour aller s'occuper de son ânesse Louisa qui braie un peu plus loin. « Ces fichus

*gamins sont encore en train de la taquiner. »*

## Hospitalité naine

Les aventuriers sont réveillés à l'aube par des éclats de voix ressemblant fort à une altercation. À l'extérieur du village, Aëren, les bras croisés sur la poitrine, fait face à un petit groupe de guerriers nains fortement armés. La discussion ressemble à une violente dispute. À la tête du groupe, un nain apostrophe Aëren, brandit le poing et désigne le village avec véhémence. L'homme semble lui répondre avec un calme qui n'arrange pas la situation. S'ils viennent apporter leur soutien à Aëren, les aventuriers arriveront à la fin de la discussion. Les derniers mots échangés indiquent clairement que les nains demandent une fois de plus aux réfugiés de déguerpir, alors que Aëren répond qu'il est désormais le seigneur des lieux et maître de ces terres. La situation est en passe de dégénérer. Les nains agitent leurs haches, tandis que les hommes du village se rassemblent derrière leur chef. À ce moment, Pantekric fait son apparition, suivi du fidèle Keroëc. Le nain arbore maintenant sur ses vêtements de voyage un magnifique pendentif en argent ayant la forme d'une étoile à sept branches. À la vue du bijou, les nains semblent saisis de stupeur puis s'inclinent l'un après l'autre. « *Conduisez moi auprès de Skoragrin* », grince Pantekric entre deux quintes de toux.

Encadrés par le petit groupe de guerriers, les aventuriers longent le lac en direction du sud. Le chemin n'est pas facile. Il serpente entre des bosquets d'aulnes et semble avoir été tracé il y a très peu de temps, au milieu de buissons et d'herbes hautes. Les nains, menés par Magda Mainferme (voir *B&A, CB#25*), sont peu bavards et semblent impressionnés par la présence de Pantekric. Au bout d'une longue heure de marche, le

groupe arrive devant le châtelet. La vieille fortification est en train d'être restaurée et ses défenses renforcées. Une dizaine de nains d'un clan allié, arrivés quelques jours plus tôt afin de renforcer la troupe de Skoragrin, s'activent sur le chantier.

L'apparition de Pantekric et de son escorte suscite des murmures d'étonnement, et les nains présents font rapidement cercle autour des nouveaux venus, abandonnant les travaux en cours et se pressant pour regarder les arrivants.

Pantekric ne semble pas au mieux de sa forme. Secoué par des quintes de toux, il paraît épuisé par la marche. Il trouve pourtant assez d'énergie pour parler d'une voix forte et demander à parler à Skoragrin sans tarder. Pourtant, les choses ne vous pas aller dans le sens souhaité. Magda, qui prend les choses en main, explique que ni Skoragrin ni Otto Mangepierres, le capitaine des gardes, ne sont là. Ils se trouvent quelque part à l'est du barrage, s'étant portés au-devant d'une ambassade eldorane. Elle va dépêcher un garde afin de le prévenir de l'arrivée de Pantekric, mais ne peut faire davantage pour l'instant. Elle propose aux aventuriers de s'installer dans le châtelet, à l'intérieur de l'ancienne armurerie qui vient juste d'être refaite. Ils pourront s'installer au rez-de-chaussée, mais il leur faudra aménager un peu l'endroit s'ils veulent y dormir convenablement. Pantekric et Keroëc dormiront dans la petite tour attenante, qui communique directement avec l'armurerie. Une belle porte en bois toute neuve isole la tour de cette dernière.

Pantekric s'installe rapidement dans la tour, dont il ne bougera pratiquement pas de la journée, si ce n'est pour faire quelques pas dehors et regarder le barrage. Utilisez les PNJ décrits dans *Le Barrage des Endormines* (voir *B&A, CB#25*) pour →

## Aëren d'Ombrelac

Étrange personnage que cet Aëren d'Ombrelac. Il s'est imposé dans cette histoire avec sa part de mystère, et bien malin celui qui percerait à jour ses véritables desseins. À vous de l'utiliser selon la direction que vous souhaitez donner à l'intrigue. Aëren est peut-être le véritable descendant des Comtes d'Ombrelac, dernier rejeton pour partie illégitime, concentrant dans sa personnalité toutes les qualités des comtes d'avant. Peut-être n'est-il qu'un aventurier sans scrupules, doté d'un charisme exceptionnel, souhaitant utiliser les réfugiés afin de se bâtir un domaine. À moins qu'il ne soit un agent du Cercle Rouge et de Rufo, dont le seul et cynique but serait d'utiliser les réfugiés afin de remettre en cause les droits des nains sur les environs du barrage...



## Derrière l'attaque

Profitant de l'absence de Skoragin et de Otto Mangepierre, Loup Furieux, le chef hobgobelin qui écume les montagnes, a décidé de lancer ses maraudeurs à l'assaut des nains. L'objectif est d'infliger le maximum de pertes, de mettre la patte sur un butin conséquent et de retraiter vers les montagnes proches en évitant le village. Il est assisté dans cette expédition par Lobol, un mercenaire semi-orc au service de Rufo, dont la mission est de tuer Pantekric si l'embuscade tendue dans le défilé est un échec. Vétéran de quelques campagnes, Lobol a su persuader Loup Furieux de lancer l'assaut principal contre le barrage, se réservant l'attaque du châtelet afin de régler son compte à Pantekric.



Skoragin

donner vie à l'endroit. Cependant, sauf si l'un des aventuriers est de race naine, les interactions seront peu nombreuses et limitées à des conversations banales. Il ne sera pas possible d'accéder au barrage, l'accès à la tour ouest étant surveillé en permanence par deux gardes.

Les aventuriers peuvent profiter de ce moment de calme pour aménager l'intérieur de l'armurerie. Il est possible de couper des joncs au bord du lac pour confectionner des couches confortables, faire une toilette approfondie, pêcher ou simplement se balader un peu et découvrir les environs. En réussissant un test de Sagesse/perception DD 15, les aventuriers découvriront au bord du lac des signes mystérieux : plusieurs traces de piétinements, comme si quelqu'un avait rôdé autour du Châtelet, ainsi que des marques indiquant des directions, qui n'ont pas été faites là par hasard. Il y a des branches entrecroisées, marquées de plusieurs traits, des ligatures d'herbes, des alignements de cailloux... Il s'agit d'indications laissées par les éclaireurs de Loup Furieux, le chef hobgobelin qui prépare un coup-de-main contre le barrage à la nuit tombée.

Le soir venu, les nains regagnent tous le barrage afin de ripailler. On sent bien qu'en l'absence de Skoragin et de son capitaine des gardes, il y a du flottement dans la discipline ! Seul un guerrier (celui qui a perdu aux dés au cours de la veillée précédente) reste dans la grande salle du banquet pour garder l'accès aux appartements de Skoragin. Les aventuriers ont pratiquement le châtelet pour eux seuls. Ils peuvent allumer un feu de camp près de la tour en ruine, mais pas à l'intérieur, et préparer leur repas. Pantekric, toujours souffrant, ne quitte pas la tour. Alors que la nuit est tombée depuis longtemps, Keroëc vient chercher le re-

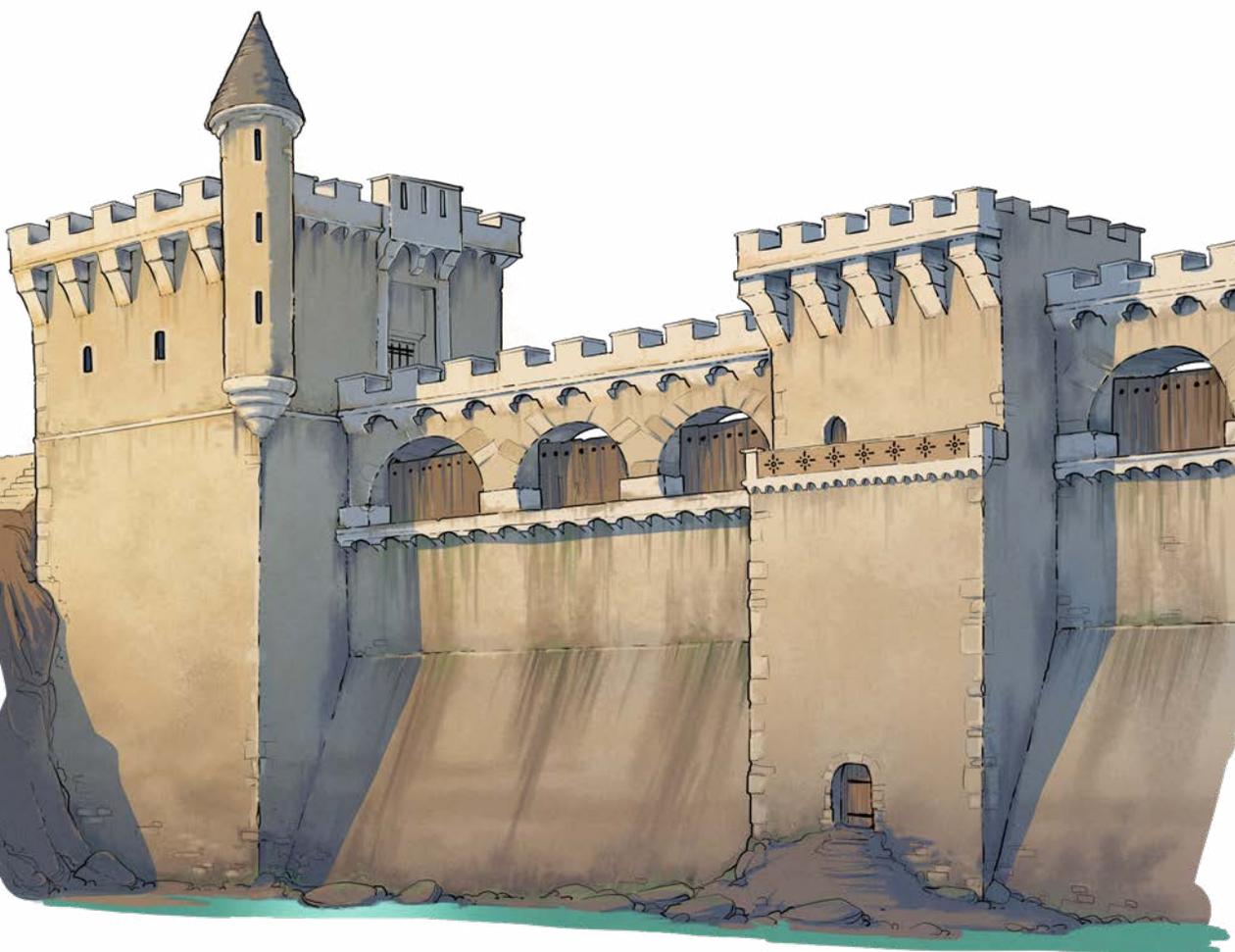
pas de son patient. Il passe quelques instants avec les aventuriers, plaisante en leur compagnie puis retourne dans la tour avec une écuelle fumante. Laissez vos aventuriers discuter quelques instants encore, puis informez celui qui réussit le meilleur jet de perception (SAG) qu'il entend un bruit ténu mais inhabituel à l'intérieur du châtelet : métal contre pierre, plusieurs fois, puis silence...

## L'attaque du châtelet

L'aventurier qui retourne au châtelet remarque immédiatement, devant la porte de l'armurerie, la gamelle renversée au sol, encore pleine de nourriture. À l'intérieur de la pièce gît le cadavre de Keroëc. Deux créatures tentent de forcer la porte qui communique avec la tour, tandis qu'une troisième fouille les affaires des aventuriers ! À cet instant précis, le son d'un cor d'alarme retentit au sommet de la tour ouest du barrage. L'attaque est générale !

Les hobgobelins, au nombre d'une trentaine, sont arrivés par le lac sur des radeaux habilement camouflés. La plupart se sont rués vers la tour ouest où le combat fait rage car les nains se défendent avec acharnement. Six autres, menés par Lobol, ont abordé le Châtelet par le lac, lançant des grappins afin d'accéder directement aux terrasses du toit de la grande salle de banquet. Le nain de garde a été occis alors qu'il somnolait contre la cheminée, mais les envahisseurs n'avaient pas prévu la présence des aventuriers ! Ceux-ci vont devoir affronter les trois hobgobelins qui se trouvent dans l'armurerie et tentent de forcer la porte qui mène à la tour, tout en pillant les possessions des aventuriers. Les autres sont dans les appartements de Skoragin avec Lobol, ou dans les cuisines.

Le combat peut être dangereux si vos aventuriers foncent sans réflé-



chir. Donc, à vous de gérer les déplacements des attaquants de manière à doser les difficultés et en insistant sur le côté chaotique de ce combat de nuit. Les hobgobelins doivent surgir d'un peu partout en hurlant, lançant des torches et jouant de l'effet de masse. Si la troupe de Loup Furieux est repoussée de la tour ouest et se rabat sur le châtelet, ce dernier peut également se transformer en véritable Fort Alamo ! Utilisez cette option sans hésiter si vos aventuriers ont triomphé un peu trop facilement de leurs premiers adversaires !

Le combat terminé, les nains vont tarder à quitter le barrage et prendre beaucoup de temps pour sécuriser les alentours avant d'investir le châtelet. Ce délai va permettre aux

aventuriers de souffler un peu et de constater, avec inquiétude, que Pantekric a disparu...

## Acte 3, sous les eaux

### À la recherche du nain perdu

Pantekric a profité du tumulte des combats pour s'éclipser et tenter de mener à bien son maléfique projet. Le temps passé jadis sous le barrage joue désormais en sa faveur. Il connaît maints passages et couloirs secrets, que même les gardes de Skoragrinn n'ont pu découvrir. S'ils concentrent leurs recherches sur la tour, les aventuriers vont remarquer que le plancher en bois, de manufacture →

*Le chateau-barrage*



### Hobgobelins

Pour *COF*, utilisez le profil du Hobgobelin de base (p. 255).

Pour *H&D*, utilisez le profil du Hobgobelin (*Créatures & Oppositions* p. 188)

### Loup Furieux

Pour *COF*, utilisez le profil du Capitaine hobgobelin (p. 255).

Pour *H&D*, utilisez le profil du Hobgobelin sergent (*Créatures & Oppositions* p. 188)

### Lobol le semi-orc

Pour *COF*, utilisez le profil de l'Assassin mineur (p. 279).

Pour *H&D*, utilisez le profil de l'Espion (*Créatures & Oppositions* p. 334)

Nager en armure... cet épisode doit être l'occasion d'injecter une dose de réalisme dans l'aventure. Pas question, bien sûr, de nager dans le boyau en harnois blanc ! les aventuriers doivent prendre la décision de s'alléger le plus possible, de privilégier l'agilité et la légèreté. Les plus astucieux pourront tracter leur précieux équipement une fois dans les sous-sols, à condition qu'il ne se coince pas entre deux aspérités ou que la corde ne rompe pas... Rappelez à vos aventuriers que le nain prend certainement de l'avance pendant ce temps. Par ailleurs, ils auront l'occasion de récupérer des équipements un peu plus loin...

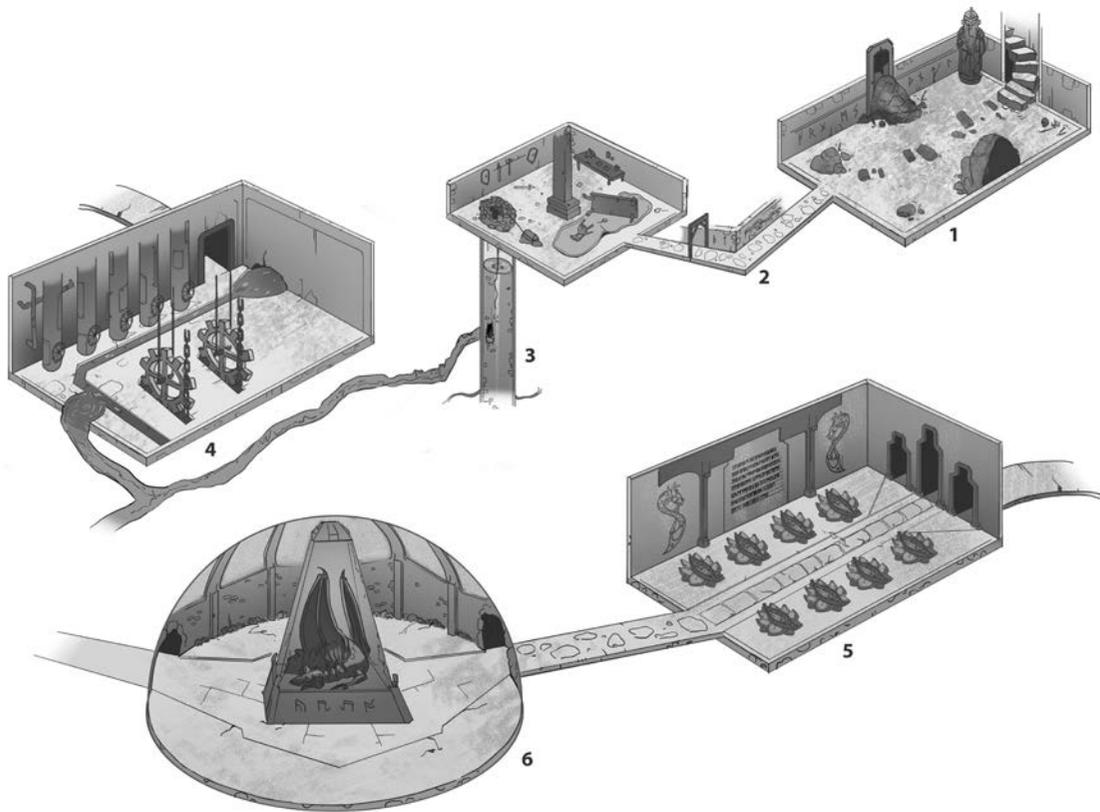
récente, est équipé d'une trappe dissimulée sous un épais tapis. Celui-ci a visiblement été déplacé et recouvre à peine la trappe. Un jet d'INTELLIGENCE/détection DD10 suffit pour repérer ce détail. La trappe dissimule un escalier en colimaçon qui semble très ancien et s'enfonce dans le noir. Vite, des torches !

1. L'escalier, qui compte plus de deux-cents marches, débouche dans une salle d'où partent des tunnels en grande partie effondrés. L'endroit est partiellement inondé, et les aventuriers ont de l'eau jusqu'aux cuisses. À en croire les traces visibles au mur, le niveau semble avoir un peu baissé très récemment. La salle paraît ancienne et il y règne une désagréable odeur de moisi. Chaque angle est orné d'une statue massive représentant un guerrier nain en armure. Il y a des traces d'humidité récentes sur l'une des statues, comme si, autour d'elle, le niveau de l'eau était brièvement monté puis descendu il y a peu de temps. Manifestement, cette statue a récemment pivoté, ce qui explique la trace de reflux d'eau qui commence à s'estomper. Il faut réussir un test de SAGESSE/Détection DD 13 pour identifier le mécanisme puis réussir un test de DEXTÉRITÉ/Crochetage DD 17 pour faire pivoter la statue. L'ouverture dévoile le début d'un couloir peu pentu, dans lequel l'eau commence à s'écouler doucement.

2. Le couloir est un passage large et encore bien étayé. Légèrement en descente, il est taillé dans une roche dure ornée ici et là de gravures représentant des créatures légendaires, ou de simples symboles. Certains passages sont remarquablement conservés : on distingue le pavage au sol et des arches de pierre sculptées. À d'autres moments, le sol devient un véritable pierrier, tandis que les parois se resserrent et obligent les aventuriers à progres-

ser en file indienne. Après trois ou quatre-cents pas, la pente s'inverse et le passage commence à monter. Il n'y a plus d'eau sur le sol à présent, et les aventuriers peuvent suivre des traces de pieds boueux, probablement ceux de Pantekric. Cette découverte s'accompagne d'un bruit sourd qui fait vibrer les parois du couloir et chanceler les aventuriers. L'air se charge d'une forte odeur, mélange d'algues en décomposition et de métal corrodé, tandis que le bruit d'un puissant cliquetis résonne dans le passage : un mécanisme s'est déclenché quelque part ! Même en courant, il faudra à vos aventuriers trois ou quatre minutes pour atteindre l'extrémité du passage. Quelques marches de pierre qui débouchent dans ce qui devait être une salle de gardes. Il y a encore des râteliers portant des armes au mur, des tables et des tabourets renversés. Il y a plusieurs issues visibles, mais elles sont toutes bloquées par de gros blocs de pierre. Il n'y a aucune issue visible et les traces de pas s'arrêtent devant la margelle d'un puits de deux bons mètres de diamètre. Une corde, accrochée à un énorme bloc de pierre, permet d'y descendre.

3. Le puits fait une vingtaine de mètres de profondeurs et il est rempli d'eau sur les quinze derniers. Le fond du puits est un cul-de-sac qui ne mène nulle part. Il y a bien une ou deux failles qui permettent à l'eau de circuler et de monter jusqu'à un trop-plein, mais rien de plus. C'est à mi-chemin de la descente, après cinq mètres d'eau, que se trouve le trop-plein : un boyau dans lequel il est possible de se faufiler en nageant. Ce boyau horizontal, très long, va finalement se jeter dans le déversoir. Bien avant, cependant, une ouverture dans sa partie supérieure, auparavant fermée par une grille, permet d'accéder aux sous-sols de la tour centrale



du barrage. Les aventuriers vont sans doute perdre du temps dans le puits en essayant d'atteindre le fond (la corde le permet), n'hésitez pas à leur mettre la pression en insistant sur le bruit des mécanismes en mouvement et celui des grondements des masses d'eau en mouvement autour d'eux. Progresser dans le puits immergé nécessite de retenir son souffle plus ou moins longtemps. Demandez des tests de Constitution et mettez la pression à vos joueurs. Vous pouvez leur faire perdre quelques points de vie temporaires parce qu'ils boivent la tasse. Enfin, il faut réussir un test de SAGESSE/Perception DD17 pour détecter le boyau latéral.

**4.** Les aventuriers sont à présent dans les sous-sols. Ils débouchent dans une très vaste salle, haute comme un temple, où se trouve le troisième mécanisme d'ouverture du barrage. La salle contient surtout un impres-

sionnant assemblage de roues dentelées, de cordages, de chaînes, de poulies, d'engrenages et de palans. L'ensemble donne l'impression d'être à l'intérieur d'une horloge géante dont tous les composants bougeraient en même temps dans une sorte de sarabande démoniaque. Six énormes tuyaux de plus de trois mètres de diamètre, qui semblent fabriqués dans un mélange de cuivre et de laënk, tremblent comme s'ils étaient reliés quelque part à un mécanisme devenu complètement fou. Chacun d'eux est doté d'une vanne actionnée par un grand volant en cuivre. Au pied des tuyaux est recroquevillé Brorik Trarik. Le nain a reçu un coup qui lui a pratiquement ouvert le crâne. Malgré la vilaine blessure, il trouve l'énergie d'agripper le premier aventurier qui passe à sa portée. « *Les vannes... fermez les vannes... et... le nain... arghh...* » Brorik expire quelques instants plus tard, →

## Quel sens ?

Le saviez-vous ? les vannes conçues par les nains se ferment en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ! Il arrive que les humains utilisent un système similaire, mais gare à la casse pour ceux qui s'obstinent à tourner dans le mauvais sens ! Ce que les aventuriers ne savent pas encore, c'est que les masses d'eau mises en mouvement par le déclenchement de l'ouverture ont affecté la structure de certaines galeries construites sous le lac. Éboulements et effondrements ont dévié le cours d'une rivière souterraine et libéré sa puissance dévastatrice ! Les effets vont se faire sentir un peu plus tard. Pour l'instant, seul un grondement inquiétant monte des profondeurs...

sans pouvoir en dire davantage. Dans un premier temps, les aventuriers doivent s'occuper des six vannes et les refermer le plus rapidement possible. Il faut réussir un test de FORCE DD 20, mais un maximum de deux aventuriers peuvent cumuler entièrement leurs efforts (et additionner le résultat de leurs tests).

Une fois les vannes fermées, (mais il faudra attendre plus d'une heure pour que la fermeture soit complète), il est temps de se lancer à la poursuite de Pantekric. Après avoir ouvert en grand les vannes du barrage et assassiné le pauvre Brorik, le nain s'est empressé de rejoindre Crachemort. Le dernier combat n'est pas loin !

## Face au dragon

Il n'est pas compliqué de suivre la trace de Pantekric. Le nain s'est enfui en empruntant un escalier en bois avant de s'engouffrer dans un long couloir qui repart sous le lac. Sa trace est facile à suivre : les empreintes de ses pas sont bien visibles dans la couche de poussière qui recouvre le sol. C'est heureux, car les aventuriers cheminent dans un véritable dédale de salles et de couloir, traversent des grottes, franchissent des ponts de pierre jetés sur des gouffres impressionnants. Beaucoup de passages sont éboulés, et l'accès à de nombreuses salles est impossible. C'est d'autant plus frustrant que les aventuriers sont manifestement très proches de mystères anciens, et des vestiges d'une antique civilisation : peut-être celle du Peuple de l'avant ? Mais le temps presse...

**5.** Après une demi-heure de progression, les aventuriers pénètrent dans un couloir qui commence à s'élever et donne accès à une vaste salle rectangulaire où sont disposés des sarcophages dépourvus de couvercles, en dalberath. Ils ont la forme de barques remarquablement sculptées et reposent simplement sur de petits supports

ressemblant à des nénuphars, eux même solidement fixés dans la roche. Chaque sarcophage contient un squelette portant soit une armure, soit une tenue d'apparat, des bijoux ainsi que des armes et des objets mystérieux. Les ornements et inscriptions qui décorent la pièce indiquent qu'il s'agit de la nécropole des Comtes d'Ombrelac, « *qui veillent sur la Bête...* » Bien entendu, les aventuriers peuvent être tentés de faire leur marché... il y a de belles choses à récupérer ici ou là : quelques armes magiques ou de très belle facture en fer froid, un bouclier en mythral, sans compter les bijoux et autres pierres précieuses ! Prévoyez un butin équilibré, qui permette d'affronter Pantekric dans de bonnes conditions par la suite ! Mais une longue mélodie se terminant par un hurlement à vous glacer le sang, à l'autre bout d'un long couloir aux parois de verre, doit maintenant les inciter à accélérer le pas ! Progresser dans le couloir donne aux aventuriers une impression très étrange, comme s'ils marchaient au fond du lac. La visibilité n'est certes pas bonne, mais il est possible de distinguer, ici et là, des poissons qui nagent tranquillement, ou les ruines rongées par les siècles de ce qui devait être une cité, ou un temple.

**6.** Le couloir mène à un dôme immense, en verre également, qui ne comporte qu'une issue, opposée au passage emprunté par les aventuriers. Toute la partie centrale du dôme, du toit jusqu'au sol dallé, est occupée par une cage de verre renforcée par une résille métallique couverte d'inscriptions runiques. La cage contient la créature la plus imposante et la plus maléfique que les aventuriers ont jamais vue : un dragon noir décharné, formé d'os et de tendons. La lueur rouge qui brille dans son regard indique qu'il est bien vivant, et animé d'une terrible malignité. →

Beau décors pour un  
combat final



### Pantekric, dragon corrompu

Pour COF, utilisez le profil du Dragon juvénile (p. 245), avec les modifications

suivantes :

DEF : 15

PV : 45

Souffle : 1 seul souffle de

3d6+3 DM

Pour H&D, utilisez le profil du Jeune dragon noir (*Créatures & Oppositions* p. 91) avec les modifications suivantes :

CA : 16

PV : 80

Souffle : 1 seul souffle en tout de 5d8 dégâts

Bras en croix face à la créature, Pantekric, hurlant une plainte continue, est en train de se transformer en une créature draconique. Son corps s'allonge, il tombe à quatre pattes ! Ses membres s'étirent et se prolongent par des griffes acérées tandis que, dans un grand déchirement de tissu, des ailes percent son dos. Son visage, allongé à présent comme celui d'un reptile, se tourne vers les aventuriers pour un combat à mort ! La transformation de Pantekric prend trois tours de combat, durant lesquels il ne peut qu'encaisser les coups. Mais, du fait de la transformation magique, les PJ n'infligent que la moitié des dégâts. Une fois la transformation terminée, Pantekric a maintenant l'apparence d'un petit dragon contrefait et difforme, mais il n'en est pas moins redoutable.

Crachemort, toujours prisonnier, ne peut intervenir dans le combat. Il a projeté son résiduel de magie sur Pantekric et n'a plus aucun pouvoir avant longtemps. Néanmoins, le seul fait de sa présence terrifiante crée une aura de terreur qui pénalise les PJ en obligeant toujours à garder un œil sur lui (-2 à l'initiative pour les PJ).

Ce combat final doit être équilibré et la victoire chèrement acquise. Parallèlement à ce combat, signalez par intermittence à vos aventuriers que le sol tremble légèrement (un léger déséquilibre peut les sauver d'un coup fatal, qui sait ?) et que les souterrains grondent comme s'il y avait des effondrements ou une rivière souterraine pas très loin.

## La dernière fuite

Si Pantekric est vaincu, les aventuriers n'ont guère le temps de contempler le dragon (et c'est préférable, tant son regard déborde de haine...) Annoncé par un grondement plus fort que les autres, un torrent jaillit dans la pièce, s'écoulant avec une grande force depuis l'entrée opposée.

En quelques instants, les aventuriers ont de l'eau jusqu'aux mollets : il faut fuir ! la seule possibilité de retraite est la nécropole. Les aventuriers, rattrapés par les flots, doivent réussir un jet difficile sous CONSTITUTION pour ne pas être emportés par la violence du courant ! La nécropole pourrait bien se révéler leur tombeau : en effet, le couloir par lequel ils sont arrivés s'est effondré durant le combat, et il n'est plus possible de passer. Sont-ils condamnés à périr noyés, puisque la violence du flot leur interdit de remonter le courant ?

La salle se remplit rapidement et les aventuriers ont de l'eau jusqu'aux épaules, puis doivent se tenir aux barques-sarcophages qui, étant en dalberath, commencent à flotter.

Il n'y a plus que deux mètres sous plafond lorsque la montée des eaux ralentit légèrement. Une perception réussie indique qu'une partie du torrent s'écoule malgré tout sous la clef de voûte de l'arche d'entrée. Manifestement, à cet endroit, l'effondrement récent a laissé quelques interstices. Les agrandir jusqu'à dégager un passage est peut-être la solution pour éviter la noyade... Les aventuriers doivent s'installer dans les barques (deux peuvent tenir dans chacune) afin d'avoir assez d'appui pour défoncer efficacement les éboulis qui bloquent le passage. Mais la chose n'est pas facile car les remous de l'eau qui ne cesse d'arriver font tourner l'embarcation. Il faut donc une bonne combinaison entre l'aventurier qui maintient la barque stable (demandez des tests de DEXTÉRITÉ DD 13) et celui qui frappe la paroi. Si le test est réussi, alors l'autre PJ peut frapper. La paroi a une DEF/CA de 15 et 20 PV.

N'oubliez pas que l'eau continue à monter doucement pendant les tentatives de défonçage. Donnez-leur l'équivalent de 5 tours/rounds de combat pour libérer le passage. S'ils

jouent de maladresse, il faudra tout à la fin plonger sous l'eau pour achever le travail, avec un malus pour cette difficulté supplémentaire, ou finir sous forme d'aventurier flotté...

Le coup libérateur entraîne l'écroulement de la roche qui bloquait le passage, et le torrent se déverse avec force dans le couloir. Le niveau de l'eau dans la nécropole baisse brusquement, entraînant barques et aventuriers. La remarquable flottabilité des sarcophages permet aux aventuriers d'être emportés dans une série de couloirs inconnus, jusqu'à un puits vertical que la pression de l'eau leur fait remonter à très grande vitesse. Au-dessus de leurs têtes, l'extrémité du conduit laisse entrevoir un coin de ciel qui se rapproche très vite, puis les aventuriers sont expulsés à l'air libre au milieu d'un entrelacs de buissons, cailloux, et branches d'arbre ! Toujours accrochés à leurs barques, ils retombent dans une gerbe d'écume sur le lac, mais sont aussitôt entraînés par un courant d'une grande force en direction du barrage qui dresse sa masse sombre juste devant eux !

C'est à peine s'ils ont le temps de percevoir l'animation qui règne au sommet de celui-ci : des nains affolés qui courent dans tous les sens, s'interpellent et décochent au hasard dans leur direction quelques carreaux d'arbalète. Le flot impétueux les entraîne irrésistiblement vers la partie centrale du barrage, dont les six portes métalliques sont en train de se refermer lentement malgré la pression de l'eau. Ne laissez que quelques instants à vos aventuriers pour réagir. La vitesse du courant est telle qu'ils n'ont guère le temps de réfléchir. La seule solution pour éviter à la fois les carreaux d'arbalètes et les piliers qui s'approchent à grande vitesse est de guider précisément la barque sous l'une des arches, en priant les Dieux d'être assez précis pour se faufiler entre les battants

qui sont en train de se refermer (un ultime jet de DEXTÉRITÉ DD 18, possibilité d'obtenir l'avantage (jeter 2d20, garder le meilleur résultat) si deux PJ en coopération).

En cas de réussite, la barque passe comme un boulet de canon entre les battants qui se referment et s'envole avant de retomber lourdement dans le fleuve en contrebas. Le courant l'emporte ensuite jusqu'à une anse plus calme où il est possible d'accoster. En cas d'échec, la barque éjecte ses occupants qui sont malgré tout emportés au-delà des portes et propulsés dans les airs avant de prendre contact très rudement avec le cours d'eau en contrebas (3d6 dégâts DM). L'assistance de camarades plus chanceux peut être utiles pour s'en sortir...

## Conclusion

Les aventuriers se retrouvent enfin à l'abri, sur la berge d'une anse où le flot se calme. D'ailleurs, avec la fermeture complète du barrage, celui-ci se tarit rapidement. Bien que lente à se concrétiser, cette fermeture est probablement à mettre à leur crédit. Mais qui le croira ? Du point de vue de Si-Bamed, la mission n'est certainement pas remplie. Pantekric est mort, les nains probablement très énervés, et personne ne croira cette histoire de dragon, maintenant que les tunnels d'accès sont bouchés par de nouveaux effondrements qui ont également détourné le flot impétueux vers un lit plus raisonnable en direction du canal secondaire. Finalement, le plus prudent est peut-être de disparaître dans la nature, en profitant des trésors glanés dans la salle des sarcophages. Du moins, ceux qui n'ont pas été perdus dans le tumulte des eaux...

Denis Beck

*Illustrations et plans* Guillaume  
Tavernier (B&A Casus#25) et Anaïs  
Lehoux



### En quelques mots...

Les PJ sont recrutés par Michel Bégon pour ramener son jeune frère Scipion, recherché par le gouverneur de Saint-Domingue, Pierre-Paul Tarin de Cussy, pour piraterie. Nos héros découvrent progressivement que Scipion, devenu célèbre sous le surnom du Sieur, est en fait la cible de bien du monde. Tous ces protagonistes finissent par converger sur une petite île proche de la Jamaïque, pour un dénouement explosif.

### Fiche technique

**TYPE** • Enquête/action

**PJ** • Tous niveaux

**MJ** • Expérimenté

**Joueurs** • Expérimentés

**ACTION** ★★☆☆

**AMBIANCE** ★☆☆☆

**INTERACTION** ★★☆☆

**INVESTIGATION** ★★☆☆

# PAS D'ERREUR, C'EST LE SIEUR

*Ce scénario pousse les PJ au milieu d'un engrenage infernal qu'il est peu probable qu'ils arrivent à enrayer seuls. Reste à en sortir plus ou moins indemnes, ce qui dépendra entre autres de l'idéal qu'ils entendent défendre et de leur capacité à faire (ou non) des compromis.*

## L'histoire

### Un Bégon dans les Caraïbes

Scipion Bégon n'est pas un mauvais bougre. Il n'est pas non plus spécialement idiot, mais il y a des gens comme ça, qui ont une capacité innée pour la poisse, celle qui colle à la peau et ne vous quitte jamais.

Scipion est le fils de Michel Bégon 5e du nom, botaniste (c'est lui qui donne son nom aux bégonias) et, qui fut, entre autres, administrateur des Antilles Françaises, et non gouverneur de Saint-Domingue, comme il est parfois écrit à tort, bien qu'il fût surnommé comme tel. Rappelons aussi que Saint-Domingue correspond à l'actuel Haïti, c'est-à-dire la partie occidentale de l'île d'Hispaniola. La famille Bégon conserve depuis longtemps des liens fort avec la marine.

Michel Bégon VI est le frère de Scipion et de neuf ans son aîné. L'héritage de son père et un certain talent pour la politique lui ont permis de se lier au clan Colbert et de se propulser dans l'échelle sociale. Fort du titre de Commissaire général des poudres et salpêtres, il tire un important revenu de la marine.

Si Michel ne porte pas son frère en haute estime, il porte un profond respect à la famille – c'est après tout à cette institution qu'il doit l'essentiel de sa situation. Soucieux d'étendre le commerce avec les Antilles, il décide de donner une chance à Scipion en l'envoyant négocier un contrat sur place. Sur le papier, le risque est mesuré, la famille y disposant encore de nombreuses relations.

C'était sans compter l'esprit d'initiative de Scipion.

Pour se donner plus d'importance et être en position de force, il se présente comme étant lui-même le Sieur de Montfermeil, un mensonge qui peut déjà lui coûter cher s'il vient à être découvert. Il décide par ailleurs de se rendre à Saint-Domingue, où les besoins en poudre sont élevés.

Deux erreurs fatales. Saint-Domingue est en effet pour l'essentiel contrôlé par la flibuste, un état de fait auquel n'a pas touché le père de Scipion à son époque, ces hommes étant tout ce qui protège l'île d'une prise de contrôle anglaise.

D'autre part, le gouverneur local, Pierre-Paul Tarin de Cussy, un homme sanguinaire et avide de pouvoir, a eu maille à partir avec Michel père. Croyant voir débarquer son fils prodige, il s'acoquine avec une bande de mercenaires pour faire enlever le

## Situation chronologique

Scipion est né en 1676, Michel Bégon en 1667 – ils décèdent en 1753 et en 1747 respectivement. En 1706, Michel devient intendant de Rochefort, comme son père en son temps, avant de devenir intendant de la Nouvelle France de 1710 à 1726. De Cussy, de son côté, devient gouverneur de Saint-Domingue en 1684, jusqu'à son décès en 1691.

Ce scénario est donc prévu pour se dérouler dans les dernières années de 1680. Michel n'est pas encore intendant de Rochefort, mais il est tout à fait crédible qu'il soit déjà dans le sillon familial. Il est alors possible d'en faire une introduction à PN, en propulsant des habitants du vieux continent directement dans les caraïbes, missionnés par la famille.

Une alternative, toujours dans cette optique, est de placer l'aventure entre 1706 et 1710, période à laquelle Michel occupe une position importante mais dont les intérêts se trouvent encore en Europe. Si vous préférez faire partir directement votre campagne des Caraïbes, ou si les PJ y sont déjà installés, vous pouvez aussi démarrer l'aventure après 1710. Michel a pu exceptionnellement faire le déplacement depuis la Nouvelle France, ou plus pragmatiquement envoyer un homme de confiance sur place.

Dans ces deux derniers cas, vous devrez remplacer De Cussy, décédé, par Jean-Baptiste Du Casse qui lui succède. Ce dernier quitte ses fonctions administratives dès 1703 mais, fait intéressant, devient chef des corsaires de Saint-Domingue et se distingue dans plusieurs batailles. De quoi en faire un PNJ historique d'envergure pour la suite de votre campagne !

À noter que la partie française de Saint-Domingue se résume alors à quelques établissements sur la côte face à l'île de la Tortue. Les espagnols abandonnent la partie occidentale de l'île aux français en 1697, mais il faut attendre encore 50 ans avant la fondation de Port-au-Prince, et la seconde moitié du XVIIIe pour que Saint-Domingue devienne une colonie lucrative de premier plan pour la France.

Enfin, l'aventure peut facilement être déplacée à une toute autre période en changeant simplement le nom des intervenants historiques (Michel et Scipion Bégon, De Cussy ou Du Casse).

(faux) Sieur de Montfermeil en vue de réclamer un rançon.

## De mal en pis

Scipion, qui se présente uniquement sous le titre de « Sieur de Montfermeil », arrive à Saint-Domingue. D'abord reçu avec tous les égards, il est vite curieusement éconduit lorsque De Cussy comprend l'opportunité qui s'offre à lui.

Il est enlevé le soir même et emmené sur une autre île. Isolé et sans affaires, n'importe qui d'autre se serait tenu tranquille en attendant que la rançon arrive. Ce n'est pourtant pas ce que Scipion fait, en s'échappant au bout de quelques jours. Seul, il s'adresse au premier équipage venu, celui du Diamant Vert, et leur promet une récompense s'ils le ramènent

sauf à Saint-Domingue. Mais peu convaincu, le capitaine Maillard le force aux travaux. En quelques semaines, résigné, il fait presque partie de l'équipage pirate.

Pendant ce temps, De Cussy, ignorant que celui qu'il pense être le Sieur de Montfermeil n'est plus sous son contrôle, a établi un premier contact avec la famille Bégon. C'est Michel qui réceptionne la missive. Il fait immédiatement affréter un navire corsaire – l'honneur le contraint à agir mais il n'est pas question de payer le moindre denier pour son frère, alors qu'importe si la réponse est la plus brutale qui soit et tant pis (voir tant mieux) si, par mégarde, Scipion y laisse vie.

Lorsque le navire arrive dans la région, De Cussy a découvert →



que son prisonnier ne l'est plus et a même rejoint un équipage pirate. De rage, il met sa tête à prix, et tant pis pour la rançon. Maillard, qui pensait avoir affaire à un fils de bonne famille égaré, s'imagine être tombé sur un individu dangereux bien plus digne de sa considération. La réputation de Scipion enfle ainsi progressivement, tel un larsen faisant l'aller-retour entre la communauté pirate et les autorités locales.

Désormais connu sous le surnom de « *Le Sieur* », il fait l'objet d'un quasi-culte parmi ses pairs... sans toutefois faire l'unanimité, certains voyant en lui un imposteur – et s'il y a bien quelque chose que le milieu de la piraterie exècre, ce sont les imposteurs !

Une rançon, un culte de la personnalité, des corsaires à sa recherche... c'est au milieu de cette situation explosive que débarquent les PJ !

## Introduction

Il existe de nombreux moyens d'embarquer les PJ dans cette aventure. Le plus simple et direct est de les faire recruter par Michel Bégon pour mettre la main sur Scipion, vivant si possible, mort au pire. Ils peuvent aussi être recrutés par De Cussy – voir le chapitre correspondant.

S'ils font déjà partie d'un navire pirate, ils peuvent aussi être attirés par la rançon mise sur la tête de Scipion, soit pour le prendre en chasse eux-mêmes, soit, dans un élan d'idéal pirate, le prévenir voire même le protéger.

## Être embauché par Michel Bégon

Michel Bégon a fait exceptionnellement le déplacement dans les Antilles pour rattraper une affaire bien mal engagée. Usant de ses relations, il a en effet déjà mandaté des corsaires avant de découvrir que

Scipion n'était plus sous le contrôle de De Cussy – il n'en dira cependant pas un mot lors de l'entretien.

Il a donc besoin de discrétion et envoie un homme de confiance, Philippe Poussin, recruter une équipe. Si vos PJ ont déjà de l'expérience, Poussin a pu être attiré par leurs faits d'arme. À l'inverse, s'ils débutent, Poussin les choisira pour leur absence totale de renommée. Enfin, si le groupe n'est pas formé, Poussin vient voir les PJ un par un pour des raisons individuelles. Cela peut être pour leur renommée, une compétence spécifique... Vous êtes encouragé à laisser les joueurs décider de cette raison en leur demandant pourquoi un homme comme Bégon voudrait les recruter pour une mission délicate. Il leur proposera un navire et un équipage (quoique pas nécessairement sous leur commandement).

Poussin invite donc les PJ à une rencontre avec Bégon à Petite-Goave, à Saint-Domingue, refuge de la flibuste française. La ville n'a rien d'un bouge, bien au contraire. La population qui l'anime est certes difficile à contrôler, mais elle apporte beaucoup de richesses, ce qui favorise le commerce, légal comme interlope.



*Philippe Poussin* : Un visage glabre qui fait ressortir sa mâchoire proéminente, des épaules carrées qu'il prend bien soin de ressortir en toutes circonstances :

la carrure de Poussin est d'autant plus impressionnante qu'il n'est pas très grand. Michel Bégon l'a tiré d'un sale guépier il y a quelques temps, et Poussin lui est depuis d'une loyauté sans faille. Il s'exprime aussi directement que fermement, comme pour se rassurer lui-même sur sa maîtrise des événements, mais sait être à l'écoute de son interlocuteur quand il le faut : avec les Bégon, il a vite appris à savoir quand se taire.  
*Profil : Voir le profil d'Espion, ldb La Révolte p.337*

Le lieu du rendez-vous est une maison de maître prêtée par une connaissance de Bégon. Quoique sur un seul étage, elle bénéficie des standards de construction les plus récents permis par l'enrichissement de la région ces dernières années – épais murs de maçonnerie, encadrements des portes et fenêtres en pierre, ameublement frugal mais luxueux.

Bégon reçoit les PJ avec froideur. Cette histoire lui prend une énergie qu'il aurait préféré réserver à des activités plus lucratives, et il a simplement hâte de passer à la suite. Ses premières explications sont lapidaires : Scipion, son jeune frère, est venu dans la région il y a quelques mois pour affaire commerciale, mais cet imbécile a choisi Saint-Domingue (un repère de brigands et un bien mauvais choix). Il s'est fait enlever et une rançon a été réclamée.

Or sa tête est maintenant mise à prix : il semblerait que Scipion ait échappé à ses geôliers et se soit construit une nouvelle vie fort peu respectable. Michel ne demande rien d'autre qu'on lui ramène son frère... avec un maximum de discrétion. Passe en effet encore qu'il ait été enlevé, mais s'il se fait savoir que celui-ci est devenu pirate...

Ce que peut révéler Michel si les PJ demandent :

- La demande de rançon, qu'il peut montrer au PJ au besoin, est adressée de manière assez générale à la famille Bégon, et évoque la capture du « *Sieur de Montfermeil* ». Michel peut confirmer que ce titre le désigne spécifiquement et ne sait pas pourquoi il est ici affecté à Scipion – mais avec ces bandits, vous savez, il ne faut pas trop en demander...
- La lettre demande à ce que la somme soit amenée à la Tortue, à un commerçant du nom de Eric Navar.
- De Cussy, qui a fait mettre à prix la tête du « *Sieur de Montfermeil* » n'est pas vraiment un ami. Tout le monde sait qu'il règne sur deux mondes à la fois, bien qu'il ait commencé depuis quelques années à faire le ménage dans les repères de flibustiers de Saint-Domingue.
- Michel dispose aussi d'un exemplaire de la fameuse mise à prix, qui affiche un montant exorbitant pour « *acte de piraterie envers un navire marchand* » (il n'est pas précisé lequel).

À ce stade, les PJ peuvent commencer à soupçonner les couches de mensonges qui se sont accumulées. Le prénom de Scipion n'est en effet jamais mentionné, ni dans la rançon, ni dans l'acte de mise à prix. Michel n'imagine en revanche pas un instant que son frère se soit fait passer pour lui et met plutôt l'erreur sur le compte de la bêtise crasse des forbans qui ont commis cet acte – son mépris à leur égard est palpable dans son discours.

Bégon ne dira en revanche jamais qu'il a embauché des corsaires avant d'apprendre l'évasion de Scipion. Il espère maintenant que ces derniers se feront doubler par les PJ pour ne pas avoir à les payer et éviter →



surtout qu'ils n'ébruient l'affaire. Un jet d'empathie réussie indique aux PJ qu'il ne dit pas tout, trois réussites permettent de déceler un léger malaise de la part de leur hôte.



*Michel Bégon* : Le 6<sup>e</sup> Michel Bégon du nom n'a pas encore la place qu'il occupera bien bientôt, mais est déjà un homme capable et sûr de lui. Sa voix tout en rondeurs et fermeté est celle d'un homme sûr de lui qui n'a pas besoin de durcir le ton pour se faire bien comprendre. Grand, les traits fins, il insiste beaucoup sur sa posture aristocratique – et ne manque pas d'être particulièrement hautain avec la plupart de ses interlocuteurs, du moins ceux dont il sait qu'ils dépendent plus de lui que l'inverse. *Profil* : Voir le profil d'Armateur, ldb *La Révolte* p.336, avec les modifications suivantes : Rés 4/Cha 6, **Sociales (7)** : Politique 3, Intimidation 2

## Des rumeurs

Pour introduire la légende qui se construit autour de Scipion bien contre son gré, voici un certain nombre de rumeurs à son sujet et celui du navire pirate qui l'a « recruté ». Vous pouvez les utiliser au cours de l'aventure, au fur et à mesure de l'enquête des PJ, mais aussi avant ce scénario, pour faire monter en puis-

sance le personnage et introduire des prémices au drame à venir.

Pour chaque rumeur, il est précisé sa véracité : vous pourrez ainsi nuancer ce que les PJ entendent au fil de l'eau, selon que vous souhaitez brouiller un peu les pistes ou au contraire les ramener dans le bon chemin.

*Le Sieur aurait massacré tout un équipage anglais capturé lors d'un assaut.*

L'équipage a bien été massacré, mais absolument pas sous l'impulsion de Bégon, mais du capitaine Maillard. Surtout, il n'était pas anglais, mais espagnol : un point crucial pour comprendre où le Diamant Vert peut se cacher. Maillard, qui n'a plus le soutien de De Cussy, sait en effet qu'il vaut mieux ne pas se mettre à dos les anglais, dont la Jamaïque constitue une solution de repli pertinente.

*Le Sieur a capturé un homme-requin terrifiant qu'il utilise lors des abordages.*

Bégon, dans un rare moment mêlant lucidité et inconscience, a empêché le massacre d'un jeu garçon difforme qui fait désormais office de mousse et de mascotte à bord du navire. Mais il ne s'agit évidemment pas vraiment d'un homme-requin, quoique, dans la fureur d'une bataille, il puisse toujours passer pour terrifiant.

*Lors d'une altercation, le Sieur a salement amoché un matelot sans le moindre remord*

Il y a bien eu une altercation, mais le Sieur, dans un élan de conciliation fort peu couleur locale, a accédé aux demandes de son interlocuteur pour éviter un conflit. Sa réaction a en fait été tellement étonnante que son « adversaire » s'est retrouvé quelque peu ridiculisé de ne pas avoir eu sa bagarre, et l'événement a été idéalisé dans les rumeurs. À moins que certains n'y voient au contraire une preuve de sa lâcheté : le milieu est

quelque peu partagé au sujet de ce personnage.

*L'équipage du Diamant Vert a pris l'ascendant sur De Cussy sur l'Île de la Tortue*

Effectivement, les rumeurs qui entourent le Diamant Vert lui octroient une aura particulière au sein de la communauté de la Tortue. Mais dans les faits, personne n'oserait défier l'autorité de De Cussy. Pire, la mise à prix inconsidérée qu'a lancée ce dernier a rendu Maillard et ses hommes *persona non grata* à Saint Domingue. Cette rumeur peut lancer les PJ sur une fausse piste, tout en leur permettant d'éliminer au final la Tortue de la liste des refuges possibles.

*Le Sieur a publiquement menacé De Cussy, d'où la mise à prix*

Les rumeurs ont tendance à souvent tout ramener à des affaires personnelles. Mais le hasard fait que celle-ci n'est pas entièrement dénuée de fondement ; Scipion s'emporte souvent contre le destin qui l'a mis dans cette situation, un destin qui se nomme précisément... Pierre-Paul Tarin de Cussy ! Chaque version de cette rumeur imagine en revanche une raison différente à cette haine : le Sieur aurait couché avec la femme de De Cussy (ou le contraire), le Sieur aurait ridiculisé de Cussy lors d'un pari...

## À la poursuite du Diamant Vert

Pour marquer le début de l'enquête et permettre aux PJ de mieux situer le cadre dans lequel ils évoluent, confiez-leur une carte des Caraïbes de l'époque. Ce peut aussi être l'occasion de leur rappeler quelques éléments de contexte génériques sur la région, en particulier :

- Saint-Domingue est une colonie française où les espagnols sont présents jusqu'en 1697. Le traité signé reconnaît la domination française contre l'arrêt des raids corsaires sur les navires ibériques.
- Le gouverneur de Saint-Domingue, Pierre-Paul Tarin de Cussy, dirige aussi l'Île de la Tortue. Principal repère de la flibuste des Caraïbes, l'île cède cependant progressivement le pas à la Jamaïque, alors sous domination anglaise, et à quelques autres ports sur Saint-Domingue même.
- Les flibustiers ne peuvent pas agir sans soutien, à commencer par une autorisation de naviguer. Certains sont restés des années à quai sur l'Île de la Tortue pour finir par se faire arrêter sans avoir même pu reprendre la mer ! Cela devrait situer l'importance des gouverneurs et administrateurs de la région.

Plusieurs pistes s'offrent aux PJ pour traquer le Diamant Vert. La plus directe est celle d'Eric Navar, supposé jouer les intermédiaires dans la remise (avortée) de la rançon. Il semble aussi assez simple de se renseigner auprès de la communauté pirate, particulièrement active à Saint-Domingue. Enfin, il est possible de mettre la main sur le dernier navire attaqué par Maillard.

## Eric Navar, intermédiaire

Localiser Eric Navar n'a rien de complexe. Il tient l'un des plus importants commerces de la Tortue et quasiment tout le monde le connaît. Son activité tourne essentiellement autour de provisions transformées et de biens de consommation manufacturés : viandes salées, sucre, alcool, tabac... Son échoppe se situe à →



proximité du port de la Tortue, dans une perpendiculaire à une rue habituellement fréquentée.

Mais lorsque les PJ approchent, une tentative de meurtre est en court ! De Cussy a envoyé des hommes de main nettoyer les traces de l'enlèvement de Scipion. L'un fait le guet devant l'entrée du magasin – les PJ peuvent le repérer sur un jet de Vigilance (une seule réussite suffit : la discrétion n'est pas dans leurs objectifs, ni leurs talents). S'ils s'approchent de l'entrée, l'homme, un géant avec un regard froid qui tranche avec son énorme barbe d'ours, leur fait comprendre de faire demi-tour.

S'ils se montrent agressifs, le guetteur surpris (il ne s'attend pas franchement à rencontrer de la résistance) se replie à l'intérieur. Quatre hommes de plus (ou un par PJ) saccagent l'échoppe sous le regard impuissant de Navar. Ils espèrent simplement couvrir leurs traces, mais leur objectif premier reste d'assassiner le propriétaire. Ils le feront sans remord avant de décamper si on leur en laisse l'occasion.

Une approche frontale est risquée. D'une part, Navar est du mauvais côté, d'autre part les PJ sont en sous-nombre. Une alternative consiste à passer discrètement par derrière (faites éventuellement comprendre aux joueurs qu'un autre accès existe lorsque vous décrivez les lieux) et exploiter l'effet de surprise pour soustraire Navar des mains des malfrats.

S'ils n'ont plus d'opportunité pour accomplir leur méfait sans risque, ils quittent les lieux sans demander leur reste, non sans promettre aux personnages des repréailles : « *Vous ne savez pas à qui vous vous en prenez ! le gouverneur s'occupera vous, soyez-en sûr !* »



*Eric Navar, commerçant et intermédiaire : Petit et malingre, le regard perçant, Eric Navar apparaît bien comme l'homme perspicace et malin qu'il est. Il est installé à la Tortue depuis de nombreuses années et en a parfaitement compris le fonctionnement, les besoins et comment se protéger de ses dangers. Il n'est en revanche pas très courageux. Profil : Voir le profil de Bourgeois/Boutiquier, ldb La révolte p.334*

*5 Malfrats : Les armoires à glace, anciens boucaniers envoyés par De Cussy, sont d'une rare violence, à l'image de leur maître. Contrairement à ce dernier, ils ne brillent en revanche pas par leur esprit... Profil : Voir le profil de Boucanier, ldb La révolte p.327*

Faire parler Navar n'est pas très compliqué, surtout si on lui fait comprendre qu'il n'a plus la protection de De Cussy – il parviendra lui-même à cette conclusion si besoin. Il devait bien recevoir le paiement d'une rançon mais, en homme avisé, il s'est bien abstenu de demander pour qui ou quoi.

Il sait cependant additionner 2 et 2, et la mise à prix de De Cussy sur le Sieur lui donne une petite idée. Selon les réflexions des joueurs, vous pouvez les laisser arriver seuls à cette conclusion ou la leur fournir par la bouche de Navar.

## La communauté pirate de Saint-Domingue

La communauté de flibustiers de Saint-Domingue constitue une source naturelle d'informations. Il n'est pas nécessaire de se rendre sur l'Île de la Tortue : d'autres ports accueillent aussi ces malandrins de tous bords.

La Grenouille Explosée, par exemple, est un repère connu de marins – faites-en tout simplement le lieu de visite de vos PJ, où qu'ils se trouvent. L'établissement sait en effet parfaitement proposer des prestations haut de gamme pour les pirates revenant les poches pleines d'or après une belle prise. N'oubliez d'ailleurs pas de faire monter outrageusement les prix si les PJ semblent avoir les moyens.

### Première salle

La taverne se compose en fait de deux grandes salles. La première, sur laquelle donne l'entrée principale, est bondée et bruyante, la bière tiède et la viande un peu trop faisandée. Plusieurs groupes sont installés, certains viennent de revenir à terre bredouille. Les PJ peuvent facilement sympathiser avec eux, mais ils n'auront guère plus à apprendre que de vagues rumeurs souvent bien éloignées de la vérité (Voir ci-dessus).

S'ils posent des questions un peu trop directes sur le Diamant Vert et le Sieur, les discussions s'enflamment même rapidement (Voir ci-après, « Une bonne bagarre »).

### Deuxième salle

Un petit couloir, qui mène à la réserve, conduit aussi à une deuxième salle. Il faut impérativement y avoir été invité, souvent en montrant patte blanche, autrement dit à la fois une certaine richesse et une bonne envie de la dépenser – un jet de comédie

ou de persuasion avec 1 réussite permet de convaincre le Tavernier.

Ici se trouvent les équipages revenus victorieux, trop heureux de dépenser leur butin. Boissons et victuailles sont de meilleure qualité et des danseuses réchauffent l'ambiance. Les histoires que les PJ peuvent y glaner sont un peu plus précises. Ils pourront surtout y apprendre le nom de la dernière prise du Diamant Vert, L'Encarnación, et que le Diamant Vert n'a pas été aperçu dans les environs de Saint-Domingue depuis un moment.

Les fêtards ne lâcheront toutefois pas ces informations facilement. Financer leur soirée est un plus pour s'attirer leur amitié, mais n'est pas suffisant – ils ont après tout déjà les moyens de se faire plaisir. Les amadouer pour les faire parler est une approche efficace, encore faut-il savoir dans quel sens du poil il convient de les brosser.

Tirez tout simplement à pile ou face (ou au dé pair/impair) pour savoir si le ou les interlocuteurs choisis par les PJ sont pro ou anti Sieur. Et demandez surtout un test pour voir si les PJ devinent correctement cette position. En cas d'erreur, les esprits s'échauffent – voir de nouveau « Une bonne bagarre ».

### Une bonne bagarre

À gauche, un marin fait savoir son admiration pour le Sieur, « *un gars qui n'a pas froid aux yeux, même qu'il aurait tué tout un équipage une fois rien que pour montrer à son capitaine de quel bois il est fait* ». À droite, un autre répond que ce sont « *balivernes et mensonges, et d'ailleurs ce Sieur n'est même pas un vrai marin – une malédiction, voilà tout ce qu'il apporte ici !* ».

Au milieu, un autre demande au premier (ou au deuxième, on ne sait pas trop) de se taire, qu'il n'y sait rien de toutes façons. Un quatrième →



## L'Encarnación, vraiment ?

L'épave de ce navire marchand espagnol a été retrouvé en 2011. Il est supposé avoir coulé au large du Panama, victime d'un orage, en 1681, avec toute sa flotte. Comment et pourquoi est-il donc encore à flot dans les années qui suivent, où se déroule ce scénario ? Cela peut-il avoir un rapport avec le pirate Henry Morgan, dont cinq navires auraient coulé onze ans plus tôt au même endroit ?

Nous vous laissons bien sûr le soin de répondre à cette question en guise d'ouverture potentielle vers d'autres aventures.

qui n'a rien à voir avec la discussion se retourne et sans le vouloir renverse la bière du second, qui pense qu'on l'insulte, et l'envoie valser dans une table à proximité. Et voilà que les uns se mettent sur les autres, sans distinction – parfois, dans un éclair de lucidité, l'un demande à l'autre sa pensée sur le Sieur avant de frapper, de fois qu'ils aient les mêmes vues.

Les PJ sont bien entendu pris à partie. S'extirper de la mêlée sans prendre de coup n'a rien d'aisé. À ce stade, il n'y a de toutes façons plus rien à attendre des lieux et de ses occupants.



*Jean, pirate imbibé* : Après des mois de disette, Jean est, comme ses confrères, trop content de pouvoir enfin fêter une prise digne de ce nom. Profil : Voir le profil de Pirate, ldb La Révolte p.328. L'alcool impose un modificateur d'efficacité de -1D (ldb La Révolte p.99)

## L'Encarnación

Ce navire marchand espagnol commerce beaucoup entre le continent sud-américain et les Antilles espagnoles. Son équipage expérimenté connaît bien la région, un savoir indispensable pour survivre dans une poudrière regroupant français, espagnol et anglais, entre autres. Cela n'a hélas pas joué en sa faveur : en voyant le Diamant Vert battre pavillon français, il se croyait probablement à l'abri. Mais Maillard étant déjà grillé auprès de De

Cussy, il n'a cure de s'en prendre à un espagnol malgré les interdictions (la France est en pleine négociation avec la couronne ibérique).

Il faut user d'un peu de diplomatie ou faire jouer quelques relations pour localiser l'Encarnación. Celui-ci a été envoyé par l'administration de De Cussy en radoub dans un petit port de la partie orientale d'Hispaniola. L'équipage, qui espère pouvoir reprendre la mer rapidement, campe à proximité du village, dans une petite crique protégée.

Les approcher nécessite un minimum de tact, les hommes étant devenus méfiants. Afficher sa nationalité française, son activité dans la piraterie ou pire encore, les deux, est un bon moyen de ne rien obtenir ! Et au cas où, ils sont armés et compétents – n'hésitez pas à insister sur l'évidente expérience de ces hommes (les visages burinés, la peau tannée par le soleil de pleine mer, l'assurance de leur regard...) pour calmer les ardeurs s'il le faut.

Cette rencontre doit permettre aux PJ de clarifier les rumeurs qu'ils ont pu glaner précédemment. Les PJ peuvent utiliser une compétence de commerce ou de connaissance pour établir le contact.

Un homme dont la description correspond à Scipion était bien présent, dans l'ombre du capitaine Maillard, lui susurrant des ordres – ce dernier point est bien entendu fantasmé par ceux qui racontent. Un homme difforme se tenait à ses côtés. Il aurait regardé le capitaine Aguilar dans les yeux en menaçant « *son allié français de la Tortue, misérable cancrelat qui un jour aura la monnaie de sa pièce* ».

Les pirates ont transféré à leur bord les marchandises les plus précieuses et quelques vivres. Puis le Diamant Vert a tiré une salve sur l'Encarna-

ción, autant pour ne pas être suivi qu'en guise d'avertissement, et s'est éloigné plein sud toutes voiles dehors. Les événements ont eu lieu il y a quelques jours seulement : il est peut-être encore temps de le rattraper !



*Le Capitaine Aguilar* : Ce petit homme simple ne paye pas de mine, mais il est particulièrement respecté de ses hommes. Il faut dire qu'une empathie suraiguë lui permet de toujours bien choisir son entourage. Il recrute toujours des marins fiables, accepte les contrats sans embrouille, achète et vend à des négociants fiables. N'essayez pas de le duper : il le saura. Mieux vaut le convaincre de son intérêt à jouer la même partition que vous.  
*Profil* : Voir le profil de Capitaine, ldb La Révolte p.330, avec les modifications suivantes : langue étrangère - Français (1), Empathie (3)



*Jonás, marin* : Un marin parmi d'autre, arrivé ici moitié par choix, moitié par hasard. Originaire du sud de l'Espagne, il est typé méditerranéen au point d'être parfois confondu avec des insulaires. Ses traits fins et doux ne laissent pas présager de son énergie, sa hargne presque, en mer. Il faut dire qu'avant de servir sur l'Encarnación, il en a vu de dures, comme il aime le faire savoir à ses interlocuteurs dans un mélange de fierté et de dépit. N'oubliez pas que l'équipage est espagnol et ne comprend que quelques mots de français. Si vous préférez éviter les difficultés de communication, octroyez-leur une compétence en langue étrangère - Français (1) et augmentez celle du capitaine à 2.  
*Profil* : Voir le profil de Simple Matelot, ldb La Révolte p.330

## Entre le marteau et l'enclume

Vous pouvez faire intervenir les deux événements de ce chapitre dès lors que les PJ commencent à cerner un peu mieux la situation et ont pu obtenir des premiers renseignements. Il n'est pas nécessaire d'épuiser toutes les pistes de la première partie : vous pouvez au contraire dynamiser un peu l'enquête en intercalant ces deux scènes.

## Convoqués !

Il existe plusieurs chemins menant à De Cussy au cours de cette aventure. Les PJ peuvent souhaiter le rencontrer dès lors qu'ils commencent à entrevoir son rôle dans l'histoire. S'ils s'interposent un peu trop, De Cussy pourra aussi souhaiter les « inviter ». À cet effet, un homme de confiance viendra à leur rencontre lors d'une des étapes précédentes.

La missive qu'il leur remet s'accompagne d'un avertissement aussi →



limpide que ferme : on ne refuse pas une invitation de l'homme fort de la région. Il est toujours possible de le faire, auquel cas les conséquences finiront un jour par se faire sentir – nous vous laissons le soin du quoi et du quand.

### Vers la demeure

De Cussy aime le pouvoir et s'est habitué à un certain confort. Mais c'est aussi un homme rusé qui maîtrise parfaitement les limites de la légitimité de son pouvoir. Ainsi, sa maison, cossue sans être ostentatoire, est située à un emplacement stratégique : à l'écart de la population de l'île mais visible des navires qui empruntent la route vers l'Île de la Tortue.

Comme il n'est pas possible d'approcher directement à cet endroit de la côte, le plus simple est de mouiller à un port à proximité et de faire le trajet par l'intérieur des terres. Si les PJ ont été invités, ils sont pris en charge immédiatement par un détachement qui les escorte jusqu'à leur destination.

Si ce n'est pas le cas, il leur faudra convaincre cette même patrouille, qui protège les accès, de l'intérêt que leur maître aura à les voir. Il faut pour cela au moins 2 réussites sur un test de persuasion ou d'intimidation, selon l'approche retenue.

Essayer de les éviter est une autre option, quoique particulièrement dangereuse : De Cussy n'aime guère ceux qui jouent à être plus malins que lui. 2 réussites à un jet de discrétion sont nécessaires pour chaque personnage. Un jet de tactique ou de connaissance géographique de l'île réussi permet de ramener les réussites requises à 1.

### Discussion tendue

De Cussy cherche tout simplement à connaître les objectifs des PJ. Il veut s'assurer que ceux-ci traquent le Sieur pour lui remettre et toucher la

rançon. S'il est rassuré sur ce point, que les PJ soient sincères ou non, il sera plus ouvert à la discussion et à livrer les informations qui suivent :

- *L'enlèvement et la rançon du Sieur de Montfermeil* : De Cussy n'a pas entendu parler de cette demande de rançon (c'est bien sûr un mensonge) mais dénonce une mascarade pour victimiser le Sieur. Il s'emporte quelque peu dans un délire complotiste peu crédible qui vise surtout à cacher maladroitement son manque de maîtrise des événements.
- *Les Bégons* : Il connaît bien sûr Michel Bégon père, et sait qu'il a un fils aîné qui a hérité du titre de Sieur de Montfermeil. Il se défend d'un quelconque sentiment de haine vis-à-vis de la famille, mais il est évident qu'il ne le porte pas dans son cœur et reste fort peu disert sur le sujet.
- *Scipion* : Il ne sait pas qui est Scipion ni que celui-ci s'est fait passer pour ce qu'il n'est pas. Pour le coup, il est sincère ! Si les PJ lui glissent l'éventualité d'une méprise, il est visiblement très troublé mais ne dira rien de plus.
- *Navar et la tentative (réussie ou non, selon les événements précédents) d'assassinat* : Il connaît Navar et ne le cache pas, mais sa relation, selon ses dires, s'arrête à une relation de travail, quoique extrêmement cordiale – il ne cache pas apprécier le commerçant. Il est peiné d'apprendre ce qu'il s'est passé, mais se dit peu surpris : la Tortue est un endroit encore dangereux malgré son travail acharné pour assainir la situation.
- *Le Diamant vert et la mise à prix* : Le Roi de France lui-même a demandé à De Cussy de mettre fin au problème de la flibuste française aux Antilles, dans un esprit de bonne entente avec les espagnols,

principales victimes. Le Diamant Vert n'a pas respecté les règles du jeu. Officieusement, il glisse qu'il aurait été préférable que ce dernier s'en prenne aux navires anglais, mais son combat contre la piraterie a reporté le rôle autrefois tenu par la Tortue sur la Jamaïque contrôlée par nos voisins d'outre-manche.

Si les PJ n'ont pas eu le nom du dernier navire attaqué par le Diamant Vert, De Cussy peut aussi le fournir.



*Pierre-Paul Tarin de Cussy* : L'homme fort des Caraïbes françaises est un habile politicien qui sait ménager la chèvre et le chou. Arrogant, sûr de sa puissance, il a horreur qu'on lui tienne tête et fait bien comprendre à ses interlocuteurs qui est le maître. Son ton est ferme et tranchant, et il s'exprime bien plus souvent au mode impératif qu'interrogatif. Avec son talent, il perd rarement pied mais mieux vaut ne pas être en face lorsque cela arrive.  
*Profil* : Voir le profil de Gouverneur, ldb La Révolte p.337 avec les modifications suivantes : *Meneur d'homme* (4), *Empathie* (2), *Mari-times* (4) : *Connaissances nautiques* (2)

## Abordés !

Avant qu'il n'apprenne l'évasion de Scipion, Michel Bégon a mandaté un groupe de corsaires, l'équipage du Rouge Gorge, pour trouver et libérer

son frère. Ceux-ci naviguent toujours dans la région et ils ont bien l'intention de remplir leur mission, même si leur cible a changé de geôlier.

Dès lors que les PJ ont posé un peu trop de questions, ils sont pris en chasse par les corsaires de Bégon. Cela peut survenir avant ou après n'importe laquelle des scènes précédentes, y compris la rencontre avec De Cussy. À noter que selon la difficulté et la durée que vous souhaitez donner à l'aventure, il est parfaitement possible soit d'intégrer cette scène à la dernière partie (Chasse à l'homme), soit de l'ignorer complètement.

### Avertissement

Le Rouge Gorge n'a aucune intention d'un rentrer trop loin dans l'engagement. Il s'agit de ralentir et faire peur à ceux qu'ils perçoivent comme des adversaires. Ils usent de canons de chasse dans l'espoir d'endommager leur navire sans avoir à se risquer à des tirs de bordée.

Si l'occasion se présente, ils usent d'un tir de mitraille en guise de suppression. Ils n'aborderont le navire que s'ils sont certains d'avoir suffisamment sonné leur adversaire pour le maîtriser rapidement. L'abordage n'est pas indispensable cependant : dès que leurs intentions et leur dangerosité sont établies, ils demandent des pourparlers.

### Un joueur de plus

Le message est clair : ils sont commandités par Michel Bégon pour libérer son frère et ils entendent ramener ce dernier, même si celui-ci n'est plus à proprement parler prisonnier. Si les PJ s'ouvrent de leur propre mission, ils n'en ont cure ; ils ont bien l'intention d'être payés, eux et personne d'autre. Ils savent aussi que la tête du Sieur est mise à prix, mais restent loyaux aux Bégons.

Ces hommes sont aussi bruyants que bravaches. Bégon les a em- →

## Un brin de chaos supplémentaire

Si vous êtes vraiment sadiques, vous pouvez rajouter encore un peu de chaos au chaos en introduisant d'autres groupes, comme un détachement militaire espagnol (allié à De Cussy) ou anglais (dans ce cas, plutôt ennemi). Ce dernier peut aussi servir de cavalerie si les PJ sont à la peine. Faites juste en sorte que tous ces groupes sortent du bois trop tard pour permettre aux PJ de faire facilement demi-tour ou de se contenter de laisser la situation évoluer passivement, en observateurs distants et passifs.



bauchés pour bien faire savoir à tous qu'il ne se laisse pas faire. Dommage pour lui que la situation ait quelque peu changé depuis qu'il a lâché les chiens et requiert maintenant une bien plus grande discrétion...

Dans tous les cas, ils partent sans autre affrontement : ils n'ont ni les moyens ni l'autorisation d'en découdre directement. Si les PJ se posent en adversaires dans cette course à l'homme, eh bien que le meilleur gagne. Le Rouge Gorge représente une terrible menace. S'ils mettent la main les premiers sur Scipion, ils risquent en effet de le faire savoir à qui veut l'entendre. Voilà qui ne manquera pas de froisser l'ensemble des parties impliquées qui implorent de tous leurs vœux un maximum de discrétion.

*Le Rouge Gorge, navire corsaire : Voir le profil du Brigantin, ldb À Feu et à Sang p.212, en mode Course*  
*Profil des marins : Voir le profil de Flibustier, ldb La Révolte p.328*

## Chasse à l'homme

### Convergence

#### En pleine mer

Dès lors que les PJ prennent en chasse le Diamant Vert, utilisez les règles de poursuite à l'échelle des Caraïbes (*À Feu et à Sang, p.155*).

Au bout de deux jours, les flibustiers de De Cussy surgissent à portée de vue. Selon les résultats des précédents tests de poursuite, ils se situeront légèrement devant ou derrière les PJ. Exploitez de nouveau les règles de poursuite pour déterminer si les PJ arrivent à prendre de l'avance. S'ils se trouvent à proximité, quelques coups de canon de chasse ou de poursuite peuvent être tirés, mais guère plus : le Diamant Vert reste l'objectif.

### La Jamaïque

Le Diamant Vert est en enfin repéré. Il s'approche d'une petite île située au nord de la Jamaïque, dans une zone contrôlée par les Anglais. Lorsque les les PJ arrivent, il a jeté l'ancre dans un mouillage vaguement abrité du côté Ouest. Les marins sont à terre. Ils viennent de tirer les canots sur la mince bande de sable qui fait office de plage et se dirige vers le centre de l'île, à l'abri d'une épaisse forêt.

Les PJ peuvent eux-mêmes mouiller à proximité – le bateau de De Cussy s'y trouve aussi s'ils n'ont pas réussi à le devancer. Mais, alors qu'ils manœuvrent, un autre larron fait son apparition, les corsaires de Bégon ! Ces derniers s'approchent de l'île par l'Est, plus exposé mais qui leur permet de mouiller plus rapidement. Ils préparent d'ailleurs déjà les canots...

Tout ce petit monde converge vers le centre de l'île, une colline fortement boisée. Le terrain monte en pente douce sur sa face septentrionale, et se fait plus abrupt de l'autre côté, avec même quelques à-pics. Le sommet est bien abrité par une épaisse végétation et bénéficie de l'avantage d'un point haut. Corsaires de Bégon et flibustiers de De Cussy s'arrêtent au pied des lieux pour prendre le temps de mesurer la situation et définir une stratégie. C'est le moment pour les PJ de profiter de cette hésitation pour tenter une sortie...

Approcher l'équipage de Maillard par le nord est plus aisé (aucun jet particulier n'est requis), mais c'est presque impossible sans se faire repérer (jet de discrétion avec 3 réussites ou plus). Par l'autre côté, un jet d'escalade (2 réussites nécessaires pour chaque personnage) est requis, mais il est plus facile de passer inaperçu (1 seule réussite requise au jet de discrétion).

Les actions des PJ dépendent de l'objectif qu'ils se fixent. Sauver Scipion est leur mission première, mais plusieurs voies sont possibles :

- *Aider Maillard* : L'idéal pirate est sauf, mais les PJ viennent de se mettre à dos De Cussy. Sans compter que cette option nécessite de passer entre les mailles du filet qui se resserrent, ce qui nécessite soit un affrontement direct, soit de prendre la tangente par un terrain dangereux.
- *S'allier aux corsaires de Bégon* : Elle permet de remplir la mission sans se faire de ces derniers des ennemis. C'est aussi l'option la plus sûre : les flibustiers de De Cussy ne tenteront pas l'impossible face à des hommes trop nombreux. De Cussy devient hélas ici aussi un ennemi... sauf si les PJ sont assez malins pour faire porter le chapeau aux corsaires de Bégon.
- *Trahir leur commanditaire au profit de De Cussy* : La raison du plus fort... Les PJ peuvent préférer s'aliéner un homme important, mais distant, pour garder dans leur camp un administrateur local susceptible de leur mener la vie dure. Sans compter qu'ils peuvent prétendre au montant promis par De Cussy. L'idéal pirate en prendra en revanche un sacré coup...

*Les Flibustiers de De Cussy* : Les hommes de De Cussy forment un curieux mélange. D'un côté, des marins d'expérience ayant déjà connu, pour la plupart, le feu des combats. De l'autre, d'anciens boucaniers que De Cussy n'a pas réussi à désarmer : le gouverneur a préféré embaucher les plus dangereux comme hommes de main plutôt que de les laisser libres sur Saint-Domingue.

*Profil* : Prendre pour moitié le profil de Flibustier, IdB La Révolte p.328, et pour moitié celui de Boucanier p.327

## Pirate un jour...

Lorsque les PJ atteignent enfin Scipion, ils ont une désagréable surprise. Sa vie est peut-être dure, mais il se sent enfin respecté, même si ce n'est pas entièrement pour de bonnes raisons. Il n'a absolument pas l'intention de revenir.

Maillard hésite. D'un côté, le Sieur est devenu encombrant. De l'autre, on ne trahit pas un des siens, surtout au profit de gens qu'il méprise plus que tout. Il appartient donc aux PJ de le décider, dans un sens ou dans l'autre. Il n'y a pas de bonne réponse à la situation : les PJ ont des engagements, mais ne connaissent aussi que trop bien la liberté dont Scipion entend désormais jouir. D'un côté, le moindre mal mais une compromission, de l'autre, des ennemis probablement durables mais une conscience tranquille...

## Conclusion

La fin de cette aventure est volontairement très ouverte. Selon leurs choix et leur capacité à les défendre, les PJ ont pu sauver ou non Scipion, le rendre à sa famille, le livrer à De Cussy ou le laisser libre, se faire de ce dernier un allié ou un ennemi.

Si Scipion a pu être retrouvé en vie, octroyez leur 3 PE. S'ils ont laissé Scipion avec Maillard, 1 PE de plus ne sera pas de trop pour affronter les conséquences de ce choix. En revanche, s'ils l'ont livré à De Cussy, sanctionnez cet esprit fort peu pirate d'1 PE de moins.

Comment vont-ils gérer l'après ? Vont-ils continuer leur route en espérant que personne ne leur demande des comptes ? Vont-ils intriguer contre l'un ou l'autre des ennemis qu'ils se sont faits ? Tout ceci est, comme on dit, une autre histoire...

Slawick Charlier  
Illustrations Laurent Miny





# Magie sous la Rune Rousse

*Ce scénario d'investigation conviendra à des joueurs proactifs et à un meneur de jeu expérimenté qui devra faire monter la pression dans un contre-la-montre international. Il fut écrit en 2013 pour la convention Eclipse, où il gagna le concours de scénarios. Il a été revu et corrigé pour sa parution dans Casus Belli.*

## En quelques mots...

Delta Green envoie ses agents enquêter sur la mort d'un transfuge soviétique. Cette mort a priori accidentelle devient vite suspecte, tout comme la dernière personne à avoir vu la victime vivante. Des indices conduisent les PJ en Allemagne à la recherche d'un camarade du mort. Ils découvrent que les deux compères avaient retrouvé un trésor volé par les nazis en 1941, qui intéresse la secte russe les Filles du Staret. Ces adoratrices dépravées veulent ressusciter leur aïeul Raspoutine dans la Chambre d'Ambre, la fameuse Lantarnaïa komnatia, la nuit de la lune rousse.

## Fiche technique

**Type** • Enquête  
**PJ** • Tous niveaux  
**MJ(s)** • Expérimenté  
**Joueurs** • Expérimentés

**ACTION** ★☆☆  
**AMBIANCE** ★★☆☆  
**INTERACTION** ★★★☆☆  
**INVESTIGATION** ★★☆☆

## Prélude

Vers 5000 A.C., les premiers hommes installés sur l'île de Malte adoraient le Grand Ancien Y'Golonnac. Ils érigèrent de nombreux tumulus sur l'île, qui permettaient aux adorateurs d'être en contact direct avec la divinité... et d'être dévorés par celle-ci, pour être pardonnés de leurs péchés. Bien que le culte finit par péricliter pendant l'antiquité, la puissance d'Y'Golonnac imprègne encore ses temples. (Cf. *Cthulhu – Terra Chtuliana* page 52).

En 1894, lors de son pèlerinage au mont Athos en Grèce, le mage russe **Raspoutine** a découvert la légende du Dévoreur des Péchés et l'a assimilé à sa profonde dévotion. Il s'est rendu sur place, persuadé d'être guidé par une force supérieure. Il est entré en contact avec la divinité et a survécu, ce qui a renforcé son fanatisme religieux. Il est persuadé d'être un «*Envoyé de Dieu*», le nouveau Messie. Il est reparti en emportant une relique : une statuette d'ambre à l'image du Dévoreur des Péchés, Y'Golonnac.

De retour au pays, Raspoutine fut présenté au tsar et à sa femme. Parmi les cadeaux qu'il offrit au couple impérial, il donna à la tsarine une effigie tronquée de la déesse Gaïa, une idole gironde sans tête, qu'il avait rapportée de Malte et qui pardonnait les péchés.

Très croyante, la tsarine l'accepta malgré son aspect repoussant, et la fit installer dans la chambre d'ambre, une salle spectaculaire entièrement recouverte d'ambre au sein du Palais Catherine près de St Petersburg. La tsarine plongea irrémédiablement sous l'emprise du mage. Raspoutine pris l'ascendant sur la cour et organisa de nombreuses réunions de la secte *Khlysty* devant la sculpture, en fait la statuette d'ambre à l'image d'Y'Golonnac. À la mort du sorcier, la relique resta dans la chambre d'ambre, continuant à lentement corrompre les cœurs.

En 1941, lors du pillage de Pouchkine par la Wehrmacht, la chambre d'ambre fut volée dans le palais de Catherine. Elle fut démontée et emportée vers le Reich comme prise de guerre. Elle fut un temps entreposée dans la forteresse de Königsberg, avant de devoir être déplacée quelques années plus tard devant la défaite imminente des nazis. Sa destination fit l'objet de nombreuses rumeurs. La vérité (enfin celle qui a été choisie ici) est qu'elle fut déplacée sur l'ordre de GÖRING en janvier 1945. Le convoi devait rejoindre le port de Hambourg afin d'être évacuée par U-boat. Les camions n'arrivèrent jamais à destination. Les convoyeurs avaient été approchés par un agent anglais du Secret Intelligence Service, l'ancêtre du MI6. Il les avait convaincus de détourner le précieux chargement et de le →

*Le réveil de Raspoutine dans  
la chambre d'ambre.*



mettre en sûreté, loin des dignitaires nazis, en échange de leur passage en Angleterre. La fin de la guerre était proche, ils se sont laissés convaincre et ont conduit les camions dans une ancienne mine à la frontière tchèque. Mais ils se sont fait arrêter juste après et leur destin fut scellé. Les quatre soldats furent torturés et exécutés des mains d'Amon GÖTH, bourreau du camp de concentration polonais de Plaszow. Un jeune juif biélorusse. Karol DENISOVITCH, fut témoin de leur calvaire. Pendant toute la nuit, les quatre hommes furent attachés à des poteaux, pendant que Karol et trois autres prisonniers les arrosaient d'eau sous la menace constante de GÖTH de les abattre. Alors que leurs corps gelaient lentement, les hommes n'ont pas parlé et se sont laissés mourir. Une révolte a éclaté juste après dans le camp et Karol a profité de la confusion pour s'enfuir. Il a erré plusieurs jours dans la campagne enneigée avant d'être recueilli par des résistants. Il a survécu à la guerre, sans oublier cette terrible nuit ni ce mot que répétait le tortionnaire : *Bernsteinzimmer*, la chambre d'ambre.

En 1945, Karol rentra au pays sans aucune famille pour l'accueillir. Il intégra l'Armée Rouge par obligation patriotique l'année suivante. En 1949, il fut muté à l'Institut d'État des Relations Internationales de Moscou, sous-section Occident. Cet organisme soviétique était alors chargé de retrouver les trésors nationaux volés par les nazis pendant la guerre. Il travailla et se lia d'amitié avec Anton PAVEL, un jeune ukrainien rescapé du front de l'est. Pendant dix ans, tels des Indiana Jones rouges, ils sillonnèrent le monde, récupérant nombre d'œuvres d'arts volées par l'ennemi. Les deux compères recherchèrent surtout la chambre d'ambre, fouillant pendant des mois les montagnes mentionnées par les soldats. Ils ont fini par

retrouver les camions et leur précieux chargement en 1953. L'Union Soviétique était alors en plein marasme politique. Ils ont décidé de laisser la chambre d'ambre dans son repaire secret, espérant revenir plus tard, ce qu'ils ne l'ont jamais fait. Karol a fuit l'Europe en 1959 et Anton a fini par s'installer en Bavière, tous deux gardant leur secret.

La boucle se prépare à être bouclée. Les Filles du Staretz sont les descendantes de Raspoutine. Elles forment une société secrète créée après la mort du sorcier, vouées à la résurrection de leur aïeul. Bercées d'occultisme, elles ont élaboré un rituel pouvant le ramener à la vie. Tout est prêt, la date est déjà arrêtée : la prochaine lune rousse le 10 mai 2017 et le lieu choisi : la nouvelle chambre d'ambre du palais de Catherine. Il ne manque qu'un seul élément, la statuette de fertilité de la tsarine. Une fille est envoyée en Amérique pour retrouver sa piste, dé clic de la présente aventure.

## Acte I : Detroit, Michigan, U.S.A. – American Crime Story

La Division de Veille Nationale (D.V.N.) du F.B.I. a pour mission la surveillance des transfuges venant d'un pays antagoniste aux États-Unis. Une centaine d'agents est chargée de veiller à leur installation, leur intégration et leur suivi tout au long de leur séjour. Ils s'assurent aussi de leur fidélité à leur nouvelle patrie et veille à ne pas avoir affaire à un agent double. Tout changement de situation de l'un de ces ressortissants est systématiquement répercuté à la D.V.N.

C'est ainsi que le décès de l'un d'eux, Dustin CHAMBERS (de son vrai nom Karol DENISOVITCH), âgé de

88 ans, a déclenché une enquête de routine qui révèle les informations données sur lui dans le prélude.

La suite ? En 1957, Karol décida de passer à l'ouest. Il fut exfiltré par la C.I.A. et collabora avec elle pendant quelques années, sans trahir son secret. Il s'installa à Détroit avec une nouvelle identité, Dustin CHAMBERS, et une nouvelle vie comme restaurateur de meubles anciens. Il épousa Anna CRANFORD en 1964, avec qui il eut une fille unique, Amber. Il prit sa retraite en 2005. L'année suivante, Anna décéda dans un accident d'avion lors d'un voyage en Floride. Dustin vécut seul jusqu'à sa mort le vendredi 28 avril 2017...

**Mercredi 03 mai 2017 vers midi.** La mission confiée aux PJ est simple : effectuer une vérification de routine suite à la mort accidentelle de Dustin CHAMBERS. Les seules informations accessibles sont : son statut de transfuge soviétique, son ancien nom Karol DENISOVITCH, et sa date d'arrivée sur le sol américain (1959). Son passage à l'Ouest n'est pas secret, il n'a d'ailleurs pas subi de représailles de son ancienne patrie. Son dossier classifié à la C.I.A. mentionne son origine biélorusse (d'un petit village rasé par les nazis en 1943) et son passage par le camp polonais de Plaszow (comme toute sa famille, qui y a été exterminée). Il est aussi fait mention de son appartenance à l'Institut de Moscou (raison qui a validé son exfiltration).

**Sur place à Détroit, Michigan.** La rubrique nécrologique du Detroit Free Press mentionne le décès de Dustin CHAMBERS à l'âge de 88 ans, qui laisse derrière lui une fille, Amber, deux petits-enfants (Zack et Line) et un gendre (Ruthel HIGDEN). Rien de plus dans les journaux. Le voisinage est peu disert : M. CHAMBERS était un vieil homme estimé mais très discret, devenu encore

plus casanier depuis le décès tragique de sa femme Anna en 2006 dans un accident d'avion entre Détroit et Miami (l'accident est fortuit et bien réel mais il peut donner, à des joueurs paranoïaques ou méticuleux, l'envie de gratter un peu cette piste). Les *Desperates* du quartier de Tecumseh, petite ville de la banlieue sud où il résidait, précisent que son seul bonheur était de recevoir ses petits enfants qui jouaient souvent dans le jardin.

**L'enquête de police.** Le corps de Dust a été découvert le samedi 22 avril au matin, lors de la visite de sa fille Amber. Rapidement appelés, les secours ont constaté son décès. Une patrouille de la police locale a été envoyée sur place, accompagnée d'un médecin du service du coroner. Leur conclusion est une mort accidentelle provoquée par une chute dans l'escalier de la maison. M. CHAMBERS a succombé à une fracture des vertèbres cervicales. Les ecchymoses constatées sur les coudes et les genoux sont compatibles avec une dégringolade fortuite. La cause peut être un malaise soudain, fréquent à cet âge, ou à une bête prise des pieds dans le tapis du palier au premier étage. Les investigations n'ont pas été poussées plus avant, aucune cause extérieure n'ayant été relevée. Le bureau du procureur n'a pas estimé utile de demander une autopsie, l'examen du corps ayant été concluant. De plus, la fille de M. CHAMBERS est une juge estimée et importante du comté de Détroit, il était donc inutile d'alourdir sa peine avec une enquête qui n'aurait rien apporté de plus. Affaire classée pour les autorités. Ces informations sont facilement accessibles avec un contact officiel auprès des différents intervenants (secours, police, coroner, procureur...).

**Le corps.** L'inhumation a eu lieu dans la plus stricte intimité au petit cimetière local de Ste. Anne le mercredi 26 avril. D'après les employés, →



les proches de M. CHAMBERS se limitaient à sa fille et sa famille. Selon le livre de condoléances, quelques voisins étaient présents, ainsi qu'une dizaine de collaborateurs de sa fille. Si un curieux vérifie les noms, l'un d'eux ne semble pas correspondre avec un proche du mort ou de sa fille. Une simple signature griffonnée et presque illisible au nom de DOMAS, précédée de simples condoléances. Un employé pourra se souvenir d'une jolie jeune femme, habillée d'un tailleur strict, ses longs cheveux fauves coiffés en chignon. Ce qui l'a interpellé en plus de sa silhouette avenante ? Elle ne semblait pas attristée ni compatissante. Elle était juste là, en retrait, puis est repartie avant la fin de la cérémonie. Impossible d'en apprendre plus (pas de caméra, la description est trop succincte pour l'identifier).

Quant à demander une exhumation officielle ? Refus catégorique et offensé des autorités locales pour une simple mort accidentelle. Amber s'y opposera aussi fermement et deviendra ostensiblement hostile envers les PJ.

**Chez Mr CHAMBERS.** Une visite du domicile du vieil homme est possible. La police n'a pas apposé de scellés et Amber n'a pas encore eu le courage d'y revenir. Le pavillon d'un étage est propre et ordonné, bien trop grand pour un homme seul. Rien ne semble avoir été fouillé, le mobilier un peu désuet ne renferme rien d'autre que des souvenirs et des objets du quotidien, comme dans toutes les pièces de la maison. L'escalier fatal n'apporte pas plus d'informations. La chute accidentelle est compatible avec un tapis présent sur le palier et dont l'un des coins est légèrement plié.

Dans le bureau de l'étage, le constat est le même. De nombreux livres d'art et d'histoire, mais rien de particulier. Dans un imposant casier à dossiers suspendus, de nombreuses chemises sur des œuvres d'arts et des vieux ar-

ticles de journaux soviétiques des années 50. Ce sont tous les trésors qu'il a retrouvés et qui ont été restitués à leurs légitimes propriétaires ou héritiers. Leur point commun ? Ils provenaient du pillage systématique des nazis pendant la guerre. En y regardant de plus près, un vide peut être constaté entre deux dossiers, comme s'il en manquait un. Mais il semble introuvable dans le bureau et dans tout l'étage.

Au rez-de-chaussée, rien ne semble non plus sortir de l'ordinaire, à part peut-être un coussin du petit canapé en cuir qui paraît légèrement déplacé et qui dénote à peine avec l'ordre naturel des lieux. On peut quand même y découvrir un long cheveu roux resté accroché. Il n'appartenait certainement pas à CHAMBERS, peut-être à sa fille ? Une analyse poussée indiquera qu'il est naturel et non teinté. Dans la cuisine, tout est propre et rangé, la vaisselle sur l'égoûttoir est lavée et sèche ; elle correspond au déjeuner d'une personne seule. Alors pourquoi deux tasses à café ? L'une d'elle supporte encore une discrète marque de rouge à lèvres (le pigment orangé est légèrement brillant), mais pas d'empreintes ni d'ADN exploitables dessus.

Un indice important mais difficile à trouver se cache pourtant dans le réfrigérateur. Si un curieux l'ouvre, il découvre, posé à la va-vite, un épais dossier. C'est celui qui manque dans le bureau. Il contient de nombreux articles de journaux, datant pour certains de près d'un siècle, sur la Chambre d'Ambre. On y découvre des photographies en noir et blanc, des notes manuscrites de la main de CHAMBERS, qui indiquent qu'elle a été volée en octobre 1941 lors du saccage du palais de Catherine à Tsarskoïe Selo (ville de la banlieue de St Petersburg, aujourd'hui appelée Pouchkine). Elle aurait été entreposée dans le château de Königsberg en Pologne jusqu'en janvier 1945, date à laquelle elle aurait

été déménagée par crainte de bombardements. Elle n'a jamais été retrouvée, certains la disaient perdue en Europe centrale, d'autres la voyaient sombrer au fond de la mer Baltique. Ce qui est certain, c'est que la huitième merveille du monde est aujourd'hui encore introuvable. Seule une copie construite dans les années 70 au palais Pouchkine donne une idée de la splendeur perdue. Mais des courriers contenus dans le dossier donnent un espoir de la retrouver. Des échanges réguliers avec un certain Aton PAVEL laissent penser qu'ils l'auraient retrouvée dans les années 50, mais qu'ils n'ont pas eu le courage de l'exhumer et qu'ils ont préféré la laisser reposer dans son repaire secret. Seules les lettres sont dans le dossier, les enveloppes ont dû être jetées, impossible d'identifier ni de localiser ce PAVEL. Mais les derniers courriers sont datés de 2016 ; son correspondant est peut-être encore en vie.

Dernier élément, la porte arrière de la cuisine est fermée mais non verrouillée. Une mauvaise habitude de CHAMBERS, selon les voisins, mais les PJ ne l'apprendront peut-être pas...

**La fille.** Une rencontre avec Amber CHAMBERS HIGDEN est possible. Elle est en congés pour la semaine, afin de se remettre et d'organiser son deuil. Elle occupe avec sa famille une imposante villa sur Riverside, au bord du lac. Amber est conseillère juridique auprès du gouverneur du Michigan (le républicain R. Snyder) et son mari, Ruthel HIGDEN, est collaborateur senior d'un influent cabinet d'avocats (O'KEEFE KURT ATTY à Downtown Detroit). Une visite officielle l'intrigue, elle est une femme perspicace qui ne comprend pas pourquoi une enquête fédérale sur la mort de son père est en cours. La seule explication qu'elle accepte est le passé de transfuge de son père. Mais ces formalités purement administratives l'indisposent vite. Pour elle, son père a adopté sa patrie qu'il a choisie et aimée.

Remettre en cause son patriotisme serait une erreur. Alors pourquoi cette visite ? Et s'ils se présentent comme des privés ou des journalistes, sa réaction est encore plus intransigeante. Elle a d'autres soucis à gérer.

En insistant, elle indique qu'elle a reçu la visite d'une enquêtrice privée qui s'intéressait aux anciennes activités de son père et qu'elle a éconduite. Son mari, plus diplomate, a accepté un rendez-vous avec cette femme mardi matin (le 02 mai). Sa description : jeune, belle, bien mise, de profonds yeux verts et une abondante chevelure rousse strictement attachée en queue de cheval. Sa description correspond avec l'inconnue du cimetière. Elle s'est présentée comme une détective privée dont le nom lui a échappé. Si on la confronte avec le nom de DOMAS (issu du cahier de condoléances), elle indique vaguement qu'il est ressemblant.

Interrogée sur le passé de son père, Amber confirme qu'il était, dans une autre vie, chasseur de trésor pour le compte de l'Union Soviétique. Il était fier de lui raconter, alors qu'elle était enfant, ses aventures à travers le monde à la recherche des œuvres volées par les nazis. Mais il semble que la lutte de succession après la mort de Staline l'a poussé à quitter son pays pour l'Amérique. Elle se souvient aussi qu'il lui parlait souvent d'Anton PAVEL, son fidèle ami et partenaire dans ses recherches. Elle ne l'a jamais rencontré et pense qu'il doit être mort depuis des années. Elle ne savait pas que son père avait continué à correspondre avec lui. S'il est toujours en vie, il doit vivre quelque part en Europe, celui-ci n'ayant pas émigré vers les États Unis.

Elle ne sait rien de la chambre d'ambre, son père ne lui en a jamais parlé, tout comme de ses années passées au camp de concentration. Elle se souvient juste d'un étrange épisode en janvier 2005. Son →



## Résumé à Détroit

Dustin CHAMBERS, alias Karol DENISOVITCH, est décédé d'une chute accidentelle dans son escalier. Il a reçu ce vendredi soir fatal la visite de la jolie rousse Hélène DOMAS, intéressée par ses recherches sur la chambre d'ambre. CHAMBERS/DENISOVITCH n'a rien lâché et a congédié la jeune femme. Il a pris peur et a caché son dossier sur la chambre d'ambre dans un endroit incongru : le frigo. Il a alors entendu du bruit à l'étage et a surpris DOMAS fouillant son bureau. Il a voulu la chasser, mais elle l'a poussé dans l'escalier et le vieil homme est mort sur le coup. Ne voulant pas se faire prendre, elle a quitté les lieux en maquillant son meurtre en accident. Elle a ensuite approché sa famille pour continuer son enquête, sans obtenir plus d'informations. Elle doit se rabattre sur son acolyte : Anton PAVEL, près de Munich. C'est la prochaine destination des agents DG.

père, qui ne buvait jamais, était ivre ce soir-là. Sa mère lui a raconté qu'il avait sombré dans une profonde dépression et qu'il avait beaucoup parlé, en russe et en anglais. Il disait qu'il avait tué, cette nuit là, qu'il était jeune, très jeune et qu'il avait dû obéir de peur d'être exécuté par l'ogre (ce surnom était donné à Hermann GÖRING, l'un des principaux dignitaires nazis et responsable du pillage des œuvres en Europe). Amber ne le sait pas, mais cette date coïncide avec la sinistre nuit de janvier 1945 où CHAMBERS a assisté impuissant, à la torture par GÖRING dans le camp de Plaszow, des quatre soldats allemands qui ont détourné le convoi transportant la chambre d'ambre. Seul PAVEL connaît cette histoire.

**Le gendre.** Rencontrer le mari d'Amber, Ruthel HIGDEN, est plus difficile. C'est un homme très occupé par sa carrière d'avocat d'affaires (d'ailleurs, le couple ne s'entend plus vraiment). Avec une bonne raison, on peut néanmoins franchir la porte de son bureau. Il dispose des mêmes informations que sa femme, avec en bonus la visite de la mystérieuse femme rousse. Il l'a en effet reçue le mardi 02 mai en fin de matinée, après une insistance très appuyée de sa part. Elle s'est présentée comme une enquêtrice travaillant pour un riche collectionneur privé européen. Elle lui a laissé sa carte, ne laissant que son nom, Hélène DOMAS, et un numéro de téléphone portable européen. Elle était très intéressée par le passé de son beau-père et savait qu'il avait jadis œuvré, comme elle, à la recherche des trésors perdus d'Europe. Elle semblait notamment intéressée par toutes les informations relatives à la chambre d'ambre qu'aurait pu détenir CHAMBERS. Elle a indiqué être arrivée d'Europe la veille pour le rencontrer mais qu'elle était arrivée trop tard, à son grand émoi. Ruthel lui a confirmé que sa femme n'accepterait pas qu'on

fouille dans les affaires de son père, enfin pas tout de suite. Mais il a promis, charmé par la plantureuse rousse, qu'il ferait en sorte de la faire changer d'avis.

Interrogé sur l'existence d'un vieil ami de CHAMBERS, il confirme qu'il parlait parfois de PAVEL, avec affection. Il sait qu'ils correspondaient toujours, mais il n'a pas son adresse. Il se rappelle qu'un jour, son beau-père a ouvert l'un de ses courriers. Interloqué par une enveloppe postale aérienne, il avait machinalement regardé l'expéditeur. Il ne se rappelle plus du nom exact de la ville, mais il avait regardé sur une carte et elle se trouvait près de Munich. Et bien sûr, il a donné ce renseignement à Mlle DOMAS, dont le charmant accent slave l'a émoustillé.

**La mystérieuse bombe rousse.** Il est déjà trop tard pour retrouver Hélène DOMAS. Si on l'appelle sur le numéro de la carte de visite, elle décroche mais met fin à toute conversation dès qu'elle comprend que son interlocuteur n'est pas Ruthel HIGDEN. Elle ne répond plus ensuite. Tracer son signal est impossible, l'appareil est crypté. Une recherche en ville est fastidieuse et vaine (retrouver son hôtel est quasiment impossible, un établissement de luxe sur les bords du lac). Mlle DOMAS a déjà repris l'avion pour l'Europe, destination Berlin. Un enquêteur malin peut exploiter les vidéos de surveillance de l'aéroport international de Détroit. Il pourra alors récupérer quelques photos d'une jeune et jolie rousse embarquant pour le vol à destination de la capitale allemande le mercredi 03 mai à 14h53, via Paris. L'oiseau s'est envolé !! Son passeport semblait authentique et valide. Et si l'enquêteur cherche son arrivée la veille, il ne la trouvera pas. Il faudra remonter au jeudi 27 avril pour la voir débarquer à Détroit. Soit la veille du meurtre. Étrange divergence de date !

## Acte II : Munich, Bavière, Allemagne – Péripéties Germaniques

Normalement, Mlle DOMAS a une journée d'avance, voire deux si les joueurs ont un peu traîné à découvrir son existence et sa destination. S'ils sautent dans le premier avion (deux liaisons par jour vers Munich, via Paris et Berlin. Comptez 15 heures de voyage, escale incluse), ils arrivent au mieux le jeudi 04 mai, plus probablement le vendredi 05.

**La belle rousse.** Héléna DOMAS a dû faire une escale nocturne à Berlin, qui est facile à retracer. Elle a passé une soirée agréable dans l'un des hôtels réservés aux passagers aisés en transit. Le personnel masculin se rappelle bien de cette superbe rousse, qui a fait son effet au bar comme au restaurant. La belle, en femme fatale, a fini la nuit avec un riche financier suisse de passage. Les joueurs peuvent perdre du temps à vouloir creuser son emploi du temps. Retrouver M. BERNSTEIN, l'heureux amant, est une pure perte. Il a déjà repris sa route vers l'Asie. S'ils parviennent à le contacter, il se vantera d'avoir passé une soirée inoubliable. Mais la rouquine n'a pas daigné lui laisser son numéro. Un coup d'un soir entre deux adultes consentants, qui a satisfait les deux parties.

Si les joueurs ont fait l'erreur de l'appeler grâce au numéro donné par Ruthel HIGDEN, elle est sur ses gardes et va faire en sorte de ne pas laisser de traces derrière elle. Elle passera la même soirée que décrite précédemment, mais sous un nom d'emprunt : Loren STRAUSS. Elle embarquera sur le vol intérieur pour Munich sous l'identité de Lili Hartmann. Obtenir ces infor-

mations officielles en Allemagne est plus difficile qu'en Amérique. Même avec un badge, ils ne sont plus en terrain conquis. Une demande officielle ne plaira pas aux autorités locales et déclenchera des démarches auprès d'Interpol et de l'ambassade locale. Quant à une tentative de corruption, elle mènera très certainement en garde à vue.

**Munich.** La course contre la montre continue. Leur adversaire garde toujours son avance. Sur place, elle a retrouvé Brandt SEIBICKE : grand, baraqué, cheveux rasés, slave... l'archétype du mercenaire russe. Leur destination est évidente : le domicile de PAVEL. DOMAS n'est pas restée inactive pendant le voyage. Elle a réussi à localiser le vieil homme assez facilement (merci la technologie portable).

Retrouver l'adresse d'Anton PAVEL n'est pas difficile. Munich est la troisième ville du pays et est entourée de nombreuses villes de banlieue. Il n'a pas changé d'identité et habite une petite maison de la ville de Landshut, à une cinquantaine de kilomètres au nord de Munich. Il vit un peu retiré du monde, n'a pas de ligne téléphonique à son nom et est inconnu des services de police. On peut retrouver sa trace en passant par :

- les services postaux, qui disposent de l'adresse d'un nommé PAVEL, la Maison Rouge à Landshut.
- Anton est un vieil homme, et comme nombre d'anciens, il a une santé déclinante. Il dispose d'un dossier à l'hôpital public de Munich, indiquant qu'il est diabétique.
- Toute autre bonne idée ou initiative des joueurs... Facile !

**Banlieue munichoise.**  
La petite ville de Land-



Héléna  
Domas

\*Le Musée Perdu est un roman de Steve BERRY, dont une partie de ce scénario s'inspire. Les deux premiers actes reprennent une partie de l'aventure de Cotton MALONE, le héros récurrent de l'auteur. Je vous conseille de le lire pour vous imprégner du mystère de la chambre d'ambre. Il a aussi écrit d'autres histoires passionnantes, qui développent des secrets et des trésors anciens. Cet auteur est à mettre sur vos listes de lectures, aux cotés de Dan BROWN et JACOMETTI & RAVENNE.

shut est située à une heure de route de Munich. Elle dispose d'un petit aérodrome privé, mais prendre l'avion ne fait pas gagner beaucoup de temps (même s'il peut être pratique d'en avoir un sous la main ensuite). Trouver la Maison Rouge est assez simple, il suffit de traîner dans le petit centre-ville et de poser quelques questions aux commerçants du coin. Les joueurs finissent par apprendre que la « *Rot Hauss* » est isolée à quelques kilomètres au nord, perdue dans les champs de la campagne bavaroise. Seuls les plus anciens connaissent le lieu, mais son occupant reste plus mystérieux. La Maison Rouge était une vieille métairie à l'abandon, rachetée dans les années 70 par un étranger. Ce dernier a toujours été très casanier, ne venant en ville que pour quelques achats. Il vit en autarcie, achetant sa nourriture aux agriculteurs du coin. Il ne fréquente pas les bars ni les restaurants. Il a une réputation de vieux grincheux asocial. Vous pouvez assombrir le tableau à souhait pour les faire douter. Sont-ils en présence d'un étrange et dangereux sorcier ? Anton PAVEL a tout simplement décidé de vivre seul et tranquille. Les mauvaises langues vous font vite une sinistre réputation, surtout si vous êtes étranger avec un fort accent slave.

Les voisins décrivent Anton comme vieil homme reclus, aimable et fatigué. Quant aux rumeurs le concernant, ils sont plus conciliants. Pas de lumières dans la nuit, ni de cris à la nouvelle lune ! Un garçon de ferme leur indique éventuellement qu'une jeune femme est passée la veille dans l'après-midi. Elle cherchait la ferme de M. PAVEL. Bien sur, la description de jolie rousse correspond à Héléna DOMAS !

Chez PAVEL. Il y a peu de chance que les joueurs arrivent alors que DOMAS est encore présente. Le jeudi soir, elle s'est présentée chez PAVEL et son charme a suffi à la laisser

entrer. Même si le vieil homme était méfiant, son magnétisme ensorcelle les hommes les plus soupçonneux. Elle a tenté d'orienter la discussion sur la chambre d'ambre, mais PAVEL s'est fermé. Elle a dû employer des méthodes plus musclées et a menacé de retourner aux États-Unis pour tuer la famille de son ami Karol DENISO-VITCH, de façon bien plus brutale que celle qu'elle avait déjà employée pour supprimer ce dernier. PAVEL, effondré par la mort de son ami et, craignant pour ceux qui restent, a fini par céder au chantage et lui a dévoilé le destin de la chambre d'ambre depuis la fin de la guerre. Ces informations recueillies, elle a supprimé le vieil homme avec une surdose d'insuline. Elle a pris directement la direction de Most, à 300 km en République Tchèque. Elle a contacté son organisation qui lui envoie des renforts sur place (d'autres paramilitaires russes).

À l'arrivée des PJ, Anton est agonisant, voire mort s'ils ont vraiment pris trop de retard (soyez gentils avec eux). Il peut être sauvé s'il est rapidement transporté à l'hôpital. Il est encore conscient et peut raconter son histoire, donnant les mêmes renseignements qu'à Héléna. Si le vieil homme est décédé, ils découvriront la vérité en fouillant ses souvenirs et ses dossiers bien renseignés. Sentant la mort approcher, il avait commencé à écrire un livre sur ses aventures passées et ses découvertes. Ne voulant pas que la huitième merveille du monde reste dans l'oubli, il avait décidé de tout balancer dans un roman énigmatique : le musée perdu\*.

**Most, frontière tchèque.** S'ils font vite (Landshut dispose d'un aérodrome), les joueurs peuvent reprendre du temps à DOMAS, sans pour autant la rattraper. Son exploration des montagnes au nord de Most a commencé dès le lendemain de son entrevue avec PAVEL. Quoi

qu'il arrive, pour la suite du scénario, il faut absolument que DOMAS puisse s'enfuir avec sa trouvaille ! Ce retard permanent est source de frustration pour les joueurs, qu'il faut entretenir pour maintenir la tension.

**La chambre d'ambre.** Le trésor repose dans un complexe de cavernes naturelles à l'ouest de Most, à quelques kilomètres de la frontière allemande. C'est un petit massif recouvert d'une forêt dense et difficile d'accès. Les indications de PAVEL sont assez précises pour localiser en quelques heures l'entrée de la grotte, à laquelle on accède difficilement en véhicule. L'entrée est barrée par un vieux grillage fermé par une lourde chaîne cadenassée (l'ouverture a déjà été forcée par DOMAS). Le complexe souterrain n'est pas très vaste, on découvre rapidement quatre camions militaires bâchés stationnés au fond d'une excavation. À l'intérieur, des caisses en bois frappées du sinistre emblème nazi. Elles ont été ouvertes et fouillées sans ménagement. Des dizaines de fragments de lambris d'ambre jonchent le sol. Les profanateurs semblaient chercher quelque chose de bien précis et n'avaient que faire de la magnifique œuvre qu'elle représente. Plusieurs caisses semblent avoir été mieux fouillées ; elles contenaient des pièces décoratives de la merveille (vases, fioritures, sculptures... tout en ambre, bien sur). Dans l'une d'elles, un emplacement vide attire l'attention, il manque manifestement un objet. L'objectif de leur adversaire n'était donc pas la chambre, mais juste un mystérieux élément... De quoi renforcer les interrogations des PJ.

**Premier Sang.** L'un des mercenaires a été laissé sur place pour garder les lieux. Malgré la recherche très ciblée, la chambre d'ambre reste un trésor inestimable, que leur adversaire compte bien venir récupérer

plus tard. Il se cache à l'entrée de la grotte afin de ne pas attirer l'attention d'éventuels promeneurs locaux. Si DOMAS se sait suivie, il leur tendra une embuscade.

Pris vivant, il est difficile à faire parler. Au mieux, il avoue avoir été engagé par un intermédiaire et qu'il a été activé jeudi soir. Remonter cette piste jusqu'au commanditaire est quasiment impossible. Mais si les joueurs font preuve de malice, il peut lâcher un indice sur son employeur : un tatouage sur l'épaule de la belle rousse, représentant un fouet à lanières sur l'épaule droite. Le mercenaire confirme aussi qu'elle a emporté un seul objet, une sorte de statue d'ambre, difforme et sans tête. Endommagée pendant le périple subi par le trésor ? Un mystère de plus. Quant à la destination prise par sa patronne, il ne lâche rien avant plusieurs heures (suffisamment longtemps pour lui assurer un temps de fuite raisonnable). Il l'a entendue dire aux autres qu'ils portaient pour Pouchkine.

## Acte III : Pouchkine, St Petersburg, Russie - Matriochka

**Pouchkine.** Toujours dans la course, à la poursuite de DOMAS, les joueurs débarquent en terre russe, à Pouchkine, autrefois appelée Tsarskoïe Selo. Ils peuvent aisément faire un rapprochement avec l'histoire de la Chambre d'ambre (s'ils se sont renseignés sur elle ; à ce stade de l'aventure, s'ils ne l'ont pas fait, il faudra les punir) et se rappeler qu'elle fut jadis installée au palais de Catherine et qu'une réplique fidèle y est exposée depuis dix ans. Ils doivent comprendre qu'il y a un lien avec la statue récupérée dans l'acte précédent et qu'une chose terrible se prépare.

**Tatoo.** Le tatouage de la rousse est le symbole de la secte des Khlysty →

## Résumé germanique

Hélène DOMAS a retrouvé Anton PAVEL et lui a extorqué l'endroit où est cachée la chambre d'ambre, avant de l'éliminer. Elle a été rejointe par un petit groupe de mercenaires russes et s'est rendue à la frontière tchèque où elle a découvert le convoi nazi dissimulé dans un complexe souterrain près de la ville de Most. Elle a fouillé les caisses sans ménagement et est repartie avec une seule pièce de la merveille, une étrange statuette d'ambre décapitée. Sa destination finale est Pouchkine, en Russie.



**HÉLÉNA DOMAS****Caractéristiques**

Points de vie : 13

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 8 m

**Combat** : 70 % (35/14)

Pistolet, 1D10 (1)

Corps à corps, 1D3+1D4

**Compétences** : Persuasion,  
Intimidation, Séduction 70 %  
(35/14)

(les bases de données de Delta Green sont très bien documentées et accessibles à ses agents de terrain par des terminaux tactiles high-tech). Ils découvrent que Raspoutine, éminence grise et puissant sorcier du dernier tsar, faisait jadis partie de la secte, et en fut le gourou.

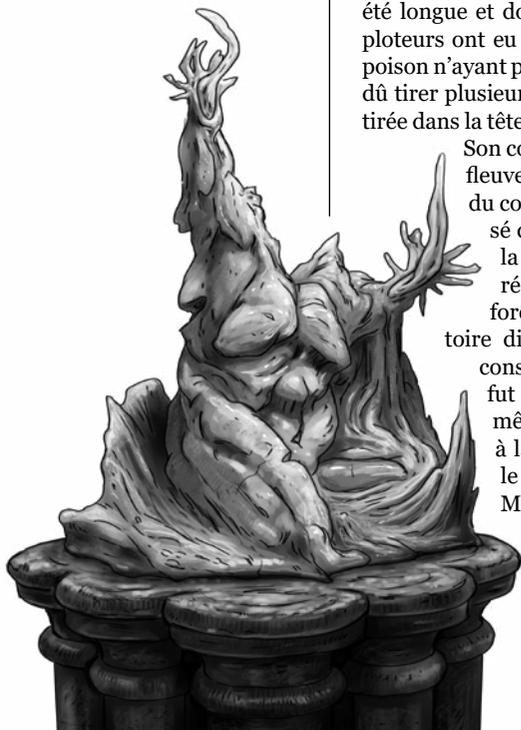
Quant à l'identité réelle de Mlle DOMAS, ils ont obtenu assez d'éléments auprès de PAVEL pour l'identifier (piratage des fichiers de l'armée rouge, contacts hauts placés...). Elle se nomme Oksanna Denisevna ALEKSEÏEVA, arrière petite fille du grand-duc Dimitri Pavlovitch ROMANOV, l'un des comploteurs responsables de la mort de Raspoutine ! Comme pour beaucoup de nobles de l'époque, Pavlovitch en voulait à Raspoutine d'avoir embriqué sa femme dans ses croyances libertines et dépravées. Elle était une adepte Khlysty et le père de sa fille était Raspoutine, comme pour beaucoup de femmes de la noblesse russe à l'époque. La mort de Raspoutine a été longue et douloureuse, les comploteurs ont eu du mal à le tuer. Le poison n'ayant pas fonctionné, ils ont dû tirer plusieurs balles. Même celle tirée dans la tête n'a pas été mortelle.

Son corps a été jeté dans le fleuve, l'examen ultérieur du corps a pourtant précisé qu'il s'était noyé. Par la suite, son corps fut récupéré et brûlé en forêt. Là encore, l'histoire dit qu'il refusa de se consumer. Sa dépouille fut donc enterrée à même la terre, laissant à la vermine le soin de le faire disparaître. Mais les maîtresses de Raspoutine, dont la tsarine elle-même, refusèrent sa mort et lui vouèrent un

culte indéfectible, qui fut perpétué par leur descendance, exclusivement féminine.

**Descendance.** Le sang du gourou coule donc dans les veines des Filles du Staretz, telle qu'est baptisée leur coterie occulte. Elles ont un seul but : ressusciter leur Père. Elles ont étudié la sorcellerie pendant des décennies et ont fini par découvrir un sortilège permettant de réussir ce miracle. Le lieu choisi est la Chambre d'Ambre, dont le matériau exclusif, une résine préhistorique, aurait des propriétés curatives et régénératrices. N'ayant pas l'original, elles ont décidé d'utiliser sa réplique moderne construite au palais de Catherine. Elles ont aussi récupéré le corps de Raspoutine, encore intact malgré les années, qui reposait enterré dans la forêt de Pouchkine. Enfin, il leur fallait récupérer l'idole de la première chambre. L'heure et le jour de la cérémonie sont importants. À minuit, la nuit 10 mai 2017, la pleine lune sera rousse. La Lune Rousse est la lunaison suivant Pâques, qui est à son apogée magique à ce moment. Elle est considérée par les occultistes comme la lune du renouveau. Avec la récupération de la statuette, tout est en place pour le retour du sorcier. Si la cérémonie arrive à son terme, Raspoutine va renaître et devenir l'avatar d'Y'Golonnac, rien que ça !! Les joueurs peuvent identifier la véritable représentation de la relique, présente sur la photo de la chambre d'ambre fournie en illustration.

**Les Filles du Staretz.** Elles sont toutes de haute naissance, leurs aïeules étant les amantes de Raspoutine. Elles partagent toutes deux particularités, héritées de leur grand-père : une abondante chevelure rousse et un hypnotique regard vert. Elles sont aujourd'hui toutes des femmes influentes et parfaitement installées dans les alcôves du



pouvoir russe. La conservatrice du palais de Catherine, Irina BOLESKEÏEVA, est la première servante du culte. Elle veille jalousement sur la chambre d'Ambre et a tout organisé pour permettre à la cérémonie de se tenir à minuit le 10 mai 2017. Pour l'occasion, le palais est fermé depuis un mois pour restauration. Mais vers 21h00, un ballet de limousines de luxe se déroule dans les jardins, déposant les sectatrices. Le service de sécurité est assuré par une société privée, des mercenaires ayant pour ordre de refouler quiconque ne disposant pas d'une invitation. Pour entrer dans le palais, il faut être une femme rousse aux yeux verts ! Des patrouilles sillonnent les jardins et ont pour ordre d'éliminer tout intrus.

**Action.** Les joueurs ont quelques jours pour se préparer. Tout dépend du temps qu'ils ont mis pour se rendre en Russie et découvrir les enjeux en cours. Laissez-les organiser un repérage des lieux, sous garde constante depuis une semaine. Ils sont dans un pays étranger et n'ont aucun pouvoir. De plus, les Filles du Staretz sont très impliquées dans la politique, ce qui leur permet de déjouer toute tentative officielle, tout en étant informées et ainsi renforcer la sécurité de la cérémonie. Il leur faut trouver d'autres alliés, notamment auprès de leurs homologues russes, le GRU-SV8 (Cf. Delta Green – Eyes Only). Leur temps est compté. Il leur faut aussi découvrir le lieu de la cérémonie et trouver un moyen d'y assister. Comme indiqué plus haut, seule une femme rousse aux yeux verts pourrait s'insinuer parmi les conjurées, au risque de devoir participer aux rituels Khlysty. Une opération d'infiltration du palais est possible, mais il faudra se débarrasser des gardes, un assaut frontal ayant peu de chances d'aboutir.

La cérémonie commence à 22h00. Deux heures de rituel orgiaque se

déroulent autour de la dépouille du Staretz, sous la lumière de la pleine lune rousse qui se reflète dans l'ambre, donnant une ambiance mordorée à la scène. Raspoutine se relève alors, possédé par Y'Golonnac. S'ensuit ensuite une débauche encore plus lubrique pour rattraper des décennies d'abstinence... Au matin, l'assemblée est dissoute et Raspoutine quitte les lieux pour se mêler au monde moderne. L'avatar d'un Ancien foule alors notre terre.

C'est ce qui se passe sans l'intervention des joueurs. La scène finale est ouverte et dépend de leurs initiatives. Les Filles du Staretz n'ont pas de capacités magiques, elles sont avant tout des dévotes décadentes. Mais les mercenaires leur opposeront une forte résistance. Quant à Raspoutine, s'il se réveille juste, il n'a rien perdu de son magnétisme. Il tentera d'hypnotiser une partie du groupe pour le retourner contre l'autre moitié. Il n'est plus vraiment lui-même, il est maintenant un avatar du Dévoreur des Péchés. Mieux vaut faire capoter la cérémonie avant, en détruisant la statuette, par exemple.

## Épilogue

Si Les joueurs ont fait preuve d'initiative pour empêcher la résurrection de Raspoutine, ils ont empêché l'incarnation d'un Grand ancien sur Terre. Ils ne le savent pas forcément, ils pensent juste avoir déjoué les plans du sorcier. La secte des Filles du Staretz sera quant à elle complètement désorganisée, voire démantelée. Les survivantes vont se disperser à travers le monde et en voudront aux enquêteurs, sans pourtant représenter une menace.

Par contre, s'ils échouent ou si vous voulez poursuivre l'aventure, l'avatar d'Y'Golonnac arpentent maintenant notre monde. À vous d'écrire la suite !

Olivier Halnais

Illustrations Sébastien Annoni

### MERCENAIRES RUSSES

#### Caractéristiques

Points de vie : 14

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 8 m

**Combat** : 60 % (30/12)

Fusil d'assaut, 2D6+2 (auto)

Pistolet, 1D10+2 (1)

Couteau de combat, 1D8+1D4

Corps à corps, 1D3+1D4

**Compétences** : Vigilance, Discrétion 60 % (30/12)



### RASPOUTINE, AVATAR D'Y'GOLONAC

#### Caractéristiques

Points de vie : 30

Impact : +1D6

Carrure : 2

Points e magie : 22

Mouvement : 9 m

**Combat** : 80 % (40/16)

Corps à corps, 1D3+1D6

**Compétences** : Hypnose 80 % (40/16)

**Sortilèges** : Déflagration mentale, Fascination, Suggestion mentale, Tourmenter



# MENACE X

CHRONIQUES OUBLIÉES CONTEMPORAIN

UN SUPPLÉMENT COMPLET



# AVANT-PROPOS

**D**e nos jours. Peut-être quelques années dans le futur.

Quelle importance ?

Une menace pèse sur l'humanité. Un scénario maintes fois annoncé par les oeuvres de science-fiction les plus médiocres, renié par les gouvernements, inconnu des populations.

L'invasion de la Terre par une puissance extraterrestre hostile disposant d'une technologie qui dépasse l'entendement, aux motivations obscures mais aux actes limpides : l'éradication de la race humaine

La dernière lueur d'espoir repose entre les mains d'une organisation naissante et secrète. Soutenue par les crédits d'organisations privées ayant décidé de prendre les mesures adéquates avant qu'il ne soit trop tard.

L'Initiative 51.

Une poignée de héros auront pour lourde tâche d'approcher la menace. De la comprendre. De l'endiguer. De la contrer.

De protéger les populations aussi, tout en les maintenant dans l'ignorance la plus totale vis-à-vis du destin funeste qui leur est réservé.

Dans *Chroniques Oubliées – Contemporain Menace X (COC-X)*, les joueurs incarnent des agents de l'Initiative 51 (AX51). Des soldats d'élite, disposant d'un panel de compétences variées leur permettant de mener de nombreuses missions lors d'une invasion extraterrestre massive.

Interventions armées en zone de guerre, infiltration de corporations

## UNE GRANDE CAMPAGNE À SECRETS À VENIR

Dans les pages suivantes seront exposées les diverses organisations et factions intervenant dans le monde de *Menace X*. Dans ce numéro de *Casus*, vous trouverez l'Histoire « *niveau 1* ». Toutes les informations des pages à venir ne sont pas pour les yeux des joueurs, donc évitez de mettre cette première section entre leurs mains.

En revanche, les grandes lignes du *metaplot*, c'est-à-dire de l'arc narratif principal de *Menace X*, le grand secret, seront dévoilées au fur et à mesure de la grande campagne qui sera publiée dans les numéros de *Casus Belli* suivants. Pour une fois, le MJ sera logé presque à la même enseigne que les joueurs en découvrant au fil des numéros l'avancée de l'intrigue.

Dans ce numéro, vous trouverez le scénario double d'introduction qui permettra de lancer vos PJ dans l'aventure. Nous sommes volontairement flous sur les numéros de parution pour la suite de *Menace X* car le travail est en cours et la création réserve parfois des surprises. Mais la morsure du fouet se porte garante pour la motivation et la productivité de l'auteur.

suspectes, investigation sur des phénomènes étranges, extraction de personnalités ou négociation diplomatique ne sont qu'un échantillon de leur champ d'action. Sur le terrain, ils pourront récolter des matériaux et artefacts extraterrestres, les soumettre à l'étude au département de recherche pour mettre au point de nouveaux équipements mis en production par des ateliers de fabrication expérimentaux.

*COC-X* repose sur les règles de *COC* avec quelques modifications décrites dans les pages suivantes. Pour toute question relative au système, si rien n'apparaît dans le présent livret, c'est qu'il faut se référer aux règles de *COC*.

### Auteur

Mikael Poujol

### Textes complémentaires

Thomas Berjoan

### Illustrations

Igor Klymenko



# SECTION I

## LE MONDE DE MENACE X

### À LA POINTE DE LA TECHNOLOGIE

L'Initiative dispose de grands espaces, de ressources financières abyssales et d'un support logistique performant. Malgré tout, ce sont les moyens humains qui restent les plus limités : recruter les bonnes personnes est une opération délicate. S'assurer du maintien du secret de leurs activités l'est tout autant, imposant une surveillance des relations de chaque membre.

Aussi, tous les dispositifs technologiques capables de remplacer de la main d'œuvre humaine tout en augmentant le rendement ont été importés, sans regard pour les coûts de fonctionnement. Les ateliers de fabrication sont presque intégralement automatisés. Les ordinateurs des laboratoires sont équipés d'assistants virtuels dont les puissants algorithmes facilitent les recherches des scientifiques.

Nul ne sait quand tout a commencé.

Quelques disparitions éparses aux quatre coins du monde. Des morts étranges, à peine relayées par les médias. Des faits divers un peu sensationnels, de quoi générer de précieux clics sur des sites à la moralité discutable.

En réalité, l'invasion a vu le jour lorsque les autorités ont accepté son existence. Lorsqu'il est devenu évident qu'un nouvel attentat spectaculaire en plein cœur de Washington n'avait rien à voir avec les desseins d'Al Qaïda.

L'invasion a commencé lorsque les pouvoirs exécutifs des grandes puissances ont reconnu l'existence d'entités extraterrestres hostiles. Ont commencé à les reconnaître. Autant dire que l'invasion n'est pas encore mondiale.

Mais au rythme où elle progresse, ce n'est qu'une question de mois.

Malheureusement, la prise de conscience des gouvernements est lente. L'incrédulité se mêle aux considérations éthiques et religieuses. Comment faire front commun quand aucun accord n'est possible ? Comment allouer les ressources à une guerre dont on cherche à tout prix à cacher l'existence au peuple ? Plus grave encore : face à une menace planétaire, chaque pays se

regarde en chien de faïence avec cette question, jamais énoncée mais présente dans tous les esprits de politiciens dont l'horizon politique s'est longtemps construit autour de la réduction des dépenses publiques et de la gestion de la dette : qui doit et peut payer ?

Face à une telle inertie, des esprits éclairés ont décidé d'agir. Des esprits riches disposant des moyens et de l'influence nécessaires pour le faire : le Conseil était né. Un ensemble de représentants des plus puissantes sociétés du monde, disposant de précieux accès jusqu'aux plus hautes sphères des nations.

Le Conseil n'est pas composé de philanthropes ou d'altruistes. Mais il suit un objectif clair : mettre fin à l'Invasion pour le bien de ses intérêts. Il s'en donna les moyens en finançant la création de l'Initiative 51.

L'humanité pouvait maintenant répliquer.

## Initiative 51

L'Initiative 51 est une organisation secrète dont la base se situe dans les terres désertiques du nord-ouest du Kenya, à une centaine de kilomètres du parc national Sibiloi. La corruption des autorités locales par le Conseil assure qu'aucune information ne filtre quant aux diverses missions aérospatiales et autres flux de marchandises terrestres.

Les directives de l'organisation sont nombreuses et délicates étant donné le contexte : comprendre et repousser les incursions extraterrestres, protéger les intérêts du Conseil ainsi que les populations et maintenir secrète l'existence de l'Invasion. Rien de moins.

### UNE MÊME CAMPAGNE POUR DEUX ÉQUIPES

La campagne qui sera publiée dans les prochains numéros de Casus a été pensée pour faire jouer autour d'une même campagne deux équipes de PJ. Une équipe orientée action avec les AX51. Et une autre orientée enquête avec les civils. Sauf que les cartes pourraient évidemment se brouiller et que la répartition des rôles ne sera peut-être pas aussi limpide



## Organisation

Au fur et à mesure de sa croissance, de plus en plus de moyens lui sont alloués. Cela dit, les détournements administratifs opérés par le Conseil pour se maintenir sous le radar des différents gouvernements constituent des freins réels. C'est pourquoi, dans la mesure du possible, l'Initiative est encouragée à faire preuve d'autosuffisance en ce qui concerne le recrutement et la production de ressources militaires.

Environ deux cent hommes et femmes travaillent sur la base, dont un tiers exclusivement dédié aux forces militaires et pilotage des aéronefs. Les agents restants occupent les laboratoires, les usines de fabrication, les centres de communication, infirmerie et autres centres de gestion des opérations.

La chaîne de commandement au sein de la base suit une forme de hiérarchie militaire : les ordres sont clairs et non

négociables. Ce concept est surtout valable au sein des équipes d'intervention, les secteurs plus civils de la recherche ou des ateliers de fabrication étant plus ouvert aux discussions, du moment que ces dernières sont productives et participent aux innovations.

Au sommet de la chaîne de commandement se trouve le comité Opération, une entité administrative indivisible composée de quatre personnes. Opération dirige la base mais reste soumise à l'approbation du Conseil.

## Le centre d'intervention (CI)

Le centre d'intervention représente en quelque sorte le système nerveux de l'Initiative 51. Il est chargé de récolter et traiter les données de surveillance, de décider des axes d'intervention pour repousser la menace extraterrestre et gérer les aéronefs. →

*La base secrète au coeur du désert du Kenya*

### GRADES MILITAIRES

L'Initiative étant une organisation illégale, les grades attribués à ses agents n'ont qu'une portée limitée.

Cependant, le grade de Commandant est le plus élevé et réservé aux membres d'opération.



## EXPÉRIMENTATIONS BIOLOGIQUES

Le CR collabore étroitement avec le pôle médical du CO, pour de multiples raisons : mise au point de nouvelles techniques chirurgicales, améliorations des premiers soins prodigués sur le terrain, expérimentations de nouvelles drogues de combat, etc.

De là à considérer que les soldats de l'Initiative servent de cobayes aux savant-fous du CR, il n'y a qu'un pas. Fort heureusement, il est très rare d'en arriver à de telles extrémités : les prisons kenyanes regorgent de détenus souhaitant négocier de remises de peines. Bien entendu, quand le temps presse pour tester un nouveau protocole qui pourrait changer la donne sur une mission particulièrement importante, on zappe les tests pour une expérimentation immédiate en conditions réelles sur les AX51.

## ENTRE DEUILS ET ESPOIR

Il est conseillé de faire vivre la base en aménageant des scènes entre chaque mission où les personnages pourront côtoyer d'autres agents, scientifiques ou ingénieurs. De plus, les missions sont dangereuses et il ne faut pas hésiter à mettre en lumière cet aspect par la mort ou la mutilation d'un ou de plusieurs PNJ de temps en temps.

Le Commandant Adesh Manendra est le directeur du CI. Interlocuteur privilégié des escouades, c'est lui qui centralise les données transmises par les systèmes de surveillance et envoie les forces armées de l'Initiative sur le terrain.

D'origine indienne et hindouiste fervent, il est calme, droit et censé, bien que ferme dans ses décisions. Il est ouvert à la suggestion mais refuse toute forme d'insubordination, estimant que les chances de survie de l'humanité sont suffisamment hypothétiques pour ne pas les saborder davantage.

## Le centre opérationnel (CO)

Véritable entité bicéphale, le CO est en charge de la gestion, de l'entraînement et de la prise en charge médicale des escouades ainsi que de toute l'intendance civile de la base.

Ainsi le Commandant Zaïa Iramen sera une figure familière pour les agents d'intervention, notamment en tant que responsable et superviseuse de leur recrutement et de leur formation. Israélienne et ancienne agent d'élite du Mossad où elle assurait déjà le rôle d'instructrice, c'est une femme dure et exigeante faisant preuve d'une fidélité à toute épreuve envers ses soldats.

Les escouades d'intervention ne comptent qu'un nombre limité d'agents, du fait des contraintes spatiales des transporteurs Skylines. Les soldats sont recrutés au sein des différents corps d'armée dans lesquels le Conseil a ses entrées, ou directement sur le terrain parmi les recrues ayant survécu de façon remarquable à une incursion extraterrestres.

Le CO compte cinq escouades actives, chacune désignée par une lettre grecque Alpha, Beta, Gamma, Delta et Epsilon. Pour répondre au mieux aux besoins d'une mission précise, il n'est pas rare qu'un agent soit temporaire-

ment affecté à un groupe différent de son groupe habituel.

Le pôle médical, s'il dépend de l'autorité et de la gestion du CO, travaille en étroite collaboration avec le centre de recherche (CR). C'est le Dr Agathe Laennec qui est le médecin et chirurgien en chef de ce sous-département. Médecin française de génie, elle est une excellente coordinatrice disposant d'un grand sang-froid et d'une forte personnalité, bien que très empathique.

Elle est assistée par une demi-douzaine de médecins et infirmiers et coordonne les interventions chirurgicales complexes avec des chirurgiens spécialisés situés à d'autres endroits du globe par le biais de la téléchirurgie.

## Le centre de recherche (CR)

Les agents affectés au Centre de recherche sont exclusivement tournés vers la recherche scientifique et les expérimentations à plein temps : la lutte contre l'invasion est une véritable course contre la montre, où l'humanité souffre d'un retard à l'allumage terriblement handicapant qu'il faut combler au plus vite, quel qu'en soit le prix.

Grâce aux installations de pointe et aux nombreux automates, les accidents ont des conséquences minimales mais restent courants. Le Commandant Xu Peng Ma organise un jeu d'équilibriste dangereux entre la nécessité d'obtenir des résultats rapides, l'enthousiasme débordant de ses équipes et la sécurité de la mission 51.

Ce physicien théoricien chinois, d'un abord froid et distant, manifeste assez peu de considération pour la vie d'autrui. Son visage ne semble capable d'émettre un semblant de chaleur humaine que lorsqu'il est mis en présence d'un nouvel artefact extraterrestre ou la perspective d'une nouvelle découverte scientifique. Un fantôme de sourire anime alors la commissure de ses lèvres.

## Le centre d'armement (CA)

Les usines du CA produisent armes, armures, munitions et pièces de rechange, notamment pour les aéronefs, nuit et jour, sans discontinuité. Ces installations sont en perpétuelles mutation et amélioration. Une véritable fourmière robotisée où les ingénieurs assurent entretien et réparation des machines sans jamais intervenir sur les chaînes de production.

Ces installations sont d'une importance capitale : nulle autre usine sur Terre n'est capable de produire les merveilles technologiques dont elles accouchent. Sans ces dernières, les agents se retrouveraient démunis face à la menace extraterrestre, ce qui signifierait la fin et l'échec de l'Initiative 51.

Le **Commandant William Carpenter** est le superviseur en chef du CA. Cet afro-américain cumule les formations d'ingénieur, physicien et informaticien. D'un naturel jovial, il n'en reste pas moins profondément pragmatique : s'il est clair que les soldats de l'Initiative sont de précieux éléments, il est prêt à risquer la vie de n'importe qui d'autre pour obtenir des matières premières extraterrestres et autres technologies de premier choix.

Il explique sans remord ce cruel choix par l'intérêt du plus grand nombre : sauver une poignée de vies au détriment de la récupération de technologies est absurde quand ces dernières représentent la clef capable de mettre fin à l'invasion et d'épargner des milliards d'humains.

## Le quotidien d'un agent

Une fois recruté, un agent passe l'essentiel de son temps à la base. Que ce soit en entraînement, en formation, en mission ou à l'infirmerie. Le Centre opérationnel gère quelques établissements aptes à assurer la détente de

ses troupes : un mess, un parc artificiel pour y faire du footing en plein air ou plus simplement de la méditation, des équipements télévisuels ainsi qu'une grande bibliothèque numérique.

Les agents des différentes escouades sont encouragés à se fréquenter pour renforcer les liens de cohésions d'équipe lors des missions d'intervention mixtes. Les relations affectives plus poussées sont théoriquement interdites pour éviter que des mésententes passionnelles ne mettent en péril une opération. Mais en pratique, les agents restent libres de leurs romances du moment qu'elles n'entravent pas leur efficacité sur le terrain.

Les familles des agents font l'objet d'une surveillance et d'une protection assurées par des sociétés privées. Un agent dispose d'une permission de quelques jours, à intervalle variable en fonction de l'activité extraterrestre, pour rendre visite à ses proches. Ces derniers doivent cependant être maintenus dans le secret le plus total quant à ses activités illégales.

## Le Conseil

Le Conseil est une association de personnalités aux moyens financiers démesurés et aux intérêts convergents. Devant l'immobilisme des gouvernements du monde et leur incapacité à dessiner une politique de lutte commune contre l'invasion, ces individus ont pris les choses en main pour financer et soutenir l'Initiative 51.

Le Conseil est constitué de dix porte-paroles à l'identité maintenue secrète en toute circonstance et n'échangeant directement qu'avec Opération. Des agents haut gradés pourraient ponctuellement assister à des entretiens sécurisés, mais ils n'auraient pas les moyens de reconnaître les porte-paroles du Conseil, les visages étant remplacés par des avatars animaliers tandis que les voix sont toujours traitées par des algorithmes de cryptage pour empêcher leur iden- ➔

## TAILLE D'UNE ESCOUADE

Une escouade accueille classiquement 4 à 5 soldats. Il est recommandé de fixer la taille maximale d'une escouade au nombre de joueurs présents autant de la table. Pour des tables plus réduite (3 joueurs ou moins), il peut être acceptable de confier le contrôle simultané de deux agents à chaque joueur, s'il s'agit d'une pratique que vous appréciez à votre table. Cela offre de plus grandes possibilités techniques et tactiques mais réduit forcément le temps dédié à l'incarnation d'un rôle à la table.

## SPÉCIALISATION DES ESCOUADES

En raison de leur faible nombre, les escouades doivent rester polyvalentes. Cependant, l'escouade Gamma est réputée pour sa force de frappe lourde tandis que l'escouade Epsilon excelle dans les missions d'infiltration.

## QUELQUES RÈGLES D'OR

Le Conseil n'est pas une organisation philanthropique.

L'invasion doit être stoppée par tous les moyens.

Les options sont toujours examinées avec pragmatisme.

Les intérêts du Conseil doivent être préservés.

### LE PACTE DES LOUPS

Voici les 10 avatars qui composent le Conseil :

Mme Aigle  
M. Cerf  
Mme Cygne  
M. Dauphin  
M. Hibou  
Mme Ourse  
M. Loup  
Mme Panthère  
M. Renard  
M. Taureau

Bien qu'il n'y ait pas réellement de hiérarchie au sein du Conseil, on pourrait désigner Mme Ourse comme la porte-parole : interlocutrice privilégiée d'Opération, elle semble avoir une certaine influence sur les autres avatars.

### DES YEUX, DES OREILLES ET DE L'ARGENT

C'est ainsi que pourrait être résumé le Conseil. Les actions directes de ce groupe sont particulièrement mises en évidence dans les pays ou entreprises facilement corrompibles.

Si l'infiltration des gouvernements de plus grandes puissances économiques mondiales est réelle, le champ d'action s'y trouve bien plus réduit et moins visible : un détournement de dossier, des codes d'accès à des satellites militaires ou encore des commandes falsifiées auprès de fournisseurs gouvernementaux constituent quelques exemples.

tification. Ainsi, il n'y a aucun moyen de savoir si les genres des interlocuteurs ont été conservés ou falsifiés.

Les sphères d'influence du Conseil sont étendues et variées, s'échelonnant des conseils administratifs de puissants groupes corporatistes jusqu'aux plus hautes sphères de certaines nations. L'Initiative bénéficie ainsi d'une source d'informations sensibles d'une importance inestimable ainsi que de soutiens logistiques et financiers abyssaux.

Pourtant, malgré cette débauche de moyens, le Conseil n'est pas omnipotent : s'il a accès à certaines informations sensibles ou à des leviers de négociation à des échelons décisifs d'organisations gouvernementales, il ne peut être partout.

Ainsi, si l'Initiative peut compter sur son soutien pour accéder à des dossiers classés top-secrets par exemple, le Conseil n'a pas d'action directe sur la plupart des forces de l'ordre et gouvernements : les agents pourraient être régulièrement pris à parti par les forces de police, voire même être interpellés et mis en prison – une situation qui ne serait pas forcément définitive puisqu'un appel bien placé pourrait y remédier, mais qui risquerait de ralentir dramatiquement une mission en cours.

### Une culture du secret

Une aura de mystère intense enveloppe le Conseil, même vis-à-vis de ses alliés pour de multiples raisons.

Tout d'abord, les actions financées ou menées par l'organisation – l'Initiative 51 en tête – sont pratiquement toujours illégales. Si l'invasion pourrait signer la fin de l'espèce humaine, il est nécessaire de voir plus loin. Après tout, l'Initiative a été créée pour contrer les extra-terrestres, et tous ses membres espèrent évidemment la victoire. Il est évident que celle-ci ne peut pas arriver sans se salir les mains, et les membres du Conseil ne veulent certainement

pas que les exactions des agents remettent en cause plus tard leurs privilèges et leur pouvoir.

Ensuite, de façon plus pragmatique, tant que les plans, motivations et moyens des extraterrestres ne seront pas connus avec plus de précision, il est nécessaire pour les membres de ce Groupe de se tenir à distance de l'Initiative : cette dernière est en première ligne et c'est très bien ainsi. En cas d'infiltration, de chute ou d'échec, le Conseil ne voudrait pas exposer un flanc trop charnu à ses ennemis.

Dans cet état d'esprit, et bien que le maximum de moyens soit alloué à la réussite de l'Initiative, la base et ses agents seront également considérés comme des éléments sacrificiables si le vent venait à tourner de façon trop défavorable.

Enfin, les considérations qui s'appliquent à l'Initiative peuvent affecter de la même façon les membres du Conseil : si une faction de l'organisation venait à tomber sous une influence extérieure, il ne faudrait pas que la gangrène puisse trop facilement atteindre les autres composants.

### Les extraterrestres (ET)

Les origines et ambitions des extraterrestres demeurent une énigme opaque. Leur mission semble évolutive avec le temps sans qu'aucun but clair ne se dessine.

L'invasion a commencé il y a plusieurs mois, par des attaques éparées et ponctuelles à divers endroits du globe, dans des zones faiblement peuplées. Des disparitions mystérieuses, des cadavres ayant subi des traumatismes innombrables ou des accidents inexplicables. Et ne sont repérées ici que les anomalies identifiées, généralement dans les pays développés.

Mais en zone de guerre ou dans les pays où l'information peine à circuler,

qui sait les horreurs commises par ces entités ? Des villages entiers pourraient avoir été rasés en Afrique sans que le monde n'en sache rien, par exemple.

Dans tous les cas, au commencement de la campagne, l'Invasion va brusquement s'accélérer. Des villes plus peuplées vont être la cible des attaques. Dans un premier temps, les gouvernements vont tenter de d'étouffer ces incidents, sous couverture d'attaques terroristes. Mais, pour les pouvoirs en place, il ne sera plus possible de se voiler la face : les extraterrestres existent et ils sont hostiles à l'espèce humaine.

## Une hiérarchie obscure

Les brides d'information recueillies par les divers services de renseignement du monde mettent en évidence une diversité morphologique surprenante, laissant douter d'un lien phylogénétique commun entre toutes ces espèces : sur les rares images satellites ou vidéos se côtoient des créatures quadripodes de petite taille rappelant vaguement des araignées, des formes humanoïdes filiformes à la peau légèrement translucide dépourvus de phanère ou d'organes sensoriels apparents et encore des êtres mi-organiques, mi-machines.

Le lien entre ces trois types d'entités reste à découvrir. S'agit-il de trois espèces différentes, alliées dans le cadre de l'invasion ? Certaines entités représentent-elles la race « *dominantes* », les autres étant assujetties, voire artificiellement créées par la première ? Existe-t-il un « *proto-extraterrestre* » type à partir duquel des évolutions extrêmes sont appliquées pour mener à bien des tâches différentes ?

Dans les faits, les forces extraterrestres sont variées, technologiquement bien plus avancées, et extrêmement diversifiées aussi bien sur le plan biologique que sur le plan cybernétique. Certaines

rares semblent avoir été créées ou améliorées dans l'unique but de mener une guerre totale. Une guerre qui n'aurait rien à voir avec une sélection naturelle darwinienne.

Quant au degré d'intelligence de ces espèces, il reste également à découvrir, mais les archives semblent indiquer un fort instinct de prédation pour les créatures arachnoïdes, traduisant une intelligence animale, tandis que les humanoïdes cybernétisés ont un comportement plus proche de la servilité alliée à une absence de prise de décision individuelle. Seules les créatures humanoïdes translucides manifestent des habitus assimilables à des raisonnements individuels clairs.

Vous trouverez plus d'informations, notamment la description et les blocs statistiques pour ces trois types d'aliens dans le scénario d'introduction dans ce numéro de Casus.



Un ET "gris"

### LA VÉRITÉ, LES THÉORIES

Qui sont-ils ?  
Que veulent-ils ?  
D'où viennent-ils ?

Vous en apprendrez plus lors de la publication de la grande campagne. En attendant, toutes les théories circulent, y compris au sein de l'Initiative 51, sur ces grandes questions. Vous pouvez commencer à livrer ce genre de rumeur à vos joueurs.

- Les E.T. viennent d'une version alternative de la Terre, à l'agonie suite à une catastrophe provoquée par des guerres internes. Envahir ce monde est leur seule porte de salut.

- Les E.T. sont un ensemble d'espèces artificiellement créées par une race supérieure ayant longuement joué avec avant de s'en détourner.

Depuis, ils errent à travers l'espace, pétris de colère et d'envie de vengeance. La Terre est sur leur route, pour notre malheur.

- Les E.T. sont une race en pleine extinction suite à une maladie dégénérative qui a affecté leur génome. Ils sont à la recherche d'un remède et ont trouvé en l'espèce humaine un génome suffisamment proche pour mener leurs expériences. Leur absence d'empathie est glaçante mais leur survie est à ce prix.

- Les E.T. sont tout simplement une race suprématiste et conquérante. Ils sont en train d'étudier la Terre, sa biologie et ses moyens militaires en vue d'une conquête prochaine implacable.

- Les E.T. sont dirigés par une race supérieure mystique, soumise à un culte dirigé par de puissants psioniques. Une vision d'un avenir lointain a révélé au chef suprême du culte que l'Humanité serait leur fléau, tels nos cavaliers de l'Apocalypse. Refusant de laisser ce funeste destin s'accomplir, ils ont voyagé jusqu'à notre monde pour faire taire la menace avant qu'elle ne devienne réelle. Une décision qui va les mener sur le chemin de la prophétie auto-réalisatrice, déclenchant ainsi ce qu'ils craignent tant ?

Un ET "foreur" et sa victime



Le reste, les vraies infos, les secrets, intimement liés au metaplot de la campagne, seront développés au fur et à mesure des scénarios.

### Les ovnis

Les données relatives aux ovnis ne sont guère plus consistantes. Cependant, elles permettent d'apporter deux informations d'une importance capitale.

Premièrement, ces appareils existent. Les extraterrestres sont très probablement transportés sur les sites d'incursion à leur bord. Bien que l'absence de base terrestre reste à démontrer, cette nécessité de transport est une perspective intéressante, puisqu'elle représente un axe de lutte viable contre l'invasion.

Malheureusement, les engins symbolisent à eux seuls le gouffre technologique qui séparent les humains des extraterrestres : bien supérieurs à n'importe quel chasseur en termes de vitesse, d'accélération, de maniabilité ou même de résistance. Une courte capture satellite montre l'impact d'un missile *Meteor* tiré par un *Eurofighter Typhoon* aux larges de la mer Baltique, sans effet sur la cible.

Les intercepteurs SBX de l'Initiative disposent de missiles expérimentaux théoriquement plus puissants, mais n'ayant jamais été confrontés à l'efficacité du « *blindage* » des onnis.

La seconde information capitale disponible sur archives est plus déroutante : les engins ne volent pas jusqu'à l'atmosphère terrestre, ils s'y matérialisent directement, rendant impossible la détermination de leur lieu d'origine. Une planète éloignée, un vaisseau-mère en stationnement dans l'espace ou une autre dimension ? Toutes les hypothèses sont valables.

Cependant, aussi sophistiqué que soit ce mode de transport, il révèle l'impossibilité des extraterrestres de se téléporter physiquement sur les sites d'incursions et laisse soupçonner une relative imprécision de la manoeuvre. En effet, par deux fois, les satellites ont capturé une image d'apparition d'un ovni puis d'un parcours de plusieurs dizaines de kilomètres avant un atterrissage et une incursion.

Quoi qu'il en soit, le contrôle de l'espace aérien voire spatia, sera probablement impératif pour espérer repousser l'Invasion.

## Les nations

Certaines puissances économiques mondiales ont pris conscience de l'existence de la menace extraterrestre et ont commencé à allouer des crédits non négligeables à l'établissement d'une force de défense territoriale.

Malheureusement, ils sont incapables de s'entendre à une échelle planétaire. C'est à cause de ce blocage que l'Initiative 51 reste aussi bien une nécessité qu'une organisation illégale.

Il n'est pas impossible qu'en cours de mission, les agents se retrouvent sous les tirs croisés des extraterrestres et d'une puissance militaire locale. Face au danger mortel que représentent les envahisseurs, une collaboration temporaire sera aisée à obtenir, mais l'après-combat risque d'être particulièrement inconfortable.

De plus, il est impératif que l'Initiative reste loin des regards des services et autres agences gouvernementales tant qu'un accord territorial n'est pas trouvé. Discrétion et vitesse d'action sont donc les mots-clés de toutes les interventions de l'Initiative.

## Les États-Unis d'Amérique

L'influence du Conseil est forte aux États-Unis, mais les agences gouvernementales disposent de moyens technologiques importants ainsi que d'une certaine forme d'autonomie à tous les échelons.

À défaut d'ennemi, les principales agences (CIA, NSA, FBI, etc.) restent des freins aux actions de l'Initiative, traquant leurs agents sans relâche. Si ce n'est pour les combattre, au moins pour les interroger. Une mission cohérente étant donné le contexte, mais qui ne ferait que ralentir l'organisation dans une course effrénée. →

### NE RIEN SAVOIR

La prise de conscience de l'Invasion n'est pas une évidence pour toutes les nations du monde.

Certaines ne disposent tout simplement pas des outils de surveillance adéquats pour remarquer son existence.

D'autres la renient, recherchant des causes plus pragmatiques telles que des manoeuvres militaires d'autres pays hostiles.

Les tensions diplomatiques n'auront jamais été aussi fortes, et plusieurs nations sont sur le point de partir en guerre les unes contre les autres, se trompant de cible.

Dans tous les cas, les gouvernements conscients de l'Invasion suivent la même politique de contrôle de l'Information : la population ne doit rien savoir pour éviter la panique et l'effondrement de la civilisation telle qu'on la connaît.

### OFIS TUMANA

Le *Bureau des brumes* est une section occulte des services secrets russes. Lourdemment armée, elle est intimement impliquée dans la lutte contre la menace extraterrestre. En réalité, contre tout ce qui est identifié comme une menace : elle représentera un adversaire particulièrement farouche sur le territoire Russe, parfois au détriment de la lutte contre l'Invasion.

De là à penser que l'Ofis Tumana a été infiltré par les extraterrestres, il n'y a qu'un pas...

Très récemment, l'*Extraterrestrial Intelligence Service* (EIS) a été formée. Ce département de la *Defense Intelligence Agency* (DIA) est spécialisé dans l'étude des extraterrestres, tandis que la force spéciale *SEAL-X* est en cours de structuration pour contrer les incursions sur le territoire américain.

Malheureusement, ces services sont en retard par rapport à l'avancée de l'Invasion. Ils compensent la lenteur de leur déploiement par des moyens humains et un nombre de bases opérationnelles bien plus importants.

Ils pourraient représenter des alliés dans un avenir proche. Ou des adversaires

## La Chine

Le Conseil dispose clairement de nombreux leviers d'influence au sein du gouvernement et de l'armée chinoise. Pas au point de qualifier le pays d'allié, mais suffisamment pour faciliter considérablement les missions sur ce territoire. Les autorités chinoises répondent facilement aux ordres ou à la corruption sans poser trop de questions, et quelques coups de fils suffisent à ouvrir la plupart des portes.

Par effet domino via l'*Organisation de Coopération de Shanghai* (OCS), l'Initiative dispose de relations facilitées avec le Kazakhstan, le Kirghizistan, le Tadjikistan et l'Ouzbékistan.

L'armée chinoise commence tout juste à prendre la pleine mesure de l'Invasion et n'a pas encore formellement fondé de cellule ou de département dédié à la lutte contre la menace extraterrestre. Bien que disposant d'impressionnants moyens militaires, ces derniers sont concentrés essentiellement sur les zones urbaines, laissant les campagnes relativement démunies.

## La Russie

Depuis que les premiers signes de l'Invasion se sont révélés en Russie, le pays a considérablement renforcé sa politique de protection territoriale. De façon extrême. Les agents de l'Initiative y seront pris pour cible sans aucune sommation, au même titre que les extraterrestres. Aucune alliance ne semble envisageable pour l'heure, malgré tous les moyens mis en oeuvre par le Conseil.

Opération y réfléchira toujours à deux fois avant d'envoyer ses agents en Russie, mais toute mission de renseignement ou de lutte contre les extraterrestres est une opportunité à saisir. Au prix de la vie de précieux soldats ?

## L'Europe

Malgré ses accords politico-économiques, l'Union Européenne est complètement entravée par des palabres sans fin et des blocages politiques menaçant de faire imploser la coalition à tout moment. Actuellement, aucune politique de lutte commune contre l'invasion n'est sur le point d'accoucher, et chaque pays se défend de façon individuelle, quand il accepte l'éventualité d'une menace extraterrestre.

Il existe cependant une certaine forme de collaboration militaire entre l'Allemagne, l'Espagne, la France et le Royaume-Uni, mais elle reste remarquablement inefficace et beaucoup trop orientée sur le contrôle de l'information.

Malgré tout, l'aviation est très réactive du fait de la densité de population, et il y a fort à parier que les missions menées dans la plupart des pays sus-nommés seront particulièrement chronométrées avant l'arrivée des forces nationales respectives.

# SECTION II

## RÈGLES POUR LES JOUEURS

### Création de personnage

Les AX51 ont certes fait l'objet d'un entraînement militaire intense pour faire face aux forces ET sur le terrain, mais l'armée n'est pas forcément leur maison ni leur carrière d'origine.

En effet, consciente de l'ampleur démesurée de sa mission, l'Initiative a pris soin de recruter ses agents au sein de multiples services et corps de métier. En vérité, ce n'est pas tant sa capacité à tenir correctement une arme qui fait un bon agent, mais plutôt ce qu'il sait faire d'autre.

### 1 • Déterminer les caractéristiques

Les Caractéristiques de *COC-X* sont les mêmes que celles de *COC*. Pour les déterminer, vous pouvez au choix appliquer la méthode par Tirage aléatoire, Tirage aléatoire pondérée, par Répartition ou par Achat.

La détermination des modificateurs se fait ensuite normalement.

### 2 • Les traits

Un agent commence sa carrière au niveau 1 avec un trait.

Vous pouvez choisir un trait dans une des listes des règles de *COC* ou bien le déterminer aléatoirement en lançant 1d20 dans chaque liste (Action et Réflexion) et choisir le trait qui vous convient.

Ce trait doit avoir un rapport soit avec le passé du personnage, soit avec son caractère.

### 3 • Le choix des Voies

Dans *COC-X*, les personnages n'ont pas de profil prédéterminé. À la place, le joueur doit choisir deux voies pour créer son personnage, une *Voie du passé* et une *Voie de formation d'agent*.

Plus tard, au niveau 2, il va choisir une voie dans un nouveau type de voie décrit dans ces règles : une *Voie d'AX51*.

Enfin au niveau 6, un AX51 peut choisir une voie de prestige, une nouvelle voie d'AX51 ou un nouveau type de voie décrit dans ces règles, une *Voie d'humanité X*.

#### Voie du passé

Cette voie résume la vie du personnage avant qu'il ne devienne un AX51. Était-il enseignant, scientifique, journaliste, soldat, policier ? Quel que soit son passé, il en a retiré des enseignements et des connaissances qui lui seront utiles dans ses futures missions.

Choisissez une voie parmi les suivantes :

- Voie des Corporations
- Voie du Discours
- Voie de la Furtivité
- Voie de l'Investigation
- Voie de la Mécanique
- Voie des sciences
- Voie de la Survie
- Voie des Voyages

#### Voie de formation d'agent

Après avoir rejoint l'Initiative 51, le personnage a bénéficié d'une formation de terrain incluant la formation aux armes à feu, le combat tactique, le pilotage des véhicules terrestres, →

#### ORIGINES DU PJ

Un AX51 n'est pas obligatoirement un militaire de profession. Il peut aussi être médecin, scientifique, enquêteur, espion, voire même un ancien criminel. L'important, c'est qu'il ait été repéré par l'Initiative et qu'il ait prouvé sa valeur ou son utilité dans la lutte contre l'invasion. Avoir été en contact directement avec une incursion extraterrestre et y avoir survécu avec brio est souvent un bon indicateur de la valeur d'un futur agent de terrain.

### VOIES DE L'AX51 ET VOIES DE L'HUMANITÉ X

Ces Voies ont une particularité par rapport aux voies de base : chaque rang dispose de 2 capacités entre lesquelles il faut faire un choix lors de son accession. Ce choix doit être mûrement réfléchi, puisqu'il est *a priori* irréversible.



l'apprentissage d'au moins deux langues supplémentaires ainsi que la médecine de terrain.

Cependant, les capacités du personnage l'ont naturellement poussé vers une spécialité symbolisée par la Voie de formation d'agent. Vous pouvez choisir une des voies parmi celles de la liste précédente, auxquelles s'ajoutent les voies suivantes :

- Voie du corps à corps
- Voie du pilotage
- Voie du Danger
- Voie des Exploits Physiques

Le personnage commence avec le Rang 1 dans chacune de ces deux Voies.

À partir du niveau 2, une troisième voie devra être choisie : la *Voie de l'agent AX51*. Cette voie fait entrer le personnage dans une autre dimension du combat tactique, définissant un rôle et une identité propre au sein d'une équipe d'intervention. Ces voies sont détaillées plus loin dans les règles.

## 4 • Caractéristiques secondaires

### Points de Vie

Un AX51 commence sa carrière avec **8 + Mod. CON** Points de Vie.

Le Dé de Vie est le même pour tous les agents : il s'agit du **d8**.

### Scores d'Attaque

Les différents scores d'attaque se calculent de façon classique :

**Attaque de contact = Bonus + Mod. FOR**

**Attaque à distance = Bonus + Mod. DEX**

**Attaque Psi = Bonus + Mod. INT**

À la création, un agent doit répartir un bonus de +2 entre les attaques de contact et à distance. L'attaque Psi ne peut être améliorée tant que la campagne n'a pas atteint un certain stade (voir *Section III*).

### Points de Chance

Un agent dispose d'un nombre de points de chance égal à **2 + Mod. CHA**.

En plus du bonus classique de +10 à un test, les Points de Chance ont deux autres usages dans *COC-X* : ils

permettent de diminuer la Tension et peuvent sauver un Agent à l'agonie grâce à une stabilisation automatique.

Ces points de règles sont développés plus loin.

## Initiative, Défense et Défense PSI

Si l'Initiative et la DEF se calculent de façon classique, *COC-X* introduit la notion de Défense PSI (DEF PSI).

La DEF PSI permet de résister à certaines attaques et manipulations PSI. Elle se calcule comme suit :

$$\text{DEF PSI} = 10 + \text{Mod. CHA} + \text{Score d'Attaque Psi}$$

## 5 • Progression et passage de niveau

À chaque passage de niveau, le personnage bénéficie des effets suivants :

- **Gain de 2 Points de capacité** : À répartir dans les Voies du personnage selon les modalités classiques. Ainsi, les rangs 1 et 2 des Voies de base coûtent 1 point de capacité chacun, tandis que les rangs 3 à 5 coûtent 2 points de capacité.

À partir du niveau 6, le personnage peut choisir – s'il le souhaite – une **Voie de prestige**. Cette voie peut être n'importe quelle voie de base de COC, une autre voie d'AX51 ou encore voie d'humanité X.

Les voies d'humanité X seront détaillées plus loin dans les règles et comportent des prérequis pour être choisies : elles ne sont accessibles qu'en fonction des événements de la campagne, notamment si les recherches adéquates ont été menées ou si les bâtiments nécessaires ont été construits (voir plus loin les règles concernant la base).

Tous les rangs d'une voie de l'humanité X coûtent 2 points de capacité.

- **Gain de Points de Vie** : À chaque niveau pair, le personnage gagne un nombre de PV bonus égal à son Mod. de CON. Pour chaque niveau impair, il gagne 5 PV (ou 1D8 PV si vous préférez un tirage aléatoire).

Au-delà du niveau 10, les PV n'évoluent plus de la même façon : à chaque niveau, le personnage gagne uniquement un bonus égal à son Mod. de CON.

- **Gain de Bonus d'Attaque** : À chaque niveau, le personnage doit dépenser 1 point dans un de ses scores d'attaque. Le bonus total, avant application du Mod. de Carac, ne pourra jamais dépasser +8.

## 6 • Équipement

Avant de partir en mission, un agent doit s'équiper. L'équipement est amené à évoluer énormément au fil d'une campagne en fonction des recherches scientifiques menées.

De base, un agent part en mission d'intervention avec une armure de combat, une arme à deux mains, une arme à une main ainsi que deux accessoires de niveau technologique 0 (cf. *Section III*).

Les missions d'infiltration ou d'investigation peuvent largement modifier cet équipement de base.

Il n'y a pas de phase d'achat d'un équipement : à partir du moment où la base est capable de le produire, un agent peut en disposer dans la limite de son encombrement.

Il est possible d'adapter l'équipement de base en déclassant comme suit :

Arme à deux mains > Arme à une main > Accessoire.

Ainsi, s'il est envisageable de remplacer l'arme à deux mains par une arme à une main ou un accessoire, l'inverse n'est pas permis. →

## VOIES MANQUANTES

Certaines Voies de COC manquent à l'appel dans les listes ci-contre.

Le choix a été fait de ne pas les inclure pour ne pas perdre le joueur dans des voies jugées peu utiles ou cohérentes pour les missions de terrain. Cependant, si vous estimez qu'elles ont leur place pour un personnage précis, n'hésitez pas à les proposer.

Par ailleurs, la Voie des armes à feu a été sciemment écartée pour des questions d'équilibrage avec les *Voies d'AX51* et *d'humanité X*.

## TOUCHE FINALE

En fonction du degré de mortalité de votre campagne, il est possible que l'espérance de vie d'un AX51 soit plus ou moins courte.

Ce n'est pas une excuse pour bâcler la création de ce personnage : un PJ n'est pas un pion, il est impératif pour l'amusement de tous à la table que le personnage ait une identité propre.

N'oubliez donc pas de le décrire, de lui donner un âge, une origine ethnique, de définir les langues et dialectes qu'il parle (le nombre total étant égal à son Mod. d'INT + 2) ainsi qu'une ligne ou deux sur ses amis, familles et centres d'intérêt.

Posez-vous les questions : qui veut-il protéger ? à qui peut-il manquer ? pour qui peut-il se sacrifier ?

### DÉGAINER

Les AX51 ont bénéficié d'une formation d'élite pour le combat tactique : dégainer et rengainer une arme à une main est une action gratuite pour eux.

Normalement, dégainer et rengainer se fait contre une action de mouvement. De même, les combinaisons de combat dont sont équipés les AX51 disposent d'emplacements stratégiques permettant de se saisir des accessoires pour une action gratuite.

### CARTE TACTIQUE

Pour simuler les combats dans *COC-X*, vous pouvez utiliser des cartes quadrillées. Il est recommandé d'utiliser la norme suivante : une case = 2 m.

### SPRINTER (L)

Il est possible pour un AX51 de courir sur le champ de bataille au prix d'une action limitée. Il peut alors parcourir 60 m.

Cependant, en cas d'attaque de Vigilance par un adversaire pendant son déplacement, il subit un malus de -2 en DEF.

### RÉSISTER À LA PANIQUE

À tout moment, un joueur peut décider de dépenser des Points de Chance. Il perd alors un nombre de PT égal au double des Points de Chance dépensés.

## Règles spécifiques

Bien qu'utilisant largement les règles *COC*, *COC-X* introduit quelques ajouts et modifications des règles de base.

### 1 • La couverture

Contre les armes extraterrestres, la plupart des protections humaines sont aussi efficaces que du papier. C'est pourquoi, plutôt que de tenter de résister à une attaque, il est primordial pour un Agent de ne pas se faire toucher.

Un agent cherchera toujours à se camoufler derrière un obstacle en combat tactique. Ce support lui offre alors deux types de protections : **une couverture partielle (+2 DEF)** si l'agent doit se tenir accroupi derrière la protection (par exemple un muret, une table renversée, etc.) ou **une couverture totale (+5 DEF)** si l'agent peut se tenir debout (un mur plein, un camion, etc.).

Lorsqu'un agent est la cible d'une attaque et que cette dernière échoue de moins de 5 points, elle détruit la protection (sauf en cas de protection blindée), révélant la position de l'agent.

Au niveau tactique, le placement en équipe est donc d'une importance capitale pour couvrir les flancs ou déborder ses adversaires. Tirer sur une cible à couvert est moins pertinent que de la contourner. De même, se laisser déborder revient à perdre un précieux bonus de DEF qui fait souvent la différence entre la vie et la mort.

### 2 • La vigilance

Lorsque la prudence est de mise ou qu'une cible est inatteignable dans une situation donnée, il peut être intéressant pour un agent de se mettre en « **Vigilance** ». Cette action coûte une **action d'attaque** et **met fin au tour de du personnage** : durant le tour suivant, si une cible adverse se déplace dans le champ de vision de l'agent (donc sans bonus de couverture) et à portée pra-

tique d'arme, ce dernier peut utiliser (s'il le souhaite) son action d'attaque pour tirer sur cette cible. Il n'est possible de mener qu'une seule attaque de ce type par tour (sauf capacité spéciale). Tout dégât reçu par un PJ en phase de Vigilance met fin à cette dernière.

Concrètement, la Vigilance permet de faire feu sur une cible à l'initiative d'un adversaire, alors qu'il se déplace, pour ne pas avoir à subir le malus imposé par sa Couverture ou encore pour couvrir l'équipe en place de l'arrivée impromptue de nouveaux ennemis.

### 3 • La tension

Chaque fois qu'un événement traumatisant peut impacter le moral des troupes, l'AX51 gagne automatiquement un nombre variable de Points de Tension (PT) (cf. tableau ci-dessous).

Au début de chaque tour, les agents qui totalisent 5 PT doivent réaliser un **test de CHA difficulté 13**. En cas d'échec, ils sont *paniqués*. Pour les effets de la panique, voir la section suivante.

Lorsque l'escouade neutralise un adversaire, chaque membre de l'escouade perd 1 PT, sauf l'agent responsable directement de la neutralisation qui lui en perd 2.

Cette mécanique remplace les points de récupération.

PT	Événement
1	Mort d'un Civil ou d'une cible mineure à protéger
2	Allié subissant une blessure grave
2	Agent à moins de la moitié de ses PV Max
3	Allié à 0 PV
3	Agent subissant une blessure grave
4	Agent à moins du quart de ses PV max
4	Traumatisme majeur tel que la mort d'un allié ou d'un proche dans des circonstances effroyables

## 4 • Panique

Lorsqu'un agent est *paniqué*, il ne peut pas agir normalement. Le joueur lance 1d6 et applique le résultat du tableau ci-dessous.

d6	Événement
1	L'agent quitte sa position et chute, se mettant à découvert
2	L'agent quitte sa position, bat en retraite et se place à couvert
3	L'agent reste immobile
4	L'agent tire sur la cible ennemie la plus proche, puis quitte sa position en restant à découvert
5	L'agent quitte sa position, bat en retraite à couvert puis tire sur la cible ennemie la plus proche
6	L'agent tire sur la cible ennemie la plus proche puis reste immobile

Si l'agent est désarmé et ne dispose plus d'aucun accessoire permettant de blesser un adversaire, lancer 1d3 au lieu de 1d6.

## 5 • Les Blessures graves et la mort

Chaque fois qu'un PJ est amené à 0 PV, il tombe dans l'inconscience (à moins d'une capacité spéciale de son assaillant qui l'achèverait directement).

À chaque tour, le personnage doit réaliser un test de CON difficulté **[10 + Nombre de tests réussis]**. Au bout de trois échecs, le personnage meurt.

Il est possible pour ses alliés de le stabiliser. Pour cela, il faut réussir un test d'**Intelligence** (modifié par les bonus de compétence de Médecine) **difficulté 15**. Une réussite permet de stabiliser l'Agent, qui reste cependant inconscient et à 0 PV. Il est de plus affublé d'une **Blessure grave**.

Le recours à du matériel de soins performants offre plus d'options de guérisons (tels les Medkits détaillés en Section III).

Être amené aux portes de la mort n'est pas le seul moyen de subir une Blessure grave : en plus de subir en une seule fois un nombre de DM égal à son score de Constitution, certains extraterrestres disposent de techniques particulièrement meurtrières pour en infliger.

Sauf capacité précise (telle que le Système de survie de la Voie du cyborg), un AX51 ne peut pas être victime de plus d'une Blessure grave à la fois. Tant que cette dernière n'est pas guérie, l'agent subit l'état préjudiciable **Affaibli** : pour tous ses tests, il lance 1d12 au lieu d'1d20.



### STABILISATION AUTOMATIQUE

En dépensant 2 Points de Chance, il est possible pour un AX51 de se stabiliser automatiquement et miraculeusement. Il reprendra alors connaissance une heure plus tard, avec 1 PV et une Blessure grave. Et dans une situation probablement peu engageante.

### UN POINT SUR LES RÉSISTANCES AUX DM (RD)

Il existe quatre types de RD dans *COC-X* : Non-Réductible, Standard, Organique et Blindée. Les différentes technologies couvertes par *COC-X* permettent de passer ou de réduire plusieurs types de RD. Par exemple, les armes à plasma des extraterrestres ne sont arrêtées que par les RD de type *Blindées*, tandis que les armes de contact ignorent quant à elles les RD *Organique* et divisent par deux la RD *standard*.

## Les voies d'AX51

### 1 • Le commando

*Le commando est un spécialiste de la reconnaissance et du combat rapproché. Il est toujours en première ligne, pour le meilleur comme pour le pire.*

**Équipement de prédilection :** un fusil d'assaut, une arme de contact à une main et deux grenades.

**Capacité unique – Entaille :** Pour une action d'attaque, le personnage peut se déplacer de 10 m puis réaliser une attaque de contact.

#### Voie du commando option 1

**1. Fantôme :** Quand il essaie de passer inaperçu, le commando dispose d'un bonus de +2/rang acquis dans cette voie (si le personnage possède la capacité Discrétion, le bonus total est de +3/rang)

**2. Frappe des ombres :** Lorsque le commando attaque une cible qui n'a pas conscience de sa présence, il bénéficie d'un bonus de +2 en attaque et la plage de critique est augmentée de 3 (par exemple, le commando obtient maintenant un critique sur 17 ou plus avec un Fusil d'Assaut)

**3. Ombre mouvante (L) :** Une fois par combat, le commando disparaît dans les ombres (si c'est possible). Aucun adversaire ne peut l'attaquer (mais les DM de zone s'appliquent). Au tour suivant, le Commando réapparaît à une distance maximale de 15 m de sa position initiale. Il peut alors appliquer les effets d'une Frappe des ombres (et/ou d'une Attaque déloyale – Voie de la Furtivité, Rang 3) à toutes cible ayant une initiative inférieure à la sienne.

**4. Couverture des ombres :** Si le commando n'a pas attaqué pendant son tour, il bénéficie d'un bonus de DEF de +4 (cumulable avec un bonus de couverture).

**5. Implacable :** Après avoir tué (ou plongé dans l'inconscience) au moins

une cible, le commando gagne une action d'Entaille à utiliser immédiatement.

#### Voie du commando option 2

**1. Fine lame :** Quand il utilise une arme de contact, le commando bénéficie d'un bonus de +1d6 DM.

**2. Marche des ombres :** Lorsque le commando se déplace, il ne déclenche pas d'action de Vigilance.

**3. Run and gun :** Le commando peut se déplacer avant et après avoir attaqué, mais il ne couvre toujours qu'une distance normale par action de mouvement.

**4. Attaque réflexe :** Le commando peut attaquer immédiatement tout ennemi qui passe à portée d'arme de contact (et ainsi frapper un adversaire avant que ce dernier ne porte une attaque de contact).

**5. Intouchable :** Après avoir tué (ou plongé dans l'Inconscience) au moins une cible, aucune attaque ne peut toucher le personnage pendant un tour. En cas d'attaque de zone dont les DM peuvent être réduits par un test, le personnage réussit automatiquement ce dernier.

### 2 • L'artilleur

*Parce que la discrétion et les frappes chirurgicales ne suffisent pas toujours dans le combat déloyal que mènent les AX51, l'artilleur est là pour assurer la frappe lourde.*

**Équipement de prédilection :** un lance-grenade, une mitrailleuse lourde et une trousse de premier soin.

**Capacité unique – Lance-grenade :** L'artilleur est formé au maniement du lance-grenade. Cette arme a une capacité de 3 Grenades. Les DM des grenades sont réduits de 1D par rapport aux grenades à main (par exemple, une grenade défensive provoque 3d6).

#### Voie de l'artilleur option 1

**1. Remboursement :** L'artilleur est formé au port d'armures plus lourdes et

#### LES PORTÉES

De nombreuses capacités font référence à une catégorie de portée.

La portée **courte** correspond à une distance entre 0 et **15 m**.

Une portée **moyenne** correspond à une distance entre 16 et **40 m**.

La portée **longue** correspond à une distance entre 41 et **100 m**.

Enfin la portée **très longue** correspond à une distance entre 101 et **250 m**.

#### ÉQUIPEMENT DE PRÉDILECTION

L'équipement de prédilection n'est qu'une suggestion, en rien une obligation : le joueur est libre d'équiper son personnage comme il l'entend.

#### LANCE-GRENADE POLYVALENT

Il existe plusieurs types de grenades et, au fur et à mesure des avancées scientifiques, de nouveaux modèles seront disponibles à l'équipement.

Le lance-grenade est compatible avec l'ensemble de ces modèles. Il revient à l'agent de faire son choix de grenades avant de partir en mission.

Le lance-grenade a un encombrement un peu particulier : il prend au choix soit la place de l'équipement à deux mains, soit la place de l'équipement à une main **et** d'un accessoire.

Enfin, il est possible de recharger le lance-grenade avec des grenades à main, au prix d'une action de mouvement par grenade.

renforcées. Il bénéficie d'une RD non réductible augmentée de 2.

**2. Démolition :** L'artilleur bénéficie d'un bonus de +2/rang acquis dans cette voie à tous les tests visant la manipulation et l'utilisation d'explosifs. De plus, il peut utiliser une arme automatique lourde pour réduire en miettes une longueur de 6 m de cloison et de murs non blindés (cette action d'attaque n'occasionne pas de DM à une cible se situant derrière le mur).

**3. Frappe Lourde :** Les DM des grenades tirées au lance-grenade sont désormais égaux à ceux des grenades lancées à la main, et la capacité du chargeur passe à 4 Grenades.

**4. Explosion Mortelle :** Le rayon d'action des grenades augmente de 2 m et leurs DM sont augmentés de 1D (quel que soit le type de la grenade).

**5. Ouverture Explosive :** Si l'artilleur commence son tour par un tir au lance-grenade, il bénéficie d'une action d'attaque supplémentaire.

### Voie de l'artilleur option 2

**1. Perforation :** L'artilleur est formé au maniement des munitions perforantes. Ces munitions divisent par 2 la RD *Blindée* (ou par 4 s'il manie une arme à plasma).

**2. Tir de couverture (L) :** L'artilleur arrose une cible à couvert avec une arme automatique. Cette dernière subit pendant un tour une pénalité de -5 à tous ses tests d'attaque à distance. De plus, si elle quitte sa position elle subit automatiquement une attaque de Vigilance de la part de l'artilleur.

**3. Cible marquée :** Toute attaque à distance contre une cible, réussie ou manquée, offre un bonus de +3 aux alliés contre cette même cible pendant un tour. Cette capacité s'applique en cas de Tir de Couverture (et donc à l'attaque Vigilance si la cible se déplace).

**4. Tir en chaîne (L) :** L'artilleur porte une attaque à distance contre une cible avec

une pénalité de -3 en attaque. En cas de réussite, il peut porter une nouvelle attaque gratuite contre la même cible.

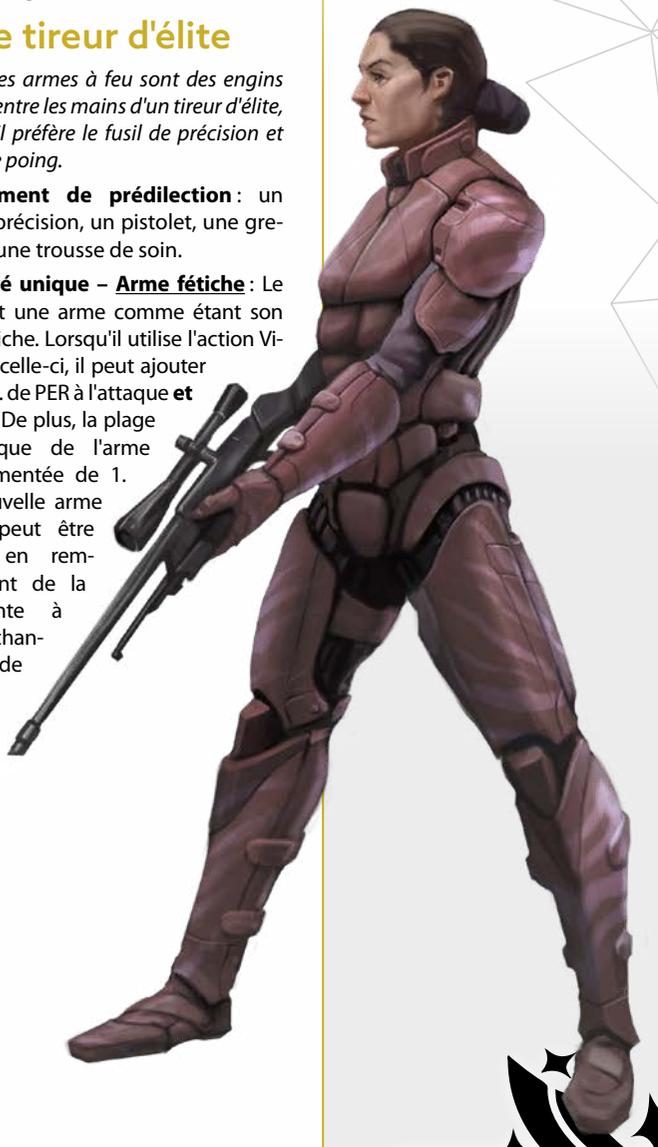
**5. Gros bras :** Porter des équipements aussi lourd stimule la masse musculaire. L'artilleur bénéficie d'un bonus de +2 en FOR. De plus, passer du lance-grenade à une autre arme à feu devient une action gratuite.

## 3 • Le tireur d'élite

*Toutes les armes à feu sont des engins de mort entre les mains d'un tireur d'élite, même s'il préfère le fusil de précision et l'arme de poing.*

**Équipement de prédilection :** un fusil de précision, un pistolet, une grenade et une trousse de soin.

**Capacité unique – Arme fétiche :** Le PJ définit une arme comme étant son arme fétiche. Lorsqu'il utilise l'action Viser avec celle-ci, il peut ajouter son Mod. de PER à l'attaque **et** aux DM. De plus, la plage de critique de l'arme est augmentée de 1. Une nouvelle arme fétiche peut être choisie en remplacement de la précédente à chaque changement de niveau.



### CARACTÉRISTIQUE SUPÉRIEURE

Si vous souhaitez marquer encore plus la spécificité de chaque Voie de formation spécialisée, vous pouvez faire bénéficier à vos agents d'une **Caractéristique supérieure** parmi les suivantes :

- Commando : FOR, DEX, CON
- Artilleur : FOR, CON, PER
  - Tireur : DEX, PER, CHA
- Ingénieur : CON, INT, CHA
- Tacticien : DEX, CON, INT

L'accès à une Formation supérieure ouvre à une **seconde** caractéristique supérieure à choisir parmi les suivantes :

- Psionique : INT, PER, CHA
  - Hybride : Au choix
  - Cyborg : Au choix
- Mech : FOR, CON, PER

Une caractéristique supérieure permet, sur un test de caractéristique, de lancer 2d20 et de garder le résultat de son choix.

### ENTRAÎNEMENT SUPÉRIEUR

Si la Voie de prestige choisie au niveau 6 est une voie de base de COC, l'AX51 fait l'acquisition de la capacité spéciale **Entraînement supérieur** : augmentez deux caractéristiques de votre choix de 2 et choisissez une caractéristique supérieure supplémentaire parmi les options de votre Voie d'AX51.

## Voie du tireur d'élite option 1

**1. Vigilance visée (L)** : Le tireur d'élite peut entrer en Vigilance pour une action limitée. Il bénéficie alors de l'action Viser sur son attaque de Vigilance, et pourra donc ajouter son Mod. de PER au test d'attaque ou aux DM (ou aux deux s'il utilise son arme fétiche)

**2. Œil de Lynx** : Lors d'une attaque à distance (par exemple lors d'une riposte), le tireur d'élite peut subir un malus de -2 en attaque contre un bonus de +1d8 aux DM.

**3. Fire and Forget** : Une fois par tour, si la première action du tireur d'élite tue ou plonge dans l'inconscience une cible, il gagne une action supplémentaire (d'attaque ou de mouvement, au choix).

**4. Balle Magique (L)** : Une fois par combat, le tireur d'élite peut réaliser une attaque à distance sur un ennemi. En cas de réussite, la balle ricoche et va frapper une autre cible à moins de 8 m contre un malus de -2, puis – en cas de réussite – une troisième cible à moins de 8 m contre un malus cumulable de -2 (donc -4 au total). Pour savoir si la balle touche, il faut comparer le test d'attaque contre la DEF de chaque cible.

**5. Immobilité Mortelle** : Si le tireur d'élite ne s'est pas déplacé au tour précédent, il bénéficie d'un bonus de +2 en Attaque et d'une plage de critique augmentée de 1.

## Voie du tireur d'élite option 2

**1. Riposte** : Une fois par tour, le Tireur d'élite peut riposter gratuitement et immédiatement au pistolet à la première attaque dont il est la cible (qu'elle soit réussie ou manquée).

**2. Pistolero** : Lorsqu'il tire avec un pistolet, le tireur d'élite peut utiliser l'action Viser pour une action d'attaque au lieu d'une action limitée.

**3. Gâchette rapide** : Si le tireur d'élite commence son tour par un tir au pistolet, il peut transformer son action de

mouvement en action d'attaque (s'il en dispose d'une).

**4. Ventiler (L)** : Une fois par combat, le tireur d'élite peut ouvrir le feu au pistolet sur chaque cible visible et bénéficiant au mieux d'une couverture partielle. Une attaque distincte pour chaque cible.

**5. Couverture Mortelle** : Une couverture partielle offre un bonus de +2 en attaque au tireur d'élite.

## 4 • L'ingénieur

*Parce que l'assaut frontal n'est pas toujours la solution, l'ingénieur est là pour les interventions plus sensibles.*

**Équipement de prédilection** : un fusil d'assaut, un moustik, une grenade et un medkit.

**Capacité unique – moustik (M)** : Le PJ dispose d'un petit drone volant appelé moustik et contrôlé par un appareil radio sécurisé à commandes vocales, limitant au maximum les risques de piratage.

La portée de communication est assez faible (500 m seulement), avec une autonomie de vol de 2 heures.

Il a une DEF de 18 et dispose de 10 PV.

Chaque action de contrôle du moustik nécessite une *action de mouvement*.

## Voie de l'ingénieur option 1

**1. Protocole médical** : Le moustik est équipé de deux charges médicales qu'il peut utiliser pour restaurer [1d8 + Niv.] PV. Par ailleurs, l'ingénieur gagne un bonus de +2/rang acquis dans cette Voie à tous ses tests de Médecine, de Biologie ou d'Anatomie (+3/rang en cas de cumul avec Médecin).

**2. Protocole de stimulation** : Le moustik peut être utilisé pour annuler une affliction mentale temporaire (telle que la peur panique, l'inconscience due à des DM temporaires, un contrôle mental, etc.)

**3. Médikit supérieur** : L'ingénieur reçoit une formation spécialisée pour

utiliser des médikits plus performants, mais plus complexes. Un médikit dispose maintenant de 3 charges.

**4. Vigilance supérieure :** Toutes les actions ennemies peuvent provoquer une action de Vigilance (et pas seulement les déplacements).

**5. Vigilance permanente :** Si l'ingénieur n'a utilisé que des actions de mouvement pendant son tour, il termine celui-ci automatiquement en Vigilance.

## Voie de l'ingénieur option 2

**1. Protocole offensif :** Une fois par tour, l'ingénieur peut utiliser le moustik pour porter une attaque électrique qui touche automatiquement sa cible et inflige 1d4 DM (1d6 au rang 5). Les DM ignorent toutes les RD. Par ailleurs, l'ingénieur gagne un bonus de +2/rang acquis dans cette Voie à tous ses tests en rapport avec l'Informatique (+3/rang en cas de cumul avec Science - Informatique).

**2. Sécurité contournée :** L'ingénieur peut utiliser le moustik pour pirater et prendre le contrôle pendant 1d6 tours des éléments automatisés adverses. Le personnage ne sait pas exactement combien de temps il peut détourner ses cibles. La prise de contrôle nécessite un test d'INT (majoré par les bonus en informatique) contre une difficulté variable (cf. marge).

**3. Scan de zone :** Le moustik peut scanner une zone de 20 m de diamètre en utilisant tous ses détecteurs. Ils révelent ainsi à toute l'escouade l'emplacement de toutes les cibles potentielles (sans préciser s'il s'agit de cibles alliées ou non) pendant un tour.

**4. Protocole de protection :** L'ingénieur peut envoyer son moustik en couverture d'un allié, lui octroyant un champ énergétique capable de dévier les attaques. La cible bénéficie d'un bonus de +4 en DEF. L'ordre doit être renouvelé chaque tour.

**5. Gardien :** Si une action de Vigilance est menée avec succès pendant le tour, lan-

cez 1d20. Pour un résultat compris entre 11 et 20, l'ingénieur retourne en Vigilance.

## 5 • Le tacticien

*Être en bon endroit au bon moment, c'est déjà plus de la moitié du travail de fait. Et c'est justement le domaine d'expertise du tacticien.*

**Équipement de prédilection :** un fusil d'assaut, une tourelle, une grenade et un medkit

**Capacité unique – Tourelle automatique :** Le PJ dispose d'une tourelle armée automatique qu'il peut déployer à côté de lui au prix d'une *action d'attaque* et qui occupe la place d'une arme à une main.

La tourelle automatique dispose de deux modes de tir : un mode automatique qui fait feu sur la première cible à portée efficace (moyenne) – hormis les membres de l'escouade – ou un mode manuel au prix d'une action de mouvement. La tourelle agit au même rang d'initiative que le tacticien. Une tourelle ne peut tirer qu'une fois par tour.

**DEF 17 RD Blindée 8 PV 20**

**Attaque [2 + Niv.] DM 2d6**

La tourelle peut évoluer technologiquement pour passer outre certaines RD (mais les DM restent les mêmes).

## Voie du tacticien option 1

**1. Déplacement tactique :** Le tacticien ignore les terrains difficiles. Au prix d'une action de mouvement, il peut faire bénéficier de cette capacité à un allié pendant un tour. En outre, il bénéficie d'un bonus de +2/rang acquis dans cette voie à tous les tests d'acrobatie et d'équilibre.

**2. Lunettes à balayage :** Le tacticien est formé à l'usage de lunettes sophistiquées dont le filtre ou la fréquence de balayage change chaque seconde. Il repère à portée courte automatiquement tout ennemi ayant déjà →

### SÉCURITÉ CONTOURNÉE

Difficulté du test d'INT : Sécurité faible : **10**

Équipement humain classique

Sécurité renforcée : **15**  
Équipement humain gouvernemental

Sécurité maximale : **20**

Équipement d'une technologie de pointe ou Extraterrestre

### TOURELLES SPÉCIALISÉES

Les différents modèles de tourelles spécialisées disposent des mêmes caractéristiques de base que celles de la tourelle automatique avec les modifications suivantes :

- **Tourelle de précision** : portée de tir longue, Attaque [4 + Niv]
- **Tourelle blindée** : RD *Blindée* 16 PV 30.
- **Tourelle lourde** : DM 2d10
- **Tourelle rafale** : Arc de feu disponible.

### ASSAUT PSI

Les assauts psi se portent sur les cibles visibles et sensibles aux pouvoirs psi à portée moyenne. Le couvert ne protège pas de ce genre d'attaque.

L'attaque se fait contre une **DEF PSI** qui se calcule comme suit : **[10 + Mod. CHA + Bonus d'Att. Psi]**

Les DM d'un assaut psi sont de **[1d8 + Mod. INT]** et ignorent toutes les RD.

Les DM passent à **2d8** au rang 4 de la Voie du psionique.

Un assaut psi coûte **1 EP** (voir juste en dessous).

### ÉNERGIE PSI (EP)

Pour utiliser des capacités psi, le psionique utilise une ressource appelée **Énergie Psi (EP)**. Le personnage dispose d'un nombre d'EP égal à **[Niv. + Mod. CHA]**.

Le recours aux capacités psi (\*) consomme un nombre de point égal au rang de la capacité.

Un personnage récupère 1 EP par minute.

été affronté, ainsi que les pièges ou les explosifs dissimulés.

**3. Déploiement tactique** : Une fois par tour, le tacticien peut octroyer à un allié une action de mouvement supplémentaire. Au rang 5, il peut affecter deux alliés distincts.

**4. Plan de secours** : Le tacticien a toujours un coup d'avance. Il dispose d'un emplacement bonus utilisable une fois par mission dont il peut sortir l'accès-soire de son choix.

**5. Formation supplémentaire** : Le tacticien peut choisir une capacité de rang 1 à 3 de n'importe quelle voie de COC (hors voie d'humanité X).

**1. Grenade fumigène** : Le tacticien est formé à l'usage des grenades fumigènes. À portée courte, il peut générer pendant 2 tours un brouillard opaque et électrostatique de 4 m de rayon bloquant toutes les lignes de vue. Pas de test d'attaque requis. Chaque grenade au-delà de la première compte pour un accessoire.

**2. Grappin télescopique** : Le tacticien dispose d'un grappin télescopique lui permettant de gravir jusqu'à une hauteur de 20 m lors d'une action de mouvement. Après l'ascension, le personnage peut terminer son action s'il lui reste de la distance à parcourir.

**3. Tourelle spécialisée** : Le tacticien peut emporter (gratuitement) en mission une tourelle supplémentaire parmi les tourelles spécialisées disponibles.

**4. Entraînement aux drogues expérimentales** : Le tacticien augmente la durée des stimpacks de 2 tours et il peut réaliser un test de CON difficulté 15 pour ne pas subir le contrecoup.

**5. Assistance virtuelle** : La tourelle standard est maintenant équipée d'une IA. Le mode manuel est programmable avec des instructions simples (par exemple tirer sur toute menace extraterrestre). De plus, elle peut faire feu deux fois par tour.

## Les Voies d'humanité X

Ces voies transforment profondément les AX51, dans leur chair ou dans leur esprit. Quand la guerre justifie tous les sacrifices

### 1 • Le psionique - empathie

*Les humains aussi possèdent un potentiel psionique puissant. L'empathie utilise ses facultés pour modifier ses capacités sensorielles et altérer la psyché de ses cibles.*

**Équipement de prédilection** : un pistolet, un amplificateur psi et deux medikits.

**Capacité unique – Assaut psi** : Le PJ est formé au maniement de l'amplificateur psi et peut porter des assauts psi contre les cibles sensibles (cf. Marge).

#### Voie de l'empathie option 1

**1. Panique psi\*** : En réussissant une Attaque Psi, l'empathie impose un test de CHA difficulté 15 à sa cible. En cas d'échec, elle est *paniquée* automatiquement au tour suivant.

**2. Vol d'âme\*** : Le psionique récupère en PV la moitié des DM (arrondi à l'inférieur, mini 1) occasionnés par les assauts psi. Le coût en EP de Vol d'âme s'ajoute à celui de l'assaut.

**3. Barrage mental** : Le psionique est immunisé à toute forme d'attaque psi affectant l'esprit (Assaut psi, Panique Psi, Choc Psi, etc.)

**4. Prémonition\*** : Pendant un tour, l'empathie perçoit les événements légèrement en avance. Il bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses tests ainsi qu'en DEF.

**5. Explosion psi\*** : Le psionique émet une déflagration psi sur 5 m de rayon. Toutes les cibles organiques présent dans cette déflagration subissent les effets d'un *Assaut Psi* et d'une *Panique Psi*.

## Voie de l'empathe option 2

**1. Inspiration\*** : L'empathe manipule la psyché de sa cible, lui permettant de se sublimer. Elle bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests pendant [Mod. INT] tours.

**2. Défense empathique** : Grâce à la perception des pensées superficielles de ses adversaires, l'empathe bénéficie d'un bonus de +2 à DEF (sauf contre les machines). De plus, il bénéficie d'un bonus d'intuition +5 aux tests de PER contre les embuscades.

**3. Choc psi\*** : En réussissant une attaque psi, l'empathe impose un test de CHA difficulté 20 à sa cible. En cas d'échec, cette dernière est *étourdie* pendant un tour.

**4. Télépathie\*** : L'empathe peut entretenir une conversation mentale pendant [Mod. INT] tours avec une cible à portée moyenne. Il peut également investir l'esprit d'une cible grâce à une attaque psi réussie et infliger un malus de -5 à tous les tests pendant un tour.

**5. Contrôle mental\*** : Après avoir réussi une attaque psi contre la défense psi de la cible, le psionique prend le contrôle de cette dernière pendant [Mod. INT] tours. L'initiative de la cible devient celle du psionique, qui ne peut agir pendant le contrôle.

## 2 • Le psionique - kinésiste

*Les humains aussi possèdent un potentiel psionique puissant. Le kinésiste manipule les énergies psi pour altérer la matière ou augmenter les frictions moléculaires.*

**Équipement de prédilection** : un pistolet, un amplificateur psi et deux medikits.

**Capacité unique - Impact psi** : Le personnage est formé au maniement de l'amplificateur psi et peut porter des impacts psi (cf. Marge).

## Voie du kinésiste option 1

**1. Allumage\*** : Le kinésiste génère une étincelle capable d'enflammer un matériau adéquat à portée moyenne. S'il s'agit d'un ennemi, il doit réussir une attaque psi contre la DEF. Ce dernier peut s'enflammer, subissant 1d6 DM de feu ignorant les RD *Blindée* et *Standard* pendant [Mod. INT] tours.

**2. Gel\*** : Le kinésiste glace une zone de 4 m de rayon à portée moyenne. Toute cible dans la zone ou cherchant à la traverser doit réussir un test de DEX difficulté 13 pour ne pas être *Renversée*. La zone est un terrain difficile et persiste [Mod. Int] tours.

**3. Stase\*** : En réussissant une attaque psi contre la DEF d'une cible (facultatif sur un allié), le kinésiste plonge cette dernière dans un état de stase pendant un tour. La cible ne peut pas agir mais elle est immunisée contre toute forme de DM pendant la durée de la stase.

**4. Télékinésie\*** : Pendant [Mod. INT] tours, le kinésiste est capable de déplacer des objets à portée moyenne. Il peut déplacer pour un poids de [Mod. INT] x 100 kg. En réussissant un test opposé d'INT contre la FOR d'une cible, il peut tenter de la désarmer.

**5. Mur de Force\*** : Le kinésiste dresse un mur de Force invisible et infranchissable de 6 x 6 m pendant un tour. Le kinésiste peut le maintenir en place jusqu'à [Mod. Int] tours supplémentaires en se concentrant (nécessite une action de mouvement chaque tour). →

### AMPLIFICATEUR PSI

L'amplificateur psi est un objet qui se porte en brassard et nécessite une main libre pour être utilisé. Il occupe la place d'une arme à une main.



**IMPACT PSI**

Les impacts psi se portent sur les cibles visibles à portée moyenne. Le couvert ne protège pas d'une telle technique.

L'attaque se fait contre la DEF et inflige **[1d8 + Mod. INT]** DM ignorant la RD *Standard*. Au rang 3 de la Voie, il ignore la RD *Organique* et, au rang 5 de la Voie, il ignore la RD *Blindée*.

La cible doit réussir un test de CON difficulté [10 + Rang de la Voie x 2] sous peine d'être repoussée de 2 m dans la direction opposée. La cible est repoussée de 4 m au rang 3 et de 6 m au rang 5.

**À LA CARTE**

Contrairement aux autres voies, la Voie de l'hybride peut être suivie « à la carte » : les rangs peuvent être acquis dans l'ordre de choix du joueur sans respecter la hiérarchie classique.

Cependant, chaque organe ne peut subir qu'une seule mutation.

Voici les organes concernés par chaque rang :

1. le Cerveau
2. les Yeux
3. le Torse
4. la Peau
5. les Jambes

**VOIE DU BIO-ORG VERSION CHRONIQUES GALACTIQUES**

Alternativement à cette voie, si vous le souhaitez, vous pouvez avoir accès et acheter des rangs de la Voie du Bio-org, publiée dans les *Chroniques Galactiques* (CB#19 p.123).

**Voie du kinésiste option 2**

**1. Givre\*** : En réussissant un test d'attaque psi contre la DEF de sa cible, le Kinesiste refroidit ses muscles et l'engourdit pendant un tour, imposant un malus de -2 à tous les tests.

**2. Impulsion\*** : Contre une action gratuite, le kinésiste provoque une impulsion de faible amplitude – l'équivalent d'un coup de pied – à portée moyenne. Chercher à détourner l'attention d'un ennemi par ce biais inflige à ce dernier un malus de -5 en DEF s'il échoue à un test de PER ou de CON difficulté 15.

**3. Survie stasique** : Une fois par jour, lorsqu'une attaque aurait dû amener le kinésiste à 0 PV, il tombe en Stase pendant 1 tour et reste à 1 PV.

**4. Forteresse\*** : Pendant [Mod. INT] tours, le psionique est immunisé contre les DM de type Poison, Feu, Froid, Acide et contre le souffle des explosions. Les DM causées par les autres sources sont divisés par deux.

**5. Choc de Force\*** : Le kinésiste génère un champ d'impact de 5 m de rayon autour de lui infligeant un *assaut psi* à tous ses ennemis et les repoussant de 4 m. Un test de CON difficulté 20 doit être réussi sous peine d'être *Renversé*.

**3 • L'Hybride**

*Pour lutter contre l'invasion, certains soldats sont prêts à tous les sacrifices. Même à celui de ne plus être humain.*

**Équipement de prédilection** : cf. voie d'AX51.

**Capacité unique – Mutant** : Suite à des manipulations génétiques, l'hybride n'est plus tout à fait humain. Pour chaque rang acquis dans la voie, il gagne +1 aux tests de CON.

**Voie de l'hybride option 1**

**1. Contrecoup neural** : Si l'hybride est victime d'une attaque ou d'une manipulation psi, il en subit normalement les effets mais envoie en retour une décharge qui inhibe les pouvoirs psi de l'attaquant pendant [1d4 + Mod. CON] tours.

**2. Pupilles hyperactives** : Après avoir raté une attaque, l'hybride bénéficie d'un bonus de +4 à l'attaque suivante contre la même cible.

**3. Adrénaline supérieure** : Après avoir tué (ou plongé dans l'inconscience) une cible, l'Hybride bénéficie d'un bonus de +2 en Attaque, en DEF et aux DM pendant un tour.

**4. Peau bioélectrique (L)** : La peau de l'hybride émet un champ électromagnétique qui permet de repérer alliés et ennemis (même camouflés) autour de lui à portée courte pendant [1d6 + Mod. CON] tours.

**5. Quadriceps améliorés** : L'Hybride peut sauter à une hauteur de 6 m pour une action de mouvement et ne subit aucun DM en cas de chute d'une hauteur de moins de 30 m. De plus, il peut parcourir 30 m par action de mouvement.

**Voie de l'hybride option 2**

**1. Bypass neural** : L'hybride bénéficie d'un bonus de +2 à sa DEF PSI. De plus, il est immunisé à la *Panique Psi*.

**2. Nyctalopie** : L'hybride voit dans le noir et bénéficie d'un bonus de +1 en Attaque et d'une plage de coup critique augmentée de 1 dans les conditions de faibles éclairages.

**3. Second cœur** : Lorsque les PV de l'hybride tombent à 0, il bénéficie immédiatement d'un soin de [1d10 + Niv.] PV. Il subit quand même une blessure grave cependant. Cette capacité ne peut être réutilisée tant que la blessure grave n'a pas été soignée.

**4. Peau mimétique (M)** : Pour une action de mouvement, l'hybride peut modifier son apparence pour prendre la texture de son environnement immédiat. Lorsqu'il se tient derrière une couverture totale, il devient invisible (et ne peut être pris pour cible). Il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de discrétion.

**5. Moelle adaptative** : L'Hybride gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix.

## 4 • Le cyborg

*La transhumanité, une frontière délicate à franchir. Où l'humain se raccroche au concept de l'âme pour se persuader qu'il est toujours vivant.*

**Équipement de prédilection :** cf. voie d'AX51.

**Capacité unique – Augmentation :** Chaque modification cybernétique détache le personnage de son humanité. Il devient plus résistant aux manipulations mentales, mais également plus froid au niveau émotionnel.

Pour chaque rang acquis dans la voie, le cyborg augmente sa RD à la tension et sa DEF Psi de 1. En contrepartie, son score de Charisme diminue de 1 – ce malus affecte les tests de CHA liés aux interactions sociales mais aussi le calcul des PC.

### Voie du cyborg option 1

**1. Lames rétractiles :** Le cyborg dispose de deux griffes cybernétiques dans sa main droite qu'il peut sortir et rétracter pour une action gratuite. Il bénéficie d'un bonus de +2 en attaque de contact avec ces armes.

**2. Arme de poing cachée :** Le Cyborg dispose d'une arme de poing dissimulé dans sa cuisse droite qu'il peut sortir et ranger pour une action gratuite. Il bénéficie d'un bonus de +2 en attaque à distance avec cette arme.

**3. Réflexes augmentés :** Lorsqu'un test de DEX permet de réduire des DM, le cyborg les annule en cas de réussite. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 en Initiative.

**4. Peau tissée :** La quasi-totalité de l'épiderme du cyborg est remplacée par un alliage bio-métallique conférant une RD non réductible de 2.

**5. Système de survie :** Le cyborg doit subir une seconde blessure grave avant d'être affecté de l'état *Affaibli*. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 à tous les tests de CON et d'un bonus de +5 à ses PV max.

### Voie du cyborg option 2

**1. Bras cybernétiques :** Le cyborg peut torde n'importe quel métal classique. Ses mains sont insensibles à la chaleur et au froid. Les DM de ses attaques à mains nues sont doublés et létaux. Enfin, il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de FOR.

**2. Jambes cybernétiques :** Grâce à des systèmes d'accroches ou d'aimants, le cyborg peut se déplacer sur n'importe quelle surface – en cas de surface verticale ou renversée, le terrain est considéré comme difficile.

**3. Perception cybernétisée :** Le cyborg bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses tests de PER et d'un bonus de +1 aux tests d'attaque. De plus, il voit dans le noir.

**4. Interface conductrice :** La peau du cyborg est recouverte de diodes électriques capables d'infliger [1d8 DM] ignorant les RD de réplique à toute attaque de corps à corps ou tentative d'immobilisation. De plus, d'un contact de la main, il peut provoquer des surtensions dans les circuits électriques non protégés.

**5. Réserve d'oxygène :** Le cyborg dispose d'une réserve d'oxygène d'une heure d'autonomie et de capteurs autonomes de la qualité de l'air. Il devient insensible à tous les poisons, radiations et gaz incapacitants ou toxiques.

## 5 • L'interface Mech

*Le Mech est une armure lourde automatisée et reliée au système neural d'un humain. C'est massif. Ça ne passe pas inaperçu. Mais ça fait des ravages.*

**Équipement de prédilection :** une mitrailleuse lourde (liée au Mech) et un pistolet.

**Capacité unique – Mech (L) :** Le personnage se fait implanter une interface neurale dont les accès recouvrent sa colonne vertébrale et ses tempes. Il peut alors se connecter à un MECH. Entrer et sortir du MECH requiert une action limitée. →

### À LA CARTE

Tout comme la Voie de l'hybride, la Voie du cyborg peut être suivie « à la carte » : les rangs peuvent être acquis dans l'ordre du choix du joueur sans respecter la hiérarchie classique. Cependant, chaque organe ne peut subir qu'une seule mutation.

Voici les organes concernés par chaque rang :

1. les Bras
2. les Jambes
3. le Système Nerveux
4. la Peau
5. le Torse

### VOIE DU CYBORG VERSION CHRONIQUES GALACTIQUES

Alternativement à cette voie, si vous le souhaitez, vous pouvez avoir accès et acheter des rangs de la Voie du Cyborg, publiée dans les *Chroniques Galactiques* (CB#19 p.123).

### ÉQUIPEMENT CACHÉ

Les Lames rétractiles ou l'Arme de poing cachée n'occupent aucun emplacement et n'affectent donc pas l'encombrement de l'agent, libérant une place pour un accessoire supplémentaire, par exemple.



### LE MECH

Le Mech est un exosquelette motorisé et massif de plus de 2,50 m de haut et presque 2 m de large.

En raison de sa taille, l'interfacé Mech ne peut pas bénéficier des bonus de couverture. En échange, sa force passe à 26 (+8) et il bénéficie d'une RD *Blindée* de 10.

Le Mech dispose d'un total de [10 / rang] PV et ne peut être réparé qu'avec un équipement de pointe à raison de 1d6 PV par heure. Si le Mech est réduit à 0 PV, le personnage doit réussir un test de CON difficulté 13 pour ne pas sombrer dans l'inconscience.

L'interfacé Mech ne peut revêtir aucune armure de combat et ne dispose que d'un holster pour une arme de poing.

### MITRAILLEUSE LOURDE

Cette arme spécialement conçue pour le Mech est fixée à l'armure. Elle bénéficie de toutes les améliorations produites par le centre de recherche.

### LAME RÉTRACTABLE

Cette arme lourde suit les mêmes caractéristiques qu'une Hache à deux mains. Elle bénéficie de toutes les améliorations produites par le centre de recherche.

## Voie du mech option 1

**1. Lame rétractable (M) :** Au prix d'une action de mouvement, l'interfacé fait apparaître une grande lame sous le canon de sa mitrailleuse. Il ne peut utiliser sa mitrailleuse tant que la lame est sortie.

**2. Ciblage vital :** L'interfacé gagne un bonus de +2 DM contre tous les humains ou les extraterrestres ayant été étudiés ou autopsiés par le centre de recherche.

**3. Module jetboot (L) :** Après activation, l'interfacé est capable de faire voler son Mech jusqu'à une hauteur de 50 m maximum. Le déplacement en vol se fait à la même vitesse qu'au sol. Tirer en vol impose un malus de -3.

**4. Lance-mine (L) :** Le bras gauche du Mech est équipé d'un lance-mine capable de fixer une mine à portée longue. Toute cible passant à moins de 10 m de la mine peut faire un test de PER difficulté 20 pour la repérer. Toute cible passant à moins de 5 m déclenche immédiatement l'explosion (cf. grenade défensive). Le Lance-mine contient 2 mines.

**5. Overdrive (L) :** Une fois par combat, l'interfacé active des propulseurs dorsaux et parcourt 5 à 20 m en ligne droite. Tous les obstacles non blindés sur son trajet sont détruits tandis que les cibles subissent automatiquement 2d8 DM (ignorant la RD) et doivent réussir un test de Force difficulté 15 pour ne pas être renversées.

## Voie du mech option 2

**1. Défense automatisée :** L'interfacé gagne un bonus de +3 en DEF lorsqu'il entre en Vigilance.

**2. Contrôle des dégâts :** Lorsque l'interfacé subit des DM, il bénéficie d'un bonus de RD non réductible de 2 pendant 1 tour.

**3. Muraille (L) :** Le Mech génère un champ de force autour de lui pendant un tour, augmentant sa RD de 5. Sous cette forme, il peut servir de couverture totale aux agents de terrain.

**4. Lance-roquette (L) :** Le bras gauche du Mech est équipé d'un lance-roquette contenant 2 missiles. La portée du tir est très longue et nécessite un test d'attaque à distance dont la difficulté varie de 10 (cible immobile et sans obstacle) à 25 (cible mobile avec obstacle sur le passage). Les DM sont ceux d'une grenade défensive.

**5. Protocole de riposte :** À son tour, l'interfacé dispose d'une attaque gratuite (s'il peut la mener) envers le premier ennemi l'ayant pris pour cible durant le tour précédent (avec succès ou non).

La plupart des capacités martiales des Voies d'AX51 ne sont pas compatibles avec l'utilisation d'un Mech. Cependant, l'expérience acquise permet à l'interfacé de développer une capacité spéciale supplémentaire dépendant de sa formation initiale :

### Capacité unique supplémentaire

<b>Commando</b>	<b>Armure absorbante :</b> Le Mech bénéficie d'une RD supplémentaire de 2 contre les attaques des ennemis situés à portée courte.
<b>Artilleur</b>	<b>Armure renforcée :</b> Le Mech est insensible aux critiques des attaques physiques (cette capacité n'affecte pas les attaques psi).
<b>Tireur d'élite</b>	<b>Tir stabilisé :</b> Si le Mech commence son tour par une attaque, il bénéficie d'un bonus de +2 à son test.
<b>Ingénieur</b>	<b>Champ de distorsion :</b> Les alliés à portée courte bénéficient en permanence d'un bonus de +2 en DEF.
<b>Tacticien</b>	<b>Cache blindée :</b> Le Mech est équipé d'un compartiment permettant de stocker une arme à deux mains et deux accessoires.

# SECTION III L'INITIATIVE 51

La lutte contre les extraterrestres est profondément inégale : les envahisseurs disposent d'une technologie qui dépasse l'entendement, ne se soucient guère de leurs pertes et peuvent apparaître manifestement à n'importe quel endroit du globe sans la moindre contrainte.

Pourtant, il persiste une lueur d'espoir : chaque cadavre, chaque portion de technologie laissée derrière les incursions extra-terrestres sont autant d'opportunités dont peut profiter l'Initiative 51 pour accroître son arsenal.

## Gestion de la base

La base opérationnelle se définit comme n'importe quel personnage de COC-X : par quatre voies. Chaque voie représente un axe de développement dont la progression correspond à la construction d'un bâtiment, d'une salle-clef, d'un équipement ou encore à l'amélioration des installations en place.

Le développement de la base est indispensable pour accroître les chances de succès de l'Initiative : elle fournit de nouveaux équipements, de nouvelles options de combat, voire même de nouveaux alliés.

Au même titre qu'un personnage, la base dispose d'un niveau et progresse en même temps que les agents. À chaque montée de niveau, les PJ obtiendront **deux points de développement** à dépenser dans les voies de la base, de la même façon que les points de capacités, à l'exception qu'une voie ne peut gagner qu'un seul rang à la fois.

Au début de la campagne, la base est de niveau 0. Ainsi, ses infrastructures,

aussi perfectionnées soient-elles, sont minimales par rapport à la menace extraterrestre. Mais cette situation devrait rapidement être amenée à évoluer.

## 1 • Voie du centre d'intervention

Cette voie regroupe tous les bâtiments et équipements de la chaîne d'intervention tactique, tels que les centres de contrôle satellites, les hangars, gestion des aéronefs et le contrôle de l'Internet.

**0. Hangar de Lancement Suborbital** : Ce hangar de haute technologie dispose de deux rampes de lancement permettant le décollage et l'envol suborbital d'un transporteur Skyline 101 ou d'un intercepteur SBX-4. Les agents ne sont qu'à une petite poignée d'heures de n'importe quel endroit du globe.

**1. Projet Avalon** : Un grand bâtiment sur trois étages presque exclusivement dédié à l'alimentation et au refroidissement de processeurs informatiques dernier cri, scrutant et infiltrant sans relâche le réseau informatique mondial : *Le projet Avalon*. Un projet bien entendu top secret et illégal dans la plupart des pays.

Avalon surveille et capture en temps réel toutes les bases de données, caméras de surveillance ou transmissions satellite sur l'ensemble du globe pour fournir un soutien tactique de pointe aux agents sur le terrain.

**Ainsi, les agents disposent toujours d'une carte complète et précise des sites sur lesquels ils enquêtent et interviennent.** →

### LES AERONEFS

Le *Skyline 101* est un avion expérimental de faible capacité mais de haute vitesse. Il ne peut transporter, en plus des pilotes, qu'une unique escouade ainsi que les équipements nécessaires.

Par la suite, des compartiments aménagés permettent de fixer les armures Mech, par exemple, sans augmenter la capacité de transport de l'escouade. L'*Intercepteur SBX-4* est un engin militaire de haute technologie permettant d'abattre des aéronefs extraterrestres.

L'interception des aéronefs n'est pas motorisée dans les règles de COC-X, mais il est possible de simuler des combats aériens en utilisant les règles des *Chroniques Galactiques* si vous le souhaitez.

### LES INTERVENTIONS INVISIBLES

Dans *COC-X*, si vous avez retenu l'option de permettre aux joueurs de créer deux personnages et ainsi de « *peupler* » la base de l'Initiative, il ne faut pas leur donner l'illusion qu'ils sont les seuls à agir contre l'invasion.

En effet, plusieurs fois par mois, les intercepteurs sillonnent le ciel de la Terre pour abattre des OVNI, récupérer des matériaux précieux utilisés ensuite par le centre de l'armement ou le centre de recherche, tandis que d'autres escouades partent en mission à d'autres endroits pour enquêter ou endiguer la menace E.T. avec plus ou moins de succès.

Les joueurs incarnent les agents principaux, ceux qui feront avancer l'Histoire et ceux qui pourront rassembler les pièces du puzzle. Mais ils font partie d'une organisation bien plus vaste.

### PROGRAMME EVE ALTERNATIF

Plutôt que de proposer une RD à la tension, vous pouvez allouer un bonus de +2 aux tests de CHA pour résister à la panique si vous préférez.

**2. Programme Excalibur :** Mise à jour ambitieuse et majeure du projet Avalon, le programme Excalibur permet d'injecter directement dans les satellites des algorithmes de recherche et traiter les informations avant de se dissoudre sans laisser de trace, et donc sans nécessiter l'accord préalable du propriétaire.

Au même titre que le projet Avalon, la mise à jour d'un tel outil d'espionnage informatique aurait des répercussions diplomatiques dramatiques.

Étant donnée la sensibilité de l'opération, le programme Excalibur ne peut être utilisé en permanence : il est déployé uniquement lorsqu'une escouade part en mission. Il permet de repérer la signature biologique des extra-terrestres présents sur les lieux de l'intervention, à condition que le département de recherche ait des informations tangibles sur l'espèce en question.

**Les agents peuvent connaître le type d'extraterrestre qu'ils risquent de rencontrer avant de partir en mission s'ils les ont déjà affrontés et vaincus une première fois.**

**3. Système de déphasage AVER** (*Rang 3 de la Voie du Centre de Recherche requis*) : La compréhension partielle du système de déphasage E.T. a permis l'élaboration d'une structure équivalente – de plus petite taille – installée sur le transporteur Skyline. Grâce à cette installation, le Skyline peut servir de poste de téléportation unidirectionnel pour un nombre restreint d'agent. Et donc envoyer des renforts à une équipe d'AX51 déjà en opération sur le terrain. Soit des PNJ AX51, soit pourquoi pas les PJ « *civils* » des joueurs ou tout autre personnage, selon le déroulé de l'aventure.

**Lors de son installation, deux personnages peuvent transiter à travers ce portail. Pour chaque rang supplémentaire de la voie, une mise à jour**

**permet le transfert d'un personnage supplémentaire.**

**Cependant, le procédé n'est pas sans risque : l'intégrité structurelle des personnages n'est pas garantie lors du passage, se traduisant par une perte de PV équivalente à 2d4 DM.**

**4. Rampe de Lancement supplémentaire :** Fort des avancées technologiques du Centre de Recherche et du Département de l'Armement, un second hangar est construit à quelques kilomètres de la base, avec deux rampes de lancement supplémentaires pour des intercepteurs SBX.

Cette nouvelle force de frappe militaire permet des interceptions d'OVNI plus nombreuses, plus réactives ou plus virulentes, notamment sur les engins d'un gabarit nettement plus important.

**Cette augmentation de l'activité militaire permet une récupération salvatrice de matériaux extraterrestres** (voir Département de l'Armement).

**5. Canon Asheron :** Conjugaison du système AVER et des réticules de visée tachyoniques, le Canon Asheron est une arme secrète à usage limité capable de désintégrer une cible ennemie unique.

Le Canon Asheron fait feu depuis le Skyline et n'est affectée par aucune ligne de visée. N'importe quel Agent de terrain peut y faire appel du moment qu'il a un visuel de la cible à abattre.

**Le Canon tire à n'importe quel rang d'initiative et une fois par heure.**

## 2 • Voie du centre opérationnel

Cette voie regroupe tous les bâtiments en rapport avec l'entraînement, le perfectionnement physique et mental des Agents.

**0. Centre de formation AX51 :** Ce grand complexe contient toutes les infrastructures nécessaires à l'hébergement et l'entraînement spécialisé des agents, leur prodiguant une formation d'élite pour remplir au mieux leur mission.

**1. Bloc de reconditionnement :** Parce que le cerveau humain a ses limites et que les recherches en matière d'hypnose et de reconditionnement mental ont fait des progrès impressionnants depuis le projet MK-Ultra de la CIA dans les années 50, l'Initiative a élaboré ce bloc de reconditionnement qui permet à un agent de rediriger son expérience acquise dans certains domaines vers d'autres domaines, pour mieux répondre à la nécessité de polyvalence face à l'invasion.

**Une fois par niveau, un agent peut abandonner une capacité d'une voie d'AX51 pour choisir la capacité alternative de ce rang.**

**2. Cellule de soutien psychologique EVE :** Une sorte de sanatorium servant à gérer les stress post-traumatiques des agents envoyés sur le terrain, que ce soit par l'hypnose, la psychothérapie ou la médicalisation.

Grâce au programme EVE, les Agents en mission sont plus à même de supporter les horreurs de l'invasion, même s'ils y perdent un peu de leur sensibilité et leur humanité.

**Les Agents bénéficient d'une RD 1 à la Tension. Ainsi, ils sont insensibles à la perte de Civils en mission.**

**3. Puces AOB :** Les puces d'Augmentation des Ondes Biocérébrales (AOB) constituent une avancée majeure dans le domaine de la transhumanité. Ces implants cérébraux renferment des bases de données aussi variées de complètes, permettant d'améliorer des capacités des Agents à l'issue par une simple opération de quelques heures.

À ce jour, le procédé reste cependant complexe et irréversible, bien que sans séquelle apparente.

**Les Agents gagnent immédiatement 2 points de capacité à dépenser dans les Voies du passé et/ou de formation d'agent. Au rang 5, les agents gagnent 2 points de capacité supplémentaires.**

**4. Salle de développement psychique (Rang 4 de la Voie du Centre de Recherche requis) :** L'étude de la technologie extraterrestre a ouvert une voie révolutionnaire dans la compréhension du cerveau humain et de son potentiel, révélant ainsi l'existence tangible bien que longtemps soupçonnée de l'énergie psychique, générée et contrôlée par la seule force de l'esprit.

Tous les agents possèdent un potentiel psychique inexploité et, s'ils sont rares à disposer du temps et des ressources nécessaires au développement de ce potentiel, tous gagneraient à améliorer leurs défenses Psi pour mieux résister aux assauts extraterrestres.

**Grâce à ce centre d'entraînement d'un genre nouveau, tous les agents peuvent améliorer leur score d'Attaque Psi lors de la montée de niveau. Par ailleurs, chaque agent gagne 1 PC.**

**5. Banque de clonage tissulaire :** Une révolution à l'éthique douteuse. Mais face au danger que représente l'invasion et devant la nécessité de sauver l'espèce humaine, quel poids allouer à l'éthique ?

La Banque de clonage tissulaire est un grand bâtiment composé de cuves de culture biologique où croissent des répliques tissulaires fractionnées des Agents, permettant une réparation nettement accélérée de son organisme en cas de blessure grave.

**Ainsi, un agent ayant subi une blessure grave n'est plus immobilisé à l'infirmerie le temps d'une mission.** Alternativement, si vous n'utilisez pas la règle optionnelle du second PJ, **chaque agent gagne 1 PC supplémentaire.** →

### SCORE D'ATTAQUE PSI

Tant que la *Salle de développement psychique* n'est pas construite, seuls les agents ayant acquis la Voie du psionique peuvent améliorer leur score d'Attaque Psi lors de la montée de niveau.

### RÉPLIQUES TISSULAIRES FRACTIONNÉES ?

Les Cuves ne contiennent-elles vraiment que des morceaux de corps ? Est-ce que l'Initiative a validé réellement le recours au clonage humain ?

### 3 • Voie du centre de recherche

#### PRISON XÉNOBIOLOGIQUE ET POINTS D'ÉTUDE

Chaque **nouveau** type d'E.T. capturé et ramené vivant à la base sera étudié et interrogé pour générer deux Points d'Étude (si vous souhaitez jouer une campagne plus longue que la campagne officielle, réduisez à un seul point d'étude par E.T.).

Ces points d'étude sont à dépenser dans les Voies de la base de la même façon que les points de développement, avec les mêmes contraintes (il n'est pas possible d'acheter deux rangs d'une Voie au cours d'un même niveau, même en cumulant points d'étude et points de développement).

Les rangs 5 de chaque voie ne peuvent être acquis que par le recours aux points d'étude.

#### DE L'IMPORTANCE DU CENTRE DE RECHERCHE

La Voie du centre de recherche a une importance primordiale dans la guerre contre les extraterrestres. En effet, elle bride l'évolution de toutes les autres voies.

Ce sera donc probablement et logiquement une des premières voies développées au sein de la Base et c'est voulu : l'écart technologique avec les extraterrestres est immense et une victoire n'est envisageable qu'à la condition de le combler.

Cette Voie représente le développement des Laboratoires étudiant les technologies extraterrestres, le niveau d'avancée des recherches ainsi que les ateliers de fabrication des accessoires.

**0. Laboratoire standard :** Ce laboratoire de haute technologie contient tous les équipements nécessaires au stockage et à l'analyse des matériaux extraterrestres récupérés lors des missions. De plus, c'est au sein de ces locaux que sont conservées et disséquées les dépouilles des envahisseurs.

**Chaque nouveau type d'extraterrestre abattu en mission est immédiatement autopsié au sein du laboratoire, et le rapport détaillé est rendu disponible pour les agents.**

**1. Nouvelles perspectives :** Les premiers matériaux récoltés dépassent de loin le niveau technologique actuel de la race humaine. Cependant, la compréhension rudimentaire de ces équipements ouvre de nombreuses pistes de développement révolutionnaire.

**Le centre de recherche peut produire des accessoires de niveau I.**

**2. Prison Xénobiologique :** La plupart des armes et vaisseaux E.T. disposent d'un système d'autodestruction rendant impossible une étude attentive de ces merveilles technologiques. En tout cas, d'aucun objet intact.

Mener des recherches sur des artefacts détériorés reste productif, mais beaucoup trop lent par rapport à la vitesse de progression exponentielle de l'Invasion. Capturer, interroger et étudier des extraterrestres vivants serait bien plus efficace.

C'est dans cet état d'esprit que le centre de recherche a dessiné et construit la prison xénobiologique, et équipé les Transporteurs Skylines de cellule de confinement. **Si les agents**

**arrivent à neutraliser un extraterrestre en cours de mission, ce dernier sera ramené vivant à la base.** Pour le meilleur ou pour le pire.

**3. Technologie tachyonique :** ce concept théorique est devenu une réalité reproductible grâce à l'étude des artefacts extraterrestres, ouvrant des applications aussi impressionnantes qu'inédites.

Il faudrait des années de réflexions sur le sujet pour examiner en détail les débouchées d'une telle révolution, mais en l'état seules les applications militaires expérimentales ont été développées, telles que le système de déphasage AVER (voir Voie du centre d'intervention).

**Le centre de recherche peut produire des accessoires de niveau II.**

**4. Guerre avancée :** La mise au point d'une nouvelle source d'énergie grâce aux générateurs tachyoniques conjuguées aux découvertes xénobiologiques ont permis de développer de nouvelles formations pour les Agents.

Ces formations vont à coup sûr changer le cours de la guerre, même si elles s'accompagnent de sacrifices énormes.

**Les Voies d'humanité X sont accessibles aux agents de niveau 6 et plus.**

**5. Laboratoire quantique (Rang 4 de la Voie du Centre Opérationnel requis) :** La concrétisation absolue de la technologie tachyonique par la construction d'un laboratoire expérimental disposant d'un immense générateur TK alimentant des ordinateurs aux processeurs quantiques capables de générer des simulations procédurales en quantité quasi infinie.

Une telle technologie correctement maîtrisée serait capable d'ouvrir des perspectives inouïes, telles que la prédiction d'événements futurs par exemple.

Pour l'heure, elle sert surtout à confectionner les équipements qui

Le centre de recherche



donneront la victoire à nos Agents. Si l'humanité survit à l'Invasion, qui sait ce qu'elle sera capable de faire de ces découvertes ?

**Le centre de recherche peut produire des accessoires de niveau III.**

## 4 • Voie du centre de l'armement

Cette voie détaille le développement des ateliers et usines de production des armes et armures que pourront équiper les Agents. Elle est limitée par deux facteurs : la recherche et l'approvisionnement en matières premières.

**0. Atelier d'armement de base :** Cet atelier est capable de produire sans difficulté et en grand nombre une large gamme d'armes de qualité. Les Agents peuvent s'équiper avec toutes les armes décrites en *Section I*.

**1. Armes supérieures :** Les premiers retours prometteurs du Centre de Recherche ont permis le développement d'alliages plus légers et plus robustes.

**Les Agents peuvent s'équiper des armes de niveau I.**

**2. Armures supérieures :** Si les armures de combat restent incapables d'arrêter les attaques perforantes des armes extraterrestres, l'appli- →

### LA SCIENCE AVANT TOUT

La Voie du centre de l'armement ne peut jamais disposer d'un rang supérieur à celui de la Voie du Centre de Recherche : en effet, ce dernier doit d'abord réaliser les découvertes scientifiques avant que les ateliers de la base ne soient capables de les concrétiser.



### DE PRÉCIEUX MATÉRIAUX

Si une partie des alliages peuvent être produits sur place par la base – ou importés d'autres usines dans le monde – ce n'est pas le cas de tous les matériaux.

En effet, certains éléments peuvent ne pas exister sur Terre, ou nécessiter un processus de fabrication long, complexe, peu compatible avec l'urgence de l'invasion (ou simplement inconnu).

En ce sens, le rôle du centre d'intervention est primordial, puisque c'est lui qui fournit ces matières premières exotiques.

cation de nouveaux alliages à leur conception les rend malgré tout plus légères et plus souples.

Ces propriétés peuvent être mises à parti pour développer des combinaisons offrant plus d'espace de rangement pour les accessoires, ou une meilleure mobilité au combat.

**Les agents peuvent s'équiper des armures de niveau I.**

**3. Armes laser :** L'avènement de la technologie tachyonique a ouvert la voie aux armes à impulsion laser. Disposant d'une vitesse de tir instantanée et d'une capacité de pénétration jamais atteinte, ces nouveaux équipements amélioreront considérablement les performances des agents sur le terrain.

**Les agents peuvent s'équiper des armes de niveau II.**

**4. Armures avancées :** Une nouvelle génération d'armures de combat incorporant des outils de motorisation révolutionnaires rendus possibles grâce à la miniaturisation des sources d'énergie matérialisées par les générateurs tachyoniques.

**Les agents peuvent s'équiper des armures de niveau II.**

**5. Armes plasma (Rang 4 de la Voie du centre d'intervention requis) :** Le chemin aura été long, mais l'avènement du Laboratoire Quantique a enfin permis de comprendre et de reconstituer les bases du fonctionnement des armes extraterrestres, permettant la fabrication des armes à plasma.

Le centre d'intervention se chargeant de fournir les matières premières impossibles à synthétiser, **les agents peuvent enfin s'équiper des armes de niveau III.**

## Jouer sans la base

Peut-être que choisir les axes de développement de la base ou encourager la capture d'extraterrestres vivants par des mécanismes ludiques ne correspond pas aux besoins de votre campagne. Rien ne vous oblige alors à utiliser les précédentes pages, vous pouvez utiliser les règles de COC-X en organisant vos scénarios autour des contraintes historiques fortes qui entourent les Voies de Formations Supérieures.

Si vous souhaitez malgré jouer avec une évolution de l'équipement en fonction des niveaux, voici un exemple de progression dont vous pouvez vous inspirer :

Niv.	Tech.
1	Armes 0, Armures 0, Access. 0
2	Access. I
3	Armes I
4	Armures I
5	Access. II
6	Armes II, Form. Sup.
7	Armures II
8	Access. III
9+	Armes III

# SECTION IV L'ÉQUIPEMENT



Entre les découvertes scientifiques et l'amélioration des usines de fabrication, l'équipement des agents sera soumis à de profondes mutations tout au long de leur carrière. Une connaissance parfaite des options de combat et un choix réfléchi peuvent changer radicalement la difficulté d'une mission.

## Les armes

Hormis quelques exceptions telles que le lance-grenade ou le lance-roquette (dont le maniement nécessite une capacité spécifique), les AX51 sont formés à l'utilisation de toutes les armes décrites dans les règles de *COC*, dont un échantillon est repris ci-dessous.

Les règles de *COC-X* introduisent quelques propriétés spéciales dont voici la description :

**Carnage** : critique sur 19-20.

**Discret** : peut être pris à la place d'un accessoire.

**Dispersion** : peut toucher deux cibles adjacentes à portée courte. Un test d'attaque par cible.

**Encombrant** : malus de -4 en attaque pour tirer sur une cible à portée courte.

**Fiable** : ne provoque des incidents de tir que sur 1.

**Imparable** : ignore toutes les RD.

**Imprécis** : impossible d'utiliser la technique de Viser avec cette arme.

**Léger** : la force minimale pour manier l'arme est réduite de 2.

**Laser** : ignore les RD *standards* et divise par 2 les RD *organiques*. →



### LES RÉSISTANCES

Pour rappel, il existe trois types de RD :

- **Standard** : Il s'agit des RD des équipements humains. De nombreuses armes les réduisent ou les ignorent.
- **Organique** : Typiques des extraterrestres, ces RD sont ignorées par les armes tranchantes et réduites par les armes moléculaires.
- **Blindées** : RD réservées aux extraterrestres et aux équipements de hautes technologies, seules les armes perforantes les réduisent.
- **Non-réductible** : Cette RD est spécifique de certaines capacités et n'est dépassée par aucune technologie à l'exception de certains pouvoirs Psi (tels que l'Assaut psi) ou des Grenades soniques.

### AUGMENTER LES CATÉGORIES DE DÉS

Voici l'ordre d'augmentation des catégories de dés :  
1D4→1D6→1D8→1D10→1D12→2D6→2D8→2D10

**Moléculaire** : ignore les RD *standards* et *organiques*.

**Pénétrant** : divise par 2 les RD *standards*.

**Perforant** : divise par 2 les RD *blindées*.

**Précis** : +1 au jet d'attaque.

**Tranchant** : ignore les RD *organiques* et divise par 2 les RD *standards*.

## Niveau 0 • Armes standards

Voir tableau ci-dessous

## Niveau 1 • Armes supérieures

Confectionnées avec de nouveaux alliages, les armes de tir supérieures sont plus légères, plus fiables et capables de tirer des balles avec une vitesse supérieure, disposant d'un meilleur pouvoir de pénétration.

*Propriétés communes des armes de tir supérieures* : **Léger, fiable** et **pénétrant**.

## Niveau 2 • Armes lasers et moléculaires

Les armes lasers et moléculaires sont moins fiables que les armes supérieures mais nettement plus puissantes. Les DM de ces armes sont augmentés de 1D (Par exemple un pistolet laser léger fait 2D6 de DM).

*Propriétés communes des armes de tir laser* : **Léger, laser** et **précis**.

*Propriétés communes des armes de contact moléculaires* : **Moléculaire** et **perforant**.

Les armes automatiques (#) laser ne peuvent plus provoquer d'Arc de Feu. À la place, elles disposent d'une option **Tir chargé (L)** : en surchargeant les accus de son arme, le personnage peut

Arme de Contact	DM	Mod. de DM	Propriétés Spéciales
Petite arme de contact – Poignard	1d4	+ FOR	Discret, Tranchant
Arme de Contact Standard – Épée	1d8	+ FOR	Tranchant
Grande Arme de Contact – Épée à deux mains <sup>(2)</sup>	1d12	+ FOR	Tranchant

Arme de Tir	DM	Portée pratique	FOR	Propriétés Spéciales
Pistolet léger	1d6	10	8	Discret
Pistolet moyen (cal. 38)	1d8	20	10	Discret
Pistolet lourd (cal. 45)	1d10	20	12	
Pistolet mitrailleur #	2d6	30	14	
Pistolet mitrailleur lourd #	2d8	30	16	
Fusil à pompe <sup>(2)</sup>	1d10	40	10	Carnage
Canon scié <sup>(2)</sup>	1d10	20	12	Dispersion
Fusil d'assaut # <sup>(2)</sup>	2d8	80	12	
Fusil de précision <sup>(2)</sup>	2d6	100	14	Encombrant
Fusil de précision lourd <sup>(2)</sup>	2d8	100	16	Encombrant
Mitrailleuse légère # <sup>(2)</sup>	3d6	80	18	Imprécis, Carnage
Mitrailleuse moyenne # <sup>(2)</sup>	3d8	80	22	Imprécis, Carnage
Mitrailleuse lourde # <sup>(2)</sup>	3d10	80	26	Imprécis, Carnage

<sup>(2)</sup> Arme à 2 mains

# Arme automatique permettant de réaliser un « Arc de feu (L) ».

disposer d'une puissance de feu ponctuellement plus élevée. Il réalise un test d'attaque à distance avec un modificateur de -2 sur une cible unique. En cas de réussite, les DM sont doublés.

L'arme devient inutilisable pendant 2 tours et le risque d'incident de tir augmente de +2.

## Niveau 3 • Armes plasmatiques

Moins précises que les armes lasers, les armes plasmatiques restent la puissance à l'état pur : les DM de ces armes sont augmentés d'une catégorie par rapport aux armes lasers (*Par exemple un pistolet plasma léger fait 2D8 DM*).

*Propriétés communes des armes de tir plasma* : **Léger, fiable, moléculaire et perforant.**

*Propriétés communes des armes de contact plasma* : **Imparable.**

## Les Armures

Comme pour les armes, les règles de COC-X introduisent quelques propriétés spéciales pour les armures :

**Accessoire X** : l'armure dispose de X emplacements dédiés aux accessoires – en plus d'un emplacement pour une arme à deux mains et pour une arme à une main.

**Discret** : la protection peut être camouflée sous des vêtements civils.

**Furtivité** : deux fois par jour, l'armure génère un champ d'invisibilité pour une action de mouvement. L'Agent ne peut être pris pour cible par aucune attaque lorsqu'il est invisible, mais reste sujet aux DM de zone. Le champ persiste pour une durée maximale d'une heure par utilisation. Toute action offensive de la part de l'Agent brise le champ.

**Massive** : l'armure est trop lourde pour profiter d'une couverture partielle.

**Saut** : l'armure permet de prendre des impulsions de 3 m de haut et de chuter de 6 m sans blessure.

**Vol** : l'armure dispose de rétropropulseurs dorsaux permettant à l'Agent de s'envoler. Le mouvement aérien se fait à la même vitesse qu'au sol et il peut atteindre une hauteur maximale de 25 m. Tirer en l'air impose un malus de -2. →

## Niveau 0 • Armures standards

Armure	DEF	RD	Type	Propriétés Spéciales
Gilet Pare-balle	+2	5	Standard	Discret
Gilet Pare-balle lourd	+4	8	Standard	
Armure de combat standard	+4	8	Standard	Accessoire II

## Niveau I • Armures supérieures

Armure	DEF	RD	Type	Propriétés Spéciales
Armure de combat supérieure	+5	10	Standard	Accessoire III
Armure de combat véloce	+5	10	Standard	Accessoire II, Saut
Armure de combat furtive	+5	4	Standard	Accessoire II, Furtivité

## Niveau II • Armures avancées

Armure	DEF	RD	Type	Propriétés Spéciales
Armure de combat lourde	+7	8	Blindée	Accessoire IV, Massive
Armure de combat volante	+6	6	Blindée	Accessoire III, Vol
Armure de combat multifonction	+5	4	Blindée	Accessoire V

### SAC-À-DOS (L)

Les emplacements tactiques des armures de combat sont très pratiques pour saisir et utiliser rapidement des objets. Cependant, lors de missions plus discrètes, les Agents peuvent choisir un accessoire plus commun : le sac-à-dos. Le port du sac-à-dos n'est pas compatible avec celui d'une armure de combat, mais il peut contenir jusqu'à 5 accessoires. Fouiller dans le sac pour en saisir un objet est une action limitée.



## Les accessoires

Les armures de combat disposent d'un nombre variable d'emplacements pour accessoires. Saisir un accessoire nécessite une *Action Gratuite*. L'utiliser est une *Action D'Attaque*.

### Niveau 0

**Lunettes à vision nocturne :** Ces lunettes se fixent sur le casque de l'armure de combat et offrent une vision nocturne parfaite jusqu'à une vision de 100 m. Cependant, elles rendent sensibles à la lumière : en cas d'éclairage brutale, le personnage doit réussir un test de DEX difficulté 13 pour retirer son accessoire sous peine d'être *Aveuglé* pendant deux tours. Retirer les lunettes est une action gratuite. Les mettre et les régler est une action de mouvement. *Spécial :* les lunettes n'occupent aucun emplacement d'accessoire.

**Grenade défensive :** La grenade à fragmentation explose en propulsant des éclats de métal qui infligent 4d6 DM dans un rayon de 5 mètres. Les victimes peuvent réaliser un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. Surdité offerte en sus pour 2d6 tours (1d6 si test de CON difficulté 15 réussi).

**Grenade lacrymogène :** Cette grenade libère un nuage de gaz de 5 mètres de rayon pendant 10 tours. Un personnage (ou une créature) qui reste un tour dans la zone est *Aveuglé* pour 1d6 tours. Réussir un test de CON difficulté 15 permet de diviser la durée par deux. L'effet perdure même après être sorti de la zone. Ces grenades sont inefficaces sur les extraterrestres.

**Grenade offensive :** La grenade offensive produit une déflagration destinée à choquer l'ennemi. Elle inflige 2d6 DM temporaires dans un rayon de 3 mètres. Les victimes doivent faire un test de CON difficulté 15 ou être *Étourdi*s pendant un tour. Surdité offerte en sus pour 2d6 tours (1d6 si test de CON difficulté 15 réussi). Ces grenades sont inefficaces sur les extraterrestres.

**Trousse de soins :** Cette trousse de soins de qualité octroie un bonus de +3 à tous les tests de Médecine ou de Chirurgie. Elle permet en outre de stabiliser automatiquement une victime à 0 PV. Il n'y a assez de matériel dans cette trousse que pour un seul test ou une seule stabilisation.

### Niveau I

**Assistant de visée :** Cette lunette de visée se fixe sur le casque de l'armure de combat et fournit en temps réel de précieuses indications de tir. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'attaque à distance.

**Grenade aveuglante :** Cette grenade au phosphore libère une lumière intense sur un rayon de 5 m, provoquant l'état *Aveuglé* sur les cibles présentes dans la zone et échouant à un test de DEX difficulté 16. Certains extraterrestres sont insensibles à cet effet.

**Kit de piratage :** Cet accessoire de technologie de pointe est fixé à la ceinture. Il dispose de protocoles d'intrusions sans fil et également de multiples ports universels, fournissant un bonus de +3 à tous les tests d'Informatique et de Piratage.

**Medkit :** Le medkit est une évolution impressionnante de la trousse de soins. Grâce à ces nouveaux bio-bandages et autres drogues stimulantes, le Medkit offre un bonus de +5 aux tests de Médecine, de Premiers Soins et de Chirurgie, il permet de soigner un état préjudiciable médical (incluant les Blessures Graves), de stabiliser automatiquement une victime ou de restituer [1d6 + Niv] PV. Ce Medkit contient assez de matériel pour une seule utilisation.

**Mine à fragmentation :** La mine à fragmentation est à placer sur le sol ou sur un mur. Elle offre le droit à un test de PER difficulté 20 pour être repérée à 10 m et explose automatiquement (ou sur commande manuelle) dès qu'une cible passe à moins de 5 m. Elle provoque les mêmes effets qu'une Grenade Défensive.

**Stimpack A :** Ces drogues expérimentales offrent des avantages qui peuvent changer le cours d'un combat. Malheureusement, le contrecoup pour l'organisme est important, chaque usage soit être mûrement réfléchi. Utiliser un Stimpack nécessite une *action de mouvement*.

## Niveau II

**Analyseur organique :** L'analyseur organique est un système de visée performant qui met en évidence les points faibles des ennemis préalablement étudiés (donc autopsiés dans le cas des extraterrestres). La marge de coup critique des attaques contre ces adversaires est augmentée de 1.

**Champ de force :** Le champ de force génère un champ électromagnétique pulsatile capables de dévier les attaques à distance. La DEF augmente de 1 contre les attaques à distance.

**Grenade sonique :** La Grenade sonique est une forme d'évolution impressionnante de la grenade offensive. Elle produit un impact sonore de courte portée affectant de façon quasi simultanée un grand nombre de longueurs d'ondes. Elle provoque 4D8 DM temporaires sur les cibles présentes dans un rayon de 5 m. Moins efficace contre les extraterrestres, elles leur infligent malgré tout 4D6 DM temporaires.

Un test de CON difficulté 20 permet de diviser les DM par 2. Le Grenade sonique ignore toutes les RD.

**Grenade défensive supérieure :** La grenade défensive supérieure fonctionne comme la grenade défensive, mais avec des DM de 6D6 et un test de DEX difficulté 17 pour les diviser par 2.

**Purificateur d'air :** Le purificateur d'air est un masque à placer sur le visage qui immunise aux gaz nocifs. Son autonomie est de 30 minutes.

**Stimpack B :** Le stimpack B offre un bonus de +5 à tous les tests pour une durée de 3 tours après quoi, l'agent est *Affaibli* pendant une heure.

**Traducteur universel :** Le traducteur universel est un objet assez facile à dissimuler dont les électrodes se placent à la base du crâne. Il permet de traduire en temps réel n'importe quel dialecte connu et de dicter les réponses dans la langue de son choix. Malgré le perfectionnement de cette technologie, il persiste une certaine latence dans la conversation, lui conférant un aspect légèrement artificiel. Le personnage souffre d'un malus de -3 à ses tests de CHA relatifs aux interactions sociales.

## Niveau III

**Amplificateur Psi supérieur :** Un amplificateur Psi plus performant et efficace, offrant un bonus de +2 aux Attaques Psi (ce bonus n'affecte pas la DEF PSI).

**Assistant supérieur à la visée :** Cet assistant à la visée est capable de calculer et de prendre en compte en temps réel un nombre inimaginable de variable. Le bonus de PER lors d'une manœuvre de *Viser* est doublé.

**Champ de force PSI :** Un champ de force d'un genre nouveau, capable de dévier les ondes PSI. Il offre un bonus de +2 à la DEF PSI.

**Mine à fragmentation plasmatique :** Évolution de la mine à fragmentation, elle bénéficie des mêmes caractéristiques que celles d'une Grenade Défensive Plasma.

**Grenade défensive plasma :** La grenade défensive plasma fonctionne comme la grenade défensive, mais avec des DM de 6D8 et un test de DEX difficulté 20 pour les diviser par 2.

**Medkit supérieur :** Grâce à la technologie nanorobotique, les soins prodigués par le medkit supérieur s'élèvent à [3d6 + Niv] PV. Les autres caractéristiques sont les mêmes que celles du medkit.

**Stimpack C :** Le stimpack C immunise aux attaques Psi pendant 3 tours puis inflige un malus de -3 à tous les tests pendant une heure.

### DIE HARD

Le Stimpack A permet d'ignorer les effets d'une blessure grave ou d'un état *Affaibli* pendant 3 tours, après quoi les muscles de l'agent le font terriblement souffrir : il est *Ralenti* pendant une heure.

# SCÉNARIO 1 - CODE 51



## En quelques mots...

Philadelphie, USA. Dernier jour de campagne avant la tenue des élections présidentielles. Une soirée festive est organisée par le camp de la candidate démocrate Deborah Cooper, en tête dans les suffrages. Un gala qui vire au drame alors qu'une attaque extraterrestre d'une violence inouïe ne laisse qu'une poignée de personnes en vie. Des survivants qui vont devoir trouver une issue pour s'enfuir ou attendre les secours.

## Fiche technique

**TYPE** • Scénario linéaire  
**PJ** • Tous niveaux  
**MJ** • Expérimenté  
**Joueurs** • 4-8 personnages de niveau 1

**ACTION** ★★☆☆  
**AMBIANCE** ★★★  
**INTERACTION** ★★☆☆  
**INVESTIGATION** ★☆☆

*Jusqu'à présent, nous détournions les yeux de leur existence, les reléguant au rang de légende urbaine. Ce soir, lors d'un bal sanglant, les extraterrestres vont nous montrer combien nous avons tort. L'invasion change de rythme et le temps de l'insouciance est derrière nous.*

## ► Note au MJ

Ce scénario linéaire propose aux joueurs de créer dans un premier temps un civil qui pourra ensuite être recruté par l'Initiative 51 s'il survit à l'aventure. Pour la seconde moitié du scénario, les joueurs changeront de personnage et joueront un AX51 créé selon les règles normales de COCX. Voir l'introduction pour plus de conseils relatifs à cette mise en scène particulière.

## Introduction

### Un peu de contexte, politique et occulte

C'est la fin de l'année, le dernier jour d'une campagne électorale haute en couleur aux États-Unis, ayant opposé lors d'un combat acharné le candidat républicain Harvey Bolt à la candidate démocrate Deborah Cooper. En dépit d'un discours conservateur et ferme sur la protection de l'identité et des intérêts des États-Unis ainsi qu'une utilisation habile et moderne des réseaux sociaux, Bolt est devancé dans les sondages d'une large tête par son adversaire : sénatrice afro-américaine charismatique, Cooper bénéficie de l'aura des années Obama, d'un programme solide et d'une impressionnante maîtrise de la répartition, n'étant jamais entrée dans le jeu de la polémique de Bolt lors des débats.

Une date symbolique choisie par les extraterrestres pour frapper la première puissance économique mondiale, en plein cœur d'une ville de presque deux millions d'habitants lors dernier meeting de la candidate Cooper.

Dans quel but ? Quels sont les objectifs des aliens ?

Tentent-ils de décapiter le futur exécutif du pays, en suivant un plan parfaitement coordonné ?

Souhaitent-ils désorganiser le pays en frappant à un moment-clef si particulier de son cycle politique ?

La sénatrice et son entourage représentent-ils un danger ou un obstacle à leurs objectifs ? Ou au contraire, en sont-ils un rouage ? La vérité se trouve dans chacune de ces questions. Seule certitude, les extraterrestres ne sont pas là par hasard, et ils ne comptent pas les cadavres dans leurs plans

Les desseins des envahisseurs restent pour l'instant obscurs, même pour vous, cher MJ.

Pour l'heure, sachez simplement qu'ils viennent répandre la mort et la destruction. Créer un traumatisme qui raisonnera dans le cœur des américains comme un écho aux attentats du 11 septembre 2001.

Organisation de la mission

Nous vous proposons de suivre un protocole un peu particulier pour me-



ner ce scénario, que vous retrouverez également dans la structure de la campagne. Il y aura deux équipes de PJ, et chaque joueur aura donc deux PJ. Un AX51 et un civil.

Voici quelques conseils.

Le plus simple est de jouer avec les prêtirés proposés à la page 204.

Dans ce cas, donnez simplement à vos joueurs les prêtirés civils, n'en dites pas plus sur la nature de l'aventure, ne dites rien de Menace X, de l'Initiative 51 ou des aliens. La surprise n'en sera que meilleure. Ne parlez pas non plus des prêtirés AX51. Vos joueurs les découvriront au moment de jouer la deuxième partie du scénario.

Si votre table souhaite créer ses propres PJ, pas de souci non plus.

Commencez par leur faire créer un PJ civil, selon les règles classique de COC.

Là, encore, ne donnez aucun élément sur le contexte. Assurez-vous simplement que les profils choisis par les joueurs soient compatibles avec ce que vous leur préparez pour la suite.

Ne leur faites créer leurs PJ AX51 qu'à la suite de la première partie de l'aventure. Là encore, pour préserver un maximum la surprise.

## Préambule : Gala au Harmony Hotel

### Introduction des PJ : une soirée agréable

Le gala organisé par le camp démocrate dans l'hôtel de luxe Harmony n'est pas réservé qu'aux mécènes de Cooper ou à des personnalités outrageusement riches. En effet, de →

*Objectif prioritaire : la survie !*



nombreuses invitations ont été distribuées parmi les bénévoles, les sympathisants et les militants, conférant à cette soirée festive une ambiance assez populaire.

Lors de la création du personnage, il sera nécessaire de discuter avec chaque joueur des raisons de sa présence sur les lieux. Ont-ils été invités par une connaissance ? Sont-ils militants ? Couvrent-ils l'événement en tant que journaliste ? Agent de sécurité ? Font-ils partis du personnel de l'hôtel ? Fréquentent-ils intimement une personne directement impliquée dans la campagne électorale de Cooper ou dans l'organisation du Gala ?

Le gala commence vers 20h00 (8:00 pm) dans le luxe et la courtoisie. Le service est impeccable, tandis que les agents de sécurité – nombreux – savent rester discrets. Postés aux sorties et points de surveillance stratégiques, il faut les chercher activement du regard pour les remarquer – à l'exception des deux gardes du corps attirés de la sénatrice Cooper, qui ne sont jamais très loin d'elle.

Cette dernière fait son apparition vers 21h15 (9:15 pm) pour saluer ses invités et mécènes. Après un court discours plein d'humilité malgré des sondages favorables, rappelant que les votes de demain seront décisifs, elle remercie toutes les personnes pour leur présence et se joint aux convives sous les applaudissements.

Elle justifiera l'absence de son mari ce soir par le fait qu'il reste au chevet de leur petite fille souffrante de la grippe – les valeurs familiales ayant eu une place prédominante dans la stratégie de sa campagne. Faussement accessible, il ne sera possible de l'approcher qu'à condition d'accompagner une personnalité influente.

Profitez de cette scène pour mettre en relation les PJ *via* des contacts ou présenter certains des protagonistes de l'aventure (cf. marge). Les excuses ne

manquent pas : des échanges de banalités, des prospections pour de futurs accords commerciaux ou politiques ou encore de la séduction. Ce gala doit s'annoncer sous les meilleurs auspices, porteur de belles ou riches promesses.

## Montées en pression

Quelques minutes avant l'attaque des ET, les PJ seront confrontés à des événements étranges. Voici quelques exemples à adapter en fonction de leur profil et de leurs relations – n'hésitez pas à vous en inspirer pour en développer d'autres, plus adaptés – :

- En service, alors qu'il retournait vers les cuisines pour y déposer son plateau de verres vides et de couverts souillés, le personnage découvre la zone de plonge complètement vide de personnel. La porte de service qui mène de la pièce vers l'extérieur est inexplicablement bloquée. Aucun cuisinier n'a rien entendu ni remarqué de particulier.

- Alors qu'il cherche à contacter un agent de sécurité posté à l'extérieur du bâtiment pour un contrôle de routine, le personnage n'a aucune réponse. Une tentative auprès d'un autre collègue ne donnera pas plus de résultats. S'il veut sortir en passant par les issues secondaires – celles surveillées justement par les agents silencieux, il les découvrira scellées. Comme si la serrure avait fondu.

- En accompagnant une relation aux toilettes, le personnage a fini son affaire avant elle. Il sort dans le couloir pour l'attendre durant d'interminables minutes. Impatient, il retourne sur les lieux pour les découvrir vides et légèrement saccagés. Quelques traces de sang discrètes sur le sol, autour de la fenêtre d'aération scellée de l'extérieur et dont la grille côté rue a été arrachée.

- Voilà maintenant presque une minute que le personnage a appelé l'ascenseur sans qu'aucune cabine ne se présente. Machinalement, il appuie encore une fois, sans grand résultat. Jusqu'à

ce qu'un vrombissement inquiétant résonne. Comme si une cabine venait de descendre en chute libre depuis les étages supérieurs. Un tremblement sourd dans les sous-sols ne laisse que peu de doute quant à l'inefficacité des freins d'urgence. Le personnage n'en est pas sûr mais n'y avait-il pas des cris de terreurs qui accompagnaient la chute de la cabine ?

Avant que les PJ n'aient le temps d'alerter la sécurité ou simplement comprendre à quoi ils viennent d'assister, une explosion retentit depuis le hall d'entrée de l'hôtel tandis que des hurlements de terreur se multiplient depuis la salle de réception.

## Acte 1: Fuir, fuir, fuir !

### Un hôtel en flammes

En l'espace de quelques minutes, tout le rez-de-chaussée de l'immeuble est pris d'assaut par une troupe extraterrestres composées de trois *Gris (I)*, une douzaine de *Cyborgs (I)* et une quinzaine de *Foreurs* (voir les descriptions et les profils techniques à la fin du scénario). La priorité des assaillants est de neutraliser les issues, les forces armées et ainsi que les systèmes de communication – un *Gris* est équipé d'un appareil alimenté par son énergie psychique qui brouille tous les signaux et ondes du secteur.

Tandis que les issues annexes ont été scellées discrètement avant l'assaut, le hall d'entrée a été purement et simplement pulvérisé à l'aide de grenades et explosifs plasma (il en va de même pour le sas de sortie du parking, dynamité en même temps que l'assaut est mené). Les survivants de cette zone se comptent probablement sur les doigts d'une main.

Rapidement, l'assaut gagne la salle de réception où les agents de sécurité et tout civil trop agité sont tués au pistolet plasma sans sommation. Usant de leurs pouvoirs psi, les *Gris* prennent

finalement le contrôle de la foule tandis que quelques *Foreurs* attaquent un à un les humains présents dans la zone.

Un PJ perspicace (**test d'INT difficulté 12**) peut remarquer que les ET ne tuent que les menaces immédiates. Dans la mesure du possible, ils rapatrient les otages vers les *foreurs*. Comme si, pour une raison ou pour une autre, le contact immonde des humains avec cette créature avait une importance capitale pour eux.

Par la suite, lorsque la situation des premiers étages sera jugée suffisamment sous contrôle, les extraterrestres enverront des *Foreurs* dans les systèmes de ventilation de l'hôtel pour débusquer les survivants tandis que les *Cyborgs* examineront les couloirs, cages d'escaliers et parking souterrains.

Le MJ doit accorder une attention toute particulière à la description de cette scène de chaos et d'horreur où se mêlent sang, cris, hystérie et folie résultant d'attaques psychiques invisibles, alors que les PJ se débattent tant bien que mal pour survivre en fuyant – car il n'y a aucune alternative possible.

Gagner les cages d'escaliers et fuir.

Par où ? Deux issues s'imposent spontanément : les étages supérieurs, qui n'offrent aucune échappatoire si ce n'est des abris, dans l'espoir que les forces de l'ordre interviennent avant que les créatures ne les trouvent, ou bien le sous-sol par le parking – une issue vaine, bien que les personnages l'ignorent.

Commencez par demander un **Test de CHA difficulté 12**. En cas d'échec, le personnage panique complètement pendant cet assaut et agit de façon désordonnée, cherchant uniquement à fuir sans raisonnement précis. Ses prochains tests se feront avec **1d12 au lieu de 1d20** jusqu'à la scène *Accalmie*.

Imposer ensuite à chaque personnage une suite d'obstacles ralentissant sa fuite : *une armoire qui tombe, une foule qui avance à contre-courant en le* →

### LE HARMONY HOTEL

Cet hôtel de luxe et moderne, situé au cœur de Philadelphie, s'étend sur 32 étages et s'enfonce dans le sous-sol, notamment grâce à un parking souterrain de 5 niveaux. Il a été choisi par l'équipe de la sénatrice pour tenir le dernier meeting en raison de la qualité de ses prestations mais également pour la présence d'une piste d'atterrissage pour hélicoptère sur le toit – précaution non négligeable dans un contexte de terrorisme international aussi tendu.

Bordés de rues et de petits parcs, ils surplombent les immeubles les plus proches et disposent de plusieurs accès de services au rez-de-chaussée, en plus de la porte principale, qui seront tous verrouillés au préalable par les extraterrestres avant l'attaque.

Plan partiel du Rez-de-Chaussée du Harmony Hotel

A : Ascenseurs

B : Escaliers de secours

C : Escaliers de service

menant aux sous-sols

1 : Salle de Réception.

Pleines de cadavres et de débris. C'est ici que se trouvent les éventuels derniers otages.

2 : Vestiaire

3 : Zone de stockage

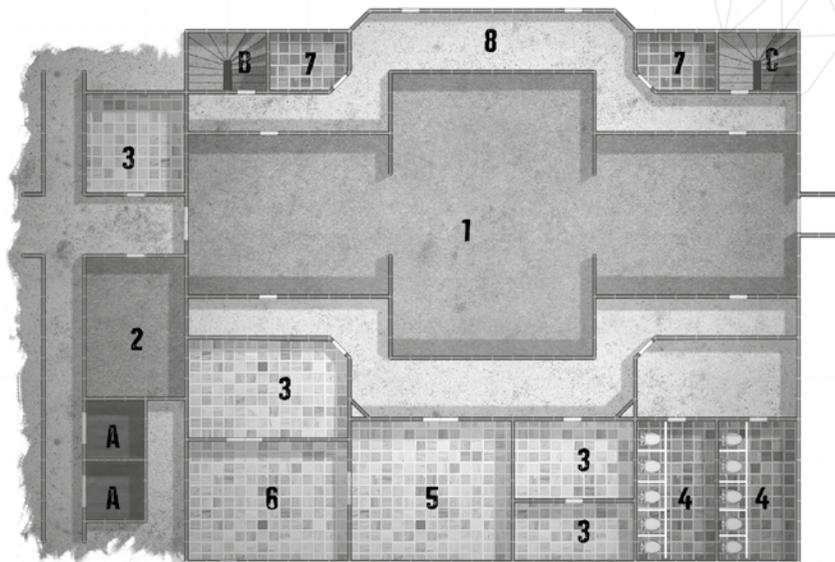
4 : Toilettes

5 : Cuisine - Attention, il y a des extincteurs et des bombonnes de gaz.

6 : Cuisine - local de plonge. La porte de service est scellée.

7 : Local technique

8 : Couloir - les deux issues de secours qui mènent vers l'extérieur sont scellées



# The Harmony Hotel

Rez de Chaussée

*piétinant, une mauvaise chute dans les escaliers, un tir plasma dévié qui explose un extincteur non loin, une porte bloquée par une table renversée, etc.*

Pour éviter d'être blessé par ces obstacles, les personnages doivent réussir un **test de caractéristique** (DEX, CON ou FOR en fonction de l'obstacle ou de la façon dont le personnage tente de le contourner) **difficulté 14**. En cas d'échec, l'obstacle est passé malgré tout mais le personnage se blesse dans la manœuvre, subissant **1d6 DM**. En cas d'échec critique, il se blesse gravement et subit une **Blessure Grave** (qui persiste jusqu'à la fin de l'acte) en plus de la perte de PV.

Évidemment, un PJ qui tenterait de jouer les héros (mais là, c'est que vous n'avez pas bien tenu votre rôle de MJ

en faisant comprendre la gravité de la situation : des ET, impassibles, méthodiques, qui massacent à l'aide d'une technologie supérieure) risque la mort. Si vous êtes magnanime, donnez-lui un avertissement sérieux (un tir de plasma intercepté miraculeusement par un PNJ qui tombe devant lui et qui reçoit le tir), s'il persiste, tant pis pour lui.

Pour faciliter la maîtrise du scénario, il est recommandé de mener les joueurs dans une seule direction (le parking ou les étages supérieurs), mais le scénario peut se jouer dans un premier temps avec deux groupes distincts, avant de les réunir. Une fumée dense provenant des sous-sols depuis les escaliers devrait être un indice suffisant pour convaincre les personnages de ne pas

s'y aventurer par exemple, poussant tout le monde vers le haut.

N'hésitez pas à réaménager les scènes suivantes dans l'ordre de votre choix en fonction des décisions du groupe et de leurs actions.

## Accalmie

Après d'interminables minutes à gravir plusieurs étages jusqu'à gagner un couloir désert, les personnages survivants devraient prendre quelques instants pour souffler et faire le point sur les survivants et leurs options. En plus des PJ, le groupe se compose alors de **Charlène Espeza**, d'**Eric Chase**, de **Jason Sulivan** et de **Hitomi Naseki**. Par sa tenue, il apparaît rapidement évident que Charlène travaille à l'hôtel et pourra renseigner les PJ sur les différentes issues possibles.

Terrorisée, il faudra la calmer au préalable (éventuellement avec **un test de CHA difficulté 10**) pour apprendre les informations suivantes :

- Elle dispose d'un passe pour toutes les chambres de l'hôtel et de la plupart des lieux inaccessibles au public
- Il y a trois accès extérieurs par le parking souterrain, un pour les véhicules, un par monte-charge et un dernier par un escalier de secours.
- Les autres accès terrestres de l'hôtel sont situés au rez-de-chaussée, manifestement inaccessible.
- Il y a deux postes de sécurité dans l'hôtel : au rez-de-chaussée et au seizième étage. Peu de chances d'y trouver des armes, mais les images des caméras de sécurité y sont centralisées
- Le toit dispose d'un accès hélicoptéré et d'une ligne téléphonique d'urgence, indépendante des lignes Internet par fibre gérant le reste des communications de l'hôtel

Parallèlement à cet entretien, les personnages constatent que les transmissions des téléphones portables sont brouillées, de même que les accès Internet et les communications de l'hôtel. Enfin, beaucoup plus inquiétant, les étages de l'hôtel sont anormalement calmes : malgré la réception aux étages inférieures, l'hôtel devrait grouiller de vie et d'activité, à plus forte raison dans un tel contexte d'attaque. Le calme qui règne n'en est que plus oppressant : en réalité, une attaque préliminaire a été lancée par des *Foreurs* depuis les niveaux supérieurs via les conduits d'aération. Les personnages auront l'occasion de croiser les malheureuses victimes lors de leur ascension.

## Par le parking – facultatif

Si une partie du groupe se dirige dans vers les sous-sols malgré la fumée provoquée par les déflagrations, ils découvriront une zone de guerre : de nombreuses voitures ont été prises dans le souffle plasmétique et ont pris feu, engendrant une réaction explosive en chaîne. Le système d'aération apparaît rapidement comme défectueux, mais l'arrosage anti-incendie maintient tant bien que mal une atmosphère passablement respirable.

Les personnages pourront croiser une tentative d'évacuation par ce biais de la sénatrice **Cooper** et de son conseiller **Drewlinson** si la visite du parking se fait rapidement après l'assaut initial. Un rapide échange pourra s'engager alors, avec une sénatrice qui insiste pour que les PJ les suivent dans les étages supérieurs, jusqu'à l'héliport, alors que **Shawn** et **Drewlinson** (seul survivant parmi les conseillers) s'y opposent formellement.

Au cas où les personnages se dirigeraient dans les sous-sols plus tardivement, pour une raison quelconque qui serait donc une mauvaise idée si →

## PROTAGONISTES

Les personnalités suivantes feront partie des survivants de l'assaut initial des extraterrestres. Elles sont décrites en quelques mots pour aider le MJ à les incarner et les rendre attachantes, que les joueurs soient touchés par leur mort éventuelle.

### Deborah Cooper

Future présidente des USA, cette femme afro-américaine d'âge mûr est aussi droite et charismatique que l'image donnée par les médias. Bien que terrorisée par les événements, elle ne cédera jamais à la pression ni à la panique.

### Dwain Shawn

Premier garde du corps de la sénatrice. Grand, brun, dur et pragmatique. Il accepte de couvrir les survivants de mauvaise grâce, seule Cooper compte.

### Don Lopez

Second garde du corps et d'origine hispanique, il est plus sanguin que son collègue. Et plus nerveux aussi, au point de répondre par la violence à une situation trop explosive.

### Charlène Espeza

Jeune serveuse, elle est complètement terrorisée mais forte, prête à faire preuve de courage lorsque la situation l'exige. Elle veut survivre pour sa mère, qui n'a plus qu'elle sur qui compter.

## PROTAGONISTES

### Eric J. Chase

Homme d'affaire d'une cinquantaine d'années, propre sous tout rapport et père de famille exploré, il risque de se révéler vil et intéressé uniquement par sa survie au pire moment.

### Hitomi Naseki

Journaliste japonaise expérimentée, c'est la seule survivante de son équipe d'intervention, qu'elle a sacrifié pour fuir. Elle est intrépide et égocentrique.

### Daryl Drewlinson

Conseiller stratégique de Cooper, il est considéré comme son bras droit. Âgé de presque 60 ans et largement dégarni, il reste pragmatique, presque extrémiste face à cette crise. Il insistera pour que les survivants soient laissés en plan mais se rangera à l'avis de la sénatrice.

### Jason Sullivan

Un jeune homme d'à peine 20 ans, fils de politicien et entraîné à ce gala contre sa volonté. Il sera complètement immature et, en même temps, suffisamment idéaliste pour se sacrifier au profit d'un autre personnage si nécessaire. En vérité, toute sa famille ayant péri dans l'assaut initial, il ne se sentira rapidement plus de raison de vivre.

vous avez bien décrit la situation, les départs de feu ont été éteints par le système anti-incendie. La zone est en revanche inspectée par des Cyborgs armés et hostiles qui ne cherchent pas forcément à abattre les personnages si ces derniers sont désarmés. Par contre, ils voudront les neutraliser pour les soumettre à un *Foreur*. Il faudra fuir vite et efficacement en réussissant **2 tests de Dextérité difficulté 15** sur un total de *5 tests maximums*. Quoi qu'il arrive, mettez en scène la situation pour mettre une énorme pression sur vos joueurs. En cas d'échec, le personnage est neutralisé par un Cyborg. Vous pouvez laisser une chance à ses camarades d'infortune de le sauver si vous souhaitez être magnanime.

Sinon, le PJ est rapidement présenté à un *Foreur* qui mettra fin à ses jours dans des circonstances horribles.

En ce cas, décrivez la scène suivante : *Terrifié(e), tu sens la prise indéfectible de la créature arachnide alors que ses griffes se plantent dans ta peau. Une douleur qui n'est rien comparée à celle qui te déchire l'arrière du crâne, alors que ses dents creusent ta chair et broient tes os. Tu n'as pas le temps de hurler que le monstre t'injecte quelque chose : tes muscles ne t'appartiennent plus. Des images s'imposent à ton esprit. Des souvenirs longtemps refoulés. Des lieux que tu n'as jamais visités. Tu perds peu à peu conscience. Tu sens un liquide chaud baigner tes joues. Ce ne sont pas des larmes, mais tes yeux, liquéfiés. Heureusement pour toi, tu meurs avant de le comprendre.*

## Se terrer en attendant les secours

Il est possible qu'une partie du groupe opte pour cette solution parfaitement raisonnable : trouver une chambre et s'y barricader en attendant l'intervention des forces de l'ordre ou de l'armée. Si le groupe devait se séparer pour cette solution, les PNJ décidant de se barri-

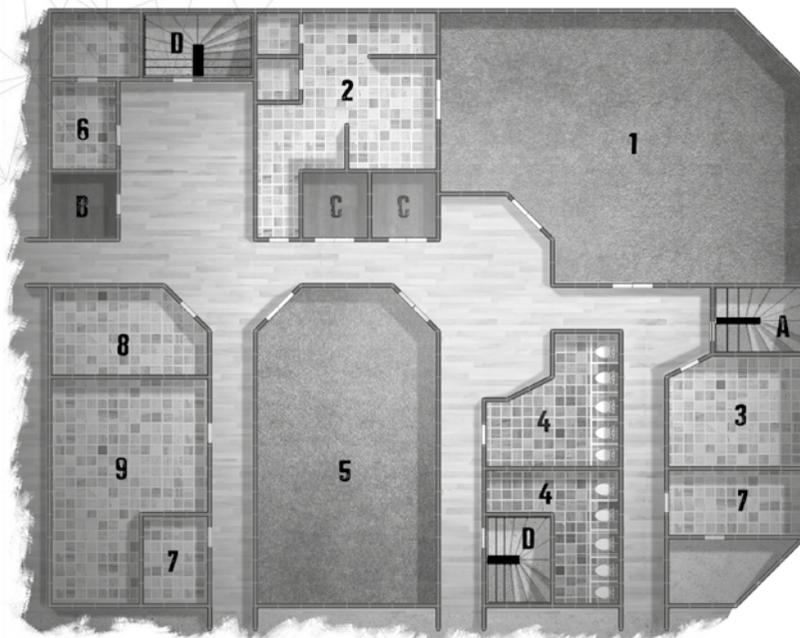
cader seront Charlène et Jason. Qu'ils choisissent une chambre à accès unique ou à deux accès (depuis le couloir et depuis une autre chambre mitoyenne), la scène se déroule comme suit : après avoir efficacement bloqué les portes, les PJ attendent dans un silence de mort. Peut-être guettent-ils par la fenêtre, constatant l'arrivée de véhicules de police dans les rues adjacentes de l'hôtel, les forces de l'ordre restant incapables de pénétrer l'hôtel à cause des éboulements ? Peut-être vident-ils le mini bar ? Peut-être discutent-ils ?

Il s'écoule plusieurs minutes dans ce calme relatif jusqu'à ce qu'un grattement sinistre soit audible. La réussite d'un **test de PER difficulté 15** permet de comprendre que le son provient de la grille du climatiseur et d'avertir Charlène qui se trouve en-dessous, lui permettant de s'en éloigner. En cas d'échec, un *Foreur* en jaillira et la prendra immédiatement pour cible, la tuant dans le round suivant.

Si les PJ disposent des armes adéquates pour vaincre la créature, un combat s'engage. Sinon, il leur faudra fuir en réussissant **deux tests de FOR difficulté 12** pour retirer les barricades (un test par tour). Pendant ce temps, il est nécessaire d'occuper ou de retenir le *Foreur* avec les moyens du bord : utiliser le mobilier de la chambre en réussissant des **tests d'attaque de contact** ou à **distance** contre la DEF de la créature permet de la ralentir un tour. Si nécessaire, Jason se sacrifiera pour permettre au groupe de fuir – surtout si cela lui permet de sauver Charlène.

## Retrouver la sénatrice

Le seizième étage de l'hôtel délimite une cassure dans l'architecture : la partie supérieure de l'immeuble est plus étroite que la base et orientée différemment. À ce niveau, les cages d'escaliers s'interrompent donc et il est



# The Harmony Hotel

Seizième Etage

Plan partiel du Seizième Etage du Harmony Hôtel  
 A : Escaliers de secours menant aux étages supérieurs (17 à 22)  
 B : Ascenseur menant aux étages supérieurs  
 C : Ascenseurs menant aux étages inférieurs  
 D : Escaliers de secours menant aux étages inférieurs

1 : Salle de restauration. De nombreuses tables et chaises rendent la circulation difficile ici. Mais les tables retournées offrent un couvert partiel.  
 2 : Les cuisines. Attention, il y a des extincteurs et des bonbonnes de gaz.  
 3 : Poste de sécurité. Il est inopérant depuis que les extraterrestres ont coupé l'électricité de l'immeuble.  
 4 : Toilettes  
 5 : Grande salle polyvalente - conférence, réception, cinéma  
 6 : Local technique  
 7 : Local d'entretien  
 8 : Bureau  
 9 : Zone de stockage

6 : Local technique  
 7 : Local d'entretien  
 8 : Bureau  
 9 : Zone de stockage

Après quelques présentations, les PJ découvrent qu'une évacuation par hélicoptère est envisageable : un appareil est stationné sur le toit avec un pilote à son bord et, bien que les communications radios soient coupées, le protocole stipule que ce dernier lance les moteurs en cas d'événements suspects. Il sera probablement difficile de faire tenir tout le monde dans l'appareil, mais Cooper sera intraitable : personne ne doit être abandonné.

Pendant que Drewlinson reprend sa respiration, certains personnages pourraient être tentés d'inspecter le poste de sécurité. Ils y repéreront les cadavres de deux agents tués →

nécessaire de trouver une autre issue pour continuer à monter. Pour ce faire, le groupe doit longer une vaste salle de restauration. Un lieu idéal pour retrouver la sénatrice Cooper, son conseiller et ses gardes du corps lors d'un repos forcé, si les PJ ne les ont pas déjà croisés dans le parking : alors que Shawn préférerait continuer l'ascension, Cooper et Drewlinson aurait bien besoin de reprendre leur souffle quelques minutes - d'autant plus que ce dernier souffre d'une cardiopathie. Dans cette salle se trouvent des serviettes et de l'eau fraîche : tout le nécessaire pour soulager un personnage fatigué.

Après quelques présentations, les PJ découvrent qu'une évacuation par hélicoptère est envisageable : un appareil est stationné sur le toit avec un pilote à son bord et, bien que les communications radios soient coupées, le protocole stipule que ce dernier lance les moteurs en cas d'événements suspects. Il sera probablement difficile de faire tenir tout le monde dans l'appareil, mais Cooper sera intraitable : personne ne doit être abandonné.

Pendant que Drewlinson reprend sa respiration, certains personnages pourraient être tentés d'inspecter le poste de sécurité. Ils y repéreront les cadavres de deux agents tués →

### TUER COOPER ?

Ce scénario part du principe que la sénatrice Cooper survit à l'attaque, mais ce n'est en rien une obligation : dans le cas contraire, les États-Unis seront profondément choqués par ce coup de sort. Les élections seront reportées de plusieurs semaines, le temps pour le parti démocrate de trouver un nouveau candidat. En vain cependant : face à cet acte terroriste unanimement condamné, les américains se rangeront au programme protectionniste et militaire de Harvey Bolt, qui sera élu à une très large majorité. Des fonds importants seront alors attribués à la défense nationale

par des *Foreurs*, mais nulle trace de ces créatures – preuve que les extraterrestres ne sont pas nécessairement derrière eux et qu'ils pourraient les rencontrer à n'importe quel moment. Chaque cadavre dispose d'un **pistolet léger**. De façon assez surprenante, Naseki est formée à leur usage et insistera donc pour prendre une de ces armes.

En naviguant entre les différentes caméras de surveillance – avec la réussite d'un **test d'INT difficulté 13** – les PJ apprennent ce qu'il est advenu des otages de la salle de réception : soumis un par un à la succion de trois *Foreurs* restés sur place, la plupart décèdent dans d'atroces souffrances plus ou moins rapidement (cf. *Par le Parking*)

Demandez à vos PJ un **test de CHA difficulté 13** : seuls les deux meilleurs scores peuvent encaisser de continuer à regarder la vidéo. Les autres détournent le regard. Les deux PJ sont alors témoins d'une scène étrange. Une victime semble réagir et rester en contact bien plus longtemps que les autres avec la créature tandis que les muscles de sa mâchoire se détendent en une gueule béante et que le corps semble pris de spasmes convulsifs. L'examen des écrans restent très difficile étant donné le brouillage, les images sont largement pixellisées. Laissez planer le doute.

D'autres caméras indiquent que certains *Cyborgs* ont quitté la salle de réception et arpentent les couloirs à la recherche de nouvelles victimes. Du point de vue des personnages, les extraterrestres se sont lancés dans une mission d'éradication complète de l'immeuble, leurs chances de survie seront nuls s'ils devaient tomber entre leurs mains.

## Dans le noir !

C'est alors que les lumières s'éteignent complètement. Même le générateur de secours de l'hôtel ne prend pas le relais : c'est le noir le plus complet. La tension monte d'un cran. Lopez hurle

sur Drewlinson qu'il faut se remettre en route. Ce dernier a bien du mal mais se relève tant bien que mal, aidé éventuellement par Chase. Les lampes-torche des agents indiquent le chemin, ainsi que la lumière moins efficace de quelques téléphones portables.

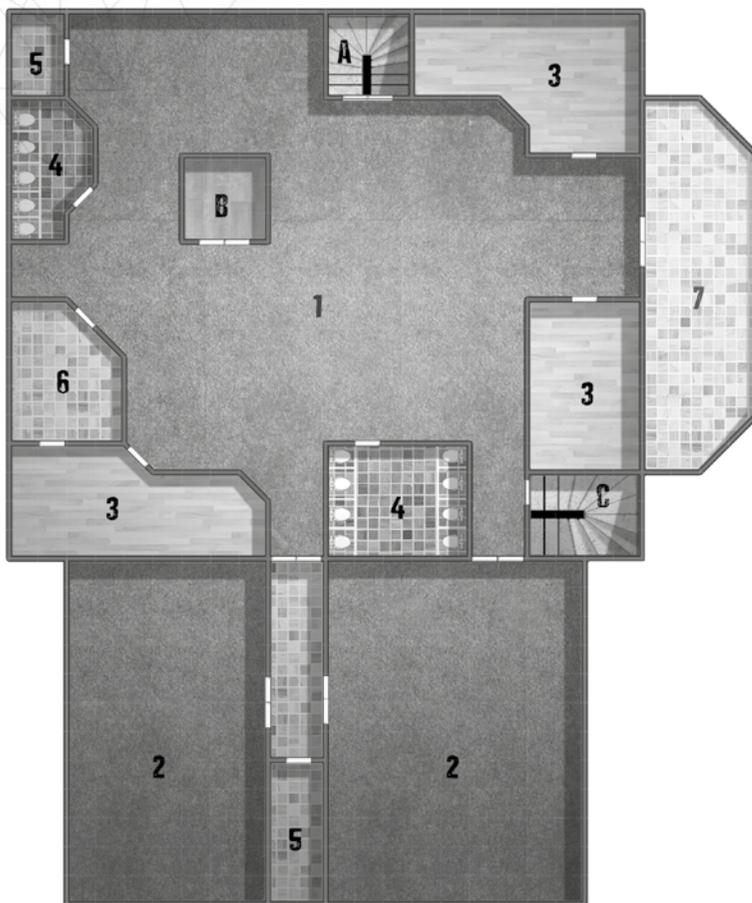
Plusieurs dalles du faux plafond de la salle de restauration éclatent alors tandis que des *Foreurs* bondissent. Combien ? Impossible à estimer dans le noir et la panique (ils sont 6 en réalité). Attribuer un numéro à chaque PJ et lancez 1d4 (ou 1d6 s'il y a 5 joueurs ou plus). Si le numéro d'un PJ est désigné par le dé, ce dernier est pris pour cible par un *Foreur* et pourra *in extremis* le retenir de ses mains.

Tandis que les griffes de la créature lui lacèrent la chair pour approcher l'orifice de son crâne, il aura besoin de l'aide des autres PJ pour survivre – Shawn et Lopez faisant feu sur les autres *Foreurs*. Pour le sauver, il faudra saisir la créature et la jeter au loin à l'aide d'un **test de FOR difficulté 15**. Un seul personnage peut venir efficacement en aide à la victime, et il n'aura que deux essais possibles. Une fois la créature rejetée, les gardes du corps se chargent de l'abattre.

Au moment de sortir de la salle, Drewlinson est agrippé par un *Foreur*. À moins d'une action rapide des PJ, il est abattu sans sommation par Lopez après quoi le groupe peut enfin s'enfuir. Le MJ ne devra pas hésiter à ajouter d'autres victimes à l'attaque en fonction du nombre des survivants actuels.

## Une ascension interminable

Au vingt-deuxième étage, un nouveau changement d'architecture de l'hôtel oblige une dernière fois les PJ à quitter les cages d'escaliers. Alors qu'ils traversent un couloir silencieux, ils entendent soudainement un son mat et très proche, comme si quelqu'un frappait un mur violemment : il s'agit



### Dernier Etage du Harmony Hotel

- A : Escaliers menant au toit
- B : Ascenseur - en panne
- C : Escaliers de secours descendant aux niveaux inférieurs
- 1 : Hall d'exposition. De nombreux sofas, plantes et tables basses s'y trouvent, ainsi que des panneaux traitant de figures internationales connues. Insuffisant pour offrir une couverture partielle.
- 2 : Salles de conférence luxueuse
- 3 : Bureaux
- 4 : Toilettes (Hommes et Femmes)
- 5 : Locaux techniques
- 6 : Zone de stockage
- 7 : Balcon sécurisé

# The Harmony Hotel

Dernier Etage

d'un des survivants (Espeza, Lopez ou Sullivan) qui est en train de se marteler la tête contre le mur avec une force inouïe.

Les PJ n'ont pas le temps d'intervenir que, dans une dernière impulsion, la victime se fracture le crâne contre une décoration murale et décède sur

le coup. Derrière le groupe, la lumière des lampe-torches révèlent la peau blafarde d'un *Gris*.

Désignez un joueur au hasard (par la même manœuvre que précédemment) : il est victime d'une *Panique psi* (il peut tenter d'y résister). Tant →

que le groupe restera en visuel de l'extraterrestre, les PJ s'exposeront à une nouvelle attaque chaque tour.

Faute d'avoir les moyens de lutter, la fuite sera l'unique salut : les gardes du corps n'ont plus de balles. Si Naseki est encore parmi les survivants et qu'elle dispose d'une arme, elle tentera de tirer sur le *Gris*, qui la prendra pour cible avec une *Panique psi*. Sous l'effet de cette terreur artificielle, elle se suicidera devant les personnages – à moins que ces derniers n'interviennent.

Il faut deux tours, donc deux attaques potentielles du *Gris*, pour atteindre la cage d'escalier et se soustraire à son attention. Barricader la porter pour le ralentir ne représente aucune difficulté.

## Un dernier effort

Alors qu'ils sont à bout de force (demandez un **test de CON difficulté 14** ; les PJ qui échouent sont *affaiblis*), les survivants atteignent enfin le toit de l'hôtel où les hélices en pleine rotation de l'hélicoptère leur gonflent le cœur d'espoir. Malgré l'absence d'éclairage, il est possible de discerner vaguement la silhouette du pilote en poste.

Les PJ doivent réussir un **test de PER difficulté 14** pour comprendre que quelque chose cloche : le corps du pilote est complètement immobile (il est mort). Convaincre les autres membres du groupe ne sera pas une tâche aisée et il faudra réussir un **test de CHA difficulté 12** (uniquement pour convaincre les PNJ, les PJ disposent du libre arbitre).

En cas de réussite, les survivants acceptent de rester légèrement en retrait et d'observer une certaine prudence. S'il est encore en vie, Shawn s'approchera prudemment, éventuellement devancé violemment par un Chase à bout de nerf, pressé de monter à bord.

En cas d'échec aux deux tests, le groupe s'approche rapidement de l'hélicoptère, Cooper légèrement en retrait

de Shawn, ce dernier faisant bouclier de son corps.

Dès qu'un personnage approche à moins de 5 m de l'hélicoptère, ce dernier explose – préalablement piégé avec une mine plasmatique posée par un *Foreur* : si le groupe a été convaincu de la menace, seul Shawn meurt dans les flammes (ou Chase s'il l'a devancé).

Dans le cas contraire, tous les PNJ décèdent à l'exception de Cooper, protégée par le corps de Shawn. Les PJ quant à eux doivent réussir un **test de DEX difficulté 12** sous peine de subir **1d10 DM**. Chaque PJ arrivant à 0 PV de cette manière meurt sous le coup de cet ultime coup de sort.

Les flammes léchant la carcasse de l'engin illuminent sinistrement le toit, révélant la présence de trois *Foreurs*. Il n'y a plus aucune issue, hormis se jeter dans le vide. Désespérés, les personnages n'ont d'autre choix que de regarder leur funeste destin en face.

Coupez ici ! Pour le moment...

## Acte 2 : Contre-attaque

Changement de perspective. Les joueurs laissent de côté leur premier personnage et incarnent maintenant les agents de l'Initiative 51 envoyés sur place pour éradiquer la menace extraterrestre, sauver la sénatrice et autant de civils que possible (dans cet ordre de priorité précisément).

Avant même l'attaque de l'hôtel Harmony, l'Initiative était déjà sur le qui-vive, prête à intervenir : une signature OVNI avait été repérée en Pennsylvanie avant de disparaître au-dessus de la ville, probablement par un autre portail. C'est la première fois que les extraterrestres s'approchent de façon aussi visible d'une zone à forte densité de population. Opération craignait deux scénarios : une attaque suicide ou une infiltration.

Dans tous les cas, une équipe devait se rendre sur place pour enquêter. Lorsqu'il devint clair qu'il s'agissait d'une attaque suicide, l'escouade des PJ pouvait s'équiper en conséquence.

Le briefing du Commandant Manendra est rapide : le centre d'intervention ignore combien d'extraterrestres ont pénétré dans l'hôtel et combien de civils il faudra secourir. « *Le maximum* » est une réponse limpide à toute question que pourraient se poser les AX51. L'accès et l'évacuation par le toit sont retenus, et permettront d'éviter le gros des forces de l'ordre et de l'armée mobilisées maintenues à l'extérieur. Toute confrontation directe avec elles est prohibée, dans la mesure du possible.

Avant leur départ, Manendra interpelle les PJ une ultime fois : « *Agents, je n'ai pas besoin de vous rappeler combien cette opération est dangereuse et cruciale. C'est la première fois que vous serez confrontés aux extraterrestres. La première fois que nous, en tant qu'organisation, pouvons répliquer directement à leur agression. J'attends de vous efficacité et pragmatisme : soyez attentifs aux moindres détails. Étudiez-les. Tuez-les. Et ramenez tout ce que vous pourrez. Nous devons les comprendre pour espérer les repousser. Et faites-leur payer nos morts.* »

Cet ultime objectif sera délicat à remplir : les PJ savent que le temps leur est compté et que les forces américaines finiront pas investir l'hôtel rapidement après leur intervention, aussi devront-ils réfléchir et indiquer par quels moyens ils comptent emporter les cadavres extraterrestres ou leurs armes.

## Arrivée par les airs

C'est donc en parachute, largués directement depuis une navette *Skyline* maintenue hors de vue des éventuels hélicoptères des journalistes, que les PJ arrivent sur le toit juste après l'explosion. Tirer sur des *Foreurs* presque immobiles à proximité d'un brasier et inconscients de leur présence devrait

être une formalité, même depuis les airs. Il n'est pas nécessaire de demander un test d'attaque à distance mais, si vous le souhaitez, n'imposez aucun malus.

Le *Skyline* dispose d'un vol stationnaire lui offrant le luxe d'atterrissages et de décollages verticaux si nécessaire : une option sécurisée pour évacuer les survivants du toit. Cependant, cette solution est à envisager avec prudence car elle expose forcément l'initiative aux médias : la décision revient donc aux PJ en fonction de leurs échanges avec la sénatrice et d'une promesse de sa part ne pas alerter les secours avant la fin de l'opération (nécessitant éventuellement un **test de CHA difficulté 13**).

Après quelques échanges avec les survivants, prise de renseignement et d'éventuels soins, les agents peuvent se lancer dans le nettoyage de l'hôtel. À commencer par le dernier étage de l'immeuble (Annexe A) : lorsque les PJ descendent les escaliers, ils découvrent un grand hall exposant diverses œuvres d'art prestigieuses

Mais ce n'est pas vraiment ce qui retient leur attention : au-delà du hall se tiennent un *Gris (I)* (sauf s'il a été abattu dans le chapitre *Une Ascension interminable*) et deux *Cyborgs (I)*, sortant tout juste des escaliers de secours. Au deuxième tour de combat, deux *Foreurs* jailliront à travers la double porte vitrée menant vers le balcon sécurisé (7).

Pour les PJ, c'est leur premier face-à-face avec les ET : insistez sur le comportement détaché et silencieux des cyborgs, la peau translucide laissant deviner quelques organes internes du gris ou sur son visage dénué d'expression. Malgré leur entraînement, une boule se forme au fond de leur gorge : ils gagnent 2 PT.

**Stratégie des ET** : Les extraterrestres, persuadés d'avoir éliminé toute menace directe dans l'hôtel, seront →

surpris par la présence de soldats armés et entraînés au dernier étage de l'immeuble. Ils manqueront de prudence et ne se placeront pas à couvert lors du premier tour, se contentant de riposter avec leurs armes plasma. À partir du second tour, ils gagnent le couvert tandis que le *Gris* utilise la *Panique psi* tant qu'au moins un *Cyborg* est debout. Peu importe la durée du combat, les extraterrestres auront eu le temps d'avertir leurs alliés de l'arrivée de ces secours inopportuns.

Les ET sont insensibles à toute tentative de communication : ils attaquent à vue et se battent jusqu'à la mort. Les cyborgs ne semblent ressentir aucune douleur et restent stoïques face à leurs membres arrachés sous les impacts de balles des PJ. Les *Foreurs* se déplacent le long des murs, tels des araignées géantes, cherchant à atteindre visage ou dos de leurs victimes. Enfin, le *Gris* est plus discret, plus timoré : conscient de son corps frêle, il se cache et évite l'affrontement direct autant que possible. Ses mouvements sont simples et précis.

Une fois l'affrontement terminé, les PJ disposent de deux options pour atteindre les niveaux inférieurs.

## Par l'ascenseur ou par les escaliers ?

Les ascenseurs ne sont plus fonctionnels, de nombreuses cabines étant effondrées dans les niveaux inférieurs. Cependant, il reste possible de descendre en rappel dans les cages grâce aux câbles : les protections des armures de combat offrent un coefficient de friction suffisant pour permettre une telle manœuvre sans blesser l'agent. Malgré tout, l'opération est délicate, avec une quasi-chute libre de quelques seize étages avant de changer de cage.

Les PJ optant pour cette méthode doivent réussir un **test de CON difficulté 13**. En cas d'échec, ils se récep-

tionnent mal à l'arrivée et subissent 1d4 DM. Sur un échec critique, ils se démettent l'épaule et subissent une **Blessure Grave**. Il est possible de remettre l'articulation en place avec un **test d'INT difficulté 12**. En cas de réussite (2 DM supplémentaires, mais la blessure grave disparaît), l'Agent ne sera pas immobilisé pour la mission suivante (si vous utilisez l'option *Double Agent*).

Si les PJ veulent continuer de nettoyer l'endroit et/ou tenter de sauver les derniers otages dans la salle de réception, il faudra recommencer la même manœuvre au niveau 16 dans une autre cage d'ascenseur, avec les mêmes risques. Passer par les escaliers sera bien plus prudent mais nettement plus long, condamnant les otages à une mort certaine.

## La salle de restauration

Quelle que soit l'option retenue, les agents ne rencontrent aucune opposition jusqu'au seizième étage et la salle de restauration, déjà théâtre d'une scène de bataille (Annexe B). Une partie des forces extraterrestres s'est réunie ici suite à l'attaque du dernier étage : on y retrouvera au final un *Gris (I)* et jusqu'à six *Cyborgs (I)*.

Il faudra distinguer deux cas de figures : si les PJ sont descendus par la cage d'ascenseur ou par les escaliers.

Dans le premier cas, les extraterrestres ne sont pas encore en position : seuls deux *Cyborgs* et le *Gris* errent dans les couloirs entre 1 et 5. Dans le second cas, il y a deux *Cyborgs* de plus en position d'embuscade dans la salle 1. Trois tours après le début de l'affrontement, les forces restantes apparaîtront au rythme de 2 cyborgs tous les deux tours depuis les escaliers de secours D.

**Stratégie des ET :** Le *Gris* restera le plus possible loin de l'affrontement, entre les salles 1, 2 et 5. Il utilise au

maximum sa *Panique psi*. Les Cyborgs quant à eux tiennent le couloir et se replient éventuellement dans les salles adjacentes s'ils se font toucher. Toute explosion (par grenade défensive, par exemple) dans les cuisines entraîne une réaction en chaîne qui souffle la pièce et une partie de la salle 1 – tuant sur le coup tout ET qui se trouverait à l'intérieur.

Une fois l'affrontement terminé, les agents peuvent éventuellement s'attarder sur le cadavre de Drewlinson : certes, la poitrine présente deux impacts de balles incompatible avec les armes plasmas des extraterrestres, mais l'expression faciale et les yeux sont très altérés. Même mort, un *Foreur* a manifestement réussi à faire son office, quoi que ce soit.

## La salle de réception

C'est au premier étage que se tient le dernier bastion des ET, repliés dans la salle de réception (1) : un *Gris* (I), quatre *Cyborgs* (I) et deux *Foreurs*.

Les conditions de l'affrontement dépendront de la vitesse à laquelle les PJ atteignent les lieux : s'il reste des survivants, ils ne sont plus qu'une trentaine, réunie au centre de la salle, au milieu de toutes les victimes des *Foreurs*. Si les agents ont été plus lents, ils arriveront peut-être juste à temps pour assister au trépas du dernier otage.

**Stratégie des ET** : Si des otages sont présents, les extraterrestres n'hésiteront pas à s'en servir comme boucliers humains. Il ne sera pas possible pour les PJ d'utiliser les grenades ou les arcs de feu dans ces conditions. Classiquement, les *Cyborgs* resteront en première ligne. Le *Gris*, ne disposant plus assez d'*Energie Psi* – à cause de son brouilleur de communication – reste en retrait en utilise son pistolet à plasma. Quant aux *Foreurs*, ils quitteront rapidement la salle de réception pour tenter de prendre les agents à revers *via* les couloirs contournant la salle de réception.

La mort du *Gris* lève le brouillage des communications.

Les PJ n'auront pas l'occasion de traîner sur place après l'affrontement : dès le brouillage levé, Opération les avertit que des hélicoptères militaires se dirigent vers l'hôtel. Une évacuation d'urgence est ordonnée.

## Conclusion

Cette soirée marque un tournant dans l'invasion : certes, aux yeux du peuple, il ne s'agissait que d'une attaque terroriste parmi d'autres. Alimentés par les thèses officielles gouvernementales et de faux témoignages vidéo, les réseaux sociaux se pareront de messages de soutien aux victimes tels *Je suis Philadelphie*.

Mais les extraterrestres viennent de faire preuve d'une audace sans précédent, annonçant des événements bien pires.

Le lendemain, la nouvelle tombe : les élections sont reportées de quelques jours. Mais l'attaque n'aura rien changé au rapport de force entre les candidats. Largement victorieuse, Cooper deviendra la première présidente des États-Unis. Elle représente une alliée potentielle des PJ, parce qu'elle n'oubliera jamais sa dette envers eux et l'organisation illégale qui les emploie. Elle pourra aussi devenir une épine dans leur pied, nous y reviendrons dans la suite de la campagne

L'Initiative enquêtera sur les civils ayant survécu à l'incursion – et en particulier sur les PJ de l'acte 1. Leur sang-froid et leur capacité à gérer une incursion extraterrestre, sans arme et sans réelle expérience de ce genre de combat, signale en eux de potentielles recrues de valeur. Si l'étude de leurs dossiers révèle des compétences intéressantes pour l'organisation, ces rescapés seront approchés : on leur proposera une revanche contre leurs précédents bourreaux. À armes un peu plus égales, cette fois-ci. →

## Bestiaire

### Le Foreur

Une créature au corps plat, circulaire et bombé d'où partent six longues pattes fines se terminant par des griffes minuscules. Il n'y a ni avant ou arrière, le monstre se déplaçant dans toutes les directions sans jamais se tourner. Le corps est charnu tandis que la peau, rosée, reste suintante en toutes circonstances. Hormis un orifice au centre du «*ventre*», bordé de minuscules dents métalliques, la créature ne présente aucun organe sensoriel remarquable. Le corps d'un foreur fait environ 40 cm de diamètre, tandis que les pattes sont longues de presque autant.

NC 1/2

FOR -2 DEX +4\* CON -2

INT -3 PER +0 CHA -4

DEF 15 DEF PSI - PV 2 Init 19

RD 1 - *Organique*

Attaques

**Griffes** +4 DM 1d4-2

**Propriétés** : Tranchant

Capacité(s) spéciale(s)

- **Machine** : Le foreur est immunisé aux attaques psi visant la DEF PSI.

- **Forage** : Lorsqu'il est adjacent à un humain, le foreur peut tenter de l'agripper pour une action d'attaque en réussissant un test de DEX contre la DEF de la cible. En cas de réussite, il commence immédiatement à forer le corps de sa victime pour atteindre son système nerveux. Chaque tour, il ignore la RD d'une valeur cumulative égale à 1d6. Une fois la RD égalée ou dépassée, le foreur injecte ses nanodendrites, tuant sa cible sur le coup.

Si la victime d'un forage ne peut se dégager de l'emprise seule, un allié

peut tenter d'arracher la créature en réussissant un test de FOR difficulté 15. Le foreur est alors éjecté à [Mod. de FOR de l'allié] +1 m de la cible. Il est possible de tirer sur le foreur contre sa DEF, sa victime subissant la moitié des DM de l'attaque. Enfin, attaquer à bout portant ou avec une arme blanche épargne la victime.

### Le Gris

Un gris est une créature humanoïde de grande taille (environ 1,90 m de haut) à la peau très pâle, presque transparente, laissant deviner certains organes, nerfs ou vaisseaux sanguins. Morphologiquement proche de l'humain, elle est cependant dépourvue de tout phanère (nul cheveux, ongle ou



poil) et présente un crâne légèrement hypertrophié, tandis que la plupart de ses organes sensoriels (oreilles, nez, bouche), musculaires ou génitaux sont atrophiés. Ses yeux sont plus grand que ceux des humains, mais complètement opaques et blancs, comme s'ils étaient non fonctionnels.

**NC 1**

**FOR 2 DEX +1 CON -2**

**INT +3\* PER -1 CHA +2**

**DEF 11 DEF PSI 14 PV 8 Init 12**

**RD -**

Attaques

**Pistolet Plasma Léger +2 DM 2d8**

**Propriétés** : Léger, fiable, moléculaire, perforant

**Attaque Psi +5**

Capacité(s) spéciale(s)

**Panique Psi** : en réussissant un test d'Attaque Psi contre une cible à portée moyenne, le Gris impose un test de CHA difficulté 15. En cas de réussite, la cible est automatiquement *Paniquée* à son prochain tour. Le tour suivant, ses PT retombent à 3 (à moins d'une nouvelle Panique Psi).

## Le Cyborg

Cet ensemble de créatures ne dispose pas de réelle uniformité morphologique. Le cyborg est une créature vaguement humanoïde grotesque où de nombreux organes et membres sont remplacés par des équivalents cybernétiques. Il est impossible de reconnaître la base biologique à partir de laquelle a été créée le cyborg tant les chairs sont déstructurées et la peau boursouflée ou brûlée. Le nombre de membres varie d'un cyborg à l'autre, mais ils conservent généralement une répartition classique de deux bras et deux jambes.

**NC 1/2**

**FOR +1 DEX +0 CON +1**

**INT -1 PER +1 CHA -1**

**DEF 10 DEF PSI 15 PV 8 Init 11**

**RD 1 - Blindée**

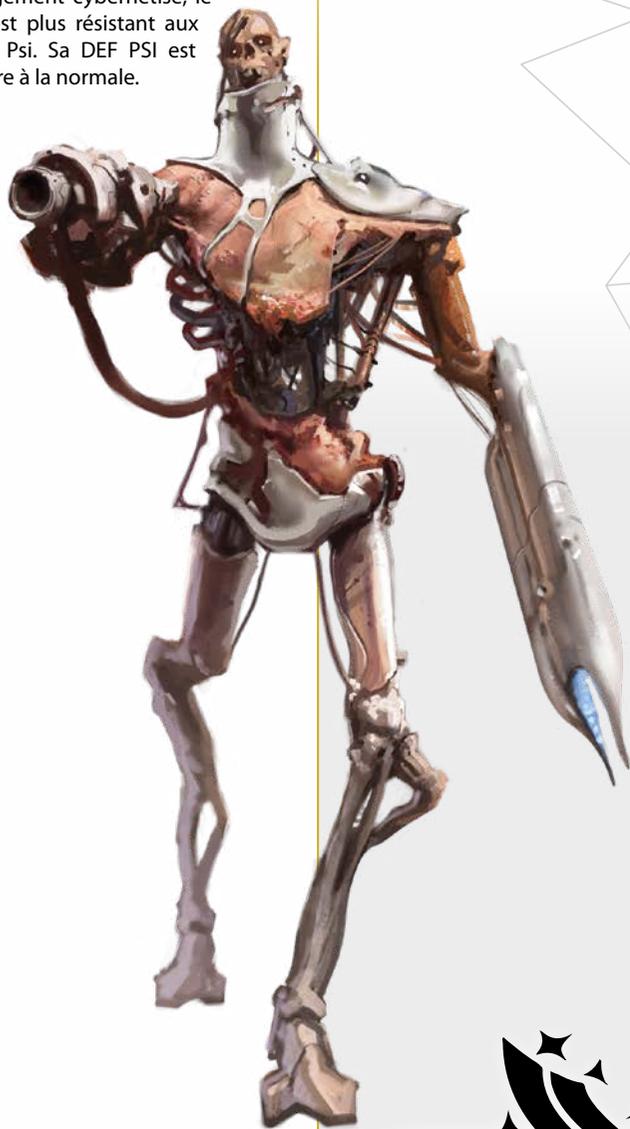
Attaques

**Pistolet Plasma Léger +3 DM 2d8**

**Propriétés** : Léger, fiable, moléculaire, perforant

Capacité(s) spéciale(s)

**Résistance Psi** : À cause de son cerveau largement cybernétisé, le cyborg est plus résistant aux attaques Psi. Sa DEF PSI est supérieure à la normale.





## Les pré-tirés civils (niveau 1)



### 1. Markus Scheurer – allemand – Profil scientifique (Réflexion)

Grand, blond, la peau pâle et un peu empâté. Brillant et jeune physicien autodidacte, Markus est depuis deux ans chargé de cours dans la prestigieuse université anglaise d'Oxford. C'est en tant que conférencier sur un colloque scientifique tenu à l'Université de Philadelphie qu'il a reçu une invitation pour le gala démocrate.

Légèrement introverti, Markus est un des cerveaux les plus géniaux de sa gé-

nération. Il en a conscience mais évite autant que possible de mettre en avant ses prodigieuses capacités pour ne pas paraître condescendant auprès de ses interlocuteurs, forcément moins intelligents. Malheureusement, ses carences en contacts sociaux ont tendance à produire l'effet inverse.

*Enseignant et chercheur en Sciences Physique à Oxford*

**FOR** 11/+0 **DEX**10/+0 **CON** 10/+0

**INT** 19/+4\* **PER** 13/+1 **CHA** 12/+1

**DEF** 10 **DEF PSI** 11 **PV** 6 **Init** 10 **PC** 3

Trait(s) : Nerd

**Voie de la corporation (Université)**  
Rang 2

**Voie de l'investigation** Rang 1

**Voie de la science** Rang 2

Bonus d'attaque

**ATC** +0 Total +0

**ATD** +0 Total +0

Équipement de Prédilection : un téléphone portable dernier cri, une paire de lunettes, quelques kleenex pour s'éponger le front



## 2. Evan Hodges – afro-américain – Profil journaliste (Aventure)

Carrure moyenne, les cheveux courts et noirs, toujours impeccable au niveau vestimentaire. Evan cumule plusieurs casquettes. Romancier, journaliste, théoricien et « *conspiratiologue* », de son propre aveu. Il étudie le monde, l'analyse et recherche les liens cachés, les manœuvres des politiques et des corporations pour s'attirer le pouvoir, le façonner ou le perdre au profit d'autre groupes. Lancer des alertes l'intéresse moins que comprendre les ficelles du monde.

Rien de plus naturel pour lui que de faire jouer ses relations pour assister au gala pour pister ces fameuses ficelles.

*Journaliste freelance*

**FOR** 10/+0 **DEX** 13/+1 **CON** 11/+0

**INT** 13/+1 **PER** 14/+2\* **CHA** 14/+2

**DEF** 11 **DEF PSI** 12 **PV** 8 **Init** 13 **PC** 6

Trait(s) : Fin psychologue

**Voie du discours** Rang 1

**Voie de l'investigation** Rang 1

**Voie des voyages** Rang 0

Bonus d'attaque

**ATC** +1 Total +1

**ATD** +0 Total +1

Équipement de Prédilection : un appareil photo, son fidèle carnet de note et une carte de presse périmée.



## 3. Alexandra « Alex » Marshall – américaine – Profil inspecteur (Aventure)

Châtain, les yeux verts, un physique athlétique et les sourcils souvent froncés. Alex est une rebelle en conflit permanent avec le monde qui l'entoure. Avec son riche père qui ne voulait pas qu'elle s'engage dans les forces de police pour y mener une vie indigne de son rang. Avec une société qui la réduit en permanence au rang de jeune fille privilégiée. Tout ce qu'elle a aujourd'hui, y compris son poste de lieutenant de police à Washington, elle le doit à sa propre volonté.

Malgré les relations tendues qu'elle entretient avec son père, elle a accepté de se rendre au gala démocrate à ses côtés.

*Lieutenant de police*

**FOR** 10/+0 **DEX** 15/+2\* **CON** 11/+0

**INT** 13/+1 **PER** 12/+1 **CHA** 14/+2

**DEF** 12 **DEF PSI** 12 **PV** 8 **Init** 15 **PC** 6

Trait(s) : Riche

**Voie des armes à feu** Rang 1

**Voie des corporations (loi)** Rang 1

**Voie de l'investigation** Rang 0

Bonus d'attaque

**ATC** +0 Total +0

**ATD** +1 Total +2

Équipement de Prédilection : un insigne de police, un pistolet moyen (1d8 DM – mais pas ce soir !), un pendentif souvenir de sa défunte sœur.



#### 4. Tomau Sanmarti – vénézuélien – Profil garde du corps (Action)

Large d'épaule, la peau ambrée, une barbe courte parfaitement entretenue. Après une enfance compliquée, Tomau a fui les gangs de rue du Venezuela. Une rencontre providentielle avec la gentille Carolina à la frontière mexicaine et un mariage arrangé lui ont offert la précieuse carte verte. Il sait que les sentiments de sa femme sont sincères mais, s'il fait de son mieux pour répondre à son affection, ils ne sont pas réciproques.

Tomau travaille pour une société privée de sécurité et a été engagé pour assurer la sécurité du gala. Pour l'occasion, il ne dispose que d'un unique chargeur de 10 balles.

*Garde du corps*

**FOR** 15/+2\* **DEX** 15/+2 **CON** 13/+1

**INT** 10/+0 **PER** 12/+1 **CHA** 10/+0

**DEF** 12 **DEF PSI** 10 **PV** 11 **Init** 15 **PC** 2

Trait(s) : Autorité Naturelle

**Voie des armes à feu** Rang 1

**Voie du corps à corps** Rang 0

**Voie des exploits physiques** Rang 1

Bonus d'attaque

**ATC** +2 Total +4

**ATD** +0 Total +2 (+4)

Équipement de Prédilection : une photo de sa femme, un pistolet lourd (1d10 DM), une paire de lunettes de soleil opaque.



#### 5. Clarity Galbraith – amérindienne – Profil majordome (Réflexion)

Mate de peau, les cheveux longs et lisses coiffés en chignon, une expression toujours souriante qui cache des stigmates moraux. Clarity n'a pas eu une vie facile, son corps porte sous ses vêtements les marques de sévices de maltraitance. Elle a pris d'elle-même sa revanche sur la vie, quitté les réserves indiennes du Mississippi, voyagé villes après villes.

Grâce à sa faculté à percer le cœur des gens, elle a finalement fait les bonnes rencontres et intégré une prestigieuse école d'hôtellerie. Elle travaille au Harmony Hotel dans le cadre d'un stage d'étude.

*Gouvernante*

**FOR** 10/+0 **DEX** 15/+2 **CON** 10/+0

**INT** 13/+1 **PER** 12/+1 **CHA** 15/+2\*

**DEF** 12 **DEF PSI** 12 **PV** 6 **Init** 15 **PC** 4

Trait(s) : Fin psychologue

**Voie du discours** Rang 1

**Voie de la furtivité** Rang 2

**Voie de la psychologie** Rang 2

Bonus d'attaque

**ATC** +0 Total +0

**ATD** +0 Total +2

Équipement de Prédilection : un livre de poèmes amérindiens.

## Les pré-tirés AX51 (niveau 2)

### 1. Tō Shuren – nord-coréen – Commando

Athlétique, taillé à la serpe, le visage dur et froid, les cheveux courts et noirs. Tō est un ancien transfuge nord coréen recruté par l'Initiative à l'occasion d'un combat contre les extraterrestres le long de la frontière chinoise. Il garde de cet épisode une large balafre le long de l'arcade droite qui lui déchire une partie de la joue. D'un naturel discret, il a développé ses capacités grâce au programme d'entraînement spécial AX51 au point de devenir un fantôme.

Il garde toujours un couteau à portée de main, fixé à son bras gauche. Il a commandé auprès du CA une arme spécifique, un Jian -- une épée longue traditionnelle chinoise -- fixé au dos de son armure de combat uniformément noire, poignée vers le bas. Adepte du combat à courte portée, il ne part jamais en mission sans son fusil à canon scié.

*Ancien garçon des rues*

*Niveau 2*

**FOR** 13/+1 **DEX** 17/+3\* **CON** 12/+1

**INT** 10/+0 **PER** 11/+0 **CHA** 12/+1

**DEF** 17 **DEF PSI** 11 **PV** 10

**Init** 17 **PC** 3

**RD** 8 – Standard

Trait(s) : Vif

**Voie de la Furtivité** Rang 1

**Voie du Corps à Corps** Rang 2 – Arme  
de Prédilection : Jian

**Voie du Commando** Rang 1

- Fine Lame (+1d6 DM de mêlée)

**Capacité(s) unique(s)** : Entaille

Bonus d'attaque

**ATC** +2 Total +3 (+6 avec le Jian)

**ATD** +1 Total +4

Équipement de Prédilection : une armure de combat standard, un canon Scié (1d10 DM – Dispersion), un jian (1d8 DM – Tranchant), 1 grenade défensive (4d6 DM) et une Trousse de soin



## 2. Yembe Mbèndé – camerounais – Artilleur

Montagne de muscles de plus d'un mètre quatre-vingt dix, bien portant, des dents blanches immaculées qui jurent avec une peau plus noire que la nuit, chauve. Yembe est une force de la nature qui s'est orienté vers la formation d'artilleur pour ses prédispositions naturelles à porter des armures et équipements lourds. Jeune rugbyman prédit à un avenir en équipe nationale, il dé-



laissa rapidement toute velléité sportive pour se tourner vers la profession de militaire pour la sécurité de l'emploi et le salaire, transmettant l'intégralité de sa solde à sa famille.

C'est dans ces conditions qu'il a été recruté par l'Initiative.

Fier de son pays, son armure de combat est renforcée avec de larges plaques aux couleurs verte et or du Cameroun (*NdA* : pour faire le lien avec la capacité – *Rembourrage* – de l'artilleur attribuée à ce pré-tiré) tandis que son lance-grenade et sa mitrailleuse légère présentent sur les côtés des liserés rouges. La cuisse droite de son armure héberge le holster de son lance-grenade ainsi qu'une cache pour une grenade supplémentaire.

*Ancien sportif de haut niveau*

*Niveau 2*

**FOR** 16/+3 **DEX** 13/+1 **CON** 15/+2\*

**INT** 10/+0 **PER** 11/+0 **CHA** 10/+0

**DEF** 15 **DEF PSI** 10 **PV** 15 **Init** 13 **PC** 2

**RD** 8 – *Standard* +2 **RD non réductible**

Trait(s) : Résistant

**Voie des exploits sportifs** Rang 1

**Voie de la survie** Rang 1

**Voie de l'artilleur** Rang 2

- Rembourrage (+2 RD non réductible)

- Tir de Couverture

**Capacité(s) unique(s)** : Formation au lance-grenade

Bonus d'attaque

**ATC** +0 Total +3

**ATD** +3 Total +4

Équipement de Prédilection : une armure de combat standard, une mitrailleuse légère (3d6 DM – Imprécise, carnage), un lance-grenade (3d6 DM) et un couteau de combat (1d4 DM – Discret, tranchant).

### 3. Sima Nazeri – américaine d'origine iranienne – Tireur d'élite

Fine, plutôt petite, nerveuse, les cheveux longs coiffés en arrière et maintenus par un foulard noir. Sima était photographe de terrain au Moyen-Orient lorsqu'elle assista un jour à une incursion extraterrestre dans un village de campagne, en pleine zone de guerre syrienne. Parmi les rares rescapés, son sang froid impressionna les AX51 venus enquêter sur les lieux, qui lui proposèrent un recrutement.

Sa formation de tireur d'élite découla naturellement de son calme et de sa précision, tout particulièrement au fusil de précision. Des zébrures légèrement argentées sont dessinées sur son armure de combat, si bien qu'elle a hérité du surnom de "tigresse" au sein de son escouade.

*Ancien journaliste de guerre*

*Niveau 2*

**FOR** 10/+0 **DEX** 15/+2 **CON** 10/+0

**INT** 13/+1 **PER** 15/+2\* **CHA** 12/+1

**DEF** 16 **DEF PSI** 11 **PV** 8 **Init** 15 **PC** 3

**RD** 8 – Standard

Trait(s) : Observatrice

**Voie de la Psychologie** Rang 1

**Voie de l'Investigation** Rang 1

**Voie du Tireur d'élite** Rang 2

- Vigilance visée

- Œil de lynx

**Capacité(s) unique(s)** : Arme fétiche (Fusil de Précision)

Bonus d'attaque

**ATC** +0 Total +0

**ATD** +3 Total +5

Équipement de Prédilection : une armure de combat standard, un fusil de Précision (2d6 DM – Encombrant), un pistolet moyen (1d8 DM – Discret), une grenade défensive (4d6 DM) et une trousse de soin.



#### 4. Esther Lindeman – suédoise – Ingénieur

Blonde, peau blanche, cheveux mi-longs coiffés en queue de cheval. Major de promo à l'université de Linköping, Esther était promise aux plus prestigieuses spécialités que pouvait offrir la médecine moderne. C'était sans compter l'accident

d'avion qui emporta ses parents, imputé à un attentat terroriste. Pour ne pas sombrer, elle s'engagea dans l'armée suédoise avec pour objectif d'intégrer la lutte anti-terroriste. C'est ainsi qu'elle fut repérée par l'Initiative.

Brillante et empathique, elle n'a pas oublié sa volonté de venir en aide aux autres. C'est pourquoi elle s'orienta sur la formation d'Ingénieur, plus particulièrement sur les soins de terrain. Son drone toujours fixé sur le dos de son armure de combat aux rayures verticales blanches, elle est équipée d'un fusil d'assaut et de deux trousse de soins fixées à chacune de ses cuisses.

*Ancienne étudiante en médecine*

*Niveau 2*

**FOR** 10/+0 **DEX** 13/+1 **CON** 11/+1

**INT** 15/+2 **PER** 10/+0 **CHA** 14/+2\*

**DEF** 15 **DEF PSI** 12 **PV** 10 **Init** 13 **PC** 4

**RD** 8 – *Standard*

Trait(s) : Cultivée

**Voie de la médecine** Rang 1

**Voie du pilotage** Rang 1

**Voie de l'Ingénieur** Rang 2

- Protocole Médical

- Protocole de Stimulation

**Capacité(s) unique(s)** : Moustik

Bonus d'attaque

**ATC** +0 Total +0

**ATD** +3 Total +4

Équipement de Prédilection : une armure de combat standard, un fusil d'Assaut (2d8 DM), un Moustik, et deux trousse de soins



## 5. Antoine Reverdin – français caucasien – Tacticien

Blanc, cheveux châains légèrement ondulants, barbe courte bien entretenue, sourire narquois aux lèvres. Les chemins les plus surprenants peuvent mener à l'Initiative, et c'est le cas d'Antoine : cambrioleur et faussaire, spécialiste du vol d'objets de luxe et des plans d'évasion les plus fous, il finit par se faire interpeller par la police allemande. Promis à l'extradition vers la France, l'Initiative lui offrit la possibilité d'éviter la prison.

Avec ses prédispositions naturelles aux acrobaties et son analyse instinctive du terrain, la formation de Tacticien était faite pour lui. Sa tourelle automatique est fixée au dos de son armure aux tons gris et bleu. Il manie le fusil d'assaut et a fait équiper un grappin télescopique sur l'avant bras droit de son armure. Enfin, il porte deux grenades dans une loge de la cuisse gauche.

*Ancien cambrioleur*

*Niveau 2*

**FOR** 11/+0 **DEX** 15/+2\* **CON** 12/+1

**INT** 13/+1 **PER** 10/+0 **CHA** 14/+2

**DEF** 16 **DEF PSI** 12 **PV** 10 **Init** 15 **PC** 4

**RD** 8 – *Standard*

Trait(s) : Futé

**Voie du discours** Rang 1

**Voie du danger** Rang 1

**Voie du tacticien** Rang 2

- Déplacement tactique

- Grappin télescopique

**Capacité(s) unique(s)** : Tourelle automatique

Bonus d'attaque

**ATC** +0 Total +0

**ATD** +3 Total +5

Équipement de Prédilection : une armure de combat standard, un fusil d'assaut (2d8 DM), une tourelle automatique, une grenade défensive et une trousse de soins.



# CHRONIQUES OUBLIÉES - FEUILLE DE PERSONNAGE

**Personnage** \_\_\_\_\_

**Joueur** \_\_\_\_\_

**Profil**

**Niveau** \_\_\_\_\_ **Famille** \_\_\_\_\_

**Sexe** \_\_\_\_\_

**Âge** \_\_\_\_\_

**Taille** \_\_\_\_\_

**Poids** \_\_\_\_\_

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE	
<input type="checkbox"/> <b>FOR</b> FORCE				<b>INITIATIVE</b>	VALEUR DEX	<b>DV</b> DÉS DE VIE	
<input type="checkbox"/> <b>DEX</b> DESTINETÉ				<b>AU CONTACT</b>	FOR NIV	<b>PV</b> POINTS DE VIE	
<input type="checkbox"/> <b>CON</b> CONSTITUTION				<b>A DISTANCE</b>	DEX NIV	MAX.	
<input type="checkbox"/> <b>INT</b> INTELLIGENCE				<b>MAGIQUE</b>	NIV	POINTS DE VIE RESTANTS	
<input type="checkbox"/> <b>PER</b> PERCEPTION						DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> <b>CHA</b> CHARISME						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
						<b>RD</b>	
				<b>DEFENSE</b>	<b>Total</b>		
<b>TRAIT</b>				<b>DEF</b> DEFENSE	10 +	ARMURES	
						CAPACITÉS	
						DEX	
						DIVERS	
				<b>ARME</b>	<b>ATTAQUE</b>	<b>DM</b>	<b>SPECIAL</b>
					1d20 +		
					1d20 +		
					1d20 +		

## CAPACITES DU PERSONNAGE

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>			
<b>1</b>			
<b>2</b>			
<b>3</b>			
<b>4</b>			
<b>5</b>			



# BÂTISSÉS & ARTIFICES

## Bâtisses & Artifices n° 22

### NAVIRE : LE DIAMANT VERT

#### Jolly Roger se met au vert

*La Bâtisse du jour est insaisissable et pour cause ! Tombé dans les mains d'un homme que rien ne prédisposait à la piraterie, pas même à la mer, le Diamant Vert est un navire rapide dont le principal atout est son équipage de qualité.*

*La description qui en est faite ici se situe avant les événements du scénario Pavillon Noir présent dans ce numéro, Pas d'erreur, c'est le Sieur.*

#### Vieux continent, vieille histoire

##### Révolte sur terre...

Eric Maillard commence sa vie loin des océans. Issu du Paris populaire, fils de cordonnier, son incroyable nez est repéré adolescent par un parfumeur qui le prend sous son aile. Le voilà au contact de la bourgeoisie et de la petite noblesse de la ville. Le choc est d'une incroyable violence. Maillard, probablement trop protégé par une mère étouffante, ne peut réprimer un sentiment d'injustice. D'abord irritant, ce sentiment ne cesse de grandir et finit par dévorer tout son cœur, le conduisant à participer activement à plusieurs révoltes.

Jusqu'à la dernière, celle de trop, celle qui le mène au pied de Versailles et de la cour du Roi Soleil. Un malencontreux concours de circonstances, et c'est un enfant qui meurt écrasé par la foule. Un enfant qui s'avère être le fils d'un nobliau qui a ses entrées au palais, et convainc le Roi de mettre tous les moyens possibles pour punir le responsable. Maillard, hélas pour lui, est un beau parleur charismatique trop visible. Il est vite identifié comme bouc émissaire. Il est contraint de fuir Paris et

se réfugie au Havre, où il embarque sur le Diamant Vert, un schooner de transport rapide qui s'apprête à traverser l'Atlantique pour les Antilles.

##### ...Révolte en mer

Maillard n'a guère de difficultés à négocier une place comme manoeuvre pour payer sa traversée. Peut-être n'est-il pas pour rien dans la disparition inopinée de l'homme qu'il remplace... Il n'est pas vraiment marin, mais il les côtoie de près, réalisant leurs basses besognes un peu partout, observant avec attention la vie de bord. Cette position unique et sa volonté à faire sans discuter tout ce qu'on lui demande participe à le faire vite accepter.

Les jours passent. Le plus terrible des ennemis finis par arriver : l'absence de vent. La Diamant Vert met quasiment en panne, encore loin de son objectif. Les réserves s'épuisent. La faim commence à sérieusement tenailler les marins, alors que la capitainerie dispose encore de ses confortables réserves dédiées.

L'esprit de justice de Maillard finit par reprendre le dessus et, alors que les voiles se refusent toujours catégoriquement à gonfler, c'est la révolte. Les officiers, incapables de faire face, sont tous tués sous l'impulsion d'un

## Ambiance

Cela fait une semaine que la mer est calme. Le vent souffle doucement à basse altitude, provoquant un petit clapotis régulier et lancinant. Le Diamant Vert stationne derrière une petite île des Caraïbes, à l'abri des regards. Il attend. Il attend la flotte espagnole prête à rentrer au pays. Il attend les retardataires, surtout, il attend qu'un navire s'écarte de la protection des lourds navires de guerres hispaniques pour fondre dessus. Les marins de bordée somnoient sur le pont tandis que l'autre moitié se repose dans ses quartiers, à l'abri du soleil.

Soudain, la cloche retentit. C'est Brançard, le maître d'équipage, qui bat violemment le rappel. Les marins ont déjà sauté de leur hamac, se précipitant vers le pont, non sans saisir leurs armes au passage.

En haut, c'est l'euphorie : après des jours et des jours d'ennui, le vent s'est enfin levé, amenant une cible droit dans les bras du Diamant Vert. Brançard beugle ses ordres mais, en réalité, chacun sait ce qu'il a à faire. Les marins de quart déploient les voiles et préparent le navire à une course-poursuite qui s'annonce éclair. Les autres prennent position aux canons, ou se tiennent prêts à l'abordage.

Le Maître-pilote, concentré, échange presque sans mot dire avec la capitainerie. Un angle d'approche est déterminé. Les ordres sont vite relayés. Les pierriers sont déplacés à la proue et chargés juste à temps : la proie est déjà à portée. Un bruit d'enfer vient déchirer le ciel d'azur, suivi d'un lointain bruit de craquement. Touché !

Les marins ne font qu'entendre la réplique qui suit. Surpris et mal positionné, leur adversaire n'a pas le Diamant Vert dans le bon angle. Maillard observe attentivement sa ligne de flottaion.

Basse : le bateau doit transporter une belle cargaison ! Avec un peu de chance, il n'embarque pas de soldats. Les flibustiers français ont été intimidés de laisser les espagnols tranquilles ; il ne faudra donc pas de survivant aujourd'hui...

Maillard incontrôlable. À la première escale, il laisse le choix à chacun de quitter le bord ou de s'engager avec lui dans cette nouvelle voie qui se dessine, inéluctable désormais : la piraterie !

## Le vent tourne

Le propriétaire du Diamant Vert cherche-t-il à récupérer son bien ? Certainement, sauf que ce n'est pas celui que l'on croit ! Il existe en effet une dispute juridique entre deux armateurs, qui prétendent tous les deux avoir financé la mise à l'eau du navire. L'armateur qui en tire profit lorsque Maillard monte à son bord est en réalité un fraudeur qui a falsifié de nombreux documents pour arriver à ses fins.

Maillard surveille toutes traces de celui-ci mais, entre-temps, justice a été donnée au propriétaire légitime du navire, qui découvre à ce moment que son précieux bateau a tout simplement disparu. Maillard

surveille bien ses arrières, mais pas les bonnes.

## Le bateau

Le Diamant Vert est un schooner initialement utilisé pour du transport rapide entre les Antilles et la métropole, essentiellement pour des produits périssables à haute valeur marchande.

## Le pont

**Le pont** est le principal lieu de vie du bateau. Ce n'est pas seulement l'endroit où l'on s'active pour la plupart des manœuvres et travaux, c'est aussi ici que Maillard encourage les hommes à passer le maximum de leur temps. Il tient à ce que, en mer, tous soient aux aguets, prêts à reprendre leur poste aussi vite que possible. Il règne en conséquence sur le pont une activité intense presque en permanence, quoique pas toujours studieuse. →

# Le Diamant Vert

## Schooner

### Pont

- 1 : Ecoutille
- 2 : Echelle
- 3 : Chaloupe
- 4 : Pièces de 4 en bordée (2 X 2)
- 5 : Clairevoies condamnées
- 6 : Poste de l'officier de quart
- 7 : Barre Franche
- 8 : Ecoutille aux voiles

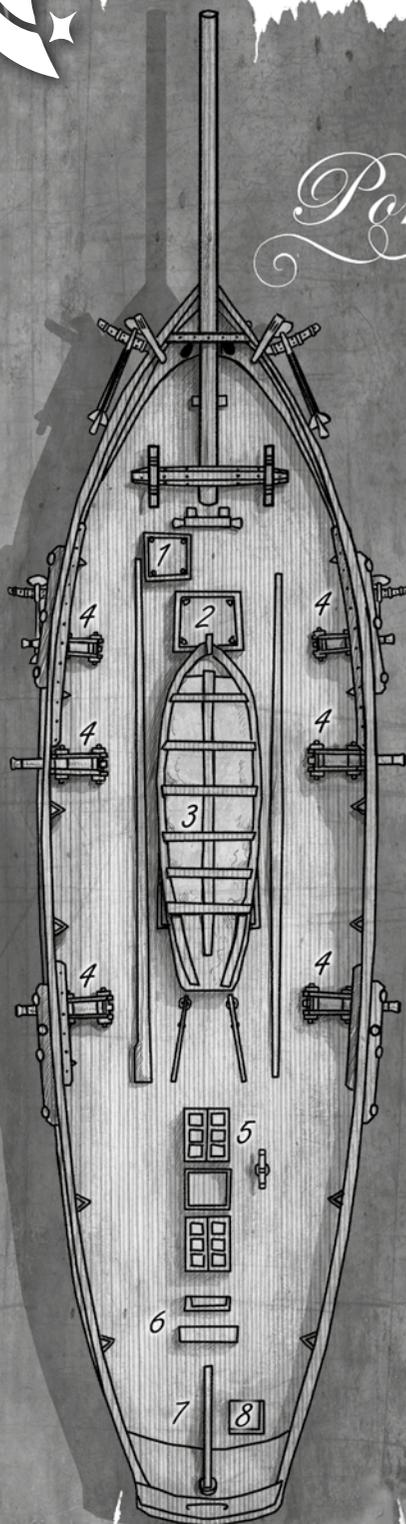
### Entrepont

- I : Armoires
- 2 : Poste du maître calfat
- 3 : Poste du maître charpentier
- 4 : Soute aux biscuits et au pain
- 5 : Echelle de cambuse
- 6 : Cambuse
- 7 : Bastingage
- 8 : Echelle
- 9 : Cuisine
- IO : Infirmerie
- II : Armoires
- I2 : Grand Mat
- I3 : Quartiers de l'équipage
- I4 : Soute aux voiles
- I5 : Ecoutille aux voiles

### Calles

- I : Echelle de cambuse
- 2 : Mat de Misaine
- 3 : Réserve de Saumure
- 4 : Salle des Ancres
- 5 : Pompe à eau
- 6 : Soutes (bois à bruler, boulets, fer, vivres, poudres ...)
- 7 : Réserve d'eau et d'alcool
- 8 : Prises de valeur
- 9 : Soute fermée (capitaine uniquement)

## Pont





**Intrigue en bref :** En bon cambusier, Guy note scrupuleusement les entrées et sorties des réserves dans un registre sévèrement contrôlé par les officiers. Ce que ces derniers ignorent, c'est que Guy ne sait en réalité ni très bien lire, ni très bien compter, et qu'il fait tenir en secret le registre par Jacques, l'un de ses commis. Inutile de dire que Jacques en profite pleinement pour satisfaire ses envies au passage. Quelques vivres en moins ne font heureusement pas grande différence... jusqu'au jour où Jacques se rend compte qu'il pourrait en faire profiter d'autres marins contre quelques bénéfices.

Pour la même raison, les **claire-voies** qui donnent normalement sur les quartiers de l'équipage ont été condamnées – de simples planches de bois ont été clouées à leur emplacement. Maillard fait tout pour ne pas rendre l'entrepont trop confortable...

### Poste de l'officier de quart

À la barre se trouve le poste de l'officier de quart – bien que le terme officier soit maintenant banni du bord. Le Capitaine et ses seconds s'y relaient en permanence lorsque le navire est en mer.

Même au sein de l'idéal démocratique pirate, Maillard sait que l'équipage doit répondre promptement au doigt et à l'œil si un quelconque danger fait son apparition. Aussi les ordres de l'officier de quart, quel qu'il soit à ce moment-là, sont toujours scrupuleusement respectés. Après seulement sont-ils discutés, évalués, et peuvent conduire à des sanctions collectivement adoptées.

Romarc, le maître canonier, en sait par exemple quelque chose. L'accès à ce poste lui a en effet été interdit à la suite d'un choix discutable qui a failli couler le navire lors son quart.

### Canons

Principalement équipé pour le transport rapide, le Diamant Vert ne disposait à l'origine que de trois **canons** sur chaque bord. Maillard a porté ce nombre à quatre. Il a surtout équipé le bateau en **pierriers**, des petits canons mobiles qui peuvent facilement être réorientés pour tirer en fuite ou en chasse. Sous l'impulsion du capitaine, le maître canonier impose un entretien drastique de l'équipement à ses hommes, qui manquent de fait rarement de travail, même à terre.

### L'entrepont

L'entrepont est l'espace de vie de l'équipage. Les pirates réagencent

souvent celui-ci, entre autres pour mieux répondre à leur idéal démocratique – suppression par exemple des quartiers individuels des officiers (Voir les différentes annexes des *Carnets de Vercourt*). Maillard a cependant poussé assez loin les modifications. Sa méconnaissance des habitudes en mer et ; plus encore ; de la flibuste, l'a poussé à des décisions drastiques pour regrouper l'ensemble de l'équipage, marins et (anciens) officiers, dans les mêmes quartiers.

### Quartiers de l'équipage

Débarrassé des cloisons qui délimitent les quartiers individuels, ce grand espace est le lieu de repos des marins. Des couchettes plus ou moins sommaires et des hamacs s'entremêlent. Chaque couchage voit passer deux marins en alternance, l'un se reposant pendant que l'autre est de bordée. Chacun dispose en revanche de son propre espace de rangement dans les armoires qui bordent l'entrepont. S'y trouvent des habits, des armes ainsi que des babioles faisant office de porte-bonneurs et autres repoussoirs à malheurs – quelques-uns peuvent avoir un peu de valeur.

Eric, l'un des canoniers, y a aussi caché un livre : il a appris à lire et a conservé secrètement un ouvrage d'une prise – les livres sont à la fois précieux et honnis des pirates du Diamant Vert, qui y voient le symbole de la noblesse et d'une certaine forme de bourgeoisie qu'ils combattent.

### Cuisine et cambuse

L'espace principal de l'entrepont sert tout à la fois de cuisine, de lieu de repas et de lieu de vie. Guy, le Coq, a réaménagé ses fourneaux pour pouvoir y cuire les repas de tous les hommes du bord, désormais logés à la même enseigne. Deux fours sont

accessibles, l'un pour les viandes et poissons, l'autre pour le pain.

Son prédécesseur n'ayant pas intégré les effectifs de Maillard, Guy assure aussi le rôle de cambusier. Deux commis l'aident dans ses tâches, notamment la sortie des vivres des réserves pour le repas du jour.

### **L'infirmierie**

Un coin de l'entrepont est réservé à l'infirmierie où Eduardo essaye tant bien que mal de rafistoler les blessés. Il tente aussi de soigner les malades, mais ne se révèle pas très compétent dans ce domaine. Les armoires à proximité ne manquent pas d'onguents et autres potions, mais Eduardo ne comprend pas suffisamment les indications qui y figurent.

En revanche, les gabiers ont bien compris les effets euphoriques de certaines recettes de la pharmacopée. Ils ont pris l'habitude d'en consommer avant les périodes de combat, forçant au passage la main d'Eduardo non seulement pour y avoir accès, mais en refaire les stocks aussi souvent que possible.

### **Poste du maître calfat et du maître charpentier**

Le calfat et le charpentier sont, avec le voilier, deux postes d'artisan essentiels à l'entretien du bateau. En temps normal, ils bénéficient chacun d'une cabine individuelle à côté de leur poste. Maillard a fait cependant abattre les cloisons correspondantes, et a renvoyé les deux hommes avec tout le monde, dans les quartiers de l'équipage. Ni l'un ni l'autre n'ont protesté, sans pour autant acquiescer.

Leurs postes ont aussi été réunis en un seul espace qu'ils se partagent. Ils y ont caché deux paillasses pour se reposer sans avoir à subir la promiscuité des quartiers. Le Maître d'équipage le sait très bien, mais n'a pour l'instant rien dit – il n'était pas

vraiment d'accord avec le capitaine sur ce sujet.

### **La cale**

#### **Les réserves**

L'espace situé à la proue et accessible par l'échelle de cambuse héberge quelques poules gérées par l'équipe de cuisine. Elles donnent des œufs et finissent inévitablement à la casserole. L'espace ayant été très mal entretenu, il baigne désormais littéralement dans les défections de gallinacés. Si ce n'est pour venir se servir en œufs, personne n'y jamais les pieds.

La majeure partie de la cale stocke sinon les réserves du navire. Des tonneaux de viande en saumure figurent toujours au manifeste : la capitainerie accorde une importance particulière à la bonne santé de ses hommes, et pense qu'un régime à base de viande est essentiel à la tenue de cet objectif.

#### **La pompe à eau**

Parce qu'il sait quels dégâts un boulet de canon bien placé peu faire, Romaric, canonnier en chef, a poussé au remplacement de la vieille pompe à eau qui se trouve dans la cale. Il la fait depuis entretenir scrupuleusement, comme pour ses canons, au point que les marins en charge de ce travail ont le sentiment (injustifié) d'être ses souffre-douleurs.

#### **La réserve de liquides**

Vers la poupe se trouvent les réserves d'eau et d'alcool. Seuls le coq et les officiers y ont accès. Ce n'est pas tant pour l'alcool ; le Diamant Vert en embarque toujours le minimum possible, ce qui permet aux marins de réguler eux-mêmes leur consommation. En effet, l'espace abrite aussi, en son fond, les butins de valeur qui attendent leur écoulement – matières précieuses, épices de valeur... →

**Intrigue en bref :** Le Diamant Vert a récemment mis la main sur un stock d'étoffes de grande qualité destinées à un marchand de la Jamaïque. Le lot aurait bien trouvé acquéreur à Saint-Domingue, mais Hubert, jugeant l'offre trop faible, a insisté pour attendre. Il a bien fait car, quelques jours plus tard, un marché a été conclu à prix d'or avec un autre acquéreur, qui verse même un important acompte. Hélas, l'humidité et les rats ont entre-temps gâté la marchandise. Lorsqu'il s'en rend compte, Hubert cherche à cacher sa faute, mais le jour de l'échange approche et le Diamant Vert va bien devoir honorer sa part du marché...

**Intrigue en bref :** Assez peu au fait des tabous qui peuvent régner sur un bateau, Maillard a, à ses débuts, gardé à son bord une prisonnière, la fille d'un capitaine capturée lors d'un raid. Oh, il s'est bien gardé de le dire à quiconque. Il fut en effet le seul à pouvoir voir « le » prisonnier enfermé dans la réserve de poupe de la cale.

La jeune fille s'est révélée bien vite encombrante, aussi la découverte de cette crique de Porto Rico est arrivée à point nommé. Maillard l'a vendue aux locaux en échange de leur tranquillité. Il n'en est pas très fier, à vrai dire, et le remord va finir par le convaincre de retourner la secourir. Mais cela ne risque pas de plaire aux insulaires, et encore moins à son équipage qui va y perdre son pied à terre.

**Intrigue en bref :** Jean Garnier est l'un des anciens soldats du Diamant Vert. Il aurait bien suivi Maillard et a eu beaucoup de mal à accepter que celui-ci ne lui propose pas de rester. Il y a quelques temps, il a croisé par hasard l'un des nouveaux pirates de Maillard, et l'a convaincu qu'il méritait meilleur capitaine. Ensemble, l'un de loin et l'autre de l'intérieur, ils manœuvrent les autres hommes du bord pour préparer un « coup d'état ».

Cet espace est toujours bien rempli, car le Diamant Vert a pris pour habitude de stocker les prises en attendant la meilleure opportunité de vente possible plutôt que de s'en débarrasser à la première offre.

### La soute de poupe

Derrière cette pile toujours bien garnie se trouve un accès à peine visible vers la soute de poupe. Seul Maillard dispose de la clef de cette porte, et Dieu seul sait ce qu'il y cache... Le contenu réel de cet espace est laissé à votre appréciation, mais voici quelques options :

- La part la plus précieuse des dernières prises. Le capitaine ne pense pourtant pas à lui ; conscient des hauts et des bas qui attendent la vie du Diamant Vert, il a en cachette thésaurisé une partie des richesses capturées. S'ils venaient à découvrir ce contenu, les marins penseront en revanche certainement à une trahison.
- Des vivres de luxe. Maillard entend bien soigner son équipage du mieux qu'il peut, et entretient cette réserve pour les grandes occasions. Guy, le Coq, est bien entendu dans le secret, qui s'est transmis aussi à Jacques. C'est d'ailleurs peut-être dans cette réserve que Jacques picore régulièrement, ce qui ne ferait qu'aggraver encore un peu plus son cas.
- Rien : le capitaine n'a finalement rien fait de cet espace, mais en a conservé l'accès exclusif pour entretenir son autorité. Si un marin venait à tenter d'y pénétrer, ce serait l'indication que le vent est en train de tourner dans le mauvais sens pour lui.

### Un petit havre de paix

Lorsqu'il n'est pas en campagne, que ses cales sont pleines et le temps

doux, le Diamant Vert s'octroie une pause bien méritée sur les côtes de Porto Rico. Le choix de Porto Rico n'est pas innocent. Maillard a bien vite compris que De Cussy, gouverneur de la tortue auparavant favorable à la flibuste, est en train de durcir le ton sous la pression du Roi de France, aussi est-il préférable de s'en éloigner un peu. Par ailleurs, ni lui ni son équipage n'estime être des pirates comme l'entendent leurs semblables et aucun ne souhaite particulièrement côtoyer ces derniers dans les bouges de la Tortue.

La petite crique qu'ils se sont trouvés est particulièrement difficile d'accès, et plaise à Dieu que le Maître Pilote en connaisse le moindre rocher pour permettre au navire d'y mouiller. Ce petit havre de tranquillité n'a qu'un défaut, celui de se trouver proche d'une tribu d'indigènes. Il a fallu surmonter bien des *a priori* pour convaincre les marins de cette proximité, mais par on ne sait quel miracle, Maillard a obtenu de leur part une certaine quiétude.

### L'équipage

Lorsque Maillard laisse le choix à chacun de rester ou partir, la plupart des hommes du Diamant Vert suivent leur nouveau capitaine. Il faut dire que Maillard a savamment préparé le terrain : il sait que ces hommes sont des marins expérimentés et a parlé avec chacun d'eux pour les convaincre.

Il n'a en revanche pas laissé le choix aux quelques soldats du bord. Ses expériences passées l'ont incité à ne surtout pas faire confiance au bras armé de la bourgeoisie et de la noblesse, aussi les a-t-il tous débarqués pour les remplacer par de nouvelles recrues. Il pense aussi que, au contraire des marins, il n'est pas nécessaire de disposer de guerriers aussi expérimentés. Ce manque de

considération pour certains postes pourrait bien se retourner un jour contre lui.

### Le Capitaine Maillard

Rien ne peut laisser supposer que ce solide gaillard était destiné à la parfumerie. Eric Maillard est à la fois un beau parleur et un sanguin. Il est capable de commencer une discussion en tête à tête pour finir en discours galvaniseur à l'intention de tous, hurlant sa rage et ses convictions à tout va, ce qui lui vaut parfois le surnom de Capitaine Braillard – vous pouvez lui dire, il n'a rien contre.

Maillard n'a sinon rien de l'apparence d'un marin. Bien habillé, il passerait même pour un intellectuel, avec sa carrure longiligne, ses traits fins et son visage toujours rasé de près – une habitude qu'il a conservée de ses années d'apprentissage dans la parfumerie où la moustache lui a été proscrite. Il doit son poste à ses capacités intellectuelles, son sens du leadership et le bon sens de se reposer sur ses seconds pour les aspects les plus techniques de la navigation qui lui échappent totalement.

### Hubert Brançard, maître d'équipage

Depuis qu'il est tombé dans la piraterie, le Diamant Vert n'a plus de second officiel. Maillard assume une part importante du travail, beuglant ses ordres lui-même directement à la bordée. Lorsqu'il n'est pas de quart, le relais est assuré par le Hubert Brançard, le maître d'équipage – ce qui représente un avancement certain, le maître d'équipage n'étant normalement pas considéré comme un officier.

Brançard est un marin très expérimenté qui sert depuis longtemps sur le Diamant Vert. Il connaît et aime la mer plus que tout, et voit dans la piraterie un moyen d'assouvir sa

soif d'étendue d'eau. Il connaît aussi très bien son équipage, compensant ainsi (au moins pour l'instant) son manque cruel d'instinct pour la flibusterie.

Le visage buriné, la peau tannée par le soleil, il communique beaucoup avec ses impressionnantes mains – si bien qu'il arrive parfois à se faire comprendre d'un simple geste. Imposant en public, il devient solitaire et discret au repos, sa position inconfortable ne le rendant par définition pas particulièrement populaire à bord.

### Maître, Maître-Pilote

Personne ne connaît le véritable nom de celui que tout le monde appelle « *Maître* ». Mais tous respectent ce surnom, non pas par déférence hiérarchique, mais par reconnaissance de sa maîtrise de la navigation. Car le Maître n'a pas son pareil pour diriger le Diamant Vert, à travers les récifs comme en pleine mer. Et pas son pareil pour le faire savoir : le Maître est particulièrement imbu de sa personne.

Du haut de sa grande taille, son regard perçant semble toujours fixé à l'horizon. Si ce n'est pour dormir (ce qu'il fait peu), vous ne le trouverez quasiment que sur le pont, à narguer l'étendue verte et bleue qui l'entoure. Cet esprit de défi le rend un peu trop sûr de lui, y compris dans des domaines qu'il maîtrise moins bien, comme le jeu. Avec le temps, il a accumulé un certain nombre de dettes auprès de plusieurs autres marins qui commencent à perdre patience.

### Eduardo, Chirurgien

Eduardo est l'une des recrues les plus récentes du Diamant Vert. Cet hispanique a dû quitter précipitamment la Jamaïque, d'où il est originaire, après une opération qui a mal tournée. →

**Intrigue en bref :** Avant de verser dans la piraterie, Hubert a surpris l'ancien capitaine du Diamant Vert en train de violenter fortement un marin qui tentait d'accéder à la cambuse. Le marin a fini par être débarqué, les deux bras cassés entre autres traumatismes. Hubert a dû accepter d'endosser la responsabilité de cet acte un peu trop extrême et sévèrement jugé par le reste de l'équipage. Or ce marin n'avait d'autre objectif que de trouver quelques vivres pour son camarade de bordée Robert Moulin, à l'agonie d'une vilaine maladie et qui s'était vu refuser une ration supplémentaire. Robert a survécu et est toujours à bord. Il a gardé une rancune tenace à l'encontre d'Hubert qui pourrait bien se concrétiser en actes malveillants un jour...

Il rentre en contact au bon moment avec Brançard, qui a plusieurs blessés sur les bras et un chirurgien mort. Eduardo fait correctement son boulot et Brançard insiste auprès de Maillard pour le garder. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Maillard n'est pas convaincu, et pour cause : l'animal ne parle quasiment pas le français !

Eduardo est surnommé « *la main ferme* » par l'équipage mais c'est l'ensemble de sa carrure moyenne qui semble toujours tendue et sur le qui-vive. C'est un homme de bonne compagnie qui aime côtoyer ses pairs, même s'il ne dit pas souvent grand-chose en raison de la barrière linguistique.

### Romarc, Maître canonnier

Petit et râblé, Romarc est un homme jovial en toutes circonstances. Rien ne lui fait plus plaisir que la sonate des canons dont il se délecte comme d'un feu d'artifice. Oh, Romarc n'est pas sadique pour un sou. Il a simplement préféré occuper les dégâts humains d'un boulet traversant le pont pour ne retenir que la joie d'une voilure endommagée par un tir de mitraille bien placé. Cette gaîté, qu'il exprime à pleines dents même en plein combat, met parfois mal à l'aise ses propres canonniers.

Il s'agit en réalité d'une façade pour se protéger des traumas de sa « *nouvelle* » vie. Romarc est un soldat de la Martinique. Bien avant qu'il ne devienne marin, il a vu sa famille périr lors de la mise à sac de sa ville par la piraterie. Il attend depuis la bonne occasion pour trahir le Diamant Vert mais, maintenant qu'il a perdu son droit au poste d'officier de quart, ce moment se fait un peu désirer.

### Jean et Jean, charpentier et calfat

Les deux Jean forment un duo improbable, sorte de Dupont et Dupond depuis qu'ils ont été réunis de force dans le même espace de vie. Tous les deux partagent de nombreuses qualités (un sens inné du devoir, un goût pour le travail bien fait, des mains habiles dans leur domaine respectif), mais pas leurs défauts.

Jean le charpentier est un vrai bougon qui ne cesse de se plaindre de la manière dont les marins « *maltraitent son rafiot* ». Avec son immense taille et un coffre vocal à l'avenant, quand il bougonne, il bougonne loin ! Les autres n'y font plus attention, d'autant qu'au fond ce n'est pas un mauvais gars et qu'il apprécie même de partager les beuveries ou les parties de dés de l'équipage.

Jean le calfat est bien plus réservé en comparaison. Il admire beaucoup son compère, alors qu'il ne manque lui-même pas de talent. S'il passe pour petit, c'est surtout par comparaison avec l'autre Jean. L'expérience a creusé ses traits, mais il arbore un visage pâle sans comparaison possible avec les gueules tannées par le soleil de la plupart des marins.

Jean le charpentier et Jean le calfat ne se définissent certainement pas comme amis. C'est pourtant bien ce qu'ils sont. Animés par un respect mutuel sincère, aucun des deux n'hésitera à venir en aide à l'autre si besoin.

### Guy, Coq et Cambusier

Cette grande perche n'a pas l'air de profiter beaucoup de sa propre cuisine. Il y met pourtant toute son énergie – c'est-à-dire que la nourriture arrive à être passable à l'occasion, au lieu d'être irrémédiablement immangeable. Guy aime beaucoup

**Intrigue en bref :** Personne à bord du Diamant Vert ne connaît le passé de soldat de Romarc. Avant la prise du navire par Maillard, il a tu cette histoire par pudeur et par volonté d'oublier. Après la prise, pour protéger ses véritables intentions. Mais voilà que, lors d'une escale à Saint-Domingue, Romarc est reconnu par son ancien lieutenant.

Ni une ni deux, Romarc l'entraîne à l'écart et le tue. Bouleversé, il rejoint le bord sans se rendre compte qu'Eduardo a tout vu. S'il se doute que cet acte cache quelque chose, il pourra en parler en premier lieu à l'intéressé, ou souhaiter en parler directement au capitaine. Encore faut-il qu'il arrive à se faire comprendre...

partager le fruit de son travail avec l'équipage, et ne crache jamais sur une bonne beuverie. En revanche, il ne faut jamais le déranger quand il travaille : c'est un coup à voir diminuer notablement sa ration.

Guy traite sinon l'équipage aussi équitablement que possible. Il a cependant toujours un hoquet quand il s'agit de servir les hommes de couleurs ou même hispaniques. Il laisse d'ailleurs la plupart du temps l'un de ses deux commis s'en charger.

### Abélard, gabier

Malgré son jeune âge, Abélard est bel et bien le plus expérimenté gabier du navire. Son incroyable agilité et son courage (ou son inconscience, c'est selon) lorsqu'il grimpe dans la mâture en ont fait la mascotte du navire. Il bénéficie d'ailleurs de plusieurs traitements de faveur. Il ne participe jamais aux abordages (ce qui lui convient tout à fait : il est aussi à l'aise en altitude que blanc de peur dans les combats) et bénéficie toujours d'une meilleure ration, surtout lorsque c'est Guy qui le sert.

Son corps athlétique semble résister à tout, tandis que sa souplesse donne l'impression de pouvoir lui éviter tous les mauvais coups. Jusqu'ici, il a en effet toujours réussi à se sortir indemne des échanges de feu les plus intenses. Il aura en revanche vu tomber autour de lui beaucoup de ses pairs, et qui sait ce que cela a pu faire comme dégât sur son esprit.

### Les anciens esclaves

Lors de son départ de France, le Diamant Vert embarquait plusieurs esclaves à destination des îles. Après la prise de contrôle du navire par ses marins, les esclaves, quelque peu perdus, sont restés. Maillard n'a jamais vraiment clarifié leur situation toutefois. Les jours où son idéalisme l'empêche, il a tendance à les consi-

dérer si ce n'est comme des égaux, en tout cas comme des hommes libres. Mais les habitudes sociales et un certain pragmatisme l'ont toujours empêché de vraiment les affranchir et leur permettre de quitter le Diamant Vert – ces hommes abattent un important travail à bord, y compris certaines tâches dont personne d'autre ne veut.

Choisi pour être dans la force de l'âge, ce petit groupe taciturne fait son travail de forçat sans demander son reste. Ils ne vivent quasiment qu'entre eux, et encore ne parlent-ils que très peu, même ensemble. Les préjugés empêchent le reste de l'équipage de le voir, mais le groupe possède d'ailleurs une dynamique propre. Tous ne sont pas originaires du même endroit, et les différences culturelles sont parfois tels qu'ils ne se sentent liés que par leur condition : Asante et Jason sont originaires du Golfe de Guinée, Salomon et Amadi d'Erythrée (mais de tribus bien différentes), Salim du Maghreb.

### Retour aux chaînes ?

Les anciens esclaves du Diamant Vert étaient destinés à un propriétaire terrien des Antilles qui aimerait bien récupérer sa « *marchandise* ». En temps normal, ses désirs n'auraient aucune chance d'être satisfaits : emmener contre leur gré des hommes sans l'appui de l'équipage qui les héberge est une mission quasi-impossible.

Or, il s'avère que plusieurs de ces esclaves ne sont guère contents de leur situation, et se demandent si la vie dans les champs ne serait finalement pas plus acceptable. Quant à savoir si la capitainerie acceptera de les lâcher, c'est une autre affaire. D'un côté, l'idéal pirate les voit comme des hommes libres, mais de l'autre, ce serait les voir retourner en captivité. →

**Intrigue en bref :** Jacques de la Tour prend un plaisir indicible à s'occuper des prisonniers. Le dernier en date, le fils d'un riche marchand que le Diamant Vert a rançonné, l'a appris à ses dépens. Un peu tête brûlée, il a provoqué Jacques qui l'a torturé quasiment jusqu'à la mort. Jacques a fait discrètement appel à Eduardo qui l'a rafistolé tant bien que mal, et fait croire à un accident.

La famille de cet homme est puissante cependant, et passe encore la rançon, mais certainement pas les sévices physiques qui lui ont laissé de graves séquelles. S'il cherche à se venger, Maillard risque d'apprendre ce qu'a fait Jacques, et il n'est pas sûr qu'il lui donne raison.

### Le coin des intégristes PN

Si tu es sain d'esprit, ne lis pas les lignes qui vont suivre. Le débat a fait rage à la Rédaction qui, en tant qu'entité collective, n'a plus beaucoup de points de santé mentale, c'est bien connu. Le front historique conservateur des orthodoxes de l'ordre de la grand-voile (FHCOOGV) s'est beaucoup opposé au parti solidaire moderniste du grément (PSMG). Le compromis a autorisé la publication de la rubrique, à condition d'ajouter la précision suivante. Dont acte.

« *Le Schooner (ou Goélette) est un navire à voiles auriques et ne porte ordinairement pas de voiles carrées. Bien que très maniable et idéal pour la mer des Antilles et les côtes de l'Amérique, il est donc surtout destiné à des rôles de cabotage ou de pêche hauturière, tient à préciser le FHCOOGV. Le FHCOOGV tient à rappeler que, pour traverser l'Atlantique tout en étant maniable et rapide, un meilleur choix de navire serait plutôt :*

- Une goélette à hunier ; voile de misaine aurique surmontée d'une ou plusieurs voiles carrées (les huniers). Problème, les premiers datent du 18ème.

- Un brick goélette (shooner-brig ou brigantine) : 2 mats : le mât de misaine est en voiles carrée et le grand mat est gréé en aurique. Très utilisée par les corsaires, les forceurs de blocus et les terre-neuviens. »

### Et pour quelques marins de plus

**Eric le petit** (surnommé ainsi pour ne pas le confondre avec le capitaine, qui ne lui prend pourtant pas plus d'une demi-tête), est un curieux personnage qui aime le sang mais nettement moins la mer, et fait tout pour ne pas être de bordée en cas d'assaut – il préfère largement être d'abordage !

**Peter, Oliver et Percy** sont trois anglais recrutés récemment. Tous parlent un français correct qu'ils ont appris en navigant régulièrement entre Saint Domingue et la Jamaïque. Un jour, ils ont tout simplement fait le choix d'arrêter de trimer pour un autre pour se battre plutôt pour leur propre pomme. Leurs relations sur les deux îles peuvent s'avérer utiles.

**Thomas** est un prêtre défroqué. Les marins du bord font semblant d'ignorer ce passé car officiellement, les religieux sont assimilés à la noblesse honnis par Maillard. Mais discrètement, tous vont régulièrement le voir pour faire repentance dans l'espoir de sauver leur âme.

**Jacques de la Tour** est ancien nobliau sans terre qui en a eu assez d'avoir des titres, mais aucune des richesses ni aucun des privilèges de ses pairs. Il se venge maintenant de son passé en s'occupant personnellement des prisonniers à rançonner. Par provocation, il continue de porter ses anciens habits de noble, délavés et couverts de poussière et de sang.

### Une femme à bord ??

L'idée d'une femme à bord se faisant passer pour un homme est un tel classique de la piraterie que nous ne voudrez peut-être pas y céder. Mais il s'agit justement d'un classique, peut-être serez-vous déçu de ne pas en avoir une. Voilà donc pour vous !

**Véra** est une femme magnifique. 1,80 m tout en muscles, elle fait pleinement face à la dure vie des boucaniers. C'est la perte de son mari, victime de dysenterie, que fut une épreuve insurmontable. Sans enfant et sans attache, elle veut prouver au monde qu'elle est parfaitement autonome pour vivre seule.

Elle n'a aucun mal à se faire passer pour un homme pour se faire

enrôler dans la piraterie, sans trop savoir à quoi s'attendre – elle n'est guère dupe des vagues promesses de richesse des recruteurs. Reste qu'elle n'est pas vraiment à sa place. Si le hasard lui offrait un moment d'intimité avec Romaric, une idylle ne serait pas impossible entre ces deux-là.

## Comment utiliser le Diamant Vert ?

### Comme navire d'accueil pour les PJ

La première et plus évidente façon d'utiliser le Diamant Vert est d'y accueillir vos PJ, en début de campagne. Attention, cela devra se faire soit en guise de conclusion au scénario *Pas d'erreur, c'est le Sieur*, soit après, sous peine de rendre ce dernier caduque – encore que, s'il faudra le réécrire en partie, le vivre de l'intérieur est une alternative tout à fait intéressante.

Ne bridez surtout pas les joueurs dans le rôle qu'ils souhaitent incarner. Ils peuvent soit compléter l'équipage décrit, soit remplacer l'un de ses membres si avoir deux personnes pour le même poste n'a pas de sens. Il faudra alors trouver une bonne excuse à ce remplacement, qui aura un impact direct sur les relations avec les autres marins : selon leur rapport avec la personne remplacée, ils pourront être plus ou moins favorables au PJ concerné.

### Comme PNJ

Le Diamant Vert peut aussi vous servir de PNJ récurrent dans votre campagne. Après les événements de *Pas d'erreur, c'est le Sieur*, l'équipage pirate a en effet acquis une certaine notoriété et ils pourraient bien croiser régulièrement la route des PJ.

En tant qu'adversaire, il peut être redoutable. D'une part, il a acquis de nombreuses relations non seulement côté français, mais aussi côté anglais. D'autre part, son équipage ne respecte que lointainement le code pirate, interprétant l'idéal qui le sous-tend bien à sa manière. Cela le rend très imprévisible. N'espérez par exemple pas soudoyer Maillard ou Brançard avec la promesse de richesses personnelles dont ils n'ont cure ; ils font corps avec leurs marins jusqu'à partager équitablement tous les gains.

Le Diamant Vert peut aussi faire un allié intéressant. En raison de ses écarts avec le code pirate, il peut en effet avoir des objectifs parfaitement compatibles avec ceux des PJ, évitant d'en faire des concurrents. Reste que le navire a aussi de nombreux ennemis et qu'afficher une trop grande proximité avec lui pourrait aussi attirer bien des ennuis à nos héros...

### Comme source d'intrigues

Enfin, le Diamant Vert peut être la source de nombreuses intrigues, voire de scénario complet. Plusieurs pistes sont proposées dans sa description : les PJ peuvent en être au centre, s'ils ont été accueillis à son bord, ou vivre ces événements de l'extérieur sinon. Peut-être par exemple ont-ils été embauchés pour remettre la main sur les anciens esclaves ? Ou venger le prisonnier torturé par Jacques de la Tour ?

À moins que les PJ n'aient entendu parler de ce navire qui transporte souvent des marchandises de valeur, et qu'ils n'en fassent leur proie sans savoir que le Diamant Vert est entretemps tombé dans la piraterie !

Slawick Charlier  
Illustrateur Laurent Miny

# LES SHARPTROOPERS

## UNE UNITÉ D'ÉLITE AU SERVICE DE L'INQUISITION IMPÉRIALE

*Fondé peu après l'avènement de l'Empire, le corps des Sharpshooters regroupe des soldats formés à affronter des Jedi et à offrir un support aux Inquisiteurs. Spécialistes du maniement des armes de corps à corps, ils ont ainsi contribué à la Purge Jedi.*

**C**ette aide de jeu pour *Force et Destinée* fournit au MJ des adversaires clef-en-main à opposer aux personnages de ses joueurs, afin de changer des sempiternels Stormtroopers. Les Sharpshooters appartiennent eux aussi aux troupes d'élite de la machine de guerre impériale, mais leur spécialisation en fait des ennemis naturels pour les individus sensibles à la Force. Leur armement inhabituel offrira la possibilité de mettre en scène des affrontements épiques, dignes des meilleurs moments de la saga cinématographique !

### LE CORPS DES SHARPTROOPERS

Bien que fort peu connu dans la galaxie, le corps des Sharpshooters joua un rôle essentiel durant la Purge Jedi – en fournissant un soutien militaire aux Inquisiteurs impériaux.

#### FONDATION

Peu de temps après avoir donné l'Ordre 66, l'Empereur Palpatine mit sur pied l'Inquisitorius – constitué d'adeptes du Côté obscur ou de Jedi déchus – afin d'aider son Disciple Dark Vador à traquer et détruire les

derniers vestiges de l'Ordre Jedi. Mais, par essence peu nombreux, les Inquisiteurs eurent rapidement besoin de troupes afin de les appuyer dans leur mission. En effet, de nombreux Jedi éparpillés dans toute la galaxie menaçaient encore l'hégémonie de l'Empereur et celui-ci – en Sith prudent – préférait ne pas former trop d'Inquisiteurs, de crainte que ceux-ci ne se retournent contre lui et son apprenti légitime.

Les clones ayant participé en première ligne à l'exécution de l'Ordre 66 furent donc détachés des troupes régulières de l'Empire (en cours de remplacement par des recrues sélectionnées parmi la population humaine galactique) afin de former un corps d'élite, rompu à la lutte contre les Jedi et rattaché directement à l'Inquisitorius. Baptisés Sharpshooters, ces soldats assistèrent les Inquisiteurs – et parfois Dark Vador en personne – dans la traque et la neutralisation de nombreux Chevaliers Jedi en fuite. Lorsque la cible s'avérait n'être d'un simple Padawan, les Inquisiteurs n'intervenaient parfois même pas – laissant leurs unités de Sharpshooters se charger d'écraser ce menu fretin.

## HISTOIRE

Du fait de la croissance accélérée des clones (et donc de leur vieillissement prématuré) et du fort taux de mortalité de ce corps d'élite, les rangs des Sharpshooters se mirent à recruter de plus en plus d'humains au sein des troupes impériales. Peu à peu, au fil des années, les clones furent démobilisés et les inquiétantes armures des Sharpshooters n'abritèrent plus que des soldats réguliers formés par leurs aînés. Durant presque quinze ans, ces combattants contribuèrent activement à l'élimination de tous les Jedi ayant survécu à la destruction de leur Ordre, au cours d'une purge dirigée par Dark Vador et les Inquisiteurs.

Et finalement, alors que les partisans de « l'hérésie Jedi » disparaissaient les uns après les autres (ainsi que les autres utilisateurs de la Force : Sœurs de la Nuit, Gardiens des Whills...), l'utilité des Sharpshooters finit par être questionnée. Puisqu'il ne restait quasiment plus aucun adepte de la Force à combattre, à quoi servait ce corps d'élite ? La même question se posa pour l'Inquisitorius, et le nombre d'Inquisiteurs diminua drastiquement. La grande majorité des Sharpshooters se trouva alors démobilisée. Certains prirent leur retraite tandis que d'autres rejoignirent d'autres corps de l'armée impériale, avec les honneurs.

Mais Dark Vador plaida auprès de l'Empereur pour que ces troupes ne soient pas entièrement dissoutes et que quelques unités restent actives. Après tout, qui sait si des Jedi survivants ne se dissimulaient pas dans les recoins de la galaxie – à l'image des maîtres disparus Obiwan Kenobi et Yoda... Mieux valait donc garder sous la main des soldats

spécialisés en vue d'un déploiement rapide.

## ORGANISATION

Le corps des Sharpshooters n'appartient pas à l'armée impériale mais se trouve sous le commandement direct de l'Inquisitorius. Le Grand Inquisiteur est donc considéré comme le général de ces troupes – lui-même rendant directement compte à Dark Vador. Quant aux Inquisiteurs, ils jouent le rôle d'officiers supérieurs et disposent de l'autorité nécessaire pour mobiliser des unités de Sharpshooters en fonction de leurs besoins.

Toutefois, les Inquisiteurs se comportent comme des adeptes du Côté obscur : arrogants et solitaires, ils préfèrent ne pas s'encombrer avec les Sharpshooters et agissent bien souvent seuls – ou plus rarement en duo. À l'époque actuelle, les Sharpshooters ne sont donc que peu sollicités par leurs supérieurs directs (à l'exception de la Quatrième Sœur) et remplissent diverses missions au service de l'armée impériale – qui est habilitée à requérir leurs services.

Les Sharpshooters sont recrutés au sein des divers corps de l'armée impériale – et en majorité parmi les Stormtroopers. Les soldats ayant déjà été confrontés à la Force et ayant survécu intègrent ainsi rapidement les rangs de l'Inquisitorius tandis que ceux qui montrent une certaine aisance dans le maniement d'armes de corps à corps sont observés et éventuellement cooptés. Le fort taux de mortalité de ce corps oblige à un grand *turn-over* de ses membres – et les vétérans ayant survécu à plusieurs missions gagnent bien souvent une place d'officier formateur.

Une unité de Sharpshooters se compose toujours de quatre hommes et se compose ainsi : →

- Un sergent (reconnaisable à son épaulette noire), dirigeant ses hommes et relayant les ordres de ses supérieurs (dont les Inquisiteurs).

- Trois soldats ayant été formés ensemble et ainsi capables de se battre en parfaite harmonie.

### ÉQUIPEMENT

Les Sharptroopers disposent de l'équipement standard des Stormtroopers : fusil blaster lourd, pistolet blaster léger, munitions, grenades, ceinture multi-usage et bien sûr armure.

La principale différence entre les deux corps tient au fait que les Sharptroopers se spécialisent dans le maniement d'une arme de corps à corps de leur choix, qui devient une pièce incontournable de



leur équipement. Dans tous les cas, cette arme est conçue pour résister aux coups d'un sabrelaser – elle peut intégrer du cortosis dans sa composition, s'entourer d'un champ statique ou disposer d'un filament électro-plasmique (une technologie d'avant-garde). En termes de jeu, cela revient à améliorer certaines armes de corps à corps présentées à la p.173 de *Force et Destinée* en leur adjoignant l'attribut cortosis.

Cette particularité vient de la capacité des Jedi à dévier – voire renvoyer – les tirs de blasters avec leur sabrelaser. Une escouade entière de soldats impériaux peut ainsi se faire décimer sous le feu de ses propres armes retournées contre elle. Pour éviter un tel sort, les Sharptroopers affrontent donc les Jedi au corps à corps – armés d'épées, de bâtons, de matraques ou de lances. De plus, ils bénéficient ainsi d'un certain effet de surprise – leurs adversaires s'attendant rarement à voir des soldats de l'Empire attaquer au contact.

Chaque Sharptrooper est libre d'opter pour l'arme avec laquelle il se sent le plus à l'aise, ce qui constitue une personnalisation de son équipement – une exception à l'uniformisation des soldats de l'Empire. Et il ne s'agit pas de la seule : les Sharptroopers ont repris l'habitude des clones de décorer leur armure et de s'octroyer un surnom. Cette originalité ne gêne pas les Inquisiteurs tant que les membres du corps se montrent efficaces ; mais elle a tendance à choquer les autres militaires quand ils doivent collaborer avec les Sharptroopers.

Le vaisseau réglementaire utilisé par les Sharptroopers pour se déplacer dans la galaxie est la navette T4-A de classe lambda (cf. *Force et Destinée*, p.260). →

## **SERGEANT SH - 5490, DIT " LIGHTFACE " (RIVAL)**

Vigueur	Agilité	Intelligence	Volonté	Ruse	Présence
3	3	2	3	3	2
Encaissement	Seuil de Blessure	Défense			
5	15	0 / 0			

**Compétences :** Athlétisme 2, Calme 2, Commandement 3, Corps à Corps 3, Distance (armes lourdes) 2, Résistance 3, Sang-froid 3, Vigilance 2

**Talents :** Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)

**Capacités :** Ordre tactique (permet de donner un ordre à une unité de Sharpshooters à portée moyenne au prix d'une manœuvre ; l'unité peut effectuer une manœuvre gratuite immédiate ou ajouter un dé bleu à son prochain test)

**Équipement :** fusil blaster lourd (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; automatique, encombrant 3), armure de Sharpshooter (Encaissement +2) ; ceinture multi-usage, munitions supplémentaires, bâton statique (Corps à Corps ; dégâts + 4 ; critique 3 ; au contact ; cortosis, difficile à manier 3, encombrant 3, jumelé 1, réglage étourdissant).

## **SH-2653 DIT " BLOODFUN ", SH-9678 DIT " SLASH " ET SH-4109 DIT " SLOWBRAIN " (SBIRES)**

Vigueur	Agilité	Intelligence	Volonté	Ruse	Présence
3	3	2	3	2	1
Encaissement	Seuil de Blessure	Défense			
5	5	0 / 0			

**Compétences (en groupe uniquement) :** Athlétisme, Corps à Corps, Distance (armes lourdes), Pugilat, Sang-froid

**Équipement :** fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), armure de Sharpshooter (Encaissement +2) ; ceinture multi-usage, munitions supplémentaires. Bloodfun : matraque statique (Corps à Corps ; dégâts + 3 ; critique 3 ; au contact ; désorientation 2, cortosis, réglage étourdissant) / Slash : vibro-épée électro-plasmique (Corps à Corps ; dégâts + 3 ; critique 2 ; au contact ; cortosis, parade 1, perforant 2, sanguinaire 1) / Slowbrain : hache en cortosis (Corps à Corps ; dégâts + 3 ; critique 2 ; au contact ; cortosis, briseur, perforant 2, sanguinaire 2).

## **L'INFLUENCE DU CÔTÉ OBSCUR**

Les Sharpshooters se retrouvent souvent en présence des Inquisiteurs impériaux, aussi baignent-ils dans le Côté obscur. Même s'ils ne sont pas sensibles à la Force, cette énergie délé-tère finit par s'insinuer dans leur esprit et les corrompt lentement. Ces soldats tendent ainsi à développer diverses névroses (telles que la paranoïa) et à adopter une attitude cruelle – apte à choquer même d'autres membres de l'armée impériale.

Ainsi, les Sharpshooters ne sont pas craints uniquement pour leur efficacité martiale mais également à cause de leur faible équilibre mental – qui se concrétise par des accès de colère dévastateurs ou une propension à causer des dommages collatéraux de façon volontaire.

### **POUR AUX CONFINS DE L'EMPIRE**

Les Sharpshooters peuvent être mobilisés par l'armée impériale en vue de traquer et neutraliser certains hors-la-loi fameux pour leur maîtrise des armes de corps à corps. De nombreuses races non-humaines sont connues pour l'utilisation de tels équipements : les Zabraks et leurs zhabokas, mais aussi les Niktos, les Weequays ou les Gamoréens, par exemple. Affronter et éliminer de tels adversaires permet aux Sharpshooters non seulement d'asseoir leur réputation mais aussi de s'entraîner à combattre des guerriers faisant usage d'une grande variété d'armes blanches (lances, vibrolames, bâtons...). De plus, écraser une opposition en l'affrontant sur son propre terrain permet à l'Empire d'inspirer crainte et respect – ce qui s'avère des plus utiles face aux barons du crime de la Bordure extérieure, souvent prompts à remettre en question l'autorité de l'Empereur.

### **ENTRAÎNEMENT**

Les Sharpshooters reçoivent dans un premier temps une formation initiale concernant la Force. Ils prennent ainsi connaissance des pouvoirs que cette énergie mystique octroie à leurs futurs adversaires, afin de ne pas être pris par surprise et de concevoir des tactiques adaptées. À la théorie s'ajoute ensuite la pratique : les Sharpshooters sont soumis aux capacités des Inquisiteurs – contrôle mental, illusion, télékinésie... – afin de les éprouver physiquement et mentalement, de se préparer à y faire face sur le champ de bataille. Les soldats apprennent quelques techniques basiques de méditation ou de renforcement psychique afin de mieux résister à ces pouvoirs – insuffisantes face à un Chevalier Jedi accompli mais utiles contre de simples Padawans ou adeptes.

Si les Sharpshooters suivent un entraînement militaire classique, leur originalité tient à l'apprentissage drastique du maniement d'une arme de corps à corps. Après avoir sélectionné celle avec laquelle il se sent le plus compétent, un Sharpshooter va en étudier l'utilisation en lisant tous les manuels consacrés puis il mettra alors à profit ce savoir face à ses camarades. Les Sharpshooters passent de longues heures chaque jour à s'affronter les uns les autres avec des armes d'entraînement afin de maîtriser leur équipement à la perfection.

Dès lors que les unités sont formées, le trio de soldats qui en compose la base met au point des tactiques de combat en groupe afin que chacun apporte ses atouts à ses camarades. Par exemple : l'un des Sharpshooter armée d'une pique électrostatique frappe de loin afin de déstabiliser l'adversaire ; le deuxième se porte au

corps à corps avec sa vibro-épée pour profiter des ouvertures ainsi créées ; le troisième couvre ses deux camarades en utilisant son bâton en cortosis pour parer les coups adverses. Cette synergie dans le combat est la grande force des Sharpshooters. Un sergent est quant à lui suffisamment expérimenté pour affronter seul des ennemis de taille.

Une fois qu'une unité de Sharpshooters a mis au point ses routines, elle peut les tester et les perfectionner face à un Inquisiteur chargé de parachever la formation de ces troupes. Ce type de combat – bien que destiné à l'entraînement – peut s'avérer rude du fait de l'absence de scrupules et de retenue des Inquisiteurs. En conséquence, les accidents (parfois mortels) n'y sont pas rares...

### **L'UNITÉ INQUISITORIUS 36 - SURNOMMÉE LES LAMES DE MUSTAPHAR**

Les Lames de Mustaphar est une unité de Sharpshooters se targuant d'avoir accompagné Dark Vador quand le Sombre Seigneur Sith traquait le Chevalier Jedi rescapé Tolinn Lenkar. Les soldats découvrirent le repaire du fuyard et tentèrent de le contenir jusqu'à l'arrivée de leur maître – combat au cours duquel le Sergent SH-5490 fut défiguré par un coup de sabrelaser. Dark Vador arriva à temps pour sauver l'unité et acheva Tolinn Lenkar. Un laconique « *Bien joué* » de sa part créa la réputation de l'unité, dès lors considérée comme l'une des meilleures de tout l'Inquisitorius.

Les Lames de Mustaphar tiennent à se montrer à la hauteur de cette renommée et n'ont de cesse de se perfectionner, ayant eu l'occasion d'éprouver dans leur chair la puissance d'un véritable Chevalier Jedi. Ces Sharpshooters se portent volontaires pour toutes les missions les plus risquées, dans le but de se mon-

trer digne de l'estime de Dark Vador. La Quatrième Sœur apprécie leurs services et fait souvent appel à eux.

Les profils techniques suivants fournissent au MJ de quoi concevoir ses propres unités de Sharpshooters.

## LA QUATRIÈME SŒUR

La Quatrième Sœur est une Inquisitrice un peu à part, qui préfère la compagnie des Sharpshooters à celle des autres adeptes du Côté obscur.

Ses talents de commandement et sa maîtrise du Côté obscur la rendent particulièrement redoutable sur un champ de bataille et plus d'un adepte de la Force a péri sous les coups de son sabrelaser.

### BIOGRAPHIE

Née sur Arkania, la Quatrième Sœur appartient à la sous-espèce des scions – une race d'esclaves génétiquement créées par les Arkaniens purs afin de les servir. N'ayant même pas de nom, la jeune fille vécut toute son enfance dans les laboratoires de bio-ingénierie de ses maîtres, accomplissant toutes les viles tâches qui étaient exigées d'elle. Ombre anonyme hantant les couloirs →



### PROFIL TECHNIQUE (À PARTIR DES RÈGLES PRÉSENTÉES P.419 DE FORCE ET DESTINÉE)

Vigueur	Agilité	Intelligence	Volonté	Ruse	Présence
2	3	3	5	4	3
Encaissement	Seuil de Blessure	Seuil de Stress	Défense		
3	25	25	0 / 0		

**Compétences :** Commandement 2, Distance (armes légères) 3, Informatique 2, Magouilles 3, Médecine 2, Perception 4, Pugilat 2, Sabrelaser 4, Survie 2, Système D 3, Vigilance 2, toutes les Compétences de Connaissance 2

**Talents :** Adversité 3 (améliore 3 dés de difficulté de tous les tests de combat contre la Quatrième Sœur), Concentration intense (au prix d'une manœuvre et d'un point de Stress, la Quatrième Sœur améliore un dé d'aptitude de son prochain test de compétence), Parer 4 (après avoir été touchée par une attaque au corps à corps mais avant de prendre en compte sa valeur d'encaissement, la Quatrième Sœur peut parer au prix d'une brouille hors tour ; elle subit trois points de Stress pour réduire les dégâts de 6), Valeur de Force 3

**Capacités :** Aura d'autorité (permet de donner un ordre à un groupe de sbires alliés situés à portée moyenne au prix d'une manœuvre ; le groupe peut effectuer une manœuvre ou une action gratuite immédiate et ajoute un dé bleu à son groupement de dés s'ils entreprennent une action), Maîtrise du sabrelaser (la Quatrième Sœur effectue ses tests de sabrelaser avec Ruse au lieu de Vigueur)

**Équipement :** sabrelaser double-lame (Sabrelaser ; dégâts 6 ; critique 2 ; au contact ; brèche 1, briseur, difficile à manier 2, jumelé 1), pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), armure de l'Inquisitorius (encaissement + 1, défense au corps à corps 1).

### POUR L'ÈRE DE LA RÉBELLION

Dans sa lutte contre l'Empire, l'Alliance rebelle nécessite toute l'aide possible et celle des Jedi – ou de leurs héritiers – se révèle particulièrement précieuse. L'armée impériale a bien conscience de cela : les multiples incidents impliquant l'Escadron Phénix (soupçonné d'employer pas moins de deux Jedi : Kanan Jarus et Ezra Bridger) et ayant abouti à l'élimination de quatre membres de l'Inquisitorius (dont le Grand Inquisiteur lui-même) ont largement prouvé que les adeptes de la Force étaient capables de faire basculer le cours d'une bataille. Aussi les officiers impériaux sont-ils habilités à requérir les services d'unités de Sharptroopers dès lors qu'ils soupçonnent qu'une cellule rebelle bénéficie des pouvoirs d'un Jedi ou assimilé – sans mobiliser immédiatement un Inquisiteur. Ces troupes d'élite ont alors pour mission d'identifier la menace et de l'éliminer si nécessaire. Ce n'est qu'en cas d'opposition trop puissante qu'un Inquisiteur peut être sollicité.

des vastes complexes scientifiques d'Arkania, elle se familiarisa avec nombre d'appareils et de procédés dans l'espoir d'utiliser un jour ce savoir pour changer d'existence.

Mais son salut vint d'ailleurs. Alors que le Grand Inquisiteur inspectait Arkania afin de s'assurer que son peuple ne procédait pas à des expériences interdites (comme tenter de cloner des Jedi), il remarqua la jeune esclave industrielle et discerna son potentiel dans la Force. Mais surtout, il prit toute la mesure de sa volonté inflexible en sondant son esprit. Satisfait de cette découverte, il exigea des Arkaniens que la jeune

femme lui soit remise afin de la former lui-même au Côté obscur.

Une fois intégrée à l'Inquisitorius, celle qui allait adopter l'identité de la Quatrième Sœur entrevit toutes les possibilités qui s'offraient à elle. S'entraînant avec acharnement, elle gagna en puissance et devint l'une des Inquisitrices les plus redoutables au service de l'Empire. Rusée et coriace, elle s'avère un limier sans égal capable de retrouver même les proies les mieux dissimulées. Elle compte bien augmenter encore son pouvoir et s'élever dans la hiérarchie impériale – peut-être jusqu'à détrôner son bienfaiteur...

## PERSONNALITÉ

La Quatrième Sœur se mêle peu aux autres Inquisiteurs et préfère la compagnie des Sharpshooters. En effet, elle n'a pas oublié son passé d'esclave et sait que même les plus modestes peuvent receler un certain potentiel – aussi ne part-elle jamais en mission sans au moins une unité de Sharpshooters sous ses ordres. Avec le temps, elle a pris goût au pouvoir et se délecte de commander des troupes dans le feu de l'action. Ce penchant, encouragé par les murmures du Côté obscur, la pousse à vouloir se hisser de plus en plus haut – par tous les moyens possibles.

C'est ainsi que quand la Quatrième Sœur débusque une proie, elle lui propose en premier lieu de la rejoindre – par des promesses de puissance, tout comme le Grand Inquisiteur le fit avec elle. Elle espère ainsi rassembler une petite armée de disciples maîtrisant la Force afin de prendre la place de son maître – puis, qui sait, d'abattre Dark Vador et l'Empereur pour régner sur la galaxie. L'ambition semble folle, mais après tout la Quatrième Sœur s'est déjà hissée du rang d'esclave à celui d'Inquisitrice impériale...

## JOUER UN SHARPTROOPER

Interpréter un Sharpshooters ayant déserté les rangs de l'Inquisitorius peut s'avérer séduisant pour un joueur. Du fait de leur connaissance des arcanes les plus secrètes de l'Empire et de leur maîtrise des armes de corps à corps, de tels personnages se révèlent très typés – et donc tentant à incarner.

Les Sharpshooters ne sont jamais sensibles à la Force – l'Inquisition sondant chaque candidat au recrutement dans ce corps prestigieux. Ainsi, il est difficile d'en intégrer un dans un groupe de *Force et Destinée* – même si le challenge peut se montrer intéressant. Mieux vaut donc réserver cette possibilité à des tables d'*Aux Confins de l'Empire* et de *l'Ère de la Rébellion*.

Un Sharpshooters déserteur peut chercher refuge dans la Bordure extérieure ou l'Espace Hutt afin d'échapper à ses anciens supérieurs – l'Inquisition n'étant pas réputée pour sa mansuétude à l'égard des traîtres. Là, il n'aurait aucun mal à devenir chasseur de primes ou mercenaire au vu de ses qualités martiales particulières. Sa connaissance des procédures de l'Empire lui permettrait également d'épouser avec bonheur une carrière de contrebandier.

Rejoindre l'Alliance rebelle est une autre possibilité pour un tel Sharpshooters. Une fois la confiance des officiers acquise (ce qui peut s'avérer long), il pourrait faire profiter la Rébellion de tout ce qu'il sait à propos de l'Inquisitorius et des infrastructures impériales. Peut-être pourrait-il même fournir la localisation de plusieurs cibles des Inquisiteurs – des personnes sensibles à la Force, qui feraient de bonnes recrues pour les rebelles. Quant à ses compétences militaires, elles se révèlent plus que précieuses au sein d'une organisation qui manque cruellement d'effectif et de puissance de feu.

Romain d'Huissier

Illustrations David Chapoulet

## POUR LE RÉVEIL DE LA FORCE

Durant la Guerre civile galactique, il ne restait que peu de Sharpshooters encore en activité. Toutefois, quelques unités survécurent à la fin de l'Empire et – fanatisées par leur trop longue fréquentation du Côté obscur – s'exilèrent dans les Régions inconnues avec les amiraux qui refusaient la capitulation face à la Nouvelle République. Là, ils continuèrent leur entraînement et formèrent les éléments les plus prometteurs des enfants-soldats embrigadés par l'organisation qui allait devenir le Premier Ordre.

Discernant tout l'intérêt de ce corps d'élite, le Suprême Leader Snoke lui offrit une place de choix dans son armée – car il savait que Luke Skywalker risquait de son côté de former une nouvelle génération de Jedi. Il se murmure même que parmi les Gardes prétoriens du maître du Premier Ordre se trouvent plusieurs Sharpshooters des plus redoutables. Les Chevaliers de Ren, adeptes du Côté obscur au service de Snoke et dirigés par Kylo Ren, s'entraînent avec cette nouvelle génération de Sharpshooters et n'hésitent jamais à faire appel à eux.

## SURVIVRE À LA MORT

À force de combats, d'explorations, de négociations douteuses, la mort d'un PJ devient presque familière autour d'une table de JdR et on oublie que cet énième piège ou ce combat de plus pourrait bien être le dernier. Que faire quand le dernier jet de dés arrive ?



### LE MJ SADIQUE

Cet article suppose bien sûr que la MJ qui mène la campagne ne fait pas partie des sadiques qui se plaisent à tuer les PJ. Dans le cas contraire, autant jouer au même jeu qu'elle ! Accumuler les golems sans background et sans compétence, en testant leur résistance à la fureur divine, peut être un moyen pédagogique pour montrer à la MJ qu'elle a tort de prendre à la légère l'investissement des joueurs dans leurs persos. Et sinon, il n'y a pas que les PJ qui sont remplaçables : on peut choisir un autre MJ qui comprend qu'un grand pouvoir implique de grandes responsabilités.

**D**es PJ, il y en a bien plus que de joueurs. À chaque nouvelle campagne, on prend un temps fou à concocter son nouveau personnage. Il faut bien passer quelques heures sur la distribution des caractéristiques – dont une bonne partie à essayer d'exploiter les règles (« Pour 50 points, je prends une phobie des avions. On joue dans un univers med-fan ? Je ne vois pas le problème... ») – et tout autant à imaginer le background, qu'il soit détaillé depuis la naissance du PJ dans une annexe de 24 pages couverture cuir ou longue de deux lignes griffonnées sur un coin de la fiche. Généralement, la première session est consacrée à la création de son perso – car, soyons honnêtes, même si la MJ a demandé de le faire avant, *personne* ne l'a fait. Puis on commence à le jouer et, au fil des sessions, on le prend en main, on s'habitue à lui, on l'affine... Et on le pense souvent immortel.

### OUPS, IL EST MORT...

Mais la mort reste très présente dans une campagne de jeu de rôle. Normalement, elle est réservée aux PNJ, ces légions de faire-valoir que l'on élimine par centaine sans état d'âme. Parfois, elle concerne le boss après qui on a couru pendant trois longues sessions pour lui faire la peau. Cependant, exceptionnellement, on ne peut pas échapper au sort cruel de toute forme de vie dans l'univers connu.

Personne ne s'y attendait. Même pas la MJ, elle qui a toujours fait son possible pour interpréter les jets de dés

ratés en rebondissements plus spectaculaires les uns que les autres ; elle qui sait bien que son rôle n'est pas d'essayer de tuer ses joueurs, mais de leur permettre de sortir des embûches les plus perverses, sans que personne ne s'en rende trop compte, elle qui aime la dynamique du groupe tel qu'il est. Mais, sur cette partie, Zok a vraiment trop déconné. Il a enchaîné les mauvaises idées et les plans foireux, malgré les invitations de la meneuse à reconsidérer et les vives protestations de ses compagnons. Tant et si bien qu'il s'est retrouvé à affronter cinq mercenaires niveau 20, lui qui est un voleur niveau 2. Après trois rounds de combat, la MJ pose ses dés et regarde le joueur avec un air grave. « Cette dernière blessure est celle de trop pour Zok. Il lui reste cinq minutes à vivre. » On a tous vécu ce moment, qu'on se soit appelé Zok, La Lame Pourpre ou Lili Alderine, qu'on ait été gobelin, super-héros ou cyborg. Que la cause du décès soit des mercenaires, un piège ou le vide intersidéral. Et à ce moment, deux choix s'offrent à nous : on accepte la situation la tête haute et on la joue ou on passe nos derniers instants dans la peau de notre perso à geindre pathétiquement.

Devant une telle nouvelle, on a tendance à passer par les cinq étapes du deuil, comme dans la vraie vie où les enjeux sont évidemment autrement plus graves. L'annonce nous plonge dans le déni (« C'est pas possible, pas Zok. Il est dur-à-cuire niveau 4. Je relance mon jet de survie »). Puis, on entre dans une



colère noire envers nos compagnons d'aventure (« Sérieusement les gars, fallait venir m'aider ! Vous êtes nuls ! ») ou – pire ! – envers notre MJ (« *Et merci bien au MJ sadique qui joue pour nous tuer !* »). Après avoir passé cinq minutes à essayer de se calmer, c'est au tour du marchandage, promettant de changer (« *Promis, j'arrête de chercher des embrouilles* »). Quand ça ne marche pas et qu'on se rend compte que notre personnage est mort pendant qu'on se plaignait, c'est au tour de la dépression (« *Je sais pas pourquoi je viens jouer, autant que j'arrête.* ») Et au fil du temps, l'acceptation finit par s'imposer (« *Bon, ben je vais me faire un autre perso, hein.* »). Un temps qui est différent pour chacun : quelques minutes pour les beaux joueurs et quelques jours pour les plus grincheux, qui ont peut-être tout simplement quitté la table en rage !

Mais, en réagissant ainsi, on a non seulement gâché la session de tout le monde – et surtout celle de son MJ, qui se pose dorénavant un tas de questions sur sa manière de gérer une campagne – mais on a aussi ruiné les derniers moments de son perso adoré. En voulant négocier avec son MJ, on a perdu un temps précieux, et

tout le monde est sorti de son immersion. Les derniers instants de Zok sont passés à la trappe, le pauvre PJ agonisant pendant que son joueur argumentait.

Quand son personnage chéri meurt, il est effectivement facile de se comporter comme décrit précédemment. C'est humain. Mais en jeu, c'est très moyen, pour rester poli. Peut-être vaut-il mieux accepter la mort et jouer son personnage une dernière fois. Cela peut constituer un beau moment, une façon de marquer les esprits, se faire plaisir et faire plaisir. Il faut alors prendre les choses avec philosophie : pendant le jeu, profiter de son personnage et, après le jeu, essayer de comprendre pourquoi il est mort afin d'éviter ce genre de situation pénible si c'est possible.

Que les erreurs faites soient du fait du joueur, qui décidément a bu une bière de trop, ou du personnage, que le joueur n'a pas pu jouer autrement (« *Ce n'est pas logique, pour Zok, d'abandonner tout son or. Il reste. Je n'ai pas le choix.* »), il est possible de pousser le roleplay jusqu'aux derniers mots de son personnage. « *Il embrasse son trésor une dernière fois et crache sur le* →

*mercenaire qui force sur lui.* ») pour en faire un moment mémorable.

Un moment dont il faut se souvenir aussi : le prochain personnage entendra sûrement une voix lui chuchoter à l'oreille que déminer une bombe sans la compétence appropriée n'est pas une bonne idée.

## IL EST MORT, ET MAINTENANT ?

Zok est mort exactement 25 minutes et 32 secondes après la première gorgée de coca, 19 minutes et 12 secondes après le premier jet de dés et son joueur a fait une heure de route pour venir. Pour occuper la soirée, avant de refaire (longuement) une nouvelle feuille de personnage, il est possible de faire le service des boissons et commander les pizzas, ou alors de prendre exceptionnellement le contrôle d'un PNJ connu du groupe. C'est l'occasion d'explorer les motivations de ce vampire qui n'a pas tué le groupe, ni même tenté de le faire.

Une fois que la session est passée et qu'on a fait le deuil de son personnage, on se retrouve devant une feuille vierge pour créer le successeur. Et là, la tentation est grande de faire une copie carbone de notre cher disparu. Après tout, on s'était habitué à lui, on avait appris à bien le jouer, on avait enfin maîtrisé sa voix de ténor. Rien de mal à refaire le même perso (« *En plus il s'intégrait bien au groupe.* ») Mais plutôt que de refaire le même bonhomme et mélanger leurs actions, faisant disparaître l'ancien, l'occasion se présente au joueur d'en imaginer un nouveau, d'explorer des chemins auparavant impraticables (« *La Lame Pourpre n'aurait jamais fait de mal à une mouche. Peut-être que je peux faire un bourreau...* »). En somme, honorer la mémoire de son ancien perso, pas l'émuler.

## S'APPROPRIER LA FAUCHEUSE

La plupart du temps, cependant, les PJ ne meurent pas accidentellement au cours d'une mission. Leur destin est bien

souvent de partir à la retraite. Les raisons ne manquent pas : ils sont devenus trop puissants et le jeu n'offre plus de challenge ; on le joue depuis longtemps et on veut changer ; le groupe est différent et il n'y a plus sa place. Un PJ prend alors lentement la poussière dans une étagère et finit par être oublié. Pourquoi ne pas le faire partir en beauté ? Lui offrir la fin qu'il mérite ? N'est-ce pas une meilleure option ?

Une belle mort ne s'improvise pas entre les chips et le coca. C'est l'occasion de parler à son MJ en tête à tête, prendre le temps de détailler ses motivations et ses souhaits pour la mort de son perso.

La mort peut se jouer en groupe : le MJ peut décider de ne pas perdre une occasion pareille et l'intégrer à sa campagne – peut-être lors d'une session particulière. Elle devient alors un moment charnière du jeu, ravivant la flamme de l'aventure pour les joueurs et laissant un souvenir impérissable aux joueurs.

La mort peut aussi se jouer en privé : tous les joueurs n'ont pas nécessairement envie de subir le monologue de Zok agonisant (« *Je me souviens aussi des pieds de ma grand-mère.* »). On peut alors décider, avec le MJ, d'une séance particulière où sont retracées les aventures du personnage, celles qui ont été jouées et celles qui peuvent être inventées sur le moment.

La mort peut enfin se jouer plus tard. Certaines parties s'arrêtent parce que la vraie vie est ainsi faite (déménagements, changement d'emploi du temps, naissance, découverte d'une passion pour l'héliciculture). Parfois, selon les circonstances, cela laisse un goût amer (« *Tu te souviens de la dernière fois, La Lame Pourpre était devenu le maître de la révolution ? – Ouais ? – On ne l'a jamais finie...* »). Une séance sans toute la table, à deux joueurs et un MJ par exemple, peut être l'occasion de conclure l'aventure, d'imaginer le personnage se souvenant de sa vie sur son lit de mort – après tout, pourquoi ne mourraient-ils pas de vieillesse ?

## TU NE PASSERAS PAS !

Au-delà de cette mort planifiée, il existe aussi des morts choisies dans l'instant, dans le feu du scénario. Nous aimons souvent jouer des héros, puisqu'il est très rare que nous en soyons nous-même dans la vraie vie. Dans un jeu vidéo, nous avons le choix de recharger la partie si notre choix héroïque tourne mal ; dans un jeu de rôle, nos choix sont définitifs. Notre héroïsme peut très facilement signifier la perte de notre personnage et nous devenons extrêmement prudents.

Face au danger, notre instinct de conservation bat régulièrement les envies d'héroïsme de notre PJ. Avant de nous jeter dans la gueule du loup, nous prenons nos précautions, réfléchissons des heures durant pour prévoir toute éventualité, avec quatre ou cinq plans de sortie prêts à être exécutés au moindre vrai danger – au grand désespoir du MJ qui avait prévu une session pleine d'action.

Le groupe, dirigé par le Capitaine Spike, héros décoré de multiples fois pour ses actions héroïques, arrive enfin au repaire de l'ennemi, qui a prévu de lancer un missile sur la capitale. Le Commandant a bien insisté dans son briefing : si le missile part, plusieurs milliers de civils seront morts. Impensable pour Spike ! Mais la mission prend un temps fou, principalement à cause des excès de précautions prises par son groupe. Tant et si bien qu'après trois heures à arpenter un complexe de 90 m<sup>2</sup>, le groupe assiste impuissant à la fuite de l'ennemi sur le tarmac, avec en toile de fond une vue imprenable sur le missile qui sort du sol.

La scène est tragique, il est trop tard pour empêcher le lancement du missile. Un membre du groupe cherche frénétiquement une solution autour de lui. La MJ l'informe qu'il y a un avion de chasse sur le tarmac à côté d'eux et qu'il a été abandonné encore en marche par son pilote. Seulement, il faut un nouveau pilote. Le silence se fait à la

table et les joueurs s'évitent du regard. Dans les faits, la moitié du groupe a un background de personnage héroïque qui n'hésiterait pas un seul instant à se sacrifier. Mais devant la réalité des choses, personne ne veut sauter dans le vide.

Au pire, se disent la plupart des joueurs, un PNJ pourrait aller se prendre le missile, ça se remplace. Chacun pose les yeux sur sa fiche et murmure honteusement « *Je regarde le missile* ». La MJ s'apprête à faire partir le missile sous les yeux impuissants des PJ quand le joueur du Capitaine Spike tape ses mains sur la table. « *Jamais !* » Et il annonce haut et fort qu'il se rend dans l'avion. Tous les regards se tournent vers lui. Certains joueurs tentent bien de l'empêcher à coup de « *Si tu fais ça, tu vas y rester !* ». Mais Spike est résolu. « *Si je n'y vais pas, personne n'ira ! Et je refuse de les laisser gagner !* ». Il monte dans l'avion et le joueur lance les dés pour son jet de pilotage, mais personne ne fait attention au résultat. Tout le monde est pendu aux lèvres de la MJ. L'avion fonce sur le missile pour l'intercepter et Spike hurle un dernier cri de vengeance avant d'exploser.

Au final, un personnage doit être tel qu'on l'a fait jusqu'au bout, être cohérent avec lui-même, et il y a peut-être plus de plaisir à le laisser mourir comme il est plutôt qu'à prolonger artificiellement sa vie, en trahissant son histoire. Pour quoi ? Un niveau de plus ? De l'argent ? Un objet ?

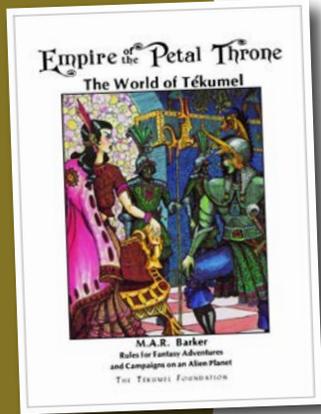
## PENSER À MOURIR

Dans tous les cas, la mort de son personnage est un événement important de sa vie et il est facile de la rater, que ce soit en refusant d'accepter une mort accidentelle ou en refusant de le sacrifier au bon moment. À force de jouer avec son double, il ne faut pas oublier de penser à le laisser partir. En beauté si possible.

Alexandre Concheri  
Crapous Didier Guiserix

## ...ALLEZ, JUSTE CETTE FOIS

Spike est mort et Cumin est jaloux : lui aussi voudrait sauver le monde. S'inscrire au tournoi du mec le plus fort du monde et continuer à se battre sans admettre qu'il n'est pas de taille à affronter le troll correspond bien à Cumin. Mais interpréter ainsi son personnage et mourir futillement en quart de finale d'un tournoi sans incidence sur la campagne n'apportera aucune satisfaction à personne, juste des moqueries. (« *Tu te souviens quand Cumin s'est fait écrabouiller par le troll ?* ») Une solution est alors de se dire que son personnage, si idiot qu'il soit, appartient à un groupe, dont il doit bien, parfois, écouter ses camarades.



ARCHÉO-RÔLISME

# EMPIRE OF PETAL THRONE

## Sorti avant D&D !

*Empire of Petal Throne* est légendaire dans l'histoire des jeux de rôle car l'un des tout premiers, sorti en juillet 1975, peu de temps après la première édition de *Dungeons & Dragons*, (et à peu près en même temps que *Tunnels & Trolls*). C'est dire si c'est de l'archéo !!!

Cet Empire avait une différence radicale : son propre univers joint au jeu, un monde fantastique non-générique qui se distinguait clairement des références classiques au médiéval européen ou à la *Sword & Sorcery* traditionnelle.

Mais cette singularité baroque avait aussi un coût : ce jeu au nom si obscur et poétique était-il *trop* original non seulement pour la plupart des joueurs de cette période, mais même pour pouvoir dépasser un succès d'estime ? Est-il condamné à rester dans les musées de l'histoire du jeu de rôle ?

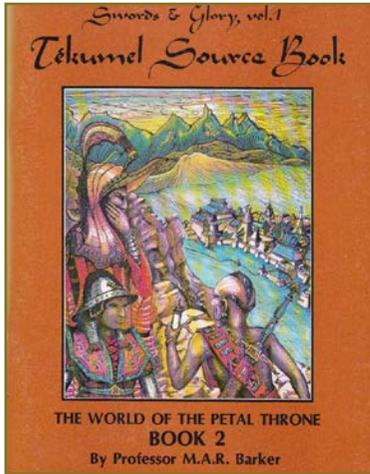
### Au commencement était le verbe : Kolumébabâr hiTirikéludàlidàlisa

*Empire of Petal Throne* et son univers, Tékumel, ont été créés par le Professeur **Muhammad Abd-al-Rahman Barker** (1929-2012), qu'on a souvent comparé à JRR Tolkien. Comme Tolkien, Barker était linguiste et professeur d'université. Tolkien était un philologue spécialisé en Vieil Anglais et féru de langues scandinaves à Oxford alors que Phillip Barker, qui s'était converti

à l'Islam dans ses voyages en Inde et au Pakistan, était un spécialiste de l'Urdu et d'autres langues plus exotiques à l'Université de Minneapolis (il avait aussi publié sur des langues amérindiennes). Et la Langue conduit à la Saga. Tout comme Tolkien avait cherché très tôt à écrire des épopées ou des contes qui utiliseraient les langues fictives qu'il aimait créer (à partir de divers modèles comme le finnois), de même Barker ne cessa de développer des grammaires, des lexiques, des syllabaires et même des guides de conversation pour son monde imaginaire, la planète Tékumel.

M.A.R. Barker était depuis les années 1940-1950 un amateur des *pulp's* et des romans de science fiction comme le genre de la « *planet romance* ». Une de ses influences en dehors des Mille et Une Nuits est clairement le cycle de Barsoom de Rice Burroughs et il avait publié dans des fanzines sur les questions de linguistique ou de religion dans la littérature spéculative.

Si on ajoute ses goûts de SF et ses connaissances sur les cultures de la péninsule indienne, on comprend que son univers ne pouvait pas être « *eurocentrique* » ni se fonder sur les sempiternels lieux communs médiévaux.



Mais Barker n'est pas qu'un érudit ou un écrivain amateur, il est aussi un joueur. Il joue aux wargames et fabrique même ses propres figurines de bois décrivant les Légions de l'Empire du Trône du Pétales. Barker a raconté avoir commencé à visiter Tékumel dès son enfance et a dit – peut-être par plaisanterie – qu'il jouait déjà au jeu de rôle sans le savoir bien avant Gygax. Mais comme il fréquentait des cercles de figurinistes, le hasard voulut qu'un de ses étudiants participe aussi aux premières campagnes de *Blackmoor* par Dave Arneson et ensuite *D&D*. Barker est donc dans le premier cercle de ceux qui découvre le premier jeu de rôle et il s'enthousiasme aussitôt pour son potentiel. Il rédige *EoPT* entièrement seul, en se fondant sur les règles de Gygax et Arneson et les différences de règles sont au début relativement mineures. Il s'agit bien de sa version de *D&D*, mais la vraie différence est avec le contexte et l'atmosphère. Il l'accompagnera aussi d'un jeu de plateau, *War of Wizards*, représentant déjà, bien avant *Magic*, une sorte d'arène entre sorciers. Ce sera la première apparition publique du monde de Tékumel.

## Fantaisie interplanétaire : les jungles écarlates de Tékumel

Les premiers joueurs de jeu de rôle ne divisaient pas toujours nettement la SF et la fantasy (et *D&D* s'amuse encore à cette période à faire des cross-over avec la technologie, comme dans le module *Barrier Peaks*). Tékumel est à la fois une planète dans un lointain futur, colonisée et terraformée par des vaisseaux de différentes espèces et un univers magique avec d'étranges divinités et des interférences de dimensions démoniaques.

Tékumel avait des habitants autochtones, des créatures hostiles qu'on pourrait comparer à des scorpions ou bien aux xénomorphes d'Alien, les *Ssü* et les *Hlüss*. Les Humains et les autres espèces intelligentes ont massacré ces créatures et ont changé l'écosystème de cette planète torride de jungles toxiques où seuls ces créatures pouvaient prospérer. La température moyenne est demeurée très élevée, mais les colons se sont habitués

Jusqu'à ce qu'arrive soudain une catastrophe inconnue. Les étoiles disparaissent. Ce système solaire s'est soudain retrouvé séparé dans un univers de poche hors de l'espace normal et les colons étaient complètement isolés de leur monde. Tant de siècles ont passé que les habitants ont oublié pour la plupart leurs origines, si ce n'est leur hostilité contre les monstrueux habitants indigènes de la planète ou le souvenir confus sur la haute technologie de leurs ancêtres déçus.

Tékumel n'est donc pas une Terre alternative, et cela donne aussitôt de petites différences dans son atmosphère. Il n'y a par exemple pas de cheval sur Tékumel et son plus proche équivalent, le *Chlén*, ressemble →

### Les autres éditions

Après *Empire of Petal Throne* (*TSR*, réédition chez *Different Worlds*), M.A.R. Barker tenta une seconde édition chez Gamescience, *Sword & Glory* (1983-1984), qui avait coupé ses liens avec *D&D* et qui était plus lourde et trop simulationniste. Mais cette édition avait l'avantage d'avoir une présentation bien plus étendue de l'univers, et sa magie y est nettement moins générique.

Dix ans après, Barker fit un 3<sup>e</sup> essai, *Gardasiyal* (*Deeds of Glory*), 1994. Il fit sortir d'abord un système de création de personnages avec plusieurs aventures en solo pour découvrir l'univers et la boîte, encore une fois relativement chère, qui sortit ensuite avec le système des règles n'avait pas repris la création de personnage, ce qui en faisait une publication incomplète et assez frustrante, malgré la qualité de certains éléments comme les illustrations. Depuis, sans compter les nombreuses versions gratuites qu'on peut trouver sur Internet, il y a eu deux adaptations officielles qui ne furent pas rédigées par Barker, *Tékumel* (2004, qui utilisait le système Tri-Stat et synthétisait bien les informations) et *Béthorm* (2015) de Jeff Dee, qui tente de garder le charme particulier dans un système générique moderne.



### Les romans de Barker

MAR Barker rêvait d'écrire des fictions se déroulant sur Tékumel, et il a pu publier deux romans chez DAW, *Man of Gold* (1984) et *Firesong* (1985). Il y raconte les aventures de Harsan, un prêtre de Thumis spécialiste de certaines langues oubliées, qui se trouve dans les intrigues impériales face à un des Princes impériaux et face à la mystérieuse Déesse à l'Os Pâle. Il fit publier vingt ans après chez un éditeur de jeu plusieurs suites, *Lords of Tsamra*, *Prince of Skulls* et *Death of Kings*. Ces romans sont très utiles pour découvrir certains des secrets de cet univers.

plutôt à un tricératops à six pattes, plus un char d'assaut qu'une monture rapide, ce qui implique aussi des modifications tactiques avec l'absence de cavalerie. Les transports sont d'ailleurs concentrés sur des Hautes routes surélevées (avec plusieurs degrés selon le niveau social) qui ressemblent plus à la Grande Muraille qu'à des voies antiques. Le métal est si rare sur Tékumel que les armes sont faites en peau de *Chlén* (ou peut-être en recyclant les métaux qui furent apportés par les Anciens).

### Pas d'elfes !

Bien avant que d'autres jeux (comme *Talislanta*) prennent comme slogan leur absence des espèces fantastiques communes, Tékumel avait ses propres non-humains, mais ceux-ci n'étaient pas explicitement jouables dans les règles. Ils ont leurs propres enclaves entre les domaines humains, mais certains sont bien intégrés dans les différentes cultures.

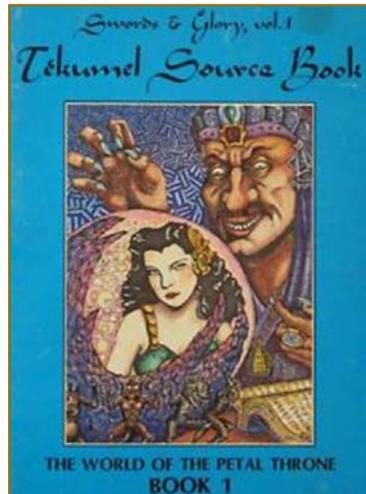
Pour ne citer que quelques exemples principaux, les plus proches des Humains peut-être sont les *Pé Chói*, des êtres gracieux de chitine, qui res-

semblent à des hippocampes ou à des fourmis bipèdes. Ils sont télépathes et doués en magie (les lecteurs du cycle de l'Empire par Raymond Feist reconnaîtront dans les *Cho'ja* une autre version de cette même espèce). Les *Páchi Léi* sont des organismes végétaux à quatre bras et quatre pattes symétriques tout autour du corps. Les *Ahoggyá* (les « Nouveux ») aussi ont un corps complètement symétrique à huit membres mais ils ont en plus quatre visages tout autour de leur corps et ils présentent une incapacité totale de pratiquer de la magie ou même de comprendre les concepts théologiques. Enfin, les *Shén* sont de grands sauriens bipèdes qui vivent plus au sud dans les territoires les plus brûlants de l'équateur, et ils sont les seuls à avoir pu assez se répandre pour fonder plusieurs États rivaux.

### Le système des Seigneurs

Tékumel a une histoire longue et de nombreuses civilisations se sont succédé depuis la Chute. Mais le plus important fut le contact avec des êtres extradimensionnels appelés Dieux par les anciens « *Rois-Prêtres* ». La religion joue un rôle absolument central dans cet univers, notamment parce que ce sont les cultes qui contrôlent de fait l'accès aux sources d'information sur la magie. Les « *Seigneurs* » sont parfois décrits comme incompréhensibles pour nos catégories humaines et même comme des simplifications d'une réalité transcendante. Barker, qui avait critiqué l'insuffisance de la fantasy sur ce point, a fait des efforts pour que le panthéon ne soit pas qu'une liste de pouvoirs ou de spécialités mais bien un système cohérent avec une structure soigneusement pensée.

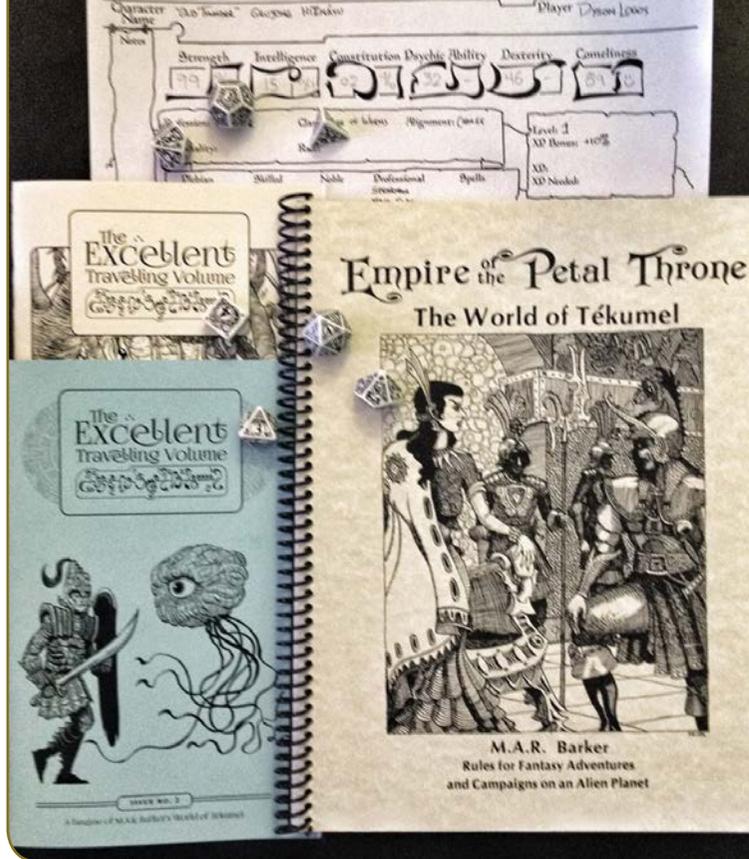
Les Dieux se divisent en effet en deux camps. Barker dira ensuite que le fait qu'il parle de « *Bons* » et de « *Mau-*



vais » n'était qu'un compromis avec les termes de Loi et le Chaos de *Do-D*. Par la suite, il parlera plutôt de Seigneurs de « *Stabilité* » et de « *Changement* », comme pour Vishnou et Shiva, en décrivant leur opposition comme politique et cosmologique et non pas seulement « *morale* ». Mais globalement, cela peut souvent rester assez manichéen. Certes, si certains sectateurs des Dieux de la Stabilité peuvent utiliser des moyens maléfiques, les cultes du Changement sont encore plus destructeurs ou expéditifs. À l'intérieur de chacun de ces deux camps, il y a 5 fonctions, et chaque fonction a un Seigneur principal ainsi qu'une divinité plus mineure qui est le Héraut de la précédente. Cela donne donc dix dieux principaux (et dix secondaires).

Ainsi, la fonction « *fécondité* » est représentée soit du côté « *bon* » par **Avánthe** (qui représenterait plutôt la Mère et la Terre, même si certains de ses aspects sont plus complexes) soit du côté « *mauvais* » par **Diamélish** (la luxure, l'extase et la séduction). De même, la fonction martiale est représentée soit par **Karakán**, le guerrier, soit par **Vimúhla**, le destructeur. La fonction plus intellectuelle est soit **Thúmís**, le scribe, soit par **Ksárul**, le sorcier. Enfin, la fonction de mort oppose **Belkhánu**, l'embaumeur et au contraire **Sárku**, le nécromancien. Chaque communauté de la société a tendance à se positionner en occupant un lien avec l'un des cultes, ce qui fait qu'on retrouve les différentes sectes comme des partis politiques. La société estime alors qu'il y a autant de « *noblesse* » ou de loyauté honorable à être un bon nécromancien si on est fidèle à Sárku qu'il y en a à être un paladin de Karakán.

Ce qui complique les choses est les alliances de circonstances, même au-delà du clivage entre les deux groupes, ou le conflit interne à chaque faction. Par exemple, Les Dieux du Changement



se sont ligüés avec d'autres forces plus mystérieuses encore contre **Ksárul**, le sorcier, qui cherchait à les dominer, et ce dieu ne communiquerait plus que comme un dormeur scellé dans la mystérieuse Chambre Bleue où il rêve en étant détenu prisonnier.

## Du religieux au politique

Cela conduit donc aux intrigues politiques. Les différents Empires de Tékumel n'ont pas exactement les mêmes cultes, et certaines régions sont plus exclusives, mettant un aspect au-dessus des autres. La Théocratie des Prêtres tatoués de Livyanu a ses propres interprétations ésotériques (et vaguement lovecraftiennes) sur ces dieux. La Tétrarchie de Mu'ugalavya, l'un des principaux rivaux de l'Empire du Trône du Pétale, ou certaines →

## Raymond Feist et Tékumel

Feist a réalisé avec Janny Wurts une trilogie en parallèle des *Chroniques de Krondor* dans le monde de Kelewan (*Fille de l'Empire*, *Pair de l'Empire* et *Maitresse de l'Empire*) et il est clair qu'une des sources en était des souvenirs de campagnes sur Tékumel. L'Empire Tsuranuanni ressemble beaucoup à l'Empire Tsolyani, le système du panthéon est analogue et les Cho-ja ressemblent aux Pé Choi.



des régions de l'Empire, adorent surtout Vimúhla, le Feu de la Destruction.

Mais l'Empire du Trône du Pétale, au contraire, a une loi qui interdit les conflits religieux entre factions, ce qui fait que leurs guerres sont plus feutrées et secrètes, faites d'espionnage, de manipulation ou d'assassinats et normalement pas de guerre ouverte. Cette loi ne s'applique pas dans les souterrains sous les villes, ce qui donne une importance particulière aux explorations de donjons, comme les cités, vieilles de plusieurs siècles, accumulent une sédimentation de ruines et de niveaux de temples secrets.

Le cadre principal du jeu est l'Empire central, l'Empire de Tsolyanu. En 1975, dans cette première édition, on sait déjà qu'une guerre civile est imminente pour une future succession de l'Empereur et que les personnages des joueurs devront choisir quelle faction soutenir. Les éditions plus récentes ont fait un peu avancer cette chronologie.

En plus des cultes, il y a aussi d'autres groupes de pression. C'est une société conservatrice où l'unité principale est le Clan et non l'individu (au point qu'on dit que la propriété est collective pour le Clan). Au niveau de la politique impériale, au-dessus des Clans, les partis se divisent entre les Nobles locaux, parfois sécessionnistes, ou au contraire les fonctionnaires plus centralisateurs et les différentes Légions, qui forment chacune un État dans l'État, et qui sont généralement alignées avec un des cultes ou une des grandes familles de la noblesse.

Et l'Empereur, enfermé dans sa Tour d'Or, derrière son Trône de Pétale à Avanthar, a une police secrète, la *Légion Omnipotente d'Azur*, composée d'eunuques et qui aurait ses agents secrets cachés dans les autres factions.

Aujourd'hui, ce genre de description de factions est devenu assez cou-

rant. En 1975, alors que D&D semblait être encore surtout un wargame tactique d'escarmouche, la richesse de ce contexte était révolutionnaire. Même si on supposait bien qu'on commencerait comme un aventurier et un pillard d'oubliettes, il y avait un arrière-fond vers lequel on devait chercher à s'insérer.

## D&D et EPT

On l'a dit, le système d'EPT était très proche du *D&D* original, et même le plan était similaire. Les caractéristiques étaient quasiment les mêmes, si ce n'est qu'elles étaient sur 100 au lieu d'être sur 18. En dehors des listes de créatures ou d'objets magiques, cela n'échappait donc complètement à une certaine abstraction générique. On gardait tout le système des classes et des Niveaux (encore limités à une douzaine à cette époque) et il y avait les mêmes trois classes de personnage : Guerrier, Prêtre (et non « *clerc* »), Magicien.

Une originalité était l'introduction de « **Compétences** ». Barker ne pouvait pas avoir lu les règles sur les différentes capacités des Voleurs dans le supplément *Greyhawk* (la première extension qui venait de paraître au printemps 1975). Comme *Traveller* ou *Runequest* n'étaient pas encore parus, il doit donc s'agir de la première apparition aussi large du concept. Ces listes de compétences ne se limitent en effet pas à ce qui est utile dans le Donjon et ajoutent des métiers sans guère d'effet direct en termes de jeu (« *Poète* », « *Boulangier* ») mais qui rappelait bien qu'il y avait un dehors au Donjon. Ils restent liés aux Niveaux et on en gagne à certains seuils.

Mais il y a aussi des compétences plus directement « *utilitaires* ». Pour les Guerriers, ce n'étaient que différentes spécialisations martiales (y compris, pour le wargame, « *Génie sapeur* » pour un siège) mais dans le cas des Prêtres et Mages, c'étaient des rituels et sortilèges déjà potentiellement puissants en plus de ceux qui dépendaient des

Niveaux. Les soins du Prêtre font d'ailleurs partie de ces Compétences.

Un des petits détails dans le combat est que les dégâts doublent si on tire un 20 au dé (règles p. 34). Il doit s'agir du premier cas de « **coup critique** » dans l'histoire du jeu de rôle.

## Si je t'oublie, Jakállá

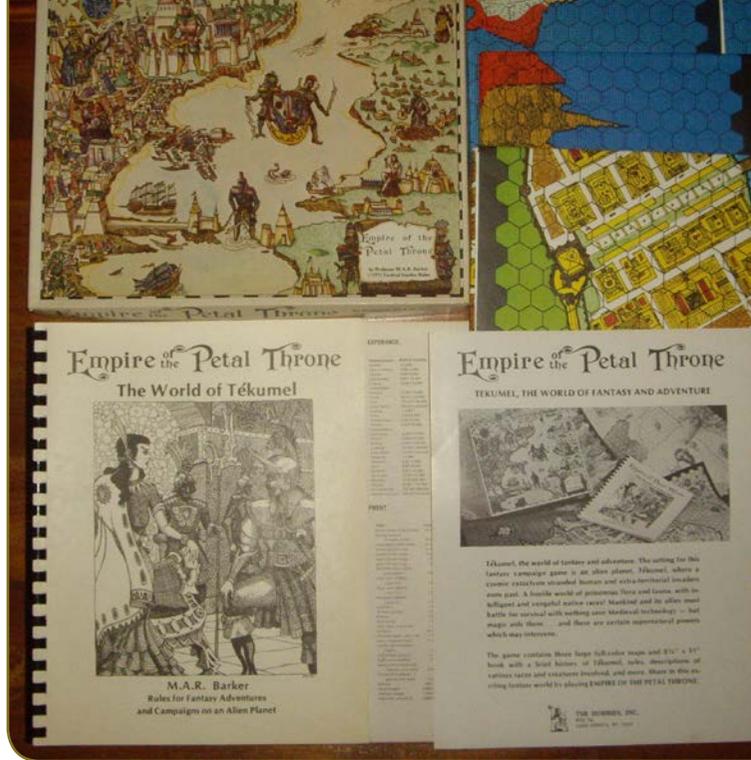
Un autre aspect révolutionnaire était que la boîte contenait une carte d'une ville, **Jakállá**. Le genre même du jeu de rôle urbain était créé (avant même que ne sorte la *City State of the Invincible Overlord* chez *Judge Guild*).

La carte dit, à tort, que c'est la *Capitale* de l'Empire, mais il doit s'agir d'un abus de langage. On a appris par la suite qu'il s'agit d'une ancienne capitale d'un des royaumes antérieurs (celui de l'ancienne Reine maléfique Nayari aux Cuisses de Soie) et non de la capitale actuelle, Béy Ssü. Mais qu'importe, la carte, certes encore peu détaillée, suggérait bien des sites de mystère ou d'exploration comme les Pyramides de plusieurs monarques dans la Nécropole. Les allusions à l'histoire et les noms honorifiques des lieux suffisaient à créer une distance avec un simple « *Donjon* », même si la ville restait encore un prétexte pour servir de base ou de décor pour aller visiter ces souterrains.

## L'échec commercial

Il est toujours difficile de dire rétrospectivement si un échec était inévitable. Il y a plusieurs facteurs. Le premier était que *Empire of Petal Throne* était considéré comme très cher pour cette époque. 25 \$ paraît peu mais, si on tient compte de l'inflation, ce serait plus de 110 dollars aujourd'hui. Même si *EPT* avait bien plus de matériel, de cartes et d'illustrations, cela devait paraître excessif.

L'autre raison, plus profonde, est que le jeu exige un investissement particu-



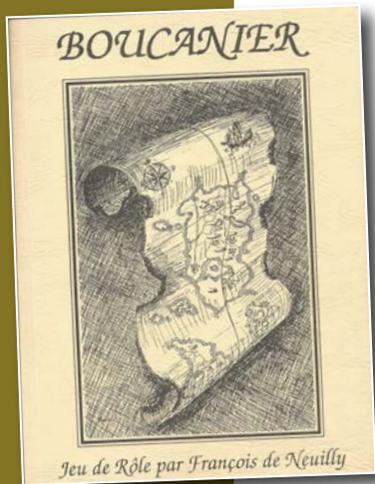
lier avec un vocabulaire et un univers différents. Le plaisir de l'immersion s'est certes développé depuis, mais Tékumel a gardé la réputation d'un monde difficile d'accès où on n'imagine pas toujours ce qu'on peut faire si le maître de jeu n'est pas Barker lui-même. *TSR* ne publia presque aucun supplément en dehors de quelques articles de Barker, et celui-ci décida d'éditer ses extensions chez d'autres éditeurs.

Pourtant, le jeu a eu une influence considérable sur de nombreux autres jeux. Il est clair que d'autres univers comme *Jorune* ou bien en France *Empires & Dynastie* (voir aussi *Casus Belli* n°22 avec l'interview de P. Durand-Peyrolles) réagissent de manière au moins indirecte à *EPT*. Le Professeur Barker est mort en 2012, et il restera à voir si ses ayant-droits de la Tékumel Foundation réussissent à faire (re)vivre ce monde si riche et attachant ou s'ils le conserveront dans du formol comme une relique.

Frédéric Ferro

### Le coin de l'antiquaire

La boîte de la première édition (1975, *TSR*) peut parfois se retrouver sur ebay à des prix variables selon l'état, disons entre 100 et 250 \$. Bien vérifier s'il y a les cartes en couleur. La réédition par Différent Worlds (1988) est bien plus facile à trouver, mais elle n'a qu'une reproduction en noir et blanc de la carte de la ville, sans la carte de l'Empire.



ARCHÉO-CURIOSITÉ

## BOUCANIER

### Oh mon bateauuuu !

*1991, Bruno Mérandon signe le premier jeu français de piraterie, quinze ans avant le monumental Pavillon Noir de Renaud Maroy (mais presque dix ans après Privateers & Gentlemen de FGU) ! Le nom de Mérandon parle peut-être à certains d'entre vous pour Maggus, maintenant célèbre chez beaucoup de rôlistes français. Pourtant, Bruno a fait ses armes dans la marine. Alors ouvrons les soutes.*

**B**oucanier vise à recréer l'atmosphère des films et des romans de piraterie, sans pour autant se défaire de la réalité historique du 17<sup>e</sup> siècle à laquelle l'auteur dit vouloir coller au mieux. De son aveu, ce dernier privilégie toutefois la jouabilité et le plaisir de jeu, et prend ainsi de nombreuses libertés sur l'histoire. Ainsi, deux styles de jeux sont proposés sur le papier. D'une part, le style « *Cape et épée* », plus souple, qui ne se préoccupe guère de la réalité historique. D'autre part, le style « *historique* », demandant un travail conséquent du MJ pour se créer un socle de connaissances solides, puisque le contexte de jeu est ici primordial et doit être documenté.

Bien que l'auteur place l'action principalement dans la mer des Caraïbes, le décor peut être planté dans le monde entier. Les éléments de contexte sont d'ailleurs assez anecdotiques. Mais il faut reconnaître que l'auteur a fourni un certain effort pour lister les lieux notables, ainsi que les caractéristiques environnementales (précipitations et vents, notamment). Mais le jeu manque cruellement d'ambiance, avec des listes aseptisées qui n'inspirent pas la moindre aventure. Après la lecture, on ne ressent finalement ni l'un ni l'autre des styles de jeu dont l'auteur parle en préambule, car le jeu est essentiellement simulationniste.

### Il est beau mon matelot

Le personnage se définit par neuf caractéristiques, pour la plupart sans grande originalité et qui s'expliquent d'elles-mêmes : Force, Précision, Réflexes, Endurance, Vitesse, Mémoire, Volonté et Charisme. S'ajoute par contre une belle originalité, la Réputation. Dans un contexte où le panache est primordial, incorporer la réputation semble une bonne idée. De plus, cette caractéristique est déclinée dans les différents domaines : réputation de combat, de marin, de cour, de médecin, etc.

Les caractéristiques sont complétées par une liste de compétences dont certaines transpirent les années 80, comme ouïe ou odorat. Les compétences martiales occupent naturellement une place importante, de même que les compétences de marine. Nous sommes définitivement dans un système basique, mais pas forcément dans le bon sens du terme. Heureusement, les valeurs de compétences et de caractéristiques ne sont pas tirées au hasard et le joueur dispose de points à répartir.

Le style des années 80 ressort aussi avec un tirage aléatoire de la plupart des caractères socio-démographiques : na-

tionalité, religion, taille et poids, origine sociale, bénéfiques du niveau social, etc. L'idée intéressante de cette partie de création (exploitée dans plusieurs jeux à cette période) est de se servir de la création pour réellement construire le passé du PJ grâce à l'appartenance à une école dans sa jeunesse. Le PJ pourra avoir fait une école hydraulique, jésuite ou encore de cavalerie, ou bien avoir été un ancien marin ou un boucanier. Ce passé du personnage lui confère divers bonus.

## Hissez haut

Le système de jeu repose sur une table unique avec un pourcentage obtenu en confrontant le degré de maîtrise dans la compétence (de 1 à 150, basé sur la compétence à laquelle la caractéristique s'ajoute) à un niveau de difficulté de l'action (de 1 à 10). Le système est simple et doit tourner efficacement. Mais c'est dans la partie combat que l'absence d'éditeur est visible. Les informations sont mal organisées, mal présentées.

Après relecture, on comprend que le combat utilise la table unique, qu'il faut déterminer l'initiative, et qu'ensuite l'attaquant décide de la difficulté de la passe d'armes du round. Le défenseur peut alors soit parer soit esquiver, mais s'il pare il ne pourra pas attaquer (et donc l'attaquant ne pourra pas parer ensuite). Dans un duel, il est tout de même étonnant de ne pouvoir à la fois attaquer ET parer, et on se demande si le système de combat a vraiment été playtesté. La table de dommages (celle avec les abréviations incompréhensibles) définit alors les blessures infligées : moyenne, légère mais sans nous expliquer à quoi cela correspond concrètement.

Je vous avoue que là, mon envie de lire les règles de combat se sont évaporées, d'autant que les règles enchaînent sur diverses manoeuvres et avec un tableau que tout quadragénaire est incapable de lire sans sa loupe. Pourtant, les règles de duel englobent des éléments tactiques somme toute intéressants. On sent qu'il

y a une volonté affirmée de l'auteur de générer des duels à la hauteur des films de cape et d'épée. À voir en jeu, une fois que le système est bien assimilé, s'il arrive à restituer l'ambiance.

## On le manoeuvre comment ton bateau ?

Et du côté des bateaux alors ? Car qui dit pirate, dit vaisseau et donc combat naval. *Boucanier* leur porte donc une attention particulière. Le livre fournit d'ailleurs une liste aléatoire de navires que nos PJ pourront rencontrer. L'aspect simulationniste est ici encore très prégnant : prise en compte de la force du vent, des types de voilure, du nombre de mâts, de la manoeuvrabilité du vaisseau, de son inertie. On s'approche du wargame.

Une fois les mouvements effectués, s'ensuit une phase de tir (où sont pris en compte des éléments comme la distance ou la taille des canons) et une phase d'abordage qui délaisse l'aspect tactique. Ce sera l'occasion pour le PJ de briller face à un amiral ou de mourir bêtement face à un mousse.

Alors vous me direz que toutes ces règles de simulation doivent permettre de jouer une grande variété de scénarios et dans tout type d'environnements. Peut-être, mais c'est là que le bât blesse, car *Boucanier* ne fournit malheureusement aucun scénario. L'absence de suivi et de scénario et la diffusion confidentielle auront très certainement eu raison de ce jeu. Vous allez vous demander pourquoi en parler alors, maintenant. Car publier un jeu est difficile, surtout à compte d'auteur et encore plus à cette époque, et il est triste de voir le travail d'auteur investi disparaître. Et *Boucanier* fait partie de ces jeux qui, bien que loin d'être bons, ont le charme suranné du JdR amateur attachant.

Géraud « myvyrrian » G.

### Le coin de l'antiquaire

Certainement un des jeux français les moins faciles à trouver de nos jours. Il est ainsi difficile de fournir une côte fiable, car quand on aime on ne compte pas. Mais les rares exemplaires vendus n'ont pas vu leur prix s'envoler. Vous pourrez, avec beaucoup de patience, vous le procurer à moins d'une cinquantaine d'euros.

UN GRAND ANCIEN

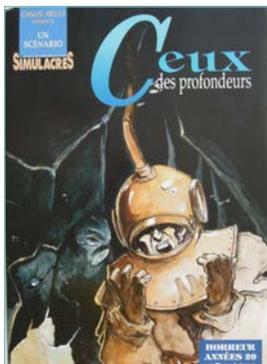
## PIERRE LEJOYEUX

« Pour *Rêve de dragon*, beaucoup de choses n'ont pas été publiées »

*Pierre Lejoyeux a été un des pionniers du JdR en France, très actif notamment sur Rêve de dragon, le jeu mythique de Denis Gerfaud. Casus a réussi à l'attraper pour qu'il nous raconte un peu son histoire.*

## Pierre's digest

Pierre a commencé le jeu de rôle dans les années 80. Très vite, il a collaboré à *Casus Belli*, *Mega* et différentes publications autour des jeux de rôle, notamment en binôme avec son frère François. Il a été longtemps pharmacien dans la « vraie vie ».



**C**asus Belli: Bonjour Pierre. Tu as un « lourd » passé dans le milieu du JdR, mais je suppose que les jeunes générations ne te connaissent pas/peu, donc, je te laisse te présenter !

**Pierre Lejoyeux :** Bonjour à toi aussi ! [temps d'arrêt et de réflexion...] Pour commencer, j'ai travaillé à la grande époque de *Casus*, à partir du numéro 24-25 [ndlr : *Casus* canal historique]. J'ai écrit pas mal de scénarios, en grande partie dans *Casus*, notamment pour *Mega* (dont *Des Ombres sur la lande*), *L'Appel de Cthulhu* (dont *Les 4 cavaliers de l'apocalypse*), *Warhammer*, *Cyberpunk* et d'autres encore. Chez *Jeux Descartes* (*JD*), j'ai écrit un scénario « multijeu », *Ceux des Profondeurs*, et, avec mon frère François, une campagne 100 % française pour *Paranoïa*, *On ne vit que six fois*. Toujours avec François, nous avons publié plusieurs histoires dont vous êtes le héros chez *Presse Pocket* et *Le Livre de Poche*. Et bien sûr, j'ai aussi pas mal travaillé sur *Rêve de dragon*, en particulier sur la 2<sup>e</sup> édition.

**CB :** Tu as notamment coécrit le magnifique *Du Voyages et des Voyageurs pour Rêve de Dragon (RD)* ! Un supplément que l'on espère tous revoir publié. Et comment as-tu été

amené à écrire cette campagne inédite pour *Paranoïa* ?

**PL :** C'est une démarche personnelle. *Casus Belli* appartenait à *Excelsior* comme *Jeux Descartes* (*JD*), et donc la passerelle était très facile de l'un à l'autre. On n'avait qu'à monter un ou deux étages et, même si *Casus* était indépendant de *JD*, il y avait une certaine osmose entre les deux. Il suffisait de leur proposer nos projets, tout simplement.

**CB :** Et *West End Games* (*WEG*) a facilement accepté de publier une campagne française pour leur jeu-phare de l'époque ?

**PL :** Ça s'est géré entre *JD* et *WEG*. *Descartes* avait la licence et, je pense, une certaine liberté. Je n'en sais pas plus... Ce qui est sûr, c'est que *JD* avait une vraie politique éditoriale ! Enfin, j'ai aussi travaillé avec mon frère pour le magazine maison de *JD*, *Jeux Descartes plus*, ce qui aidait aussi à la perméabilité. Comme pour *Casus*, j'ai fait des aides de jeu et des scénarios *Warhammer* pour *JD+*. Il y a eu aussi *Simulacres*, pour lequel j'ai fait un scénario années 50 et un scénario espionnage moderne. *Simulacres* a d'ailleurs été traduit en italien avec mes scénarios.

**CB : Et tu as d'autres scénarios de traduits ?**

**PL :** J'ai été contacté par Vonv de *tentacules.net* pour donner mon autorisation afin de traduire un scénario AdC (*Les 4 cavaliers de l'apocalypse*) en allemand et il est sorti l'année dernière. C'est une production d'un prozine, il me semble, pas une publication « officielle » pour AdC.

**CB : D'ailleurs, depuis 2-3 ans, tu reviens dans le milieu rôliste, mais après ton passage dans CB et ton travail sur Rdd, tu as disparu de la scène, que s'est-il passé ? À CB, nous aimons les indiscretions.**

**PL :** J'ai continué à faire de la création en plus de mon métier de pharmacien (abandonné depuis). J'ai eu « *ma dose* » de JdR pendant un certain temps. J'ai continué à écrire car ce qui me plaît est l'écriture, toutes les formes d'écriture. J'ai par exemple fait des scénarios de dessin-animé au sein d'une petite structure, dont il n'existe que des pilotes. J'ai aussi fait des sites Internet. Du journalisme également, en informatique et dans le jeu vidéo. J'ai aussi participé au blog « *Les Crises* ». Je faisais des chroniques hebdomadaires sur l'Ukraine au moment où ça chauffait dur.

**CB : Et actuellement, tu reprends donc le travail dans le JdR. Qu'est-ce qui t'a donné envie de t'y remettre ?**

**PL :** Je me suis remis dans le JdR avec *Les Pièges de Grimtooth 3.0*. Ça m'a fait remonter des souvenirs et donner envie de m'y remettre. Suite à ça, tout est arrivé en même temps. Philippe Rat m'a d'abord contacté pour remettre en forme les scénarios *Rêve de Dragon* de Denis Gerfaud, publiés dans *Casus Belli*, afin d'en faire une compilation gratuite. On a commencé à travailler dessus. Parallèlement, j'ai collaboré avec divers auteurs (Géraud G, Kegron, Kristoff Valla...) pour *Voyages*, un supplément générique deux époques (années 30 et

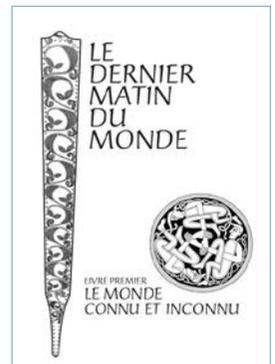


“ Je me suis remis dans le JdR avec *Les Pièges de Grimtooth 3.0* ”

medfan), en stand-by depuis 2-3 ans. Au même moment, comme j'avais réalisé les maquettes de *Rdd* 2<sup>e</sup> édition, *Scriptarium* m'a contacté pour réaliser la maquette de *À la claire fontaine*, la campagne de Jidus. J'ai ensuite enchaîné sur les règles de la nouvelle impression [ndlr : financée sur Ulule et bientôt disponible].

**CB : En parlant de Rdd, comment as-tu mis le pied dedans à l'époque ? Tu as commencé du temps de Multisim ?**

**PL :** Non, ça a commencé avant. J'ai commencé avec la 1<sup>e</sup> édition. Mon premier contact a été à la fin des années 80, dans un club de JdR de Châtenay-Malabry qui s'appelait *Le Fer de lance* où j'ai rencontré Didier Guiserix, ce qui m'a permis de débiter à *Casus Belli* sur *Mega*, et où j'ai fait mes premières parties de *Rêve de* →



« C'est pour les bêta tests de la deuxième édition de *Rêve de Dragon* que j'ai créé un personnage qui s'appelait Nitouche Pérégrine »



*Dragon* avec Denis Gerfaud. Nous avons fait une grande campagne puis Denis a conservé notre groupe pour faire son beta test de *Rêve de Dragon* 2<sup>e</sup> édition, C'est pour ces bêta-tests que j'ai créé un personnage qui s'appelait Nitouche Pérégrine.

**CB : Tu es donc le père spirituel du personnage féminin emblématique de *RdD2*, que l'on retrouve tout le long de la création des personnages !**

**PL :** J'en suis même le Dragon, comme on dit dans *RdD* ! Le Dragon qui la rêve, en fait. Déjà, dans la première campagne avec Denis, j'avais joué un personnage féminin et j'ai eu envie de continuer ce type d'expérience pour le bêta-test. Nitouche est le personnage de *RdD* que j'ai joué le plus longtemps.

**CB : Tu te souviens de ces deux premières campagnes que tu as jouées avec Denis ? Ont-elles été publiées ?**

**PL :** Pour la première, j'avais fait toutes les cartes, mais elle n'est pas parue. Je n'ai pas souvenir que Denis l'ait rédigée. Il faudrait vérifier. Il y a beaucoup de choses qui n'ont pas été publiées. Pour la seconde, le bêta-test de *RdD2*, où je jouais Nitouche, j'avais entrepris d'en faire un roman juste pour m'entraîner à écrire. Cela a donné des romans non officiels dont un, *le Glas de Toll*, est en ligne sur un de mes sites [ndlr : 7 exemplaires papier ont été imprimés et diffusés pour les membres du groupe de jeu]. J'ai encore plusieurs romans (la suite du *Glas de Toll*) qui dorment dans mes archives...

*Le Glas de Toll* est très fidèle aux parties jouées, puis j'ai pris quelques libertés par la suite pour me concentrer plus sur l'écriture. Il ne me semble pas que ce soit un scénario publié, il faudrait que je vérifie, cela remonte à loin maintenant ! De toute façon, il y avait toujours des différences entre ce que l'on jouait avec Denis et ce qui était écrit pour publication. Denis testait toujours ses campagnes en profondeur

avant de les écrire. Donc tous les scénarios publiés ont été joués.

**CB : Vous avez donc joué pendant longtemps ?**

**PL :** Une dizaine d'années environ ! Mais nous ne sommes plus en contact actuellement. Le groupe s'est dispersé pour diverses raisons et après avoir un peu continué à jouer à *L'Appel de Cthulhu* et *Donjon & Dragons*, j'ai arrêté.

**CB : Et tes liens avec *Multisim* étaient à cette période ?**

**PL :** J'ai fait partie de la *NEF* [ndlr : Nouvelles éditions fantastiques, le premier éditeur de *RdD*] vers la fin, juste avant qu'elle ne coule. J'ai ensuite été en contact avec *Multisim* et je leur ai proposé de faire la maquette de la deuxième édition. Vers la fin de *RdD2*, nous avons aussi publié le prozine *L'Oiseau Oracle* et surtout *Du Voyages et des Voyageurs*, le seul supplément non écrit entièrement par Denis. Je pense que c'est la proximité que j'avais avec lui qui l'a fait accepter de nous laisser écrire, du moment que l'on n'écrivait pas de scénarios. Denis a toujours considéré *RdD* avant tout comme une œuvre littéraire plutôt qu'un simple jeu. Aussi, tout ce qui était récit et scénario avait beaucoup d'importance pour lui, ce qui explique cette restriction.

**CB : Ce qui explique qu'il n'y ait quasiment aucun supplément de background, hormis du *Voyages et des Voyageurs* et la boîte *Unirêve* ?**

**PL :** Oui, les aides de jeu comme *Du Voyages et des Voyageurs* ne l'intéressaient pas. Quant aux scénarios « officiels », il avait une sorte de monopole. *Casus Belli* n'a jamais accepté de publier un scénario *RdD* qui ne soit pas signé de Denis. En fait, j'ai écrit un scénario *Rêve de Dragon*, mais pour *Warhammer*... *Une Histoire de fesses*, dans le *CB* n°65. Tout l'esprit était beaucoup plus du *Rêve de Dragon*, que du *Warhammer*. Dans ce scénario,

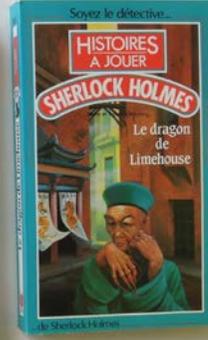
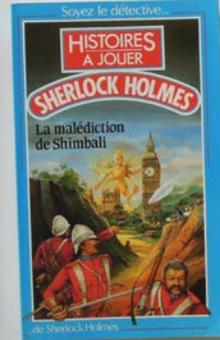
on retrouve même les noms des personnages de *RdD* comme Nitouche et des dessins de Rolland (Barthélémy). Denis est venu légitimement se plaindre à *Casus*. J'avais tellement la tête dans *RdD* à l'époque que je ne m'étais même pas aperçu que j'avais écrit du *RdD*...

**CB : Et maintenant, tu n'aurais pas envie d'écrire à nouveau pour *RdD* ?**

**PL :** Quand *Scriptarium* m'a contacté pour la première campagne, ils avaient déjà le projet ambitieux de ressortir des règles de la 2<sup>e</sup> édition. Comme la campagne a eu un bon accueil, ils ont lancé la souscription pour les règles et tous les scénarios des revues. Le financement s'est très bien passé et ça a permis de lancer la machine. Mais Denis n'a accepté une nouvelle édition qu'à la condition que les textes restent en majeure partie les mêmes que dans *RdD2*, il n'y avait donc que très peu de latitude pour « retravailler » *RdD*. Même l'inédit *Traité de Flore et de Faune* est une anthologie des textes publiés par Denis ça et là, notamment de Zormilius (dans *CB*), un pavé du mag' *Chroniques d'Outre Monde*... Ah si ! il y a, à la fin, des passages « hors Denis » sur la Cuisine !

**CB : Et où en est donc le travail sur *RdD* ?**

**PL :** Pour *RdD*, tous les goodies ont été faits (dés, tarot draconique et cartes des queues et souffles de dragon), et de mon côté une bonne partie du boulot de la mise en page est fait (pas loin de deux ans de travail depuis le premier coup de pioche !). Les règles et scénarios sont maquetés et à la lecture, ce qui représente plus de 900 pages ! Je dois « juste » finir d'intégrer les corrections et les dernières illustrations. Mon prochain travail de maquette est le livret des voyageurs à faire, dans lequel il y aura les feuilles de perso, des fiches de rappel de règles, une carte des Terres médianes du rêve en A3. Donc ça se termine.



**CB : Et donc, j'y reviens, tu n'aurais pas envie d'écrire à nouveau pour *RdD* ?**

**PL :** Entre la fin de *RdD2* et cette nouvelle édition, j'ai créé un site internet avec des amis, la chimère aux mille rêves, et écrit avec eux une grosse campagne diffusée sur Internet, *Le Dernier matin du monde* [ndlr : à lire impérativement !]. Ce serait publiable officiellement, mais *Scriptarium* préfère très logiquement publier avant tout de la nouveauté. En tout cas, je ne suis pas contre le fait qu'un jour cette campagne soit publiée « officiellement » ! Actuellement, ce n'est pas dans le JdR que j'écrirais. Le JdR est une façon d'écrire parmi d'autres et j'en ai fait le tour. J'ai envie de faire des choses que je ne connais pas. Par exemple, pour un projet participatif de supplément générique nommé *Voyages*, je devais faire une demi-douzaine de petits textes d'ambiance de 3 000 signes et ça s'est transformé en une grosse nouvelle de plus de 100 000 signes. Peut-être sera-t-elle publiée un jour !

**CB : Donc des futurs projets hors JdR ?**

**PL :** Hormis la nouvelle de *Voyages*, je travaille effectivement sur un roman. Je n'ai encore jamais écrit de romans et j'aime découvrir de nouvelles méthodes d'écriture.

**CB : On espère pouvoir te lire rapidement en roman alors ! Merci Pierre. En parlant de *Rêve de Dragon*, voilà Jidus, nous allons en profiter pour avoir des nouvelles croustillantes !**



Propos recueillis par Géraud G.

SCRIPTARIUM

## JIDUS

« Rêve de dragon sera livré en septembre »

*Jidus est l'homme qui s'occupe pour le Scriptarium de gérer la nouvelle édition de Rêve de dragon. L'occasion était trop belle de prendre des nouvelles...*



“ Amener une nouvelle génération de joueurs à Rêve de dragon ”

**C**asus Belli : Bonjour Jidus ! Puisque tu passes par là, aurais-tu des infos croustillantes, bien chaudes, à propos de l'avancée du projet R&D nouvelle édition ?

**Jidus** : Bonjour ! Je vais être direct. Au moment où je te réponds (toute fin mai 2018), nous sommes dans le rush final avec comme objectif d'envoyer les fichiers numériques à l'imprimeur en fin juin. Si nous tenons ces délais, les livres et le coffret seront fabriqués en juillet, ce qui nous permettra de faire partir les colis chez les souscripteurs en septembre. Ils sont compréhensifs dans l'ensemble de ce petit retard par rapport aux délais annoncés lorsque l'on a bouclé le financement. Mais ces derniers mois, nous les avons tenus régulièrement informés de l'état de progression.

**CB** : Il paraît que vous avez subi plusieurs queues de dragon.

**Jidus** : Exact ! Tout d'abord, Rolland (Barthélémy), notre principal illustrateur, a eu le bras dans le plâtre une bonne partie de l'année 2017... Puis, il s'est ensuivi des déboires informatiques : mon disque dur a lâché en pleine correction des livres, ce qui nous a fait perdre encore du temps. Mais je pense aussi que l'on n'avait pas complètement anticipé le travail

que nécessiterait cette réédition. Avec les cartes, les livrets de personnage, l'écran, le *Traité de Flore et Faune*, les livres-jeux, les dés, les tarots, en plus des deux principaux bouquins, ça a été un boulot colossal ; n'oublions pas que *Scriptarium* est une petite maison d'édition associative et que la plupart d'entre nous menons cette tâche en plus de nos métiers respectifs.

**CB** : Avec tout ce travail, on peut s'attendre à des surprises ?

**Jidus** : Il n'y aura pas de véritable « surprise », comme annoncé dès la souscription. Les règles de *Rêve de Dragon* n'ont pas subi de lifting massif, elles reprennent en grande partie la V2.





Mais nous avons peaufiné certaines choses, avec Denis Gerfaud : abandon des règles concernant les vrais-rêvants, redistribution des chapitres avec les règles additionnelles qui disparaissent (chaque meneur choisira celles qu'il veut appliquer), reprise de pré-tirés, ainsi que deux-trois détails. Pas de révolution dans les songes draconiques, donc. D'un point de vue formel, une nouvelle charte graphique s'applique aux ouvrages, avec un passage au tout-couleur qui fera peut-être grogner certains fans du trait pur de Rolland mais qui, nous l'espérons, rendront les livres plus attractifs pour les nouveaux voyageurs. C'est aussi le but de cette réédition : amener une nouvelle génération de joueurs à *Rêve de Dragon*.

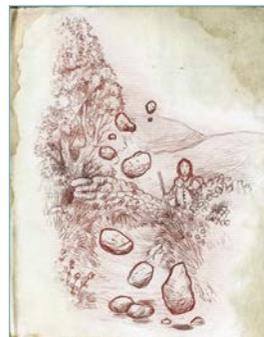
**CB : Et avec cette nouvelle génération de joueurs, peut-on s'attendre à des nouveautés complètement inédites ?**

**Jidus :** Notre travail éditorial va partir dans trois grandes directions, sous réserve encore de discussions en interne et avec Denis : la première est la réédition, sous le format probablement de livres à couvertures rigides, d'anciens scénarios compilés de Denis,

comme *les Miroirs des Terres Médianes* ou *les Voyages*. La seconde, l'édition de scénarios inédits (dans des magazines ou sur des sites) ainsi que de nouvelles campagnes (chez *Scriptarium*). J'ai bien envie d'en écrire une sur le modèle d'*À la Claire Fontaine*, mais je n'en ai pas eu le temps, avec le travail de réédition du jeu. Mais d'autres auteurs se sont fait connaître... On étudie la question et la qualité des textes. Quoi qu'il arrive, Denis sera toujours présent pour nous donner son avis sur tel ou tel écrit. Enfin, troisième piste, les livres-jeux. Inbadreams, auteur des *Pérégrinations d'un voyageur onirique*, va écrire une suite au *Bal au Pont* et au *Dîner de Conque*. On verra par la suite si on reste sur une trilogie, ou bien si on va plus loin. Les moteurs sont la passion et le plaisir. Et pour l'instant, ils sont intacts.

**CB : Quel programme ! Nous avons tous hâte de voir ces projets aboutir, et pourquoi pas un scénario dans *Casus Belli*, non ? (on me souffle « évidemment ! » dans l'oreillette) Merci Jidus.**

*Propos recueillis par Géraud G.*





LE BILLET D'UN ODIEUX CONNARD

# LAPIDONS-LES AU DÉ 20 !

## Celui qui veut s'accoupler



commencé à confondre table de jeu et Tinder.

S'il n'est évidemment en rien interdit de s'accoupler derrière un écran de Cthulhu entre personnes consentantes, reconnaissons qu'il n'y a rien de plus lourd pour tous les présents que le gros naze de service dont la fiche de perso n'est, à y repenser, pas forcément tâchée que par les chips.

Quelques indices pour le reconnaître :

- S'il joue une femme, il a forcément un charisme super haut. Parce que jouer une héroïne pas attirante, c'est impensable. Par contre, quand il joue un mâle, il n'hésite pas à avoir 2 en apparence pour mettre 18 en force.
- Il passera son temps à tourner lourdement autour du personnage de l'être désiré pour des raisons absurdes. Et si la joueuse (ou le joueur, d'ailleurs), s'en plaint, il viendra dire "Han, mais je joue juste mon perso !"
- Il fait de petits bruits bizarres. Ne me demandez pas pourquoi, c'est ainsi.

Alors, lorsqu'à votre table, vous commencez à entendre des bruits de goblin paniquant à l'idée que sa lance pointe au travers de son pagne et mette tout le monde mal à l'aise, joueuses, joueurs du monde entier, unissons-nous et lançons tous 2D12 en bagarre & malaxage de truffe (c'est en bas de votre fiche de compétences dans la vie), avant de s'assurer que le mandarin y laisse tous ses points de vie.

Dites non aux fumbles sur les jets de séduction.

Qu'il est loin, le temps où une certaine présentatrice télé expliquait à qui voulait l'entendre que le jeu de rôle revenait à manger des bébés, invoquer Satan et forniquer avec des Shoggoths ! Bon, d'ailleurs, elle se trompait : on ne faisait que rarement les choses dans cet ordre, mais tout de même !

Depuis, notre loisir honteux s'est ouvert, et s'il existe encore des tables peuplées uniquement de types à la barbe aléatoire et au t-shirt aussi sombre que suspect, de plus en plus, les tables accueillent... des femmes. Plus incroyable encore, certaines tables sont même majoritairement féminines. Et quiconque a déjà mis les pieds à une partie de jeu de rôle grandeur nature a pu constater que dans le secteur, la parité était, si ce n'est atteinte, diablement proche.

Hélas, la rencontre entre des damoiselles et certains vieux mâles qui n'avaient plus vu de double chromosome X depuis leur première édition de JRTM n'est pas toujours sans faire des étincelles. C'est ainsi que certains ont

*Le guide des gens et des choses qui vous donnent des envies de strangulation autour d'une table de JdR.  
Septième épisode.*

*Odieux Connard  
Barbare déchaîné Coucho*

ACCESSOIRES

# LE TÉLÉCHAT RÔLISTE

## Pour toutes les bourses

*N'ayez pas peur, nous n'en voulons pas à vos bourses. Mais pour quelques piécettes vous allez pouvoir acquérir de quoi ranger les nombreux accessoires nécessaires à vos aventures.*



**D**ans cette nouvelle boutique, je vais vous proposer de quoi ranger les précieux dés acquis lors de notre précédente édition. Et pourquoi ne pas y ranger également quelques écus ou jetons.

### L'histoire

Inspirée par celle que portaient les pèlerins de St Jacques de Compostelle, l'aumônière de pèlerinage médiévale est sans aucun doute une valeur sûre pour ranger ses dés. En cuir rigide et disponible en nombreuses couleurs, elle comporte généralement un crochet afin de pouvoir la suspendre à la ceinture. Sa fermeture par pression permet également une ouverture et une fermeture facile et sa structure pourrait éventuellement être utilisée comme gobelet à mélanger.

<http://www.artisanat-cuir.fr/aumoniere-medievale.html>



+ trouvable dans toute bonne échoppe médiévale ou monument historique religieux

- Un design pas forcément passe partout

### La tendance

Avec son look retro et moderne (vive la mode), cette pochette de ceinture en cuir accueillera idéalement vos polyèdres favoris. Cousue à la machine et renforcée sur la poignée et les sangles, elle restera accrochée solidement à votre ceinture grâce à son mousqueton en acier, aucune chance donc de la voir disparaître dans des mains expertes et baladeuses. Elle dispose également d'un espace de rangement destiné à votre téléphone portable.

<https://truktil.com/produit/pochette-ceinture-kapal/>



+ solide et durable  
- Un seul coloris disponible

### La fun

ESTAMPILLÉ *Pathfinder*, cette tête de gobelin en peluche est en fait un étui zippé conçu pour protéger vos petites affaires. Fabriqué en peluche, cette immonde bestiole est en réalité un monstre de douceur qui vous suivra partout grâce à son petit crochet de ceinture. Ce pochon à dés devrait attirer toutes les convoitises lors de vos parties de jeux de rôle médiévales fantastiques mais il conviendra sans doute moins lors de sessions plus modernes.



<http://www.black-book-editions.fr/produit.php?id=5476>

+ peut aussi servir de punching-ball  
- faire confiance à un gobelin ? Sérieusement ?

S.L.M.

PROCHAINEMENT

## DANS CASUS BELL N°27

Dans les étoiles !



**T**héoriquement, ce numéro devrait avoir éteint votre soif d'eau de mer et d'embruns. Si ce n'est pas le cas, nous ne pouvons plus rien pour nous à notre petit niveau. Fini les pirates ? Oui. Mais les vaisseaux ? Pas tout à fait.

Pour le prochain numéro de *Casus*, déjà bien avancé, nous vous emmenons pour une aventure à bord d'un autre type de navire. Un vaisseau spatial, tout à fait, pour un scénario de création française pour *Starfinder*, le jeu dans les étoiles de *Paizo*, dont la version française sera sans doute sortie au moment où les premiers abonnés recevront ce nouveau numéro de *Casus*. Le quotidien des PJ va basculer au moment où un héros de la Société des Explorateurs d'Étoiles, laissé pour mort il y a quelques années, va resurgir. Il va falloir le retrouver à tout prix et comprendre la vérité de son histoire. Et les héros ne seront évidemment pas les seuls sur la trace du fantôme. Tout cela promet beaucoup.

Tout comme la suite de la grande campagne pour *Menace X*. Le setting et les règles de cet univers complet pour *Chroniques Oubliées Contemporain* présents dans ce numéro vous ont plu ? Le principe d'une double équipe de PJ vous accroche ? Le scénario d'introduction vous a donné l'envie d'en savoir plus ? Parfait, vous n'êtes pas au bout de vos surprises, les PJ pas au bout de leur peine et, dans CB#27, il y aura donc le lancement officiel de la première saison de *Menace X* avec, normalement, trois nouveaux scénarios ! Nous sommes très excités par ce projet et ce nouveau format.

Voilà. Évidemment, il y aura aussi tout le reste. Les actus, les critiques, les aides de jeu, les scénarios, l'archéo, interview, magazine, les strips, et tout ce que la Rédaction a de meilleur à vous offrir.

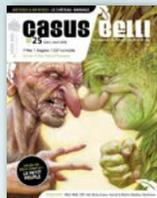
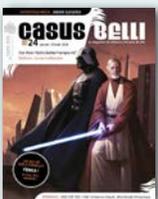
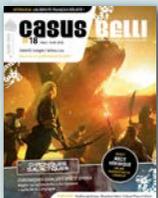
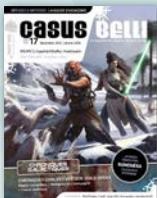
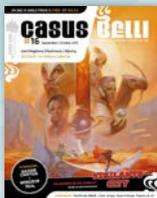
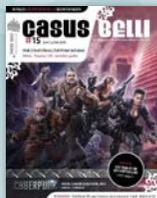
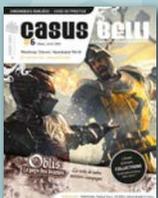
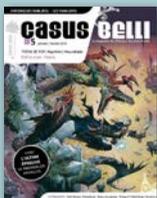
On vous souhaite un été fabuleux et plein de parties de JdR. Nous, on bosse déjà sur le suivant !

Tête Brûlée

# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

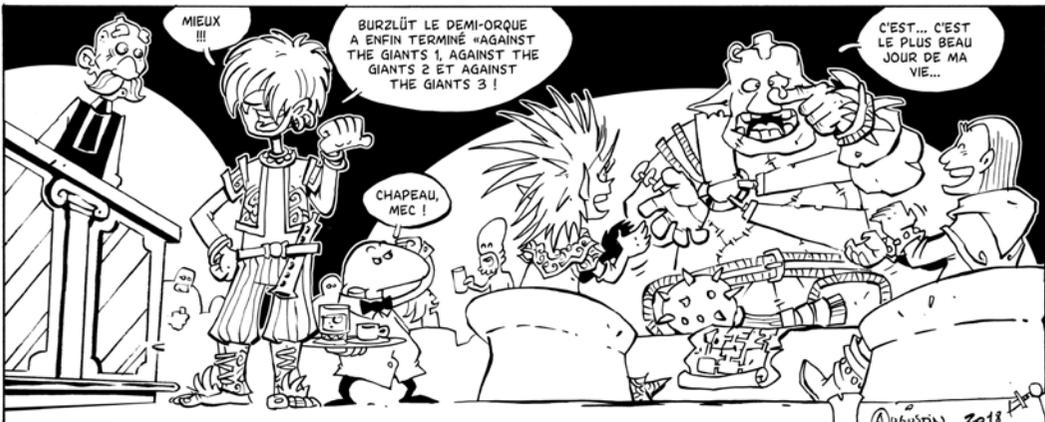
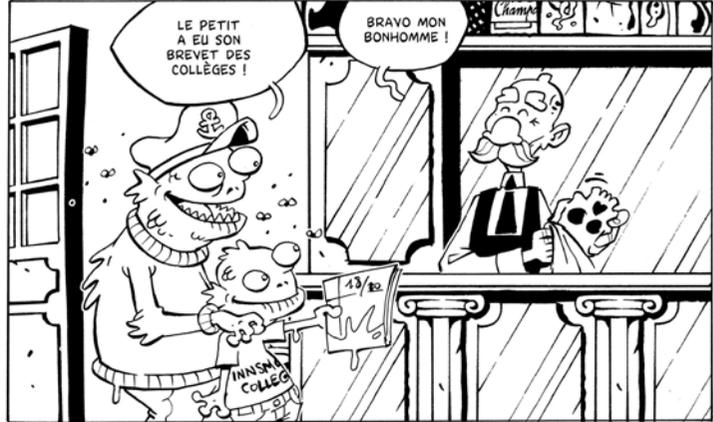
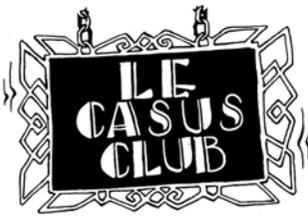
COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS SUR

[black-book-editions.fr](http://black-book-editions.fr)

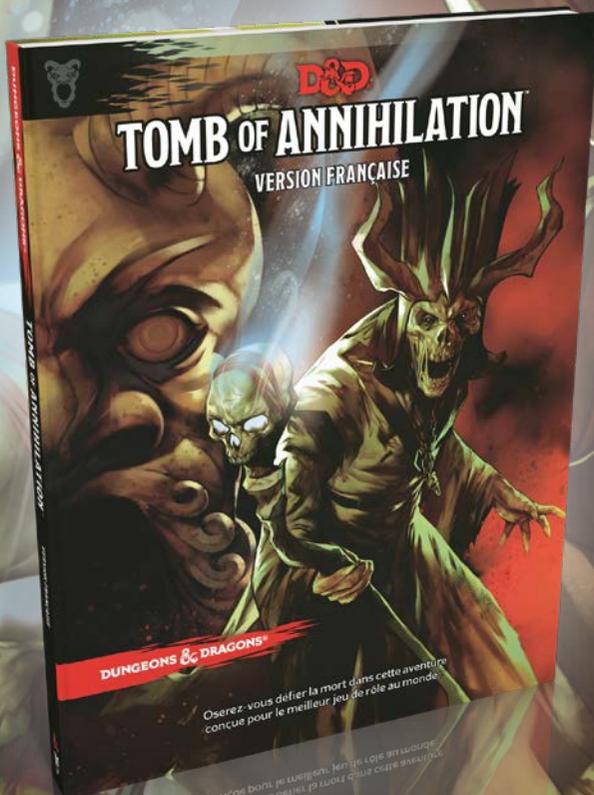


## NUMÉROS HORS-SÉRIE





# DUNGEONS & DRAGONS®



## LA TOMBE DE L'ANNIHILATION DUNGEONS & DRAGONS®

Une malédiction mortelle s'abat sur les morts déjà ramenés à la vie : ils se mettent à pourrir et tous les efforts déployés pour enrayer la décomposition restent vains. Tous les indices mènent au Chult, un pays mystérieux fait de volcans, de jungles et des ruines de royaumes déchus, sous lequel un tombeau mortel attend ses victimes...

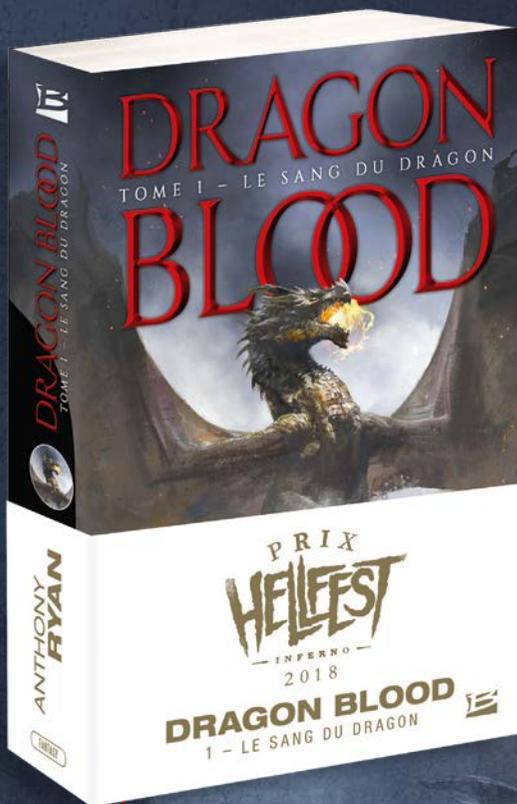
Le piège est tendu, mordrez-vous à l'appât ?

Une aventure Dungeons & Dragons pour des personnages de niveau 1 à 11.

Prix conseillé : 50€  
Disponible



Gale Force Nine and GF9 TM of Gale Force Nine, LLC. GF9 Products are intended for ages 12 years and older.  
DUNGEONS & DRAGONS, WIZARDS OF THE COAST, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC, in the USA and other countries. HASBRO and its logo are property of HASBRO, Inc. All rights reserved. © 2013 Wizards of the Coast. All rights reserved. MADE IN MALAYSIA



EN POCHE LE 13 JUIN

# PRIX HELLEST — INFERNO — 2018

“ Un petit bijou d'imagination riche en coups de théâtre, à l'univers aussi inventif qu'intelligemment construit. ”

**Mark Lawrence**

## À DÉCOUVRIR

Le 13 juin, retrouvez *La Légion des flammes*, le deuxième tome de la nouvelle série d'Anthony Ryan, auteur de **BLOOD SONG**

