BÂTISSES & ARTIFICES : LE COMMISSARIAT

BLACKBOOK EDITIONS
casus belli
black-book-editions.fr

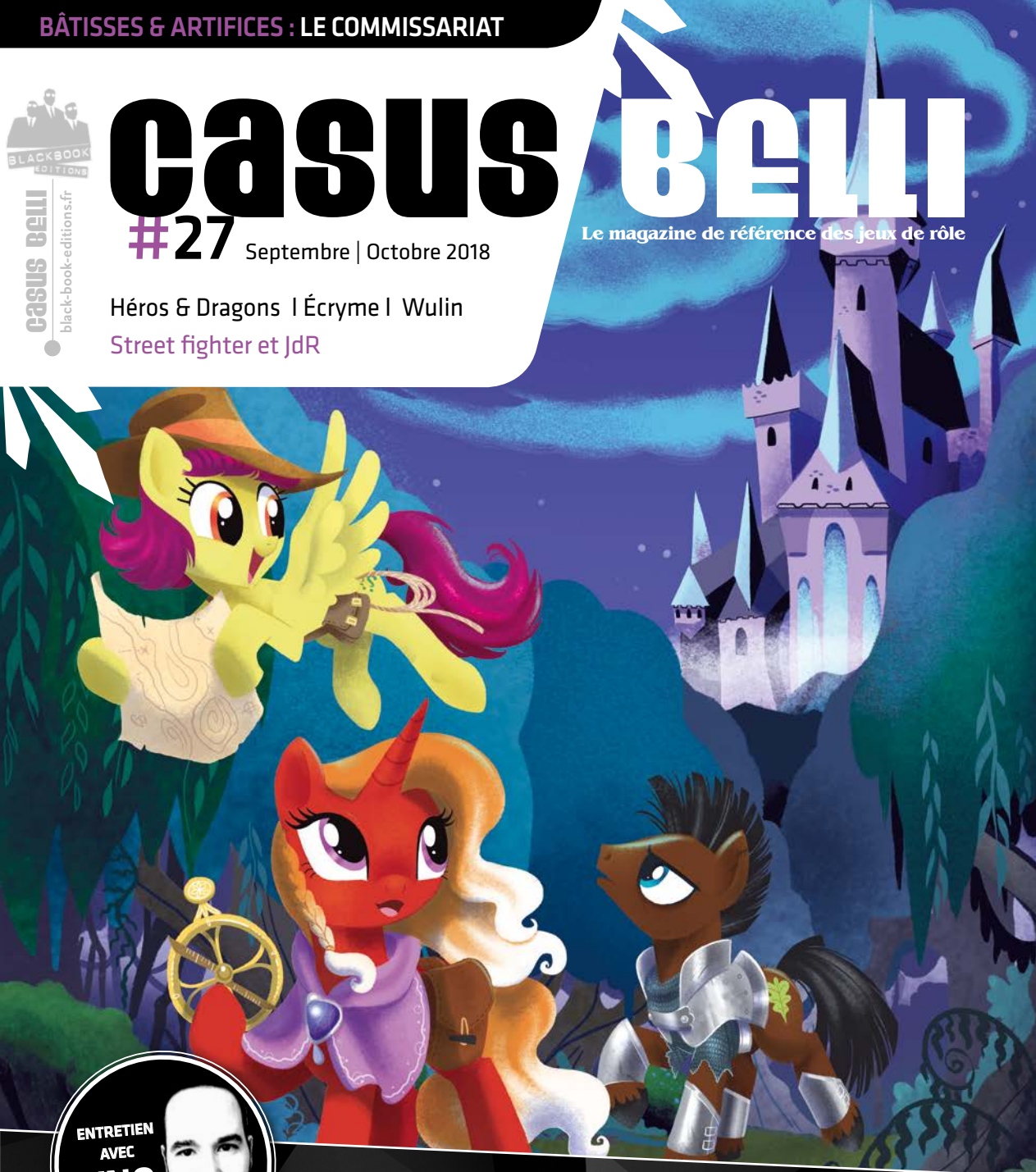
casus belli

#27 Septembre | Octobre 2018

Le magazine de référence des jeux de rôle

Héros & Dragons I Écryme I Wulin

Street fighter et JdR





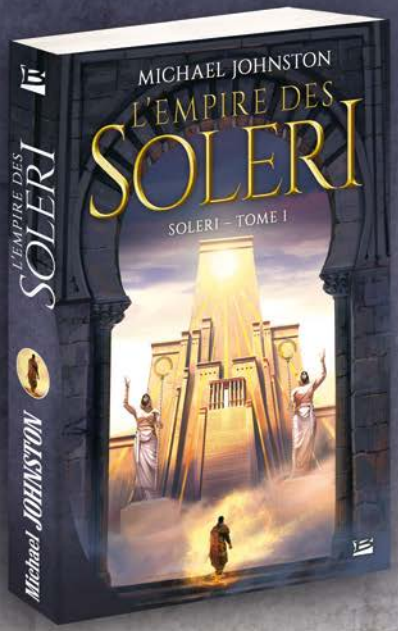
CHRONIQUES OUBLIÉES
MENACE-X *Saison 1 : guerre secrète*

SCÉNARIOS : D&D, CO Contemporain, Starfinder, Monster of the week

LE MOIS DE L'IMAGINAIRE

EN OCTOBRE, CÉLÉBREZ L'IMAGINAIRE AVEC Bragelonne

**UNE NOUVELLE SÉRIE ÉPIQUE,
UN PHÉNOMÈNE INCONTOURNABLE DE LA FANTASY
ET MILLE AUTRES SURPRISES VOUS ATTENDENT EN LIBRAIRIE.**



DANS UN MONDE de magie ancestrale et de secrets destructeurs, ceux qui osent tenir tête aux dieux Soleri devront en affronter les conséquences.

« Incroyablement épique.
Une saga d'envergure dotée
d'un univers foisonnant et original. »
LEV GROSSMAN,
AUTEUR *DES MAGICIENS*

LA ROUE DU TEMPS

**DÉCOUVREZ
LA SAGA PHÉNOMÈNE
DE ROBERT JORDAN**
en format **poche collector**,
dans une **nouvelle traduction**.



ÉDITO

Regarder du JdR comme une série ?

Jeudi 13 septembre, la *Casus TV* (allez voir sur *YouTube*) a diffusé le premier épisode de *Role'N'Play*, la série de « *Actual Play* » produite par *Black Book Éditions*. Qu'est-ce que c'est ? Ce sont des vraies parties de jeu de rôle sur table, en chair et en os ou sur tables virtuelles, filmées ou captées pour créer un format de série, vidéo ou podcast. Et donc les gens écoutent ou regardent des gens jouer au JdR.

Les rôlistes ne sont pas les seuls à faire ça. Dans le jeu vidéo, l'intérêt et les audiences de ce qu'on appelle désormais l'esport (des compétiteurs qui s'affrontent en jeu vidéo) est tel qu'il est fort probable que la discipline fasse son entrée aux Jeux Olympique de 2024. Parfois on aime un jeu au point qu'on aime voir d'autres gens y jouer, même si on ne participe pas soi-même !

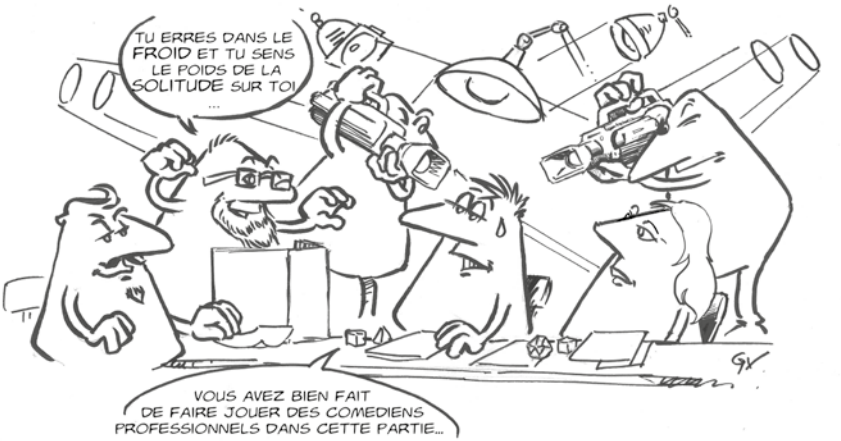
Le phénomène est actuellement dominé par les Américains, *who else* ? L'émission *Critical Role*, ou encore *Titan's Grave* mené par Will Wheaton – la première figure reconnue du genre – constituent les références dans le domaine et ont agrégé autour d'eux des communautés impressionnantes. En France, il y a eu également un phénomène *Aventures*, proposé par la chaîne du *Joueur du grenier*, avec des parties de jeu de rôle en table virtuelle animées par Mahyar Shakeri, qui a cumulé un nombre de « *Vues* » (entendez « *pages vues* ») très impressionnant et qui a permis à une nouvelle génération de découvrir concrètement notre loisir et ses mécanismes.

Avec *Role'N'Play*, les équipes de *BBE* se lancent dans un pari ambitieux. Faire jouer une bande d'amis, comédiens professionnels, attirés par notre loisir, débutants ou novices absolus en matière de JdR, menés à la baguette par Julien Dutel, homme de l'audiovisuel et pilier de la Rédaction *Casus* et de ses studios de création. L'enjeu est double : montrer que le JdR est accessible à toutes et à tous et donc le faire découvrir à un public le plus large possible en proposant chaque jeudi un format de qualité (image, son, incrustations, jeu des comédiens) sans se prendre au sérieux non plus.

Si l'on en croit le large sourire qu'arborait à la sortie du studio Maxime Chattam, le parrain de l'émission et PNJ *special guest* sur les premiers épisodes, le plaisir était bien là au moment de l'enregistrement. On espère que vous le retrouverez chaque semaine derrière votre écran !

Mais n'oubliez pas de jouer pour autant !

Tête Brûlée et toute l'équipe Casus





RÉABONNEMENT EN VUE !

Pour tous les abonnés du numéro 22 à 27, il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à aller en page 4 et 5 et à découvrir dès maintenant notre offre !

sommaire



En direct - Édito 1
En direct - Buzz mon rôliste 6
En direct - Le courrier des lecteurs 8



Actualité - Nouvelles du front 12
Actualité - Nouvelles d'ailleurs 30
Actualité - Entretien : Yno 44
Actualité - Avant-première : L5A 50



Critiques - Héros & Dragons : Livre des règles 52
Critiques - Écryme 56
Critiques - Wulin - édition du lotus pourpre 60
Critiques - Mindjammer 64
Critiques - Tails of Equestria 68
Critiques - Le Guide complet de Xanathar 70
Critiques - Paranoïa Retrogaming 72
Critiques - Le trésor du dragon 74
Critiques - Le sorcier de la montagne de feu 75
Critiques - Transhumain 76
Critiques - Les Terres de Légende 77
Critiques - Masques - une nouvelle génération 78
Critiques - Jeu de massacre 79
Critiques - Ryuutama - édition anniversaire 80
Critiques - Modifications spéciales 81
Critiques - Rimward 82
Critiques - La Seigneurie de Borth 83
Critiques - Dragondead 84
Critiques - Lune rouge 85
Critiques - Guide de la SAVE 85
Critiques - Monstres 86



L'étagère - Jouer dans l'univers de Street Fighter 86
L'étagère - Le coin des comics : Street Fighter 88
L'étagère - SF « pour ados » 90
L'étagère - Le Bric-à-brac du Jawa 92
L'étagère - Age of Sigmar 2e édition 94
L'étagère - Le téléachat du rôliste 95

Casus Belli est édité par Black Book Editions, Multiparc de Parilly, Bâtiment i6, 50, rue Jean Zay, 69800 Saint Priest, *www.black-book-editions.fr*. N°27, septembre/octobre 2018. **Directeur de publication** David Burckle, **Responsable de la rédaction** David Burckle, **Comité de rédaction** Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, David Burckle, Damien Coltice, Julien Dutel, Géraud Gourjon, Didier Guiserix, Tristan Lhomme, Philippe Rat, Marc Sautriot, Tête Brulée **Secrétaire de rédaction** Tête Brûlée **Création graphique** Damien Coltice **Maquette** Jérôme Cordier et Damien Coltice **Relecture** Loïs-Emmanuel Meyer.

Ont participé à ce numéro :

Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Pierre Balandier, Denis Beck, Jean-François Beney, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Olivier Caïra, Slawick Charlier, Alexandre Concheri, Damien Coltice, Jean-Paul Combet, Jean-Baptiste Durand, Julien Dutel, Laurent Fidelle, Géraud « Myvyrrian » G., Didier Guiserix, Olivier Halnais, Momo Benkhera Houari, Romain d'Huissier, Erwan Lu, Nurthor, L'Odieux Connard, Nurthor, Mikaël Poujol, Philippe Rat, Thomas Robert, Marc Sautriot, Helène Sellier, SLM, Tête Brulée, Nicolas Turtschi, Nathalie Zema.

Image de couverture Amy Mebberson. Avec la permission de River Horse. © 2018 Hasbro. Tous droits réservés.

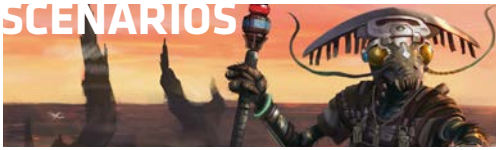
Illustrateurs, cartographes et photographes Augustin, Guillaume Albin, Anthony Calla, François Cornet Coucho, Aurore Folny, Didier Guiserix, Simon Labrousse, Igor Klimenko, Mathilde Marlot, Laurent Miny, Tod, Greg Veauléger, Erwan Warenghem.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

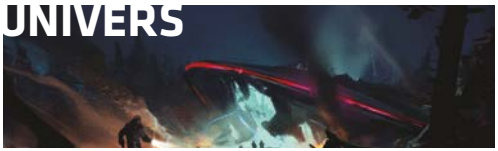
Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

Toutes les illustrations originales et les noms des produits mentionnés sont la propriété pleine et entière de leurs au-

L'étagère - T.I.M.E.S. Stories 96
L'étagère - Napoléon 1806 97
L'étagère - The Magicians 98
L'étagère - *Petites inspis…* 99



Scénario : La Clef du Nord (Dungeons & Dragons) 104
Scénario : La Belle cryodormante (Starfinder) 128
Scénario : L'été indien (Monster of the Week) 146



CO Contemporain - Menace-X 154
Menace X - Scénario 2 : une longue nuit 168
Menace X - Scénario 3 : étoile mourante 186
Menace X - Scénario 4 : victoire amère 202



Bâtisses & Artifices - Le central Casus n°5 222
PJ Only - Jouer contre le cours du jeu ? Oui… 232



Archéo-rôlisme - La Terre Creuse 236
Archéoludologie - Street Fighter 238
Les pionniers du JdR - François Bienvenu 240



Mainstream - Le cinéma comme au JdR 242
Entretien - Christian Carion 244
Nouvelle - Le bar 250
Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les… 252
Prochainement - Dans CB#28… 254
Le Casus Club 256

teurs et éditeurs respectifs. Toute reproduction ou diffusion, même partielle, est interdite sans accord écrit de l'éditeur.

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

Abonnements pour vous abonner ou pour tout changement d'adresse de votre abonnement, écrivez à :
infos@black-book-editions.fr ou à
Black Book Éditions,
Multiparc de Parilly, Bâtiment i.6
50, rue Jean Zay
69800 Saint Priest
Tarifs abonnement 54 € pour la France et la Belgique. Autres pays : nous consulter. voir en page 5.

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

Numéro ISBN (PDF) 978-2-36328-541-6
Numéro ISBN (papier) 978-2-36328-540-9
Dépôt légal septembre 2018. **Imprimé en UE.**

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

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

POUR LE RÉABONNEMENT

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

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 22 à 27 inclus, voici donc venue **LA FIN DE VOTRE ABONNEMENT** !

Afin de vous remercier pour votre soutien dès le début et pour vous inciter à renouveler celui-ci**, nous vous offrons en cas de réabonnement** (outre les avantages habituels indiqués dans la pastille rouge sur la page ci-contre) **UN BON D'ACHAT DE 20€** à valoir sur l'ensemble des PDF du catalogue Black Book Éditions disponibles sur la boutique en ligne Casus Belli (soit plus de trois cent titres) !

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

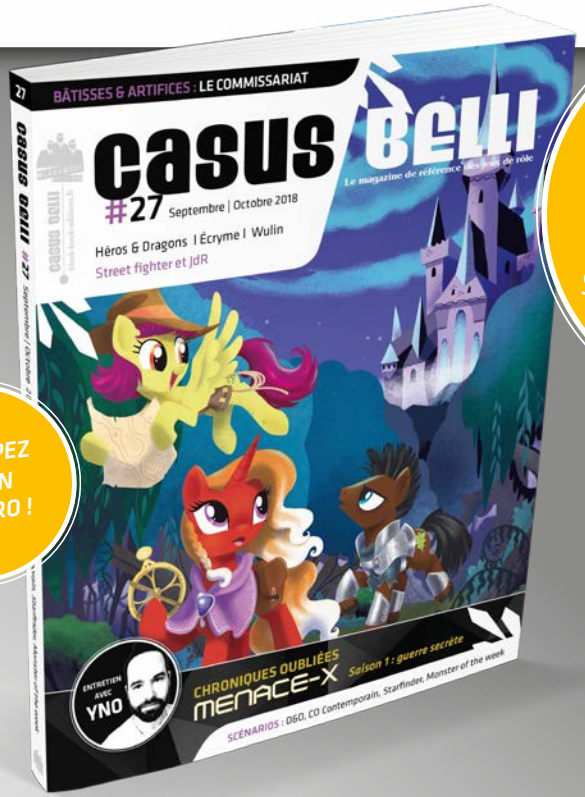
- rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les **numéros 28 à 33**.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



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

NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO !

** Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.*

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

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

Black Book Éditions/Casus Belli
Multiparc de Parilly, Bâtiment i.6
50, rue Jean Zay
69800 Saint Priest

☐ **JE M'ABONNE POUR 6 NUMÉROS DE CASUS BELLI AU TARIF DE 54€**
(offre réservée à la France métropolitaine)

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....
EMAIL* : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... **VILLE :** .....

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

BUZZ MON RÔLISTE

Trois belles histoires pour ce numéro. Du pirate, de la liche et du monstre marin. Mais que demande le peuple franchement ?

La sortie de Pavillon Noir

Certains vont trop loin !

Certes, il y a eu cinq ans d'attente. Mais désormais, les célébrations autour de la sortie du jeu de rôle français de référence sur la piraterie vont trop loin. Nous-mêmes, ici à Casus, nous avons participé avec un dernier numéro (*CB#26*) spécial. Les photos suivantes vont vous prouver que les rôlistes sont infiltrés désormais partout et ne reculent devant rien.

Pour info, il est officiellement interdit de hisser le pavillon pirate en France, même pour rire. Un texte de décembre 1926 prévoit même le paiement d'une amende et une peine d'emprisonnement de 6 à 180 jours pour le contrevenant. Cela dit, le respect de cette loi n'est évidemment jamais suivie. Reste qu'il existe encore pour une poignée de jours une exception tout à fait légale et très officielle autorisant un bâtiment français à arborer le Jolly Rodger !



Et sur ces photos, il ne s'agit pas de n'importe quel bâtiment puisque vous voyez le *Commandant L'Herminier* de la **Marine Nationale** ! C'est un aviso de type A69 spécialisé dans la lutte anti-sous-marine. Il porte le nom du commandant du *Casablanca*, un sous-marin ayant participé à la libération de la Corse. En récompense de ses actions, Jean L'Herminier a reçu donc un Jolly Rodger des mains du capitaine Fawkes, commandant de la huitième flottille des sous-marins britanniques à laquelle le *Casablanca* était rattaché. Il est en effet de coutume, et toujours actuellement, pour les sous-mariniers anglais d'aborder le Jolly en rentrant à la base, signifiant ainsi qu'ils ont accomplis avec succès leurs missions. Cette tradition date de la première guerre mondiale. En baptisant l'aviso *Commandant L'Herminier* en hommage au héros, la Marine Nationale a aussi fait officialiser l'usage du Jolly pour le bâtiment.



La photo

La carcasse du monstre du Loch Ness ?



Le 27 juillet, Brian Cassells, 55 ans, sa femme Julie et les chiens se baladent sur le rivage au sud du château de Greenan en Écosse, au sud-ouest d'Ayr, South Ayrshire. Les promeneurs découvrent alors dans l'eau les restes organiques d'une créature de très grande taille. « *Je n'ai jamais vu rien de pareil* », explique Brian au Daily Record. « *Au départ, j'ai cru qu'il s'agissait d'un filet de pêche ou d'une sorte de cordage. Mais en me rapprochant, j'ai vu que c'était plutôt proche d'une version géante des petits os que vous trouvez quand vous ouvrez une boîte de saumon en conserve* ». L'homme pense alors qu'il pourrait s'agir des restes d'une grande nageoire ayant appartenu à un monstre marin. Le Loch Ness n'est pas loin, il n'en faut pas plus pour alimenter l'imagination de tous ceux qui s'intéressent au phénomène.

La photo circule jusqu'à David Boya, un scientifique écossais à la retraite. Et là, la baudruche fait pschit. Selon lui, il s'agirait des restes d'un requin pèlerin dans un état de décomposition avancée. Cette espèce viendrait apparemment fréquemment dans le coin en quête de plancton et leur squelette est composé de cartilage et non pas d'os. Plus sérieux mais moins fun !

Histoire vraie

Le pape exhumé !

Excellente histoire sortie en septembre par le site anglais *thevintagenews*.



Le tableau de la scène

Au IXe siècle, l'Italie explose sous la puissance de l'Empereur Charlemagne. S'ensuit une période de grande instabilité qui touche notamment le Pontificat de l'église catholique. Les coups les plus tordus s'enchaînent entre les dignitaires de l'institution, prouvant qu'au niveau de la soif de pouvoir et d'ambition personnelle, les croyants n'ont rien à envier aux autres.

Finalement, Stephanus VII succède un jour à un certain Formosus, son ennemi juré. Pour être exact, un certain Bonifacius VI a tenu quinze jours entre les deux ! La mort de Formosus n'a pas apaisé la haine farouche que lui portait de son vivant Stephanus. Il semblerait que certains coups de dague ou ingestions de poison ne se pardonnent pas simplement avec un Pater et deux Ave Maria. Alors, quand il arrive au pouvoir, il fait exhumer son ancien rival, fait habiller le cadavre de ses habits papaux et le fait asseoir dans un tribunal où il l'accuse de parjure, d'avoir bafoué la loi, convoité le titre de Pape et servi illégalement en tant qu'évêque. Dans cette mascarade connue depuis sous le nom de « *synode du cadavre* » la défense de Formosus est assurée par un diacre qui est assez intelligent pour ne pas être trop zélé. Sans un suspense immense dans l'attente du verdict, Formosus est déclaré coupable. On lui arrache ses vêtements papaux, on lui tranche ses doigts « *consacrés* » et on balance son corps dans le Tibre. Ses partisans se démènent pour récupérer son corps et l'enterrer secrètement. Deux ans et trois papes plus tard, il est déclaré innocent et enterré dans la basilique Saint-Pierre. Pour que l'histoire soit complète, sachez que Stephanus VII ne l'a pas emporté au Paradis. Avant la fin du supplice de Formosus, la folie de Stephanus VII le vengeur se retourne contre lui-même. Il est arrêté, mis en prison et sera finalement étranglé dans sa prison !

Inspi JdR



La liste des papes enterrés dans la basilique Saint-Pierre à Rome

L'anecdote ferait un excellent début de scénario med-fan. Déjà, l'ambiance de la scène du procès est exceptionnelle. Ensuite, à vous de jouer. Vous pouvez partir en low-fantasy (et une accroche comme celle-ci collerait parfaitement au jeu de rôle *Joan of Arc* qui devrait bientôt sortir en partenariat avec le jeu de figurines de *Mythic Games*) : les PJ pourraient être engagés pour récupérer le corps de Formosus, par exemple, le cacher puis œuvrer à son retour en grâce. Vous pouvez évidemment remplacer les protagonistes religieux par des seigneurs féodaux et une intrigue de famille bien pourrie entre rivaux de tous bords. Et puis vous pouvez facilement faire basculer la scène dans l'irrationnel, avec le fantôme de Formosus qui revient se venger, évidemment. Ou alors un démon ou une créature maléfique qui profite de ce rituel impie, le procès, pour s'incarner dans le corps profané de Formosus. Il y a de quoi faire !

Source :

https://www.thevintagenews.com/2018/08/19/the-cadaver-synod/

LE COURRIER DES LECTEURS

Suggestions éditoriales, photos du bout du monde, message d'amour, à la Rédaction, on aime tout ce que vous nous envoyez ! Et on répond !

CASUS AROUND ZE WORLD !

Pour ce numéro, deux lecteurs nous ont fait bien envie avec leurs photos de vacances. La prochaine fois, on leur propose, plutôt que d'emmener un numéro de Casus, d'emmener un membre de la Rédaction (sauf les vieilles liches, elles ne passeront pas le portique à l'aéroport). Non ? Vraiment ? Dommage.

Alors, on commence par un habitué de la rubrique, Jérôme Darmont, qui s'est régalé au Japon, le veinard. Tout d'abord, au musée Ghibli de Tokyo et son robot géant (photo 1), puis au Pavillon d'or dans la banlieue de Kyoto (photo 2) et dans la forêt de bambou Arashiyama de Kyoto (photo 3).

« *Est-il possible que BBE publie un Casus Hors Série regroupant tous les articles Bâtisses et Artifices parus depuis le numéro 1 ? Ces articles ont toujours été parmi mes favoris et les regrouper me faciliterait leur lecture.* »

Question posée par Tiramisu Rex sur le forum de site Casus

Cher T-Rex,

Voià une bonne question ! Il est vrai qu'il s'agit d'une des rubriques phares du magazine depuis sa création. À la Rédaction et avec notre éditeur BBE, on a toujours plein d'envies de Hors Série, de numéros spéciaux mais c'est toujours le temps qui manque. En tout cas, ta suggestion mérite réflexion et on prend la peine de te répondre pour vous dire, chers lecteurs, qu'il ne faut pas hésiter à nous proposer des choses comme ça. Les projets les plus intéressants naissent souvent de façon inattendue. En attendant, des choses comme la *Seigneurerie de Borth* (critiqué dans ce numéro) ou le supplément *Bâtisses clés en main* pour *Héros & Dragons* qui devrait débarquer très bientôt en magasin, devrait t'intéresser au plus haut point.

Ludiquement,

Joe Casus





Le far west

Et puis, de l'autre bout de la planète, dans les grands espaces des États-Unis (ça marche toujours), on a reçu des photos qui font baver et un texte qui colle un immense sourire, ce qui n'arrange rien au problème de bave susmentionné. En un mot comme en mille, merci beaucoup de ces petites attention Nicolas Marcou ! On laisse Annbella vous répondre plus bas.

« *Cet été, le Petit Peuple est allé faire un tour dans l'ouest américain. Voici quelques photos souvenirs : j'espère qu'elles vous plairont ! J'en profite pour vous remercier pour tout ce que vous faites pour transmettre la flamme du JdR. Grand lecteur de Casus première mouture à l'adolescence, je suis émerveillé devant la qualité actuelle du magazine. Pour tout dire, si je fais abstraction du caractère inévitablement édulcoré de tous les souvenirs associés à l'enfance, je pense même que le Casus quatrième du nom surpasse l'original : la qualité est toujours au rendez-vous, mais la maquette est plus belle et le mag est plus dense ! Mais le vrai coup de génie, je crois, c'est d'y avoir associé Chroniques Oubliées, qui permet de faire des parties courtes (indispensable avec nos emplois du temps de ministre) avec des règles simples (mais pas simplistes). Mes enfants sont d'ailleurs en train de plancher sur la disparition de la statue de la déesse du Printemps dans la campagne Le Seigneur de l'Hiver. Je ne sais pas si eux vous remercient d'avoir réveillé les instincts de MJ sadique de leur père… :-)*

Longue vie à Casus ! »

Cher Nicolas

Merci pour ce super message !

On est ravi que notre travail actuel donne encore envie à la première génération de rôlistes de transmettre la flamme aux petits jeunes. Après, pour nous, Casus v1 reste indétrônable. Ils ont marqué à jamais les jeunes rôlistes isolés que nous étions dans une époque pré-Internet. Ils ont tracé le sillon, ils ont fait exploser notre imagination, ils nous ont donné envie de jouer à tout, tout le temps. Et si l'équipe actuelle a voulu reprendre la torche (+2), guidés par des grands anciens toujours jamais bien loin (coucou Didier, Denis, Jean-Marie, Phil, Agnès et les autres), c'était pour poursuivre ce mouvement initié en 1980. Donc un témoignage comme le tien nous touche tout particulièrement. Et puis de savoir que Casus te permet de jouer avec tes enfants, le tableau est parfait. Des grosses bises de la part de tout le monde ici !

Annabella Belli

Suivez nous sur les réseaux sociaux !

HÉROS & DRAGONS

PRÊT POUR UNE



Le Manuel des règles,
***Créatures & oppositions* et**
Le Cadre de campagne

Disponibles prochainement

GRANDE AVENTURE ?



La Boîte d'initiation

...dont vous êtes le héros !

black-book-editions.fr

casus BELLI

BLACKBOOK EDITIONS

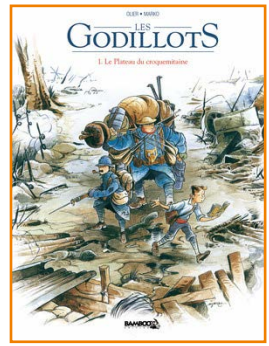
ACTUALITÉ (VF)

NOUVELLES DU FRONT

C'est la rentrée ! Les éditeurs et auteurs de JdR sont de retour, tout bronzés, la tête reposée et pleine de nouvelles idées. Et c'est déjà reparti, à fond les gamelles ! Plein de projets en cours déboulent, de nouveaux se lancent. C'est la fête au pays des rôlistes…

BAMBOO ÉDITIONS

Les Godillots



Auteurs de la BD *L'Agence Barbare*, Olier et Marko s'illustrent également sur la série *Les Godillots*, qui raconte les aventures de deux soldats français de seconde ligne pendant la guerre de 14-18. Ainsi, pour ravitailler les soldats du front, ils doivent passer sous le feu de la mitrailleuse du Croquemitaine… Le tome 5 de la série BD sort le 26 septembre prochain en librairie. Pourquoi on vous raconte tout ça ? Parce qu'il se trouve que ce nouvel opus contient un supplément de 8 pages proposant un JdR très court, fourni avec un scénario prêt à jouer : *les Godillots, le jeu de grolles*. Comme dans la BD, les joueurs y incarneront des soldats français de seconde ligne pendant la Grande Guerre, sur un ton humoristique mais en respectant la réalité historique.

Le jeu est signé Genseric Delpâture, qui a déjà commis *L'Agence Barbare, le jeu d'rôle*, publié chez *Stellamaris* et qui se trouve être l'adaptation de la BD évoquée ci-dessus…

SCRIPTARIUM/ALKONOST

Alko venturus

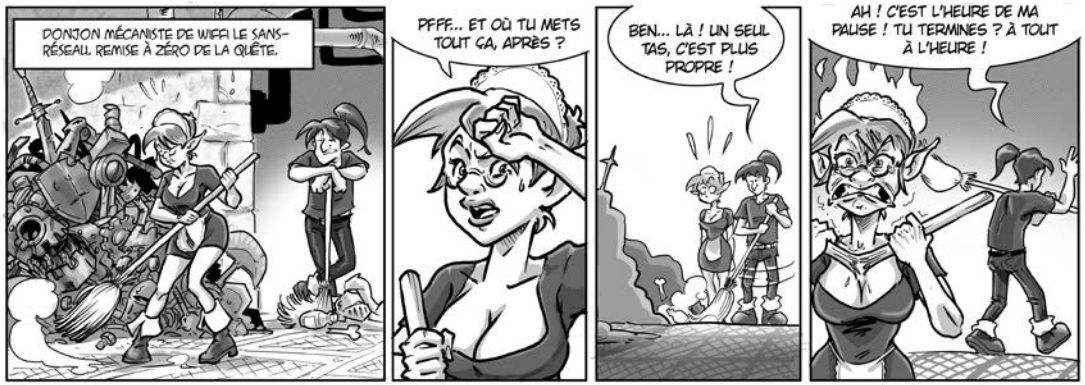


Très occupé par ses différents chantiers, entre *Défis Fantastiques le JdR*, l'approfondissement des travaux sur nombre de chantiers *Loup Solitaire*, et les relectures pour Gallimard Jeunesse, *Scriptarium* avait dû renoncer à la publication du webzine *Draco Venturus*, dont le 3e et dernier numéro a été mis en ligne à l'automne 2013. La situation ne s'est pas arrangée lorsque l'association s'est lancée dans la traduction de l'*Œil Noir* et la création de la deuxième édition de *Rêve de Dragon*. Et pourtant, l'envie était toujours là.

De son côté, *Alkonost*, une association éditrice de livres-jeux, publiait depuis plusieurs années le webzine *La Saltarelle* (repabtisé *Alkonautes* pour son dernier numéro en 2016), au travers duquel elle a tissé des liens avec *Scriptarium*.

Voyant leurs activités se développer, des membres des deux associations ont souhaité publier un zine commun, permettant de partager les tâches et donc d'alléger la charge de travail des uns et des autres. C'est ainsi qu'est né *Alko Venturus*, un gros zine de 130 pages dont le numéro 1 est disponible en ligne depuis le mois de juillet. Au sommaire, vous trouverez des hommages à Joe Dever et à David Latapie, le fondateur de *Scriptarium*, un gros dossier sur *l'Œil noir*, un reportage sur la *Fighting Fantasy Fest*, important festival anglais dédié à cet univers, une interview de Steve Jackson (non, pas celui-là, l'autre, celui qui vit par-delà l'Atlantique !), une nouvelle, et bien entendu des articles et critiques de LDVELH et AVH. N'hésitez pas à aller le télécharger, il y en aura pour tout le monde !

DONJON SERVICE *TRAVAILLER MOINS ET GAGNER PAREIL (I)* *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



ÉDITIONS JOHN DOE

La Meute nous encercle



Alors que les souscripteurs ont reçu les PDF de *Meute* en août dernier, livres et écrans ont été imprimés et réceptionnés début septembre. Une vidéo *unboxing* permet de se faire une idée de la qualité du matériel, qui semble vraiment très bonne. Mention spéciale à l'illustration de l'écran, qui « déchire sa race » comme dirait le mâle alpha. Les *add-ons* de la précommande (livret de scénarios, carte du Gévaudan et tirage de deux illustrations) étaient aussi dans les cartons. À l'heure où vous lirez les lignes numériques de votre cher magazine, les souscripteurs recevront leurs colis. Pour les autres, quand vous irez acheter *Casus* dans votre boutique habituelle, vous pourrez en profiter pour ajouter *Meute* en dur à votre panier.

BLAM ! EDITIONS

Rétro gazette



Pour vous faire patienter en attendant la sortie de l'écran de *Terre2*, les hyperactifs créateurs du jeu continuent de mettre à disposition du contenu gratuit sur le forum dédié au jeu. Le premier numéro gratuit de la *Gazette* a été mis en ligne en juin dernier. Sous le doux nom de *Archives du Comte de Saint Just*, elle expose la vie d'un uniste, adepte de la religion de l'Unique. Tout en couleurs, rappelant les quotidiens de la Belle Époque, sa présentation nous immerge dans l'ambiance rétrofuturiste du jeu. Le contenu nous montre à quel point les croyances font partie intégrante de l'Union des Monarchies d'Europe.

La campagne officielle débutée dans le livre de base voit les aides de jeu des cinq premiers épisodes elles aussi mises à disposition des MJ. Le sixième se fait attendre mais sera bien sûr débloqué dès que les Comploteurs auront assez avancé dans la campagne.

Enfin, un scénario gratuit a été publié fin août : *Effet miroir*. Outre la charte graphique soignée et la sympathique intrigue proposée (qui a comme un petit goût de *Bons baisers de Russie*), une aide de jeu originale est fournie : des wagons de train à découper afin de recréer la silhouette d'un train d'époque. Placée devant les joueurs, il sera du plus bel effet ! Ils doivent avoir un Sans-ventre enchaîné ou être des Sorciers pour être aussi dynamiques. Vivement la suite !

ÉDITIONS STELLAMARIS

La FolAventure

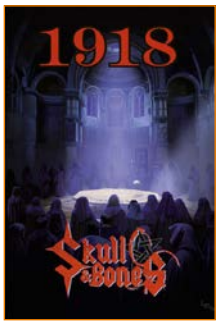


Annoncée depuis la sortie du jeu, fin 2017, la campagne officielle *Mon ennemi, c'est la finance* fait l'objet d'un financement participatif depuis début septembre. Cet ambitieux supplément propose une aventure prévue pour une trentaine de séances. Elles conduiront les Friponnes à travers toutes les Folandes d'Etienne Bar. De l'aveu de l'auteur lui-même, l'histoire n'est pas pour autant un manifeste politique mais une lutte contre la cupidité qui gangrène les valeurs libreterrannes. Officiellement, toute ressemblance avec des individus existant ne serait que fortuite… Quoique !

Le financement court jusqu'au 10 octobre. Les paliers débloqués, permettant de se déplacer sur la carte des Folandes, serviront à embellir l'ouvrage d'illustrations commises par la talentueuse Jahyra. Comme le livre de base, il sera carré et d'aussi bonne qualité, qui fut l'un des points forts soulignés lors de sa critique dans le *Casus Belli* #25. À la mi-septembre, les premières îles visitées ont permis la mise en dessin de la moitié des PNJ de la campagne. Il reste encore un mois pour faire progresser la nef des souscripteurs vers plus de poésie encore.

LES XII SINGES

La fin de la Der des ders…



Notre douzaine de singes préférée clôture en septembre une autre de ses gammes. Comme pour *Necropolice*, *Skull & Bones* arrive lui aussi à son terme. *1918* sera l'ultime titre de ce jeu qui est constitué du corpus de base complété par un supplément par année de cette terrible première guerre mondiale. Les joueurs y incarnent des aventuriers luttant contre une société secrète de sorciers démoniaques qui a donné son nom au jeu. Le format reste le même que précédemment : trois livrets proposant du contexte sur l'année en cours, d'ultimes tentacules de la Némésis et une campagne en trois scénarios. Le tout sera accompagné d'une carte et surtout d'un quatrième opuscule pour finir en beauté. Il propulsera les survivants après la guerre, dans les turbulentes Années folles. De quoi continuer à jouer encore. Cela veut-il insinuer que *S&B* survivrait au conflit ?

Le supplément a été financé sur *GameOn Tabletop* en septembre avec succès. En plus de proposer des options regroupant toute la gamme, les paliers débloqués apporteront de nouvelles missions. À quelques heures de l'armistice, trois des quatre missions prévues ont été conquises en PDF et la dernière n'est pas loin de tomber. L'objectif ultime permettant leur impression dans un cinquième livret semble en revanche difficile à atteindre. Souhaitons-leur un final canon !

BBE/CASUS BELLI

L'arrivée des héros



Ils sont attendus depuis des mois par une foule en délire (si si), mais cette fois, ils arrivent au bout d'un héroïque parcours du combattant : les ouvrages de *Héros & Dragons* sont imprimés et vont pouvoir être envoyés aux souscripteurs sous peu. Bien entendu, il va falloir patienter encore un peu pour pouvoir les tenir entre nos petits doigts boudinés : comme pour *Pavillon Noir 2* il y a quelques semaines, les hommes en noir vont maintenant devoir suer sang et eau pour expédier des colis absolument monstrueux aux quelques 1 400 souscripteurs du jeu. L'opération va prendre quelques semaines, et seulement après, ceux d'entre vous qui souhaiteraient pouvoir feuilleter les ouvrages en boutiques pourront enfin le faire.


Il est le seul à pouvoir endiguer l'expansion du Mal...
SOLOMON KANE
Après le succès de la campagne Kickstarter en juillet, Solomon Kane entame une nouvelle croisade contre le Mal. Grâce au Late Pledge qui vient d'ouvrir sur
GAME ON
TABLETOP
Vous pouvez, pour une période limitée, profiter de l'offre complète du jeu, comprenant notamment tous les Stretch Goals qui ont été débloqués. Solomon Kane est un jeu de plateau avec figurines ultra narratif et coopératif pour 1 à 4 joueurs, adapté des nouvelles de Robert E. Howard, créateur de Conan.

LAPIN MARTEAU

Happy birthday, Ryuutama !



Retour en fanfare de *Ryuutama*, le JdR médfan ambiance Zelda & Cie, avec une édition célébrant les cinq ans de sa première sortie française. Premier jeu japonais traduit en français, dont la VO date de 2007 (presque un vieillard dans notre hobby !), *Ryuutama* était quasi introuvable depuis 3 ans, et en dénicher un exemplaire devenait une véritable quête. S'adressant aux fans de manga et du style Miyazaki, le jeu a pour essence des histoires de dragons et des quêtes inoubliables se déroulant dans une nature suscitant l'émerveillement en permanence, et propose aux joueurs d'incarner des voyageurs essentiellement motivés par leur enthousiasme et la beauté de ce qui les entoure.

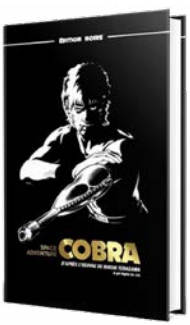
Contrairement à de nombreux jeux de rôle, dans *Ryuutama*, le combat est loin d'être le point central, les voyages et les interactions sociales ayant également une part importante dans le récit. Sans être simplistes, les règles ont été écrites pour faciliter les débuts des MJ novices, ce qui est plutôt intéressant à une époque où une grosse partie des produits qui sortent s'adresse à des routards du JdR. À noter que cette version du jeu n'introduit pas de grosse évolution technique mais a été clarifiée et enrichie, intégrant toutes les modifications effectuées par l'auteur depuis la 1ère édition japonaise. Le jeu devrait être en boutique fin septembre, accompagné de son écran. Un recueil de scénarios écrits à la fois par des auteurs japonais et français, *Contes d'Orient et d'Occident*, est d'ores et déjà disponible.

La Boîte à outils du meneur de jeu, troisième ouvrage de la collection *Sortir de l'auberge*, ne sera pas disponible fin septembre comme espéré par l'éditeur, et il nous faudra attendre quelques semaines de plus avant de le voir arriver.

En attendant, le *Lapin Marteau* n'a pas chômé : en dehors de la sortie de *Ryyutama*, il a également mis en place une boutique sur son site Internet qui lui permet désormais de proposer à petit prix (0, 6 ou 10 €) des ouvrages atypiques, expérimentaux, et certains livres qui ne sont pas forcément du JdR et qu'il lui était jusqu'ici difficile d'éditer. Les premiers jeux proposés dans le cadre de cette collection, baptisée *Partir à l'aventure*, ont été édités précédemment par la *Boîte à Heuhh* : *Agôn, J'y suis pour rien !, On Mighty Thews, Perfect unrevised, Remember Tomorrow,* et *Sweet Agatha*.

LES ÉDITIONS DU TROISIÈME ŒIL

Discret mais travailleur



Cette petite maison d'édition n'est pas forcément la plus connue du secteur. Elle a pourtant sorti le JdR *Cobra*, dont une licence est en cours de signature. Le retour du bandit manchot et de son univers "*pour adultes*" sera peut-être bientôt de retour. Pour *Devastra*, ce sera le cas puisque la troisième édition est déjà bouclée côté règles, et il ne reste plus qu'à bosser sur le graphisme. *One%* n'est pas en reste, avec l'arrivée prochaine du supplément sur Boston, en attendant *Russia* et *Scandinavia* qui suivront. À noter qu'un jeu de cartes évolutif tiré du jeu est à l'étude. Les pré-tests ont été concluants, l'éditeur travaille maintenant sur le design des cartes.

Alors que l'édition Lotus Pourpre de *Wulin a été envoyé* aux souscripteurs, les bouquins de *Kabbale* et *Feng Shui 2* sont en cours de mise en page. Les versions bêta PDF sont et seront fournies aux souscripteurs dès que possible. Mais la grosse nouvelle est l'autorisation d'exploitation de la licence *Valérian* décrochée par le *Troisième Œil*. Les droits portent exclusivement sur les 23 albums de la BD du plus célèbre aventurier de l'espace français. L'éditeur a cinq ans pour y parvenir, en partenariat avec *Dargaud Éditions*. Allez, au boulot les gars, on a hâte de voir ça. Vendez-nous du rêve !

DONJON SERVICE *TRAVAILLER MOINS ET GAGNER PAREIL (II)* *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



EDGE

Deux livres pour les contrôler tous



Vous aimez la Terre du Milieu, mais vous êtes un inconditionnel de *D&D* et vous n'avez pas envie de vous farcir un nouveau système de jeu ? Bonne nouvelle pour vous : *Aventures en Terre du Milieu* est enfin arrivé dans la langue de Molière. Le *Guide du gardien des légendes* et le *Guide du joueur* sont disponibles depuis la rentrée et vont vous permettre de vous projeter dans l'univers de Tolkien quelques années après la quête du hobbit et avant la guerre de l'Anneau. On en reparle très vite.

BATROGAMES/MANTRA

Le retour des junkies mystiques



Mantra, le jeu psychédélique signé Batronoban, est de retour pour une deuxième édition, peut-être encore plus barrée que la première. Décrit par son auteur comme un jeu « *oniropunk* », *Mantra* vous propose d'incarner un double de vous-même, quelque peu décalé tout de même, sur une Terre parallèle, où vous êtes poursuivi par le Bureau des narcotiques. Ah oui, j'ai oublié de vous dire : votre double consomme une drogue interdite ! Et alors que vous êtes en manque, vous êtes sujet à des visions plus ou moins délirantes…

Ces visions constituent des Réminiscences ou des Déja-vu grâce auxquels vous pouvez partir dans n'importe quel trip, vous projeter dans votre univers favori… Les règles ne font pas appel à des dés, et le MJ peut être amené à tourner parmi les joueurs. Mais si les parties peuvent partir en vrille sur les délires des joueurs et du MJ, *Mantra* a néanmoins son propre univers auquel tout ça est raccroché. Compliqué à expliquer… Alors n'hésitez pas à aller jeter un œil à la précommande participative qui va se dérouler fin septembre-début octobre sur *GameOn Tabletop*.

INDÉPENDANT

Sneffels



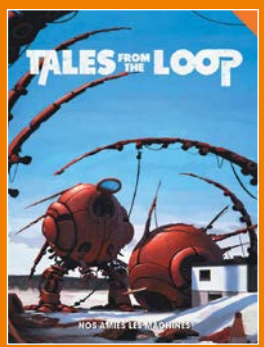
Au mois de juin dernier, Corentin Simon lançait un *crowdfunding* sur *Ulule* pour financer *Sneffels*, un jeu de rôle narratif ayant pour cadre un univers *low-fantasy* dans lequel trois races ont fondé une civilisation entourée d'une nature hostile. Bien entendu, c'est là que réside l'aventure : si les cités sont paisibles et leurs habitants vivent correctement grâce à une industrie naissante, la vie est difficile dans les terres sauvages, où l'on peut trouver des reliques de l'époque révolue à laquelle vivaient les Primordiaux.

Dans ce jeu, les PJ incarnent des explorateurs qui peuvent avoir des carrières variées, classiques des jeux de *fantasy* (mercenaire, chevalier, clerc, crapule, sorcière) mais aussi sauvage, artificière, chasseresse et cartographe. Pour animer le jeu, l'auteur a choisi d'utiliser l'Apocalypse, que nombre d'auteurs "*indépendants*" utilisent désormais. Le projet a été soutenu par 86 souscripteurs et 3 boutiques qui ont largement réuni la somme nécessaire (2 200 € collectés alors que 500 € étaient nécessaires) à l'édition du livre des règles d'une centaine de pages (au format 17 x 24 cm) illustrées en noir et blanc, prévu en deux versions (couverture souple ou couverture rigide, dos carré collé).

ARKHANE ASYLUM

Du MϑT, mais pas que !





Le planning s'annonce chargé à l'Asile. Les différentes gammes du *Monde des Ténèbres* 20e anniversaire continuent leur lente renaissance. La majorité des annonces sont prévues pour la fin d'année au mieux, comptez plutôt pour début 2019. Pêle-mêle : *Secrets des Lignées* pour *Vampire : la Mascarade* est prévu pour Noël, *Umbra* pour *Werewolf*, *France by Night*, *L'Hérésie Cathare* et le *Companion* pour *Vampire : Dark Ages* sont attendus pour les mois qui viennent. *Mage* a passé le cap de la seconde relecture, et son supplément *How Do You Do That ?* va passer à sa première. Enfin, *Changeling - le Songe*, sera la prochaine résurrection anniversaire à être traduite, mais pas avant 2019.

Les autres titres de l'éditeur ne sont pas en reste. L'écran et le supplément *Dernier Voyage* pour *Star Trek* devaient sortir en octobre. *Quadrant Beta* suivra au cours du premier trimestre 2019. *Tales From The Loop*, l'excellent JdR rétro aura lui aussi son écran et son premier supplément – *France des années 80* – en boutique en octobre après leur envoi aux souscripteurs bien sûr. *Nos Amis les Machines* débarquera en novembre. La traduction de *LexOcculum* va pouvoir débuter prochainement, à commencer par *Lex Libris*, le livre des règles, dont le PDF a été finalisé par l'éditeur suédois. Il ne manque désormais plus que les textes de la campagne *Roi-de-Rats*.

Côté production française, *L'Empire des Cerisiers* et ses suppléments approchent de la phase finale. Il manque encore quelques illustrations, mais si tout se passe bien, la gamme sortira au printemps prochain. Conjonction astrale ou hasard du calendrier, ça tombe pile quand les cerisiers fleurissent. Pour ceux qui ont raté la souscription, le *late pledge* a ouvert en septembre. Pour patienter, vous pourrez vous ruer sur le prochain projet participatif : *Maléfices*. Après une longue attente, le jeu d'horreur français, icône de notre jeunesse et concurrent des grosses productions de l'époque, va sortir des ténèbres à partir du 4 octobre prochain grâce à une souscription qui va se dérouler tout au long du mois, pour une 4e édition soutenue par Michel Gaudo, l'auteur du jeu d'origine. Bien évidemment, on en reparlera dans le prochain numéro. Comme disait un supplément de l'époque : "*Mon Dieu, délivre-nous du Mal !*"

YGGDRASIL

WWW.EDITIONS-YGGDRASIL.FR

Dark Runes



POUR
L'HONNEUR,
POUR
LA GLOIRE,
POUR
LA VIE !







OCTOBRE 2018

INDÉPENDANT

Des plans en 3D

En tant que MJ, on n'a jamais assez de plans pour illustrer tel ou tel lieu d'un scénario. Surtout si, comme moi, vous êtes un manche en dessin. Et je ne vous parle pas de plans en 3D iso machin-truc… Ce n'est pas pour rien que des gars comme Dyson Logos ou Guillaume Tavernier rencontrent un succès fou (bon, oui, d'accord, ils sont talentueux, en plus de répondre à un besoin !). Il se trouve qu'ils ne sont pas les seuls à se distinguer dans ce domaine.

Jérôme Huguenin s'adonne également à la création de bâtiments en 3D destinés au JdR, et il faut reconnaître que c'est du super beau boulot. Oui mais voilà : pour faire ce genre de job, il faut du temps (comptez une bonne journée pour réaliser une illustration), et le temps, c'est de l'argent. Jérôme a donc choisi d'utiliser la formule *Patreon*, un cousin éloigné du *crowdfunding*, pour financer son activité. Avec *Architecture for adventure*, il propose à ses *patrons* (les souscripteurs, en quelque sorte) au moins une illustration par mois (en réalité, ça devrait plutôt être deux voire trois) en échange d'un financement s'élevant à 2 ou 3 $ par mois. Les illustrations sont fournies en trois formats (PDF, jpg couleur et jpg "*printer friendly*"), et les plus généreux (3 $ et plus par mois) recevront des bonus (vidéos "*behind the scene*", des photos dont se sert Jérôme…).

Rendez-vous sur : **https://www.patreon.com/architectureforadventure**

LA LOUTRE RÔLISTE

Contamination en cours

Le petit mustélidé a fait le point concernant le planning de parution de *Stalker : le jeu de rôle*. Si la traduction principale devrait être finie au moment où vous lirez ces lignes, il reste encore un peu de travail à accomplir avant que vos joueurs ne puissent batifoler dans la zone. La relecture de l'intégralité des textes traduits et des ajouts devrait se conclure fin novembre. Si Tania Sanchez-Fortun a déjà livré une partie de ses illustrations, il vous faudra patienter jusqu'à l'ouverture de la pré-commande pour enfin les découvrir. La date de début des précommandes reste encore un mystère, mais la Loutre prévoit déjà que le jeu soit disponible pour la fin du printemps 2019.



FANTASY FLIGHT GAMES FRANCE/STAR WARS

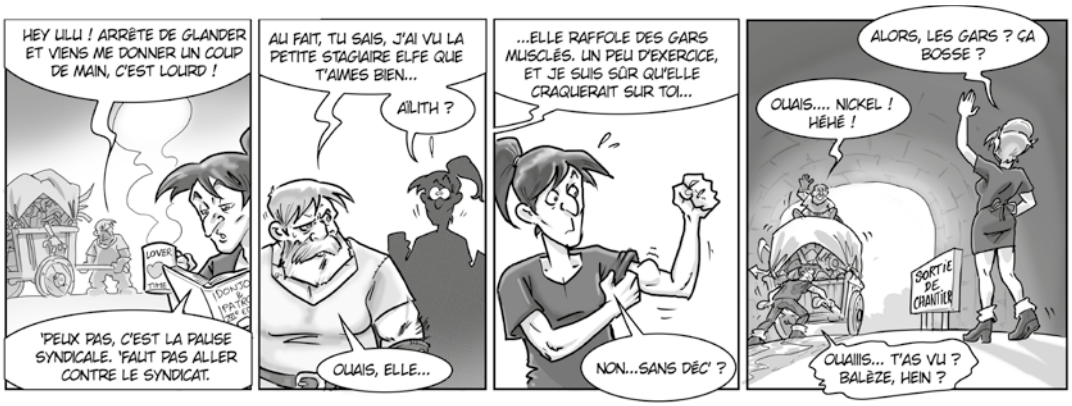
Pas de remous dans la Force



Cet été, *Star Wars* a été à l'honneur chez *FFG France*, avec les sorties successives de trois suppléments pour les différents JdR de la gamme : tout d'abord *Modifications spéciales*, le guide pour les Techniciens de *Aux confins de l'Empire*, dont vous trouverez la critique page 81. Et puis *Officiers de terrain*, le guide des Stratèges pour *L'Ère de la Rébellion*, et *Les Garants de la paix*, le guide des Gardiens pour *Force et Destinée* sont arrivés courant juillet. Nous espérons pouvoir vous en parler dans notre prochain numéro.

D'ici la fin de l'année, l'éditeur annonce un supplément pour *Force et destinée : Les Domaines de la Force* est un *sourcebook* présentant des planètes importantes dans l'histoire de la Force et des jedi, comme Illum, Dagobah ou encore Lothal, mais aussi des Vergences, ces lieux où la Force est particulièrement présente, que ce soit par son côté lumineux ou obscur. Comme tous les suppléments de ce type, l'ouvrage contiendra également quatre nouvelles races jouables, du matériel et des rencontres modulables, ces petits scénarios qui peuvent être intégrés à une campagne ou développés en scénario *one-shot*.

DONJON SERVICE ***TRAVAILLER MOINS ET GAGNER PAREIL (III)*** *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



BBE

De nouvelles précommandes participatives

Chez les hommes en noir, le projet de la rentrée, c'est une nouvelle boîte pour *Chroniques Oubliées Fantasy*, la première extension au jeu d'initiation. Intitulée *Vengeance*, elle contient de nouvelles règles pour pouvoir étendre les capacités et possibilités des personnages créés avec la première boîte et pousser plus loin l'expérience de jeu après avoir vécu quelques scénarios d'initiation. Les personnages, désormais un peu plus expérimentés, sont prêts à vivre la campagne *Vengeance*, écrite par Laurent « *Kegron* » Bernasconi. Au fil de cette quête en quatre actes, les PJ pourront progresser du niveau 5 au niveau 9. Au moment du bouclage, à une semaine de la clôture, la campagne est déjà un vrai succès, avec près de 540 souscripteurs qui ont permis le déblocage de nombreux bonus, en particulier l'augmentation des textes de la campagne, qui passe de 64 à 104 pages, ainsi que l'ajout de plans et d'un recueil de mini-scénarios (publiés préalablement dans *Casus Belli*) de 44 pages. Livraison prévue à l'été 2019.



Au début de l'été, *BBE* a également réussi sa précommande participative pour *The Strange*. Le jeu de Monte Cook utilisant le même système que *Numenera* a attiré moins de monde que ce dernier : ils ont été seulement 275 au mois de juin à tenter l'aventure de ce jeu qui propose d'incarner des membres d'une organisation ayant vocation à protéger la Terre contre des menaces provenant de l'Étrange, un réseau conçu par des extra-terrestres vieux de plusieurs milliards d'années et devenu chaotique. En plus du jeu, l'écran a été acquis en bonus et la campagne *La Spirale sombre* est devenue accessible en option. L'ensemble a déjà été traduit et maquetté et devrait être disponible cet automne.



À cette période, les hommes en noir devraient être prêts pour nous proposer le financement de la version française du jeu au goût scandinave, *Trudvang Chronicles*, dont la traduction est achevée et devrait pouvoir passer en phase de maquettage prochainement. Autre précommande prévue pour la fin de l'année : *Shadowrun Anarchy*, une version alternative du JdR de cyberpunk fantastique dotée d'un set de règles plus simple à la mode narrativiste. Selon la réussite de l'opération, le jeu pourrait être complété par de la création française.

Enfin, la livraison de *Starfinder* devrait entraîner le lancement d'une précommande participative concernant la première campagne du jeu, très attendue, et peut-être le bestiaire, *Alien archive*.

DEADCROWS STUDIOS

Upgrades en pagaille



Le rythme des sorties de bon nombre d'éditeurs est irrémédiablement lié aux souscriptions qu'ils ont lancées et du succès qu'elles ont obtenu. Ce n'est pas le tout de débloquer des bonus, il faut ensuite se mettre à la tâche. Les Corbeaux morts ne font pas exception et tiennent leurs engagements. Ainsi, *Monster of the Week* a subi une belle poussée de croissance cet été. Les textes ont été rédigés et relus, passant maintenant à l'étape du maquettage. Une version bêta de la majorité des produits a déjà été envoyée aux souscripteurs (le livre de base, le bestiaire, l'écran, les settings *Crève-cœur*, *Le Pharaon à l'abeille* et *Dédale*). *La Loge blanche* va suivre rapidement, approchant ainsi le projet de sa conclusion. Dès que le tout sera validé par l'auteur, direction l'imprimerie pour l'ultime étape, début octobre si tout va bien. Ça sent le monstre dans le placard pour Noël !

Pour *Tecumah Gulch*, le JdR western spaghetti, trois scénarios sont en cours de relecture. Les illustrations avancent aussi à un bon rythme. Le projet fait donc son chemin tranquillement mais sûrement. Dès que la poussière retombe dans le grand désert, on vous dit si on voit la diligence à l'horizon.

Les autres titres de l'éditeur n'ont pas à rougir. *Les Colons* et *De gré ou de force*, deux suppléments pour *Mindjammer*, sont finalisés, tout comme la traduction du kit d'initiation d'*Awaken*. Le livre de base d'*Opus Anima* avance bien et devrait être terminé d'ici la fin de l'année. Le projet *Nautilus* progresse également et a fait l'objet de *playtests*. Enfin, pour les *Atlas* de *Venzia*, il ne reste plus que la maquette à boucler. L'été a été chargé pour l'éditeur, qui a non seulement été présent à la GenCon, mais a même trouvé du temps pour bosser sur les *Écureuils attaquent* en testant le système tout en écrivant les textes. Des zombies ces corbeaux !

(FEU) ÉDITIONS ORYGINS

Repos interdit



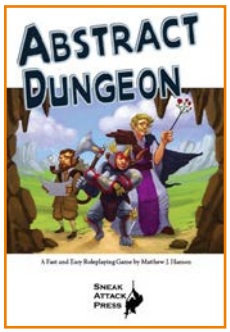
La fin d'un éditeur ne signifie pas nécessairement pour autant la mort des jeux de son catalogue. Fin 2017, l'annonce de la fermeture des éditions *Orygins,* coupait court à une possible v2 de *R.I.P.* et stoppait le développement de la gamme du populaire *Knight*. Heureusement, le prometteur *Aegyptus* a finalement été repris par *les 12 singes.* Avant de mettre définitivement la clef sous la porte, les éditeurs ont pris le soin de restituer l'intégralité des fichiers de chaque jeu à leurs créateurs respectifs. Si *Aegyptus* semble plutôt en de bonnes mains chez nos primates favoris, les auteurs et collaborateurs de *Rest Is Prohibited* ont tous donné leur accord afin que l'ensemble des fichiers soit disponible en téléchargement légal et gratuit. Si une v2 semble pourtant sur les rails avec un nouveau co-auteur, cette mise à disposition permet d'éviter une disparition totale et complète du jeu dans l'intervalle nécessaire à sa résurrection.

Concernant *Knight*, c'est une nouvelle aventure éditoriale qui commence. Avec la création d'*Antre Monde éditions*, Coline Pignat et Simon Gabillaud, les auteurs du jeu, se sont associés avec Guillaume Herlin pour le ré-éditer et en étoffer la gamme. Mais *Antre Monde éditions* servira également à explorer d'autres pistes éditoriales grâce à deux collections. La première se nomme *Monde* et est consacrée à des jeux de rôle de format plutôt traditionnel pouvant ouvrir sur une gamme au développement important ; et la seconde, *Antre*, de plus petit format, offrira des jeux plus légers, clés en mains (univers, scénarios, règles et fiches de personnages) sous forme d'ouvrages à couverture souple au format 16 x 24 cm. À suivre de près.


Symbaroum
Kanvosti
Campagne participative
sur Game On
www.gameontabletop.com
A.K.A
GAMES

LES XII SINGES

...le début d'autres fronts



Une page se tourne à peine qu'une autre s'écrit. En novembre, les *XII Singes* sortiront un nouveau JdR, *Les Oubliés*. Le pitch est pour le moins alléchant : les joueurs incarnent les héros du Petit Peuple qui vivait jusqu'à présent caché dans les recoins du sud de la France du Moyen-Âge. Ils s'y sont réfugiés après avoir dû quitter leur monde féerique, Edenia, corrompu par une force obscure, le Néant. En se frottant aux hommes, violents et ignorants, ils ont rencontré un nouvel ennemi secondé par des hordes monstrueuses, le Cauchemar. Parviendront-ils à sauver leur Reine Endormie restée de l'autre côté du Passage ? D'après notre taupe infiltrée, il s'agirait d'une gamme fermée de création française, utilisant un dérivé des règles de *Trinité*. La prochaine étape est la capture d'un farfadet ou d'une fée, que nous passerons à la question pour en apprendre plus et vous en faire rapport. Avec de telles méthodes, pas étonnant qu'ils se cachent, les pauvres !



Autre scoop : un projet inédit est en cours de préparation. Nous avions promis de tenir le secret suite aux confidences qui nous ont été faites, même sous la torture. Mais finalement, la rumeur numérique semble déjà avoir eu le dessus. Fin septembre, la traduction d'*Abstract Donjon* sera proposée à votre bon cœur de souscripteur. Ce jeu original de M.J. Hanson est annoncé comme souple et rapide. Son originalité tient à son système innovant : les dés sont lancés et stockés en début de jeu pour être ensuite dépensés en cours de partie. Les exploits se multiplient donc jusqu'au final, pour lequel il faut espérer que les joueurs auront gardé assez de bons résultats pour triompher.

La VO est exclusivement medfan et l'éditeur français va suivre cette voie. Il va ajouter la traduction d'une autre création de l'auteur : *Drakonheim, City of Bones*. Cette cité, où la nécromancie est légale et acceptée de presque tous, a déjà connu plusieurs éditions, y compris une adaptation pour *Savage Worlds*. Le système se prêtant facilement à d'autres cadres, un supplément *Abstract Univers* proposera d'autres *settings* et scénarios (Super-héros, colonial fan, post-apo, Weird West...). La flexibilité du système étant éprouvée, deux campagnes des années 80 seront aussi reprises pour l'occasion. Au fil du financement, d'autres adaptations de légendes de l'âge d'or du jeu de rôle français pourraient connaître une seconde jeunesse. Plusieurs auteurs pionniers auraient accepté de se prêter à l'exercice. Gardez vos sens en éveil : si le succès est au rendez-vous, une belle aventure pourrait naître. Rendez-vous le vendredi 28 septembre à 12h00 tapante pour le début des hostilités.

Quant à *Aegyptus*, dont le projet a été repris par les *XII singes*, l'auteur a repris l'écriture de son projet. Laissons l'inspiration le guider, ne le dérangeons pas... jusqu'au prochain numéro !

LEHA

Gigateuf

Un an après la sortie d'un kit d'initiation, l'objet de vénération d'une génération de rôlistes est enfin une réalité : *Mega* fait son grand retour le 19 octobre avec une 5e édition/paradigme attendue. Toujours dans les mains du vénérable Didier Guiserix, le système de jeu a subi une refonte importante tout en gardant l'orientation simulationniste qui a fait son succès. En sortant conjointement le livre de base et son écran ainsi qu'un livret de scénarios, c'est une multitude de possibilités qui s'offre aux anciens joueurs mais également aux nouveaux afin de découvrir cette légende du jeu de rôle. À travers cette nouvelle édition, les joueurs qui incarnent les MEssagers GAlactiques pourront découvrir des univers aussi variés qu'originaux. À noter que certains scénarios permettront des parties intergénérationnelles parents/enfants.

CASUS TV

Maxime Chattam parrain de Role'n Play

En cette rentrée scolaire 2018, l'événement chez *Casus*, c'est le lancement d'une émission de web TV hebdomadaire, *Role'n Play*, portée par Julien Dutel. Ce pilier de la Rédaction du magazine, qui se trouve être un auteur multi-casquettes parmi lesquelles celles de réalisateur et d'acteur, a réuni autour de lui une bande de joyeux lurons, des comédiens, pour leur faire découvrir le jeu de rôle via une campagne de *Héros & Dragons* qui sera diffusée tous les jeudis sur la *Casus TV*. Si le concept n'est plus nouveau (on pense bien sûr, en particulier, à *Critical Role*), la particularité de cette émission est qu'elle est réalisée par des multiclassés rôlistes/professionnels du spectacle qui ont à cœur de faire découvrir le jeu de rôle *via* une réalisation soignée et immersive, ainsi qu'une qualité de jeu d'interprétation, qui devrait permettre au spectateur d'apprécier les épisodes d'une durée approximative d'1h/1h30.

De plus, *Casus Belli* est particulièrement fier d'avoir une fois encore reçu le soutien de l'auteur Maxime Chattam, qui a non seulement accepté de parrainer l'émission, mais qui a aussi donné de sa personne en figurant en *guest* dans les premiers épisodes !

Début de la diffusion le 13 septembre sur *Casus TV*. Pour suivre, rendez-vous sur la chaîne *Role'n Play* sur *YouTube* ou sur la page *Facebook* de la série.

SANS-DÉTOUR

Une question de logistique



Avec la cessation d'activité de *Ludikbazar*, société cousine de *Sans-Détour*, l'éditeur était dans l'incapacité de distribuer ses produits au premier semestre 2018. Il a finalement résolu la situation en se chargeant lui-même de la tâche. Pour cela, il a dû s'organiser, créer un service d'expédition, acquérir un nouveau dépôt en région lyonnaise… et est maintenant à nouveau opérationnel.

Cette question de logistique réglée, *Paranoïa* est enfin arrivé en boutique, et les différents envois des commandes et précommandes en attente depuis plusieurs semaines, voire mois, qui comprennent la V7 de *L'Appel de Cthulhu*, épuisée, et des suppléments comme *Horreurs sans nom* ainsi que les dix suppléments « *dixième anniversaire* » dont nous vous parlions dans notre numéro précédent, devraient avoir été réalisées courant septembre.

Le processus éditorial des *Masques de Nyarlatothep* et du *Jour de la Bête* se poursuit. Il s'agit là d'un travail de fourmi, long et fastidieux, d'autant plus que les ouvrages et bonus sont nombreux. Pendant ce temps, le travail sur *L'Appel de Cthulhu* ne s'est pas arrêté et l'éditeur a préparé un supplément de création française qui sortira d'ici la fin de l'année sans passer par la case *crowdfunding* : *Les Mystères de Marseille* nous entraîneront dans les tréfonds de la cité phocéenne, où nous pourrons découvrir les secrets du vieux port et les complots de la pègre marseillaise.

À l'heure de la rentrée, nous nous attendions à voir arriver le jeu qui a pété tous les scores, *Aventures, le JdR*, probablement très attendu par ses quelques 5 600 souscripteurs. Eh bien ils devront encore attendre, Mahyar Shakeri, l'auteur, n'ayant pas bouclé l'écriture, ce qui repousserait au printemps 2019 la sortie du jeu.

Pour le reste, l'éditeur prévoit la parution prochaine de l'écran de *Mutant Année Zéro*, tandis que *Cultos Innombrables* est en cours de traduction. Enfin, le lancement de la production des figurines en résine de *Confrontation* est prévu pour la fin d'année, une fois le *pledge manager* (qui permet aux souscripteurs de payer en ajoutant éventuellement des options, et à ceux qui ont raté le *crowdfunding* de se rattraper) bouclé, le 15 octobre prochain.

ABSTRACT donjon



FINANCEMENT PARTICIPATIF DE LA GAMME FRANÇAISE

du 28/09 12h
au 12/10 22h

www.gameontabletop.com

www.les12singes.com

les XII SINGES

500 NUANCES DE GEEK

Achtung Falkampfts !



Berlin XVIII va renaître, et vos joueurs vont pouvoir à nouveau revêtir les imperméables des célèbres flics berlinois de notre fin de siècle, dans un monde futuriste et décadent (ne riez pas, cela nous pend peut-être au nez. Ça vous fera un guide du survivaliste !). Malgré un démarrage un tantinet laborieux, la communauté est finalement parvenue à rassembler 205 Falkampfts pour financer le jeu, ce qui reste relativement faible pour un jeu légendaire. Il faut dire que lancer un *crowdfunding* en plein pendant les grandes vacances, c'était risqué. Initialement développé avec une motorisation PBTA (*Powered by the Apocalypse*), le jeu est finalement proposé en deux versions : PBTA et FATE, les deux systèmes mis en avant par l'éditeur. Probablement conscient que ces deux motorisations n'attirent encore qu'un nombre limité de joueurs, *500NG* a eu la bonne idée de proposer un *Guide de l'univers* indépendamment du jeu. D'une part, un tel ouvrage n'est pas nécessaire avec les règles PBTA en raison de la philosophie de ce système, et d'autre part, le *Guide de l'univers*, dépourvu de système, permet finalement à chacun de jouer à *Berlin XVIII* avec celui qu'il souhaite.

Au final, seuls 10 souscripteurs ont choisi la contrepartie du livre des règles PBTA, et un seule la version FATE ! Les paliers franchis ont permis de débloquer une couverture rigide pour les bouquins, l'ajout de deux scénarios ainsi que la description, plans à l'appui, d'une Falkhaus.

Comme promis, une contrepartie proposait la fameuse plaque d'identification de falk en métal, mais il fallait quand même débourser 179 eurocrédits pour l'obtenir. À ce prix-là, vous aviez aussi l'écran et une carte A2 de la ville. Quatorze irréductibles ont craqué pour le sésame. La livraison est prévue pour février 2019.

SCRIPTARIUM/RÊVE DE DRAGON

L'heure du réveil

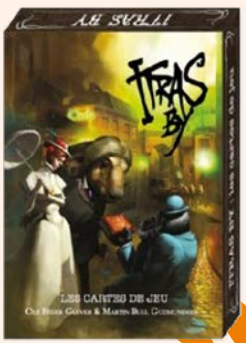


Oyez, oyez ! Réveillez-vous bonnes gens ! Non, toi, le dragon, tu continues de dormir, au contraire. Plein de bonnes aventures nous attendent avec la nouvelle édition de *Rêve de Dragon*, car *Scriptarium* a achevé cet été la production des ouvrages et coffrets du jeu et commencé les envois aux souscripteurs au moment où nous bouclons ce numéro. Une excellente nouvelle, et la simple vision des ouvrages nous fait frémir d'avance. Plus de 900 pages au total, un beau livre des règles de plus de 500 pages et une *Invitation au voyage* à peine plus mince, abritant 34 scénarios : vous avez là devant vous quelques belles heures de jeu !

2D SANS FACE

Jeu de Marseille

Pour ceux en panne d'imprimante ou ne désirant pas découper leur précieux livre, le paquet de cartes d'imprévu pour *Itras By* est enfin disponible dans toute les bonnes boutiques. Constitué de 48 cartes d'imprévu et de 8 cartes de résolution, ce jeu de cartes apportera un peu de chaos et de fantaisie dans votre jeu surréaliste favori. Compagnon quasi indispensable de vos parties d'*Itras By*, il trouvera facilement son utilité pour pimenter d'autres jeux ou faciliter de grands moments de totale improvisation.



BBE

The black list



Héros & Dragons bouclé, les hommes en noir vont pouvoir passer à la suite des jeux qui attendent patiemment (tout comme leurs souscripteurs) dans la fameuse liste noire. Au premier rang, c'est désormais le très attendu *Chroniques Oubliées : Contemporain*, initialement prévu pour fin 2017, de partir en production. Rappelons qu'en plus de la compilation des règles publiées dans *Casus Belli*, mises à jour et complétées par Laurent « *Kegron* » Bernasconi aidé de Thom' Robert, la précommande participative comportait également une boîte d'initiation Cthulhu, la campagne *Maudit* écrite par Benoît Attinost, l'écran et un dossier de personnage. Avec le succès de l'opération, de nombreux bonus ont été débloqués, tels le grand scénario écrit par Maxime Chattam qui s'ajoute à la boîte d'initiation, ou encore *L'Héritage Greenberg*, et BBE réfléchit encore au format à donner aux scénarios bonus débloqués. Il se murmure que la solution de le regrouper dans un Recueil à part, conçu dans le même esprit que celui de *COF*, est à l'étude finale.



De son côté, *L'Œil noir*, qui accuse également un sérieux retard puisqu'il devait sortir fin 2016, est également prêt à partir à l'impression et sera pris en charge par l'imprimeur dès qu'il le pourra. Le pauvre n'est pas prêt de souffler, car *Laelith*, le dernier des projets pharaoniques en attente des hommes en noir, attend également son tour.

Et au milieu de tout ça, de nombreux projets de dimensions plus humaines vont continuer d'être traités au fur et à mesure. Ainsi, après *Dragon Age* et ses premiers suppléments, désormais disponibles, ce sont *Amazonia* et le *Livre noir* pour *Polaris*, mais aussi *Starfinder* et *Lamentations of the flame princess* qui sont sur les rangs pour être imprimés dès qu'un créneau se présentera chez l'imprimeur. Il en va de même pour *Monstrueusement mignon*, la campagne *Le Régent de Jade* pour *Pathfinder* et les deux campagnes pour *Deadlands*. Tous ces ouvrages sont prêts à partir à l'impression et devraient être traités d'ici la fin de l'année. Du côté d'*Interface Zéro*, les dernières retouches sont en train d'être apportées avant que le jeu puisse lui aussi passer sur la presse de Gutenberg.

Enfin, *Curse of Stradh* est bouclé et en attente de validation chez WotC avant de pouvoir partir à l'impression. Ce supplément pour *D&D5* pourrait donc arriver assez rapidement au cours de l'automne.

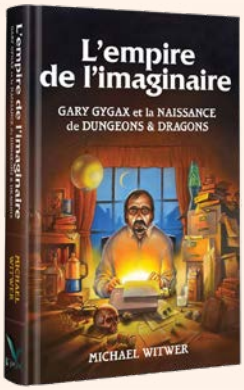
S3B GAMES

C'est quoi ce cirque ?

Avec *Sur la piste,* découvrez les dessous d'un cirque itinérant en plein essor dans une Europe du début du XX^{e} siècle. Si les artistes répètent sans relâche leurs numéros, ils utilisent également leurs talents pour de nombreuses basses besognes pour les besoins de riches commanditaires. Bien entendu, aucun soutien ne leur sera fourni s'ils se font prendre. Si l'idée de base est plutôt intéressante, on ne sait hélas que peu de chose sur ce jeu en financement participatif libre. Les financeurs auront un accès à certains documents de la bêta en PDF puis, une fois la campagne financée et le livre de base produit, un nouveau contenu est promis tous les deux mois pendant une année, assurant ainsi le développement de la gamme. L'investissement est pour l'instant sans risque puisqu'un remboursement intégral est possible jusqu'en décembre 2018.

SYCKO

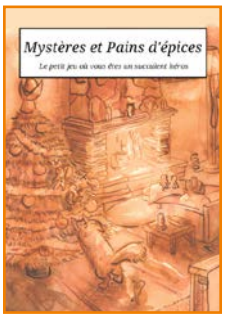
Il était une fois… Gary Gygax



Le temps passe et malheureusement, *Designers & Dragons* ne pointe toujours pas le bout de son nez. Certes, les souscripteurs ont eu accès à une version PDF, mais les ouvrages physiques n'ont toujours pas été finalisés. Pour autant, l'éditeur indique que le travail avance, même si à un rythme inférieur à ce qu'il souhaiterait. En parallèle, il s'est lancé dans la publication d'un autre ouvrage d'histoire du JdR, *L'Empire de l'imaginaire*, biographie de Gary Gygax, le célèbre co-créateur de *D&D* et inventeur du JdR décédé il y a dix ans. Les clients de ce genre d'ouvrages étant encore relativement peu nombreux et timides en France, *Sycko* est passé cette fois encore par la formule du *crowdfunding* pour proposer l'ouvrage, en deux versions (l'une à couverture souple, et l'autre, de meilleure qualité et avec une couverture rigide). Grand bien lui en a pris, puisque le projet a réussi son financement lors des dernières 24 heures du projet.

INDÉPENDANT

Le rêve pirate



Auteurs du petit JdR *Mystères et pains d'épice* dans lequel les joueurs incarnent des bonshommes pain d'épice qui doivent essayer de survivre à Noël, Sébastien Haller et sa comparse Claire changent d'univers et nous proposent de jouer des pirates épris de liberté et d'aventure dans un monde fantastique constitué d'îles, vestiges du continent Téthys, pulvérisé par un cataclysme. Le système, original, est basé sur des caractéristiques et des cartes hexagonales comportant des morceaux de cartes marines. Une précommande participative est en cours sur la plate-forme *GameOn Tabletop* jusqu'au 10 octobre 2018 pour financer la publication du jeu. Au moment du bouclage du magazine, 38 courageux pirates s'étaient déjà mobilisés pour réunir 1 700 €, soit le tiers de la somme nécessaire. Nous leur souhaitons bon vent pour réussir à prendre le large d'ici la fin de la campagne.

ZONAKRON ÉDITION

Valliance



Zonakron est un monde instable saturé de magie. Forcément, il a attiré le regard de tout un tas de divinités et d'êtres surpuissants, qui se sont affrontés pendant des millénaires, avant de disparaître, laissant le monde aux mortels. Livrés à eux-mêmes, ceux-ci sombrent dans l'incertitude, et progressivement dans le chaos. Au cœur de la puissante cité de Valliance, des événements vont accélérer le processus et peser de manière décisive sur l'avenir des peuples.

Zonakron - Valliance est un ouvrage compatible *D&D3.5/Pathfinder* consacré à la cité de Valliance, initialement prévu en 124 pages mais pouvant passer à 288 pages *in fine* si le financement participatif rencontre le succès. L'opération a démarré timidement mi-septembre mais se poursuit jusque mi-octobre, ce qui vous laisse le temps d'aller voir de quoi il retourne.

Marc Sautriot, Olivier Halnais et SLM

ACTUALITÉ (VO)

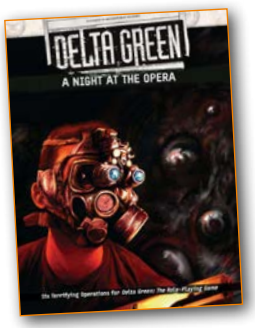
NOUVELLES D'AILLEURS

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, du Rhin ou des Alpes, pour voir ce qui s'y passe côté JdR.



Acchiappasogni

Cet éditeur amateur italien réputé pour la qualité de ses productions a annoncé la sortie d'un nouveau JdR de SF, *Augusta Unversalis*, qui se déroule dans un futur lointain dans lequel l'empire romain a conquis les étoiles. Les joueurs incarnent des prétoriens biomécaniques qui combattent des *aliens* barbares et sont impliqués dans la guerre civile qui menace la Pax Romana interstellaire. Le jeu fera l'objet d'un *Kickstarter* courant septembre.





Arc Dream Publishing

Alors que les livres de base de *Delta Green* sont désormais disponibles, tout comme plusieurs scénarios (dont certains ont d'ailleurs été regroupés dans le supplément le plus récent, *A night at the opera*, qui a reçu cette année l'ENnie d'or en tant que *Best electronic book* et d'argent dans la catégorie *Best adventure*), il était temps qu'*Arc Dream* poursuivre le développement de son jeu, qui a cartonné aux ENnies en recevant l'or pour *Best rules* et *Best production values*, et l'argent pour *Best game* et *Product of the year*, en plus des récompenses reçues par *A night at the opera*.

Trois ans après le *crowdfunding* réalisé pour la nouvelle édition du jeu, l'éditeur a donc lancé un nouveau CF pour publier *The Labyrinth*, un supplément de background écrit par le co-créateur du jeu, John Scott Tynes. L'ouvrage est consacré à l'Amérique d'aujourd'hui, explorant ses fissures depuis les *start-ups* de la Silicon Valley jusqu'aux collectifs anarchistes de l'Oregon, en passant par les activistes d'extrême droite et les dessous de Reddit. Les différentes factions présentées sont une mine d'ennemis, d'alliés, de mystères à résoudre, et ont chacune leurs arcs narratifs dont l'évolution est présentée en trois étapes pour mieux les intégrer dans vos campagnes. Les uns gagnent en puissance, les autres disparaissent… Tout cela promet d'être bigrement vivant au fur et à mesure que les agents progressent dans ce labyrinthe américain.

Comme on pouvait s'y attendre, le financement est un succès international (bon, d'accord, l'essentiel des contributeurs vient des États-Unis et, dans une moindre mesure, du Royaume-Uni, du Canada et de l'Australie, mais on trouve tout de même les Français en septième position des financeurs, derrière les Suédois et les Allemands et juste devant les Espagnols !) avec 1 862 contributeurs (à titre de comparaison, ils étaient 2 533 à financer le jeu il y a 3 ans) qui ont réuni plus de $ 156 000. Ce succès a permis d'atteindre plusieurs paliers constitués de six petits scénarios (publiés individuellement, mais un recueil a également été débloqué à la fin de la campagne), mais aussi de *Those who come after*, un gros supplément (192 pages) de background consacré à la grande race de Yith, de la

En direct de la Botte

Grâce à notre envoyé spécial en Italie, nous allons aussi pouvoir désormais vous tenir informés des sorties des créations de nos voisins de l'autre côté des Alpes. Comme nous l'expliquait Ciro Alessandro Sacco dans le numéro 25 de *Casus Belli*, le marché du JdR en Italie a connu une évolution différente de celui de la France. Bien sûr, on y retrouve les mêmes phénomènes : *Pathfinder* hier et *D&D5* aujourd'hui sont des succès monstres, et les jeux s'inscrivant dans le courant *Stranger Things* sont également un petit phénomène de mode. Et si, comme en France, le marché italien a connu une forte régression par rapport à l'âge d'or de la fin des années 80, les tirages y demeurent plus faibles puisqu'un nouveau jeu n'est que rarement imprimé à plus de 1 000 exemplaires ! Sans parler de la création italienne, qui est aujourd'hui purement amateure : il n'existe pas d'éditeur de JdR professionnel chez nos voisins, et les éditeurs de jeux publiant des JdR sont rares et ne font généralement que de la traduction : *Asmodée Italy*, qui publie *D&D5*, et *Giochi Uniti*, l'éditeur de *Pathfinder* et de *Starfinder*. La plupart des éditeurs de JdR sont des amateurs qui ont pour seul but d'auto-publier leurs créations, qui sont ensuite distribués par des professionnels du monde du jeu.

Quoi qu'il en soit, depuis le début de l'année, le JdR est une activité en plein boom chez nos voisins, avec de nombreuses traductions (aussi bien de grosses machines comme les suppléments pour *D&D* que des jeux plus méconnus, narrativistes ou indépendants, comme *Lovecraftesque* et *Skeletons*), mais aussi des créations locales, comme *Cabal* dans lequel les PJ sont des Témoins, des personnes dotées de pouvoirs leur permettant de percevoir la vérité derrière les mensonges sur lesquels reposent notre réalité.

À chaque numéro, nous essaierons donc de vous tenir au courant non pas de la sortie de *Trudvang* ou de *Degenesis* en italien, mais de celle de jeux italiens qui pourraient, un jour, franchir les Alpes et venir jusqu'à nous…

campagne *God's teeth*, et d'aides de jeu pour les scénarios et la campagne.

Tout cela est fort alléchant. Seule ombre au tableau : si le montant à investir était très correct ($ 45 pour acquérir le livre physique de *The Labyrinth*), l'ensemble des bonus offerts est constitué de PDF (les scénarios) ou d'add-ons (le reste) : pour des paliers de $ 10 000, c'est un peu abuser ! Si, comme moi, vous êtes des inconditionnels du livre papier, il aura fallu casquer encore pour obtenir ces "*bonus*" ($ 15 de plus pour chaque scénario ou *set* d'aides de jeu, $ 45 pour les livres plus conséquents).

Åskfågeln

Qui a dit que le changement climatique n'existe pas ? Depuis le printemps, la Suède a été chamboulée par une sévère épidémie gastro-intestinale due à la prolifération d'une bactérie au printemps, et ses forêts ont été ravagées par des incendies en raison d'une sécheresse inédite dans ce pays, qui a connu la vague de chaleur la plus élevée des 260 dernières années. L'équipe d'Åskfågeln n'a pas été épargnée et a pris un gros retard dans le bouclage du projet des cartes du Sommerlund. Sans parler d'un problème de distribution. Les choses reviennent progressivement à la normale… On peut espérer voir les cartes du Sommerlund arriver d'ici l'automne !

Atlas Games

Une souscription à succès a permis le financement d'*Over the Edge*, dont le cadre est une île fictive au centre de l'océan Atlantique, qui abrite la ville la plus étrange du monde, Edge. On y croise toutes sortes de conspirations, d'entités paranormales, de savants fous, d'agents secrets et bien plus encore. C'est aussi la ligne de front de la dernière guerre, un conflit qui se déroule sans que personne ne le →









sache et que la plupart de ses habitants ignorent. Ça y est, vous vous souvenez d'Al Amarja, la ville-capitale du vénérable ? Eh oui, ce JdR conspirationniste des années 90, qui surfait sur la vague *X-Files*, revient avec trompettes et fanfares. Relooké, modernisé, c'est bien lui qui se cache derrière ce nouveau projet.

Les paliers ont permis d'améliorer la qualité du livre de base et d'y adjoindre une carte poster de la ville ainsi qu'un recueil d'anthologie scénaristique – comprenez une reprise des meilleures vieilleries qui ont fait tout le sel du jeu. Mais surtout ils ont donné naissance, en option, à un album complet de musiques spécialement mises en partition pour l'occasion. C'est un extra suffisamment rare pour être souligné. Sûrement un coup d'une *major* occulte, qui y a dissimulé un effet hypnotique ou subliminal… Comment ça je suis parano ? On parle de *Conspirations* quand même !

Calidar Publishing

Un *crowdfunding* est prévu en octobre 2018 pour *Calidar*, le JdR médfan de bateaux volants. *The Wings of Darkness* sera une grosse aventure accompagnée d'un précis géographique sur un royaume de sorciers et de démons. Cette parution permettra d'étoffer la gamme de ce jeu méconnu chez nous mais qui dispose de son public fidèle outre-Atlantique. On vous en reparle dans le prochain numéro.

Chaosium

Éditeur légendaire qui a connu quelques difficultés ces dernières années suite à une mauvaise gestion financière, *Chaosium* garde la confiance des fans et continue de produire des ouvrages de qualité. En témoignent les quatre ENnies d'or récoltés cette année (*Best family product* et *Best related product* pour *Khan of khans*, *Best free product* pour le *Quickstart Rules and adventure* de *Runequest* et *Best supplement* pour *Reign of terror*), ainsi que l'argent dans les catégories *Fan's choice, Best publisher* et *Best Monster/adversary* pour *Down darker trails*.

La GenCON a également été l'occasion pour l'éditeur d'annoncer la publication à venir de la deuxième édition de *Harlem Unbound*, un JdR indépendant de Chris Spivey qui vient juste de remporter rien moins que trois ENnies d'Or (*Best Art/Cover*, *Best Setting* et *Best Writing*) pour sa première édition, publiée par *Darker Hue Studios*, le studio de l'auteur. Initialement financé sur *Kickstarter* par 644 souscripteurs, *Harlem Unbound* est un supplément pour *Call of Cthulhu* et *Gumshoe* décrivant le quartier de Harlem à New York, à l'époque de Fats Waller et de Duke Ellington, lorsque les afro-américains fuyaient le sud du pays. Comme ailleurs, des horreurs lovecraftiennes se cachent sous les rues ou dans de sombres contre-allées, et des passages donnent sur les Contrées du Rêve. La nouvelle édition réalisée par *Chaosium* contiendra des scénarios additionnels et présentera une nouvelle couverture et des illustrations supplémentaires.

Du côté de *Runequest*, le développement de la nouvelle édition se poursuit, avec l'arrivée mi-septembre de la version PDF du *Gamemaster screen pack*. Il est toujours étonnant de lire qu'un éditeur puisse livrer un écran en PDF, mais pourquoi pas. Bien entendu, ce supplément sera également édité en version physique plus tard dans l'année. Outre l'écran à quatre volets qui donne son nom au supplément, ce pack contient également des feuilles de personnage vierges, des personnages pré-tirés, six cartes, un calendrier gloranthien de 16 pages, un livret de vingt pages contenant les tables courantes, et un livre de scénarios de 128 pages.

Enfin, le 30 octobre sortira le jeu vidéo *Call of Cthulhu* (PS4, X-Box One et PC) dans lequel on nous propose de jouer Edward Pierce, un détective privé vétéran de la 1ère guerre mondiale et acces-

soirement alcoolique, qui se rend dans un manoir lugubre pour enquêter sur le meurtre d'une famille. Ça a l'air plutôt chouette, et on y retrouve l'ambiance pesante de ce jeu légendaire : rituels et chute de santé mentale semblent être de la partie. Les capacités déductives du détective sont mises en scène de façon graphique et immersive. Bon, ce n'est pas du bon vieux JdR sur table, mais ça vaut le coup d'œil !

CMON

Spécialisé dans le jeu de plateau, l'éditeur a créé la surprise en annonçant vouloir décliner sa franchise phare en version jeu de rôles. *Zombicide* : The *Role-Playing Game* devrait prendre place peu de temps avant les événements des jeux aux nombreuses figurines, plaçant les joueurs dans la peau d'un groupe confronté pour la première fois à la menace mort-vivante. Le premier scénario, intitulé *Crossroads*, devrait être entièrement customisable pour permettre une grande diversité d'environnements ou de styles de jeu, pour le plus grand plaisir des joueurs. Conçu par Marco Maggi et Francesco Nepitello (*L'Anneau unique*), le jeu devrait proposer une mécanique différente pour les joueurs et le maître de jeu. Si l'expérience devrait emprunter beaucoup au jeu de plateau pour les joueurs, le maître de jeu devra compter sur un set de dés spéciaux afin de résoudre rapidement les actions des PJ mais également d'induire les comportements des différents protagonistes-non-joueurs. Fidèle à ses habitudes, l'éditeur organisera un financement participatif afin d'organiser le lancement du jeu. Si le produit final s'annonce fortement original, il faudra cependant s'armer de patience puisqu'il n'apparaîtra sur la plateforme *Kickstarter* que fin 2019.

Cubicle 7

Méga pression pour *Cubicle 7* qui a pris le relai de la superbe licence qu'est *Warhammer*. Le livre de base de la 4e édition était attendu en juin en version PDF et en juillet pour ses deux versions (standard et collector en similicuir) mais, depuis fin juin, les informations données chaque semaine ont permis de comprendre que le projet avait pris un peu de retard. La finalisation peut parfois être compliquée, mais *Cubicle 7* a essayé de se montrer rassurant dans sa communication, livrant tout d'abord un PDF d'une version bêta fin juillet avant d'envoyer enfin le PDF final en août.

En attendant, l'éditeur poursuit les rééditions en PDF d'ouvrages légendaires de la 1ère édition : les *sourcebooks Marienburg* et *Middenheim* sont disponibles en téléchargement sur *DriveThru RPG* depuis le mois d'août.

Il semblerait que *Cubicle 7* lance toutes ses forces dans la bataille pour *Warhammer* car, du côté des autres jeux, nulle nouvelle ne nous est parvenue…

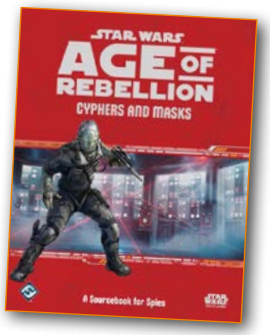
Fantasy Flight Games

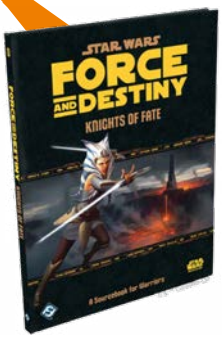
Alors que les jeux de plateau et de figurines et leurs suppléments sortent en nombre chez *FFG*, le jeu de rôle semble être en peine chez l'éditeur américain, probablement à cause de la chaleur estivale. Seuls quelques ouvrages des différentes gammes *Star Wars* sont à signaler. Tout d'abord, *l'édition 30e anniversaire* du JdR initialement publié par *West End Games*, qui se présente sous forme d'un fourreau contenant le livre de règles et le guide est maintenant disponible.

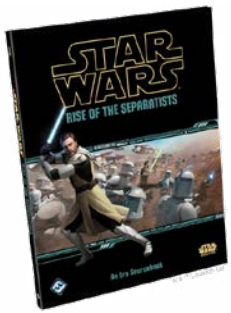
Cyphers and masks, le nouveau supplément pour *Star Wars : Age of Rebellion* dédié aux espions, est désormais disponible et vous permettra de jouer à la guerre des ombres. Selon la formule rituelle, vous y trouverez trois nouvelles spécialités de carrière (courrier, interrogateur et agent dormant), trois nouvelles races (Balosar, Kubaz et Melitto), plein de matériel et de conseils pour pouvoir centrer une campagne sur une équipe d'espions et des règles →













spéciales pour gérer les opérations spéciales.

Knights of Fate, le supplément *Force and Destiny* consacré aux guerriers est lui aussi sorti, mais est déjà en rupture de stock ! Il faut croire que cette carrière attire les joueurs, avec ses trois spécialités (berserker juyo, adepte de la main de fer et colossus), ses trois races extra-terrestres (Dowutin, Mikkien et Phydolon), le nouveau matériel et, surtout, ses règles et conseils pour mettre en scène ce type de personnage.

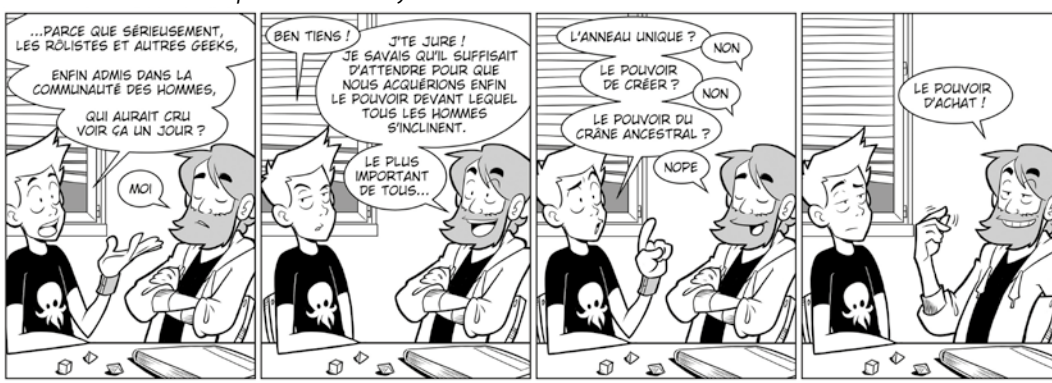
Du côté des *Era sourcebooks*, qui permettent de jouer à d'autres époques, un nouveau supplément est annoncé après *Dawn of Rebellion*. Cette fois, il est question de jouer à l'époque des épisodes I et II, c'est à dire au début de la guerre des clones. *Rise of the separatists* fournira donc une description de la période et du matériel lui correspondant, avec de nouvelles options pour les joueurs. Les jedis devraient être particulièrement soignés puisqu'ils sont alors très présents. L'éditeur annonce ainsi une carrière spécifique avec deux spécialisations, chevalier jedi et padawan. Les clones seront aussi à l'honneur, avec leur propre carrière et des spécialisations d'officier, de pilote ou de soldat. Des races emblématiques de la "*prélogie*" seront également présentes (kamiNoens, géonosiens et umbariens), tout comme certains personnages célèbres, comme Obi-Wan Kenobi et le comte Dooku. Vu la qualité de *Dawn of Rebellion*, on a hâte de voir arriver ce gros supplément de 144 pages !

Green Ronin Publishing

Comme il l'avait annoncé il y a quelques mois, l'éditeur américain a lancé une opération de financement participatif sur *Kickstarter* fin juillet pour financer la publication de son nouveau jeu, *The Expanse*, basé sur la série éponyme de romans de SF écrite par James S.A. Corey. Ce jeu, qui utilise le moteur habituel de *Green Ronin*, l'Adventure Game Engine (AGE), entraîne les joueurs dans un futur lointain dans lequel l'humanité est divisée entre les Martiens, les Belters et les habitants de l'ancienne Terre, qui veulent tous prendre le pouvoir. Mais d'anciennes forces extra-terrestres doivent également être prises en compte.

Conçu initialement par son auteur comme un univers de jeu de rôle, il a ensuite été développé comme série de romans puis de télévision avant de revenir à ses origines. Si *The Expanse* n'est pas nécessairement très connu sous nos latitudes, le jeu est un véritable succès, puisqu'il a été financé en une

WEEKEND WARRIORS *par Tod & Anthony Calla*



heure et a réuni plus de 5 700 contributeurs (dont tout de même 88 Français !) et près de $ 403 000, ce qui en fait l'un des plus gros succès commerciaux dans le monde du JdR.

Avec un tel succès, les souscripteurs ne vont pas se contenter de recevoir l'édition standard ou l'édition spéciale qu'ils ont payée. Bien sûr, un kit du MJ incluant l'écran du jeu était au programme ; il a été enrichi, comme le livre de base, par différents paliers. On pourra cependant s'étonner du procédé : jusqu'à $ 180 000, ce sont ainsi plusieurs chapitres du livre de base qui ont été complétés, ce qui donne un peu l'impression que le livre de base initialement prévu était un peu "maigre"…

À partir de $ 180 000, l'éditeur a débloqué progressivement les PDF des 6 scénarios de la campagne *Abzu's Bounty*, puis des plans en PDF (tous les $ 15 000), et enfin une nouvelle de James S.A. Corey qui sera ajoutée au livre de base. Au regard du montant réuni, on pourra regretter que la campagne ne soit publiée qu'en PDF et qu'un livre physique n'ait pas été débloqué en bonus au bout du compte, ou même en *add-on*. La sortie du jeu est prévue pour janvier 2019 mais les PDF seront disponibles en novembre. Si vous voulez vous faire une idée dès maintenant, un *Quickstart* est téléchargeable sur le site de l'éditeur.

Green Ronin n'a pas limité ses efforts à *The Expanse* puisqu'il a également mis en pré-commande la deuxième édition de son tout premier jeu, *Ork!*, dont le PDF est déjà disponible pour seulement $ 5. De quoi passer une soirée délirante dans la peau d'un monstre, en commettant des actes horribles.

Enfin, le *Mutants & Masterminds Basic Hero's handbook* peut lui aussi être précommandé avec PDF immédiatement disponible. Il est entièrement compatible avec tous les suppléments de la 3e édition de *Mutants & Masterminds*.

Lamentations of the Flame Princess

À défaut de nouveauté, *Lamentations of the Flame Princess* s'est distingué cette année encore aux ENnies, en remportant avec le supplément *Frostbitten and mutilated* l'or dans la catégorie *Best monster/adversary* et l'argent dans les catégories *Best Art - interior*, *Best setting* et *Best writing*.

Mindjammer press

Capharnaüm part à la conquête de l'Amérique : la traduction anglaise a été envoyée aux souscripteurs américains, et les *Deadcrows* étaient présents à la GenCON pour la soutenir et, au passage, faire des dédicaces. C'est l'un des rares jeux originaires de notre petit Hexagone à avoir osé se lancer à la conquête du grand ouest sauvage ces dernières années. Cocorico !

Après deux mois de trêve, les projets repartent sur *Kickstarter* en cette rentrée de septembre : *The Chronicles of future earth – cosmic fantasy role-playing in the post-historical age* (un sacré titre à rallonge !) aura pour cadre un futur lointain. Fonctionnant avec *FATE*, il vous propulsera dans un nouveau cycle de l'humanité mêlant décadence, oubli et renaissance. On met cette première information de côté et on envoie un agent se renseigner pour le prochain numéro. D'ici là, les plus anglophiles d'entre nous auront craqué !

Minos Games

Nouveau venu sur le marché italien, *Minos Games* travaille sur *Rockopolis*, un JdR dans lequel les joueurs aspirent à devenir des stars du rock. Parviendront-ils au sommet de l'affiche ou resteront-ils dans l'anonymat le plus absolu ? Ce JdR au thème tout ce qu'il y a de plus original fera bien entendu l'objet d'un financement participatif en septembre sur *Kickstarter* pour une publica- →



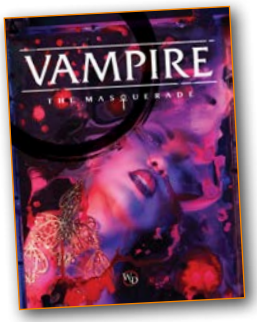














tion en italien et en anglais. Le JdR sera accompagné d'un jeu de plateau.

Modiphiüs

Modiphiüs fait partie des éditeurs particulièrement primés aux ENnies cette année, avec pas moins de quatre distinction : l'or dans la catégorie *Best miniatures products* pour *Star Trek Adventures Miniatures : The Next Generation*, et l'argent dans trois catégories : *Best production values* pour *Star Trek Adventures : Collectors Edition Core Rulebook*, *Best rules* pour *Star Trek Adventures : Core Rulebook* et *Best Aid/accessory* pour le *Conan GM screen*.

L'éditeur poursuit son effort sur le jeu du barbare cimmérien, puisque deux suppléments de poids débarquent : *Nameless Cults* est consacré aux dieux, démons et monstres qui hantent les terres hyboriennes. Il est le guide indispensable au MJ sur les cultes, divinités et créatures extra-dimensionnelles du monde de Howard. Il présente aussi les cultes, souvent innommables, qui sont associés aux dieux sombres. Crom, Bori, Mithra et Ishtar sont les plus sympathiques, alors imaginez quels cultistes dégénérés vénérant des abominations encore plus folles vous allez découvrir dans les pages de ce tome ! Là-dessus, ils ont ajouté quelques petits nouveaux et, pour parfaire l'horreur, les principaux dieux du Mythe sont aussi de la partie, autant comme un hommage à l'Homme de Providence que pour leur présence logique dans l'Âge hyborien **:** les deux auteurs échangeaient beaucoup à l'époque et la trace des Anciens est perceptible dans certaines nouvelles.

L'autre supplément, *Ancient Ruins and Cursed Cities*, explore les vestiges des temps anciens. Des civilisations préhumaines, voire inhumaines, ont arpenté les terres bien avant la naissance de Conan. Les plus célèbres vestiges du passé sont décrits, ainsi que des lieux plus mystérieux, comme la cité Sans nom, la Lémurie et les ruines atlantes. Comme dans l'ouvrage précédent, le Mythe est aussi de la partie avec la présentation de R'lyeh, la Cité des Anciens et bien d'autres surprises encore. Si ce choix pléthorique ne vous suffit pas, un système de génération de ruines est aussi fourni, avec les règles d'exploration qui vont avec. Vous pourrez les remplir des trésors et monstruosités présentes dans ce supplément.

La nouvelle extension du plébiscité et multi primé *Tales from The Loop* aura droit à son financement participatif début septembre. Toujours basé sur un *art book* de Simon Stålenhag, le jeu développé par les équipes de Fria Ligan pourra prolonger vos précédentes parties ou constituer un nouveau point d'entrée dans l'univers puisque celui-ci sera également jouable en *stand alone*. S'il vous sera possible de faire grandir vos personnages de *Tales from The Loop* dans cette nouvelle aventure, sachez que la mort pourra cette fois-ci être au rendez-vous. L'univers *retro-sci-fi* de *Things from the Flood* semble donc s'enrichir avec ce nouvel opus de thématiques plus sombres et matures, pour notre plus grand plaisir.

Histoire de changer d'ambiance, l'éditeur britannique vient de signer un partenariat avec *Gale Force 9* pour publier le jeu de rôle officiel de *Dune*. Aucune autre info n'a filtré pour le moment, mais nous restons à l'affût.

Et surtout, comme nous l'annoncions dans notre dernier numéro, *Modiphiüs* est désormais l'éditeur de *Vampire : the Masquerade* (sur licence de *White Wolf*), dont la 5e édition est parue au mois d'août. S'ensuivra la sortie, à l'automne, de deux *sourcebooks*, *The Anarch* et *Camarilla*, et du *Storyteller's screen*. Signalons également l'existence d'une version "*deluxe*" du livre des règles, d'un coffret pouvant contenir ce que l'on pourrait finalement considérer comme un "*tryptique de base*", et d'un *bundle* constitué du coffret garni (livres + écran), d'un set de dés et d'un

petit carnet de notes. Le tout a l'air très chouette, et on a hâte de voir ça de plus près !

Monte Cook Games

Livré avec 9 mois de retard sur le calendrier prévisionnel, le très intrigant *Invisible sun* a été expédié cet été aux quelques 1 800 souscripteurs qui, dans le monde entier, ont soutenu ce projet sans en savoir grand-chose sinon qu'il contient du beau matériel et une panoplie d'outils intéressants comme Monte Cook en a le secret, le tout pour un tarif assez prohibitif (même si probablement justifié au regard du matériel produit). Comme on a hâte d'en savoir plus, l'un des membres de la Rédaction a sacrifié son PEL pour pouvoir ouvrir la fameuse boîte noire et en dresser la chronique. Rendez-vous au prochain numéro.

Pour la suite, Monte Cook a réalisé une nouvelle campagne de financement participatif sur *Kickstarter* au cours du mois d'août visant à publier un ouvrage de théorie destiné aux joueurs (et aux MJ aussi !). Comme les ouvrages publiés précédemment par *Lapin Marteau* dans la collection *Sortir de l'auberge* (*Mener des parties de JdR*, *Jouer des parties de JdR*), le but de *Your best game ever !* est de prodiguer des conseils, des suggestions, des trucs aux joueurs et MJ pour améliorer l'expérience de jeu, que ce soit à la table ou en dehors des parties. L'ouvrage ne traite donc absolument pas de la question des règles propres à chaque jeu, mais plutôt de tout ce qui tourne autour : créer et incarner un PJ, animer une partie, écrire des scénarios, créer un jeu et le faire publier… L'ouvrage s'adresse aussi bien aux novices qu'aux joueurs expérimentés. Comme *Lapin Marteau*, Monte Cook a choisi pour ce livre de réunir autour de lui différents auteurs de JdR afin d'intégrer une grande diversité de styles de jeu, d'opinions…

Si *Your best game ever !* est déconnecté de tout système, paradoxalement, la campagne de financement comportait également une nouvelle version du *Cypher System Rulebook*, le jeu générique de l'éditeur, que ce dernier semble associer "*aux idées et sensibilités*" contenu dans le premier ouvrage. Fondamentalement, le jeu ne change pas mais l'auteur y a intégré les nouveautés contenues dans la nouvelle édition de *Numenera*. Il a également développé la possibilité pour le MJ et les joueurs de customiser les focus pour les adapter à tout type de personnage et de jeu.

La campagne a été un véritable succès, que dis-je, un raz-de-marée, avec 5 591 contributeurs (et près de $ 582 000), environ 2 800 souscripteurs ayant soutenu *Your best game ever !* uniquement, tandis que les autres ont choisi une combinaison du livre et du nouveau *Cypher System Rulebook*.

Ashes of the Sea est une aventure pour *Numenera* qui s'accompagne d'un kit de démarrage et de six pré-tirés. Idéal pour s'initier, tester, ou se faire une partie isolée d'une campagne en cours. Un étrange objet transporte les joueurs en des endroits éloignés et inconnus. Pour rentrer chez eux, il leur faudra trouver la clef, elle-même cachée dans un site tabou placé sous la garde d'une statue vénérée par une tribu locale. Il ne sera pas simple d'en sortir. Tout est fourni pour vous faire vivre un *one-shot* bien dépaysant.

Nocturnal media

Pour faire suite au décès en juin 2017 de Stewart Wieck, patron de *Nocturnal Media*, co-fondateur historique de *White Wolf* et co-créateur du Monde des Ténèbres, *Chaosium* et *Nocturnal Media* se sont accordés lors de la dernière GenCON pour que le premier donne un coup de main au second pour éditer et distribuer *Greg Stafford's King Arthur Pendragon RPG*, ainsi que pour gérer plusieurs *Kickstarter*. Ainsi, les produits à venir porteront la marque des deux éditeurs.

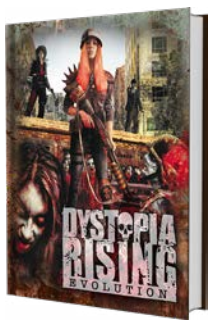














Par ailleurs, Greg Stafford prend une semi-retraite et se retire de la direction de la gamme *Pendragon*.

Onyx Path

Après la sortie de la tant attendue cinquième édition de *Vampire*, c'est au tour de *Wraith* de connaître une renaissance pour son vingtième anniversaire. Un mort peut ressusciter, mais un fantôme ? Forcément, oui, quand vous hantez le Monde des Ténèbres depuis aussi longtemps. Il devrait donc ressortir sous la forme d'un imposant livre de quelques centaines de pages, qui regrouperont sans aucun doute toutes les informations de création qui peuplaient à l'époque les suppléments. La gamme originale était cependant plus modeste que les autres. Reste qu'il y a de quoi nous pondre un bon gros pavé exhaustif, comme l'éditeur en a pris l'habitude.

La nouvelle édition de *Scion* a donné naissance à une variante du *storytelling system*, poétiquement nommé *Storypath systemis*. Il est, semble-il, la nouvelle marque de fabrique de l'éditeur, qui va l'utiliser pour son prochain jeu, *Dystopia Rising : Evolution*. Le *KS* est presque bouclé, il a fonctionné mais est resté un succès relativement modeste. L'accroche est pourtant intéressante : après une apocalypse nucléaire, l'humanité survivante doit se reconstruire tout en résistant à la menace d'extinction venant de l'invasion zombie. Quand *The Walking Dead* rencontre *Fallout*, la vie ne doit pas être facile. Heureusement, les auteurs ont prévu un guide de survie personnel, qui a été obtenu à grands coups de paliers débloqués. Il faudra attendre 2020 pour voir débarquer ce nouvel armageddon, espérons que d'ici là un vrai ne nous soit pas tombé sur la tête.

Paizo

Récompensé d'un ENnie d'argent *Best cartography* pour *Starfinder Pact worlds*, *Paizo* ne ralentit pas la cadence depuis la sortie de *D&D5*, bien au contraire. Les ouvrages des gammes *Pathfinder* et *Starfinder* continuent de pleuvoir tous les mois, au risque de donner dans le déjà-vu du côté du jeu medfan.

War for the crown, l'*adventure path* pour *Pathfinder*, est arrivé à son terme cet été avec le sixième et dernier tome, *The Six-legend soul*. Comme toujours, les héros vont devoir affronter un final démoniaque parsemé de créatures plus balèzes les unes que les autres pour pouvoir triompher enfin ! À peine une campagne bouclée, l'éditeur enchaîne avec une nouvelle : *Return of the Runelords*. Vous vous croyiez débarrassés des Seigneurs des runes ? Eh bien non, ils sont de retour, et ça va faire mal ! Bon, il est vrai que dans la première

WEEKEND WARRIORS *par Tod & Anthony Calla*



campagne, il n'était question que d'un Seigneur des runes, il en restait six autres… Tout est donc à refaire ! Le premier volet, *Secrets of Roderic's cove*, est déjà disponible et la suite arrive : *It came from hollow moutain* mi-septembre et *Runeplague* en octobre.

En dehors des campagnes, *Paizo* poursuit également le développement des livres de règles et de *setting* : *Ultimate combat* et *Bestiary 5* sont désormais disponibles en version de poche, et *Advanced race guide* et *NPC Codex* adopteront le même format en octobre. Deux *Companions* seront également disponibles courant septembre, *Heroes from the fringe* et *Plane hopper's handbook*. Enfin, *Sandpoint, light of the lost coast* sortira en octobre, en complément de la campagne. On prend les mêmes et on recommence, en quelques sortes, mais c'est cette fois un livre de 96 pages qui détaille la petite bourgade, ses environs, ses habitants et ses créatures.

Starfinder n'est pas en reste, avec l'*Armory*, déjà disponible, et la sortie du deuxième *adventure path* de la gamme, *Against the Aeon throne*. Notons au passage un changement de format : les campagnes dans l'espace se font désormais en trois tomes au rythme d'un épisode par mois. *The Reach of empire* et *Escape from the prison moon* seront disponibles d'ici la fin du mois, et la campagne se terminera en octobre avec *The Rune drive gambit*. Côté règles, *Alien archive 2* viendra compléter la liste des créatures à affronter.

Pinnacle Entertainment Group

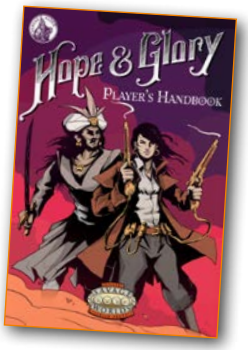
Licensee Spotlight présente ce mois-ci ses nouvelles adaptations : *Hope & Glory* est un univers *steampunk* dans lequel le monde occidental a été anéanti, les capitales de l'Europe ayant été ensevelies sous une épaisse couche de glace. Au lendemain de la catastrophe, une nouvelle civilisation est née du mariage du pragmatisme victorien et de l'imagination indienne. Après un siècle d'isolement, le Raj anglo-indien avance vers un avenir de paix et de progrès. C'est une nouvelle ère d'exploration et de découverte dans laquelle les joueurs, aventuriers de tous poils, vont devoir affronter des ennemis tels le fier Tigre à Dents de Sabre ou les agents du terrible Czar le cossack. À moins qu'ils ne découvrent les secrets des Neufs Inconnus Maîtres du Monde. Une demi-douzaine de modules de scénarios sont disponibles en plus des livres du MJ et des joueurs, ambiance vernienne assurée.

Titan Effect nécessite le *Super Powers Companion* en plus des règles de *Savage Worlds*. Il plonge les joueurs dans un monde à mi-chemin entre *Metal Gear Solid* et *X-Men*. Ils incarnent des agents dotés de capacités psychiques, luttant contre des soldats génétiquement améliorés appartenant à des organisations secrètes. L'enjeu n'est rien de plus que l'avenir et l'évolution humaine. Le monde a bien changé, le commun des mortels ne réalise pas à quel point il est devenu étrange et dangereux. Un monde où la frontière entre le Bien et le Mal est plus floue qu'elle n'y paraît. Loin du manichéisme nian nian, lancez-vous dans des aventures sombres et violentes pour sauver l'Homme.

Quality Games

Ce nouvel éditeur italien a décidé de sortir une nouvelle édition de *Lex Arcana*, l'un des premiers et des plus vendus des JdR italiens, publié pour la première fois en 1993 par Dal Negro. Le jeu se déroule dans un empire romain qui a résisté aux invasions barbares et qui, au Ve siècle après J.C., domine toujours le monde. L'empire dispose d'une unité spéciale de gardes prétoriens, la Cohors Auxiliaria Arcana, chargée de lutter contre les forces surnaturelles qui le menacent. Le jeu fera l'objet d'un *crowdfunding* sur *Kickstarter* →

















courant septembre, qui a pour objet de financer une édition en deux langues, italien et anglais.

Riotminds

L'éditeur suédois a mis plus de temps que prévu pour assurer la traduction en anglais de *Roi-de-Rats*, la campagne pour *LexOccultum* débloquée dans le cadre du financement participatif du jeu. Les autres ouvrages en revanche sont tous terminés et ont été mis à disposition des souscripteurs en version numérique en attendant l'impression et l'envoi des ouvrages physiques.

Du côté de *Trudvang*, l'ensemble des ouvrages financés dans le cadre de la campagne *Stormlands* ont été traduits et sont en cours de relecture avant de pouvoir passer en phase de maquette. Il nous faudra cependant patienter quelque temps encore avant de voir le résultat physique.

Shattered Tower

Ce collectif de *game designers* et d'illustrateurs italiens a annoncé la publication d'un nouveau jeu "*mythique-punk*" en avril 2019 après avoir réussi sa campagne sur *Kickstarter*. Tyntyr est un monde vaste et extrêmement hostile qui s'est construit sur les cendres d'une guerre entre la planète elle-même et une civilisation ancienne et avancée. Les PJ devront voyager à travers les territoires dominés par la nature et les Dra-Idjias, des créatures mystiques puissantes qui ont emprisonné et contrôlent les descendants des colons ayant survécu à la guerre qui s'est déroulée plusieurs siècles auparavant et vivent toujours sur la planète. Le jeu est prévu en italien et en anglais.

Spidermind Games

Pas sûr qu'on en ait jamais parlé dans Casus, et pourtant *Elite Dangerous* est aussi un JdR. Issu d'un financement sur *Kickstarter* en 2017, il est surtout le dernier produit dérivé d'une grosse licence de jeu vidéo. Les joueurs y incarnent des pilotes qui arpentent l'espace pour commercer, pirater, découvrir… Un bon jeu d'exploration en ligne. Depuis deux ans, sa translation en jeu de rôle arrive à son terme. La communauté du format numérique a soutenu sa naissance rôlistique. Le résultat a donné une gamme bien fournie qui débarque maintenant outre-Manche. On est dans du *space opera* classique, à la *Star Trek* mais sans espèces *aliens*. Les personnages constituent l'équipage d'un vaisseau spatial, d'abord modeste, mais qui évoluera avec le temps et les scénarios. Le système de jeu est original ; une version d'essai permet de le tester depuis un an, ce que nous avons fait, et il fonctionne bien. La gamme a été bien étoffée lors de la souscription. Vous avez donc déjà, en plus du livre de base, l'écran, plusieurs suppléments, des sets de dés, un bloc de fiches de perso… Le design et les illustrations sont à la hauteur des standards actuels. On sent l'inspiration du média vidéo derrière le JdR. Vu le succès auprès de ses fans, une traduction française ne serait pas incohérente. Qui s'y colle pour concurrencer les mastodontes du créneau SF ?

The World Anvil

The World Anvil est un éditeur amateur italien qui a créé le système générique *Monad RPG* et deux *settings* : *Nostalgia*, un univers de SF dans lequel les survivants de l'humanité voyagent à travers la galaxie, et *Dead Air*, un *setting* post-apo dans lequel des spores mutantes ont détruit la civilisation. Un nouveau cadre de campagne est au programme : *Endelstrom*, un monde aquatique au style hellénique teinté de fantasy.

Troll Lord Games

Harvesters est un jeu de rôle dans lequel les joueurs incarnent des animaux ayant une forme humanoïde, tels des blaireaux, des lapins ou encore des écu-

reuils, qui s'embarquent dans des aventures formidables. Le genre rappelle forcément des œuvres littéraires telles *La Guerre des clans* de Erin Hunter, ou encore *Le Vent dans les saules* de Kenneth Grahame (magnifiquement adapté en BD par Michel Plessix). Ou encore la série *Cluny le Fléau*, de Brian Jacques, dont la thématique est très proche du JdR. Sans parler de *Mouse Guard*, le comics adapté en JdR. Comme dans ces derniers, *Harvesters* est un univers de *fantasy* dans lequel même les plus petites créatures peuvent être de grands héros, endossant le rôle de chevaliers, de roublards, de magiciens ou encore de guerriers pour sauver des trésors et trouver des princesses. Ou l'inverse !

Le jeu a rencontré un certain succès, séduisant 236 contributeurs et remportant près de $ 10 000 (alors qu'il ne nécessitait que $ 1 000 pour pouvoir être réalisé). Le jeu se veut complet et sera livré dans une boîte à partir du mois de décembre.

Ulisses North America

Le supplément *Aventuria Compendium* pour *The Dark Eye*, financé sur *Kickstarter* en 2017, est arrivé au mois d'août. Envoyé aux souscripteurs, il ne devrait pas tarder à apparaître en boutique.

Wrath-Glory, le JdR dans l'univers de *Warhammer 40.000*, est au top des ventes de livres numériques sur *DriveThru RPG*. Quelques exemplaires de la jolie version collector en similicuir pouvaient être achetés sur le stand de l'éditeur à la GenCON.

Ulisses Spiele

HeXXen 1733 sort fin septembre, avec six mois de retard (même si les PDF sont déjà disponibles sur le site d'*Ulisses*). Pour un premier contact, le *Schnellstarter*, également baptisé *crowdfunding pack*, vous permettra de découvrir rapidement le jeu avec un beau livret de 24 pages présentant rapidement le monde, les règles et un scénario d'introduction, le tout accompagné de posters, de six prétirés et de marque-pages.

Le jeu en lui-même est constitué d'un livre de règles de plus de 250 pages et d'une boîte intitulée *Die Werkzeuge des HeXXenmeisters* (*Les Outils du MJ* dans la langue de Goethe) comprenant des marqueurs, des dés, une carte d'Europe, un *flip-mat*, l'écran du jeu, un livret d'aventure et un CD de musique d'ambiance. En même temps que le jeu, sortent également une campagne, un *sourcebook* ainsi qu'un second CD de musique d'ambiance, *HeXXenklang*. La campagne *Königreich der Dornen* s'annonce comme une grande aventure faisant appel aux ingrédients rappelant ceux des frères Grimm : entre la Saxe et la Bohème, les PJ portent secours à Frieda, une soigneuse aux prises avec un homme qui se transforme sous leurs yeux en monstre épineux. Dès lors, ils sont entraînés dans une histoire qui va les mener par-delà les montagnes jusqu'à la Muraille d'épines qui dissimule le royaume de la Reine des roses. Outre le livre du scénario, le coffret contient également un *sourcebook* sur le Royaume d'épines. *Archiv des Wächterbunds I*, quant à lui, contient l'histoire des légendaires Chasseurs, des mini-aventures, des nouvelles, un *artbook*, et un complément à la campagne.

Du beau matériel pour un jeu prometteur : en 1733, l'Europe est en proie aux forces du Mal depuis près d'un siècle, après qu'une bande de soldats a ouvert sans le vouloir un portail sur les Enfers au cœur de la Forêt Noire. S'en est suivie une terrible tempête au cours de laquelle l'archidémon Asmodée s'est emparé de la Forêt Noire, et des hordes de spectres, vampires, loups-garous, sorcières et autres démons ont déferlé. Rome a été conquise avant d'être reprise plusieurs années plus tard par celui qui est devenu, à 33 ans, le →

















nouveau pape Lucius. En Espagne, une nouvelle Inquisition a été créée au côté d'ordres de chevalerie pour lutter contre les forces du mal. Et, en France, des savants de la Sorbonne ont mis au point un piège à esprits permettant d'exploiter cette forme d'énergie. Cependant, des sorcières d'eau ont convoqué Leviathan, créant un gigantesque raz-de-marée qui a ravagé les côtes depuis le Portugal jusqu'à l'Allemagne, submergeant les Pays-Bas.

Dans ce cadre, les joueurs incarnent des Chasseurs qui luttent contre les forces obscures. Le jeu s'inscrit dans l'ambiance de films comme *Brothers Grimm*, *Hansel and Gretel* ou encore *Van Helsing, chasseur de vampires*. Autrement dit, l'action y a une part prépondérante et les aventuriers sont véritablement des héros. Pour ce faire, les auteurs ont créé un système simple se voulant cinématique. Cinq types de D6 (de couleurs différentes) sont utilisés, portant non pas des valeurs mais des symboles permettant de déterminer la réussite des actions (ça rappelle *Genesys* sur le principe, mais ça fonctionne un peu différemment !). À première vue, le résultat est fun et dynamique. Si on ajoute qu'il en faut beaucoup pour envoyer un héros au tapis alors que ceux-ci peuvent balayer plusieurs morts-vivants d'un coup, vous comprendrez de quoi il retourne…

Du côté de *l'Œil noir*, le supplément *Wege der Vereinigung*, consacré à la sexualité en Aventurie, est arrivé, accompagné de plusieurs ouvrages (recueils de scénario ou suppléments de règles) et accessoires (cartes, jetons…). Si on pouvait craindre quelque chose de graveleux, ce n'est pas le cas et, à première vue, ce pavé de 250 pages semble plutôt intéressant. Le *Kompendium 2* apporte bien entendu son lot de nouvelles règles, et *Heldenwerk - Archiv 2* est un recueil de scénarios de la gamme du même nom. Pour la suite, un *artbook* est au programme et un *sourcebook* régional, *Die Flusslanden*, devrait sortir d'ici la fin de l'année. Et bien sûr, on attend *Havena* dont les premiers PDF commencent à arriver chez les souscripteurs.

White Wolf

La cinquième édition de *Vampire* est arrivée, mais ça se passe désormais chez *Modiphiüs* (*cf*. ci-dessus).

Wizards of the Coast

Cette année encore, *WotC* remporte l'ENnie d'or en tant que *Best publisher, Fan's choice*, malgré le peu de produits édités et l'absence totale de prix remporté par ailleurs dans cette compétition. L'écart entre cette distinction donnée par les fans et la reconnaissance donnée à certains éditeurs *via* leurs produits, notamment *Arc Dream* cette année avec pas moins de six récompenses pour *Delta Green* (*cf*. ci-dessus), est tout simplement étonnant !

La toute nouvelle sortie pour *D&D5*, disponible en septembre, est le module d'aventure *Dragon Heist* qui s'inscrit dans la gamme-univers *Waterdeep*. Ce qui commence par une simple quête entraîne les PJ dans un vaste complot au sein de la cité de Waterdeep/Eauprofonde et débouche sur une chasse au dragon. Est-ce une bonne idée d'accepter si vite un contrat du célèbre explorateur Volothamp Geddarm ? Vous avez intérêt à ne pas juste débarquer à Waterdeep, car vous allez devoir cavaler à travers les quartiers de la ville afin de découvrir et déjouer un sinistre complot. Forcément, il implique certaines des personnes les plus influentes ! L'ambiance cape et épée est assurée, avec de quoi se faire des ennemis puissants. Enfin, si vous survivez à cette chasse aux œufs.

Cette aventure aura une suite en novembre, *Dungeon of the mad mage*, qui permettra aux personnages d'évoluer du niveau 5 au niveau 20, rien que ça ! Se tenant encore une fois dans la cité



où l'on n'a pas pied, le méga-donjon en question est construit sur 23 niveaux, avec plein de secrets, de trésors et que sais-je encore. Le rêve du donjonneur !

Par ailleurs, *Wizards of the coast* va créer un pont entre *Do-D5* et *Magic* en publiant fin novembre *Guildmaster's guide to Ravnica*, un *setting* urbain pour *Do-D5* issu de l'un des univers de *Magic*. L'éditeur ramène aussi Eberron sur le devant de la scène. Cette fois, ce n'est pas un livre en dur mais un PDF pour que les auteurs en herbe de la DM's Guild puissent l'utiliser et créer du contenu pour Eberron. Ça étend le *Unearthed Arcana* qui permettait déjà d'approcher Eberron, et on a quand même un PDF de 60 pages qui se transformera peut-être un jour en livre de setting.

Enfin, *Wizards of the Coast* s'associe au créatif Ivan Van Norman pour réaliser deux albums pour enfants estampillés *Do-D*. Respectivement nommés *A,B,C's* et *1,2,3's of Do-D*, ces albums sont richement agrémentés des adorables illustrations de Caleb Cleveland. En parcourant le monde de *Donjons et Dragons*, nos chères têtes blondes pourront ainsi apprendre et découvrir les chiffres et les lettres aux rythmes de comptines à lire à haute voix, accompagnées de leurs vénérables parents rôlistes, cela va sans dire !

Marc Sautriot, Olivier Halnais et SLM



ENTRETIEN

AUTEUR

Anthony « Yno » Combrexelle

« J'essaye de ne jamais faire la même chose »

Anthony Combrexelle, plus connu dans notre milieu sous le pseudo de Yno, est un des auteurs français de jeux de rôle les plus innovants et intéressants de ces quinze dernières années. Pour Casus, *il revient sur son parcours, ses envies, sa façon de jouer et d'écrire. Très intéressant !*

Yno's digest

Anthony Combrexelle est né en 1980. Il découvre par lui-même le JdR puis fréquente rapidement un club de JdR. Graphiste dans la vraie vie, il collabore en 2005 pour *Vermine* chez le *7e Cercle* et deux ans plus tard, il publie son premier jeu de rôle. Depuis, il expérimente, produit, principalement pour du contemporain « tordu fantastique », comme il le dit lui-même. Yno publie désormais aussi des romans et joue toujours avec une belle fréquence au JdR comme on l'aime !

***Casus Belli :* Comment te présenterais-tu pour nos lecteurs qui ne te connaîtraient pas déjà ? Bon courage pour l'exercice toujours délicat d'auto-présentation !**

Yno : (rires) Je suis joueur de jeu de rôle depuis 1993. J'avais treize ans. Je suis graphiste dans la vraie vie. J'écris du jeu de rôle en tant qu'amateur depuis vingt ans et j'ai commencé mes premiers écrits professionnels depuis une quinzaine d'années. C'était pour le jeu *Vermine* chez *7e Cercle*. Ensuite, j'ai publié une série de jeux chez *John Doe*, en commençant par *Patient 13*, puis *Notre tombeau*, et *Americana*. J'ai aussi participé à des petits projets par-ci par-là, j'ai aussi donné des coups de main en illustration, par exemple chez *John Doe* pour *Warsaw*. Voilà, j'ai fait tout un tas de choses mais j'aurai dû amener mon CV !

***CB :* Comment est-ce que tu découvres et tu commences le JdR en 1993 ?**

Y : Je le découvre par un magazine de jeu vidéo, *Player One*, celui de mars-avril 1993 !

***CB :* Quelle précision !**

Y : (rires) Oui, j'en ai parlé hier justement, et du coup, j'ai retrouvé le numéro avec un dossier spécifique sur les RPG, les jeux de rôle médiéval-fantastique en jeu vidéo donc, et il y avait un encadré sur Gary Gygax et *Donjons & Dragons*. Je me suis demandé ce que c'était, je me suis renseigné, je suis tombé sur *Casus Belli* en kiosque ! Tu as vu là, en termes de narration, c'est bien, au bout de trois questions, on arrive à *Casus* (rires) !

***CB :* On sent la maîtrise de l'auteur qui a l'habitude de raconter des belles histoires ! (Sourire) Ensuite, comment tu passes de *Casus* à ta première partie ?**

Y : Cela fait très prétentieux, mais j'ai toujours été très créatif. J'ai même l'impression que j'étais plus créatif quand j'étais gamin. En fait, j'ai écrit mon premier jeu avant de jouer pour la première fois. J'étais très jeu vidéo, je regardais ce qui se faisait, j'avais découvert aussi *Alone in the dark*, un jeu très Lovecraftien à l'époque, donc j'ai copié ce que je connaissais des mécaniques des RPG, de ce que je voyais dans *Casus*. Mon jeu avait un score d'attaque, un score de défense, un score de constitution, des points de vie, des *d6* et le scénar' du jeu vidéo que j'ai redécoupé et que j'ai essayé de maîtriser à mon paternel et à mon frère. Voilà comment ça a commencé, avant même d'acheter *L'Appel de Cthulhu (L'AdC) 5e édition*, mon premier achat de JdR, si on laisse *Casus* à part.

***CB :* Donc, ta première partie, tu es MJ et tu as écrit le scénario !**

Y : Tout à fait. En fait, j'avais rétro-ingénieré ce que j'avais lu dans *Casus* et dans les jeux vidéos. Je me disais : ça doit être comme ça en gros les règles ! (Rires)

***CB :* Après cette première expérience artisanale, quand est-ce que tu as rencontré des gens qui jouaient de façon plus conventionnelle, avec un jeu pro et des règles ?**

Y : En fait, j'ai parlé de ce que je faisais chez moi à un de mes potes de collège en lui proposant de tester et il m'a dit qu'il y avait un club de JdR en ville. Son grand-frère y était. Du coup, c'était la caverne d'Ali-Baba. J'ai fait du *JRTM* (jeu de rôle des Terres du Milieu, l'univers de JRR Tolkien) et du *Stormbringer*. Et puis j'ai acheté *L'AdC* après. À 13-14 ans, je n'étais pas du tout branché med-fan, j'étais dans la vague rébellion. Il fallait que ça soit *dark*, Cthulhu, horrifique. Je lisais Lovecraft, j'écoutais Metallica, j'étais de cette tribu là (rires). Mais ça ne m'empêchait pas au club de tester et de découvrir des trucs en med-fan.

***CB :* Tu as commencé en écrivant tes jeux et tu n'as jamais arrêté, donc ?**

Y : C'est ça. Mais même avant le JdR, quand j'étais gamin, je créais mes jeux. J'ai fait un jeu de cartes *Street Fighter* où il fallait avoir en main les combos de cartes pour balancer un coup, j'avais pris *Formule Dés* pour faire un jeu *Wipeout* avec des pouvoir sur les cartes, tout jeune, je découpais mes golgoths de Goldorak en papier... Depuis toujours, j'ai créé mes propres jouets.

***CB :* Du point de vue de l'édition, le jeu qui marque un tournant pour toi, c'est *Patient 13*. Ta première publication « *professionnelle* », même si ce terme dans une industrie aussi minuscule que celle du JdR ne veut pas dire grand-chose. Est-ce qu'il s'agit pour toi d'un tournant ?**

Y : Pour moi, le tournant, c'est ma collaboration à *Vermine*. C'est 2005. *Patient 13*, c'est 2007. Mais *Vermine*, j'ai dû travailler pour d'autres. Il faut être pro, il faut rendre ses textes à l'heure, il faut rendre de la qualité, il faut respecter le signage. Ponctuel, sérieux, toutes ces choses dont je n'ai rien à faire quand je bosse pour moi. Ça m'a obligé à faire autrement. Et donc, ça constitue un vrai tournant. Après, *Patient 13*, c'est mon bébé, mais ça m'a moins marqué que de commencer à travailler pour d'autres. Je sais que le jeu est très apprécié, donc ça le rend spécial, évidemment. Je sais que des gens qui n'accrochent pas forcément à ce que je fais peuvent y trouver de l'intérêt.



> « Depuis toujours, j'ai créé mes propres jouets »

***CB :* Par la suite, dans tes créations, tu as beaucoup expérimenté au niveau des formats. Tu as compté parmi les pionniers sur le principe du *shooter*, puis avec *Channel Fear*, tu as proposé un format de série. Quelle était →**

ton intention dans cette recherche de formats originaux ?

Y : Les *shooters*, j'avais utilisé aussi le terme de *burst*, au départ, ce sont des termes que j'utilise moi pour essayer de faire rentrer des projets dans des cases. Sinon, tous mes projets seraient différents et je devrais réexpliquer à chaque fois ce que je fais. Ça n'empêche qu'il faut quand même des explications mais, pour moi, c'est un peu plus simple parce que ça me permet de dire : je ne vais pas réinventer la roue et je peux faire entrer ce projet dans ce cadre. Les *shooters*, c'est un morceau de contexte. Je n'ai pas envie d'écrire un jeu complet à chaque fois, me prendre la tête avec des règles. Je n'ai pas forcément envie d'écrire un scénario… J'ai un bout de contexte, comment je le vends ? Du coup, j'ai utilisé le terme de *shooter* : je vous propose un morceau de contexte très marqué, très particulier. Effectivement, je mets avec un petit système de règles si vous avez la flemme d'adapter ça à votre système de jeu préféré, mais ce n'est pas un but en soi. Le but, c'est de vider ma tête et mon disque dur de toutes mes idées un peu développées pour proposer quelque chose de très orienté sur un sujet particulier. Le terme de *burst*, c'est pour des petites campagnes indépendantes. Souvent, quand on joue une campagne, elle est forcément reliée à un jeu, donc à un univers. Du coup, à la fin, il faut un peu ranger les jouets quoi. Tu ne peux pas casser ton univers. Moi, ce que j'aime bien, quand je joue à un jeu, que je regarde une série télé ou un film, c'est qu'à la fin, c'est vraiment la fin. Du coup, proposer un *burst*, c'est aussi dire : vous allez changer de votre jeu habituel. Vous jouez à un jeu depuis trois ans, là pendant cinq ou six semaines, vous allez faire autre chose, ça va vous rafraîchir un peu, changer les habitudes. Et à la fin, ça peut vraiment être la fin. Il y a un petit côté excitant. On est sûr de rien. Et le fait de ne pas coller à un contexte, tu n'as pas des joueurs qui connaissent mieux que toi le monde, comme c'est le cas de *Vampire la mascarade* ou *Shadowrun*. Là, dans un *burst*, un monstre débarque et tu ne sais rien de lui, c'est beaucoup plus impressionnant.

> « Je joue vraiment beaucoup à D&D5 depuis un an et demi »

***CB :* Parmi les *shooters* que tu as écrits, lequel te parait le plus intéressant, pour lequel as-tu une tendresse particulière ?**

Y : Pas évident… Mais je pense que ce serait *La Nuit des chasseurs*. C'est un western crépusculaire. Je n'aime pas trop le western – dit le mec qui a fait jouer des dizaines et des dizaines de parties de *Deadlands* ! (Rires) Mais c'est vrai que je ne suis pas très western au départ et, justement, je suis d'autant plus content d'avoir l'impression que j'ai réussi à faire le western que j'aime. Il y a une accroche forte et, derrière, il me semble que la prise en main est facilitée par une vraie intro. Après, un vrai bac à sable avec beaucoup de quête et de sous-quêtes, pour reprendre les termes du jeu vidéo. Et il y a des conclusions pour chacune d'entre elles, donc des fins esquissées pour aider le MJ à maîtriser. Je pense que celui-ci est vraiment carré.

***CB :* Avec *Channel Fear*, une création un peu plus tardive, tu as proposé un autre format, du jeu comme une série de télévision. Là encore, qu'est-ce que tu cherchais à proposer avec ce concept ?**

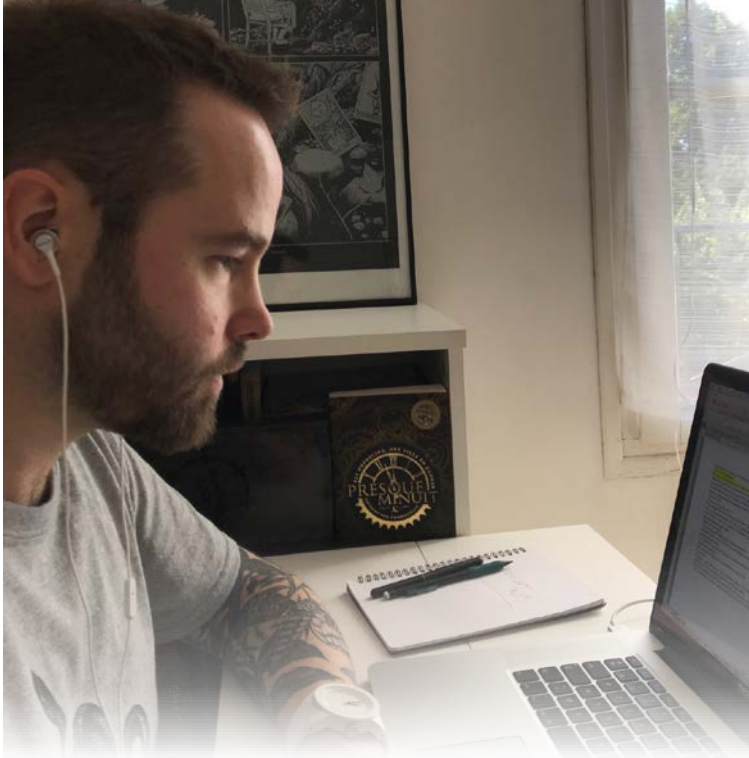
Y : Ce sont des scénarios courts, contemporains, fantastiques. Courts, mon idée, c'est qu'on puisse les jouer en deux heures. Après, dans la pratique, je sais que certains types de joueurs vont les jouer en cinq heures parce qu'ils sont habitués à jouer tranquillement et à se laisser aller, mais j'essayais d'écrire des scénarios qui sont plus concis. Il y a moins de pistes secondaires, moins de superflu. J'avais beaucoup d'idées de scénarios fantastiques, mais je n'ai pas envie de réinventer un jeu à chaque fois. Je me suis dit, je vais trouver un

petit concept rigolo, en l'occurrence des reporters du paranormal qui vont vivre de nouvelles enquêtes à chaque fois. Il y a un côté série télé. L'autre idée derrière, c'est que l'antagoniste ou l'ennemi des PJ n'a pas besoin d'être affronté ou défait à chaque fois. Comme on joue des reporters, l'idée, c'est de ramener de l'image, des informations, des éléments d'histoires. Ça peut très mal se passer dans le scénario, mais ça se passera bien pour les PJ s'ils ont rapporté de quoi faire un reportage ou une émission intéressante. Je trouvais que ça changeait un petit peu, que c'était rigolo.

***CB :* Est-ce que ton évolution de création était suivie d'une évolution dans ta pratique de jeu ? Est-ce que tu jouais ce que tu écrivais ?**

Y : Quand j'écris, je ne joue pas. Et quand j'ai terminé d'écrire, j'essaye autant que possible de faire jouer ce que j'ai écrit. *Channel Fear* a été un peu particulier. Les *shooters* étant des bacs-à-sable, chaque meneuse ou meneur va faire sa sauce. Je ne peux pas tester toutes les variations que propose le jeu. Alors que les scénarios de deux heures comme dans *Channel Fear*, j'aime bien les tester, pour voir si je suis dans le timing. Et puis, s'il y a un trou dans le scénar, c'est un peu plus difficile de retomber sur ses pattes sur un format de deux heures. J'essaye donc de maîtriser à chaque fois. Mais ce n'est pas un truc que je valorise absolument. Je ne suis pas sûr qu'on ait besoin de mener absolument ce qu'on a écrit. Avec le temps et l'expérience – je sais que ça ne va pas plaire à tout le monde –, à 95% on est capable de dire s'il y a quelque chose qui déconne, à la lecture ou à la relecture.

***CB :* Aujourd'hui, tu écris également des romans. *Presque minuit*, un roman steampunk, a reçu le prix des *éditions 404*. Il s'agit d'une envie ou d'une évolution de passer de l'écriture de JdR au roman ?**



Y : Avant *Presque minuit*, j'avais publié un autre roman, *Pleine lune* aux éditions *Trash* en 2015. Un petit roman d'horreur. Mais *Presque minuit* peut être considéré comme mon premier bouquin. Comme pas mal de monde, je me disais « *un jour, j'écrirais bien un roman* ». Sauf que si tu ne prends pas le temps, ce jour n'arrive jamais. Un moment, je me suis lancé : ça fait quinze ans que tu écris du JdR. Pourquoi pas une pause et sortir de mes habitudes pour voir si c'est faisable, si c'est amusant. Une expérimentation. Je n'ai pas non plus tout le temps envie de faire toujours la même chose. Même si j'ai un ton, du « tordu fantastique » (sourire), j'essaye toujours, par les formats ou les approches, de ne jamais faire la même chose. Pour ne pas m'ennuyer. Je fais ça sur mon temps libre, il faut que je m'amuse.

***CB :* Et alors, écrire un roman, c'est amusant, ça t'a apporté quelque chose ?**

Y : Ouais, ça me plaît beaucoup. C'est différent du JdR, ça ne veut pas dire que je n'aime plus écrire du JdR, →

> « Pour *Patient 13*, j'en suis à un peu plus de 3 500 exemplaires vendus »

> « Ma première partie, j'étais meneur à un jeu que j'avais inventé ! »

au contraire. J'adore les deux. Tant que j'ai l'opportunité d'écrire du roman, je vais continuer, sachant que ce n'est pas comme du JdR, il est beaucoup plus difficile de se faire éditer. Tant que j'ai des opportunités, je le fais. Et quand j'ai du temps libre, j'écris du JdR avec plaisir.

***CB :* Tu as un vrai boulot à côté. On sait que c'est pratiquement impossible de vivre en écrivant du JdR en France, est-ce que tu as eu la tentation d'essayer quand même ?**

Y : (Il hésite) J'ai déjà réfléchi à l'idée de me professionnaliser, même si j'estime que dans ce que j'écris, je suis déjà le plus pro possible dans ce que je produis. Mais à mon sens, je devrai usiner pour en vivre. Je devrais vraiment produire à un rythme qui me donne l'impression que je perdrai en qualité et en satisfaction de ce que je produis. À l'heure actuelle, je suis au maximum de ce que je peux produire. Ça met du beurre dans les épinards, très agréablement certains mois, mais j'aurais besoin de tellement produire pour en vivre, tellement couper à l'eau ce que j'écris pour séduire et vendre en masse que je ne serai pas content. Je perdrais en intérêt et j'aurais l'impression que ce serait moins fort. Même en produisant beaucoup, mécaniquement les ventes baissent toujours, du coup, c'est la fuite en avant, et ça ne me plaît pas du tout. Je préfère avoir un boulot alimentaire et avoir un petit peu de temps pour créer à côté, même si ça va plus lentement, que de faire ça à plein temps dans ces conditions.

***CB :* Si tu es OK pour parler de chiffres, quel est ton best-seller et ça représente combien de ventes ?**

Y : Je pense que ça doit être *Patient 13*. Toutes éditions confondues, on doit être à plus 3 500 exemplaires vendus. Chez *John Doe*, ça s'est vendu à 2 000 et moi, je l'ai sorti chez *Mister Frankenstein*, en auto-édition chez *Lulu*, et je suis à 1 500 environ. Le jeu a dix ans aussi. Mais pour un jeu de niche, c'est une belle niche quoi ! (Rires)

***CB :* C'est un très beau score. 3 000 ventes en JdR, on est plutôt sur un niveau de grosse licence…**

Y : Oui. C'était un OVNI à l'époque mais il a su garder une petite aura.

***CB :* Sinon, en ce moment, tu es dans une période où tu joues ou tu écris du JdR ?**

Y : Oui, c'est l'un ou l'autre. Si j'écris et que je mène en même temps, mon esprit est parasité par le scénar que j'essaye de mener et celui que j'essaye d'écrire. Et je vais avoir tendance à phagocyter les idées de l'un pour l'autre. Ça ne marche pas. En ce moment, j'écris un roman donc je joue beaucoup au JdR !

***CB :* Tu joues à quoi ?**

Y : Comme je n'écris pas de JdR perso, je peux enfin me mettre à plein de trucs que j'avais laissé de côté, faute de temps pour les lire. Donc je joue – ça va faire plaisir à *Black Book* – mais je ne joue qu'à du *Black Book*. Je suis sur du *Shadowrun*, *Do-D5* et *Pathfinder*. Si, et un petit peu de *Vampire*, l'édition des vingt ans. Mais je joue vraiment beaucoup à *Do-D5* depuis un an et demi.

***CB :* Tu fais jouer quoi ?**

Y : On a joué le *Starter Kit* et je fais jouer pas mal de modules *Pathfinder* en *Do-D5*. Et là, je suis en plein dans les lectures des campagnes *Pathfinder* pour savoir laquelle on va jouer. Ce sera soit *La Malédiction du trône écarlate*, soit *La Couronne putréfiée*.

***CB :* Et ton roman en écriture, c'est quoi ?**

Y : Ce sera un roman d'aventure, de la *fantasy* historique à Paris en 1900. Rien n'est encore annoncé, donc je ne veux pas dire grand-chose. La primeur revient à l'éditeur.

***CB :* Et ton prochain projet JdR ?**

Y : Franchement, j'en ai vingt sur le feu en même temps. On verra bien le premier cuit.

Propos recueillis par Thomas Berjoan

Bibliographie non exhaustive

Aux éditions Mister Frankenstein
JDR : Channel Fear (8 épisodes)
JDR : Macadabre, la brigade de la malemort
JDR : La Nuit des Chasseurs (Shooter #03)
Roman : Presque Minuit (première édition)
JDR : Patient 13 (édition Blouse blanche)
JDR : Rushmore (Shooter #02)
JDR : Outer Space (Shooter #01)

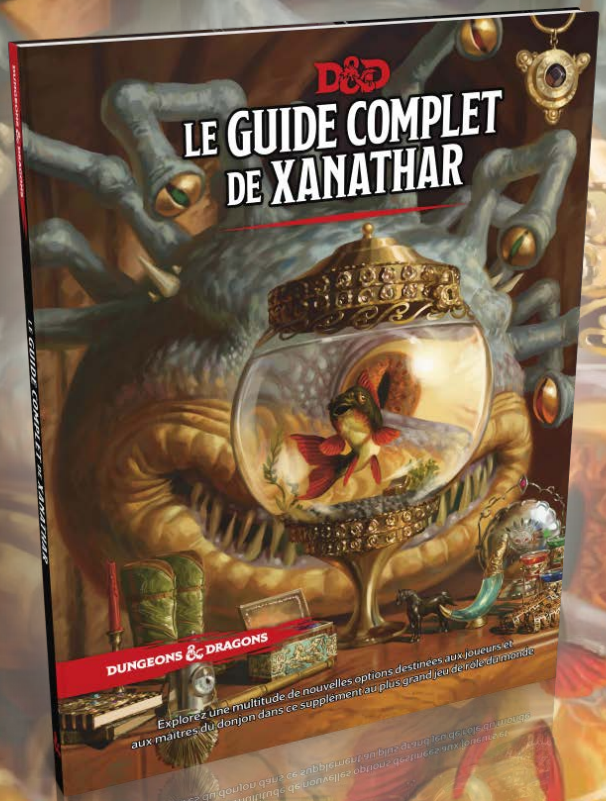
Aux éditions 404
Roman : Presque Minuit

Chez Le labo de Bob
JDR : 1001 Maniaques, co-écriture avec Laurent Devernay

Aux éditions Trash
Roman : Pleine Lune

Aux éditions John Doe
JDR : Americana : le rêve américain
JDR : Americana : l'intégrale du syndrome de Babylone
JDR : Notre Tombeau
JDR : Patient 13

DUNGEONS & DRAGONS®



LE GUIDE COMPLET DE XANATHAR

DUNGEONS & DRAGONS®

Vous trouverez rassemblées ici pour la première fois de nouvelles règles et options relatives à toutes les classes présentées dans le Player's Handbook, dont plus de vingt-cinq nouvelles spécialisations de classe, ainsi que de nouveaux sorts destinés aux personnages-joueurs et aux monstres.

Les maîtres du donjon trouveront quant à eux de nouvelles règles relatives aux pièges, aux objets magiques, aux activités pendant les périodes d'intermède et bien plus encore... et tout cela permettra d'améliorer encore les campagnes D&D et de s'aventurer dans de nouvelles directions.

Prix conseillé : 50€
Disponible

Licensed By:

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. All rights reserved. MADE IN MALAYSIA



AVANT-PREMIÈRE (VF)

Légende des cinq anneaux : Initiation

Retour en douceur à Rokugan

Après une 4e édition acclamée mais aux suppléments parfois un peu indigestes, c'est l'heure du reboot. En douceur puisque la première publication pour cette 5e édition de Légende des 5 anneaux (L5A) *est une boîte d'initiation. Bientôt en VF.*

Fiche technique

Éditeur • FFG France
Matériel • Boîte contenant un set de dés, 4 livrets de personnages prétirés, un feuillet 4 pages d'introduction au, une planche de pion, une grande carte recto-verso (Rokugan d'un côté, quelques lieux du scénario de l'autre), un livret de scénario de 36 pages et un livre de règles de 48 pages.
Prix constaté • NC.



Beau comme une fleur, léger comme une feuille

C'est donc *FFG*, l'imposant éditeur des JdR *Star Wars* (entre autres) qui reprend le flambeau en VO comme en VF. Il nous a habitué aux beaux produits, et l'ouverture de cette boîte ne trompe pas. Les prétirés prennent la forme de jolis livrets très complets, le livre de règles est à dos carré, les illustrations, quoique moins tape-à-l'œil que d'habitude, sont bien mises en valeur par une mise en page soignée.

On ne peut pas dire en revanche que l'on croule sous la quantité, et certains choix sont discutables. Pourquoi par exemple, proposer une planche de pions à l'intérêt limité mais pas d'écran ? Et surtout, qu'il est dommage de n'avoir que 4 prétirés ! 3 autres, permettant de couvrir les 7 clans majeurs du jeu, sont disponibles gratuitement sur le site de l'éditeur, mais il aurait été plus agréable de les avoir tous ici dans une belle impression couleur.

Cette boîte n'est pas conçue pour initier seulement à L5A, mais aussi au JdR en général. Outre un feuillet d'introduction à notre loisir, elle se veut donc aussi didactique que possible. Le MJ est ainsi encouragé à commencer sa lecture par le livret de scénario, qui introduit au fur et à mesure des scènes toutes les règles requises. Le livret de règles est quant à lui destiné à être utilisé comme référence ou pour de futurs scénarios – une seconde aventure est d'ailleurs disponible gratuitement sur le site de l'éditeur.

Le vent les fera tournoyer

Les PJ se dirigent vers Tsuma, petite ville qui héberge le Topaz Championship. Ce dernier consacre chaque année les jeunes apprentis, marquant leur entrée dans la vie adulte en officialisant leur titre de samouraï. Il offre aussi une occasion, en le remportant, d'attirer la gloire sur son clan.

Le tournoi en lui-même permet à chacun de s'essayer à tout un panel de compétences – les épreuves ne portent pas que sur le physique, car les samouraïs, en véritables nobles, doivent maîtriser des sujets aussi variés que les arts ou la loi. Bien entendu, plusieurs événements inattendus vont survenir entre les épreuves. Le tournoi est un peu à L5A ce que la Maison Hantée est à *L'Appel de Cthulhu* : un classique. Il ne faut donc pas y chercher l'originalité, mais cela reste un choix tout à fait logique pour une boîte d'initiation.

Roule comme neige, garde les anneaux

Changement d'éditeur oblige, le système a été largement revu. Il conserve le principe du *roll & keep* tout y intégrant la marque de fabrique de *FFG*, les dés spéciaux.

Il s'agit donc toujours de lancer un pool de dés en cumulant la valeur d'un anneau et d'une compétence, puis de conserver un nombre de dés égal à la valeur d'anneau uniquement. Les anneaux ? Eh oui, c'est le premier changement notable : ceux-ci symbolisent toujours un élément (air, eau, feu, terre et vide), mais ne sont plus associés à une caractéristique. Ils symbolisent autant d'approches différentes de la situation. Une compétence martiale utilisée avec Air correspond par exemple à une feinte, tandis qu'avec Terre cela se concrétise par une posture défensive. C'est un système moins lisible que de classiques compétences mais plus souple et parfaitement dans l'esprit du contexte de jeu. Le livre de règles de la boîte fournit par ailleurs des exemples pour chaque couple compétence/anneau pour se l'approprier.



Les dés sont spéciaux et comportent 4 symboles différents, en plus de faces vides : les succès, les succès explosifs (qui permettent de lancer un dé supplémentaire), les opportunités (qui octroient un avantage indépendamment de la réussite de l'action elle-même) et enfin les « *strife* » (littéralement, conflit ou lutte). Ces derniers représentent l'effort moral requis pour l'action. Au-delà d'une certaine accumulation, ils imposent à votre personnage de se dévoiler un peu, selon une attitude qui dépend de sa nature et qui est déterminée lors de la création de personnage. Un tel manque de maîtrise étant mal vu à Rokugan, cela peut le pousser à une nécessaire retraite le temps de refaire ses forces.

À noter que les anneaux et les compétences utilisent deux types de dés différents, à 6 faces pour les premiers et 12 pour les seconds. Les compétences donnent plus de chances d'avoir des réussites, les anneaux limitent leur nombre : un rapport finalement assez classique mais tout à fait efficace et fonctionnel.

Rokugan mon amour

Cette boîte ne comporte pas de livret d'univers à proprement parler. Mais ce dernier transparaît partout, dans les règles comme dans le scénario et les prétirés. Ces derniers sont particulièrement bien faits, avec une description du clan, de l'école et de l'histoire du personnage en plus des données techniques, le tout dans un petit livret complet orné d'une superbe illustration.

Cette boîte d'initiation laisse donc présager du meilleur pour la suite. En dehors d'un aperçu des nouvelles règles, elle apportera toutefois peu aux joueurs des anciennes éditions. Les autres, nouveaux rôlistes ou désireux de découvrir un grand classique par la petite porte, peuvent s'y lancer les yeux fermés.

Slawick Charlier

Une légende, quelle légende ?

Y en auraient-ils qui ne connaissent par L5A ? Petite synthèse pour ceux du fond : L5A se déroule sur le continent imaginaire de Rokugan. Dans cette version fantasmée du japon médiéval, l'Empereur dirige avec l'aide des sept majeurs. L'ordre des castes y est strict, l'honneur aussi important que la gloire, et les dangers autant externes qu'internes, autant physiques que politiques.
La caste noble se décompose en quatre grands rôles. Les samouraïs sont les guerriers. Les shungenja maîtrisent les arts magiques. Les moines représentent la caution religieuse. Les bushi sont diplomates et magistrats.

J'aime :

+ Enfin une porte d'entrée à L5A
+ Les règles soignées la fois très L5A et très FFG

J'aime moins :

- 4 prétirés seulement
- Pas de quoi intéresser vraiment les connaisseurs de L5A, voire les rôlistes expérimentés



LIVRE DE BASE (VF)

HÉROS & DRAGONS – MANUEL DES RÈGLES

Papy fait ɔe la muscu

Avec ce manuel des règles en forme de manuel des joueurs, BBE *nous livre finalement sa version de la cinquième édition du grand ancêtre… Et ce dernier prétendant à la couronne boxe en catégorie poids lourds !*

Fiche technique
Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • 424 pages en couleurs, couverture dure
Prix constaté • 59,90 €

Le contexte commercial et éditorial si particulier à l'origine de la gamme *Héros & Dragons* est désormais bien connu des rôlistes français (sinon, voir la marge de la Rédaction *Casus*), il semble inutile de revenir dessus une nouvelle fois. Au lieu de cela, il est plus intéressant de s'attarder sur le positionnement choisi par *Black Book Éditions* pour permettre à son projet d'exister face à une concurrence double et déjà installée depuis plusieurs mois sur les rayonnages des boutiques. Les hommes en noir ont fait le choix de nous livrer un véritable livre-outil, massif cahier technique pensé à tous les niveaux pour pouvoir cohabiter avec la gamme *D&D5* officielle et même envisager… de la compléter.



Le petit cousin lyonnais…

Insistons sur ce point : avec ce premier volume de la gamme *H&D*, un choix éditorial de l'équipe BBE apparaît sans équivoque, et ce choix est celui de la compatibilité totale avec l'édition en cours du plus populaire des jeux de rôle. Une démarche qui s'illustre de plusieurs manières. Tout d'abord, aucun élément issu de l'OGL n'a été modifié : le squelette des règles de la cinquième édition est rigoureusement intact. Les auteurs sont même allés plus loin : les deux archétypes « *made in WotC* » non retenus dans le cadre de la proposition *Héros & Dragons* (le magicien spécialiste de l'évocation et le clerc du domaine de la vie) figurent en annexe à la fin de l'ouvrage ! Ainsi, il est tout à fait possible de découvrir les bases de la cinquième édition via le PDF gratuit des règles de *D&D basic* ou le *Kit d'initiation* (disponible en français) puis de privilégier le choix des livres *Héros & Dragons* sans avoir aucun travail de conversion à effectuer.

Pour info, sachez que les deux traductions du SRD, présentes dans la gamme *D&D5* et dans *Héros&Dragons* ont été faites par la même équipe de traducteurs, ce qui donne donc des garanties quant à l'utilisation d'un glossaire commun, ce qui n'est pas une mince affaire dans un jeu aussi technique que Donj'. Enfin, pour les collectionneurs, le format du livre est lui aussi mis à contribution : identique à celui des ouvrages *D&D 5*, il permet d'envisager une ludothèque parfaitement harmonieuse si on envisage d'acquérir simultanément les deux gammes. Cette compatibilité est tout à fait louable et peut permettre de piocher librement dans les meilleures options des deux « *cousins* »… Pour le plus grand plaisir de certains joueurs !



…a bien grandi !

À côté de ça, l'éditeur français annonce clairement la couleur dans la préface de l'ouvrage : ce *Manuel des règles* est une alternative XL au *Manuel des joueurs* façon *Wizard of the Coast*, une version « *toujours plus* ». On y retrouve effectivement plus de races jouables, plus d'archétypes pour chacune des classes, plus d'historiques, plus de dons optionnels… Et même plus de dieux ! Ainsi le panthéon d'Osgild, rapidement évoqué, est nettement plus dense que ceux des *Royaumes oubliés* ou de *Greyhawk*. Le résultat final est un très beau bébé, le genre de livre qui permet de bosser un peu les biceps et les avant-bras tout en réfléchissant à son prochain personnage. Face à une telle profusion d'options et de règles, les hommes en noir ont fait le choix d'une maquette minimaliste, d'une sobriété qui renforce l'aspect « *cahier technique* » de ce manuel. C'est un choix risqué – on connaît l'amour du rôliste pour les livres de règles façon grimoire – mais qui se révèle payant : l'ouvrage est un modèle de confort de lecture et se révélera un outil précieux en cours de partie, notamment grâce à la présence d'un ruban marque-page.

Décroissance des coups de crayon

Si la maquette très fonctionnelle de ce *Manuel des règles* est un régal pour l'utilisateur exigeant, l'amateur d'illustrations en pagaille risque pour sa part de trouver ce premier tome de *Héros & Dragons* un petit peu austère. En effet, si les ornements graphiques sont superbes, ils sont aussi relativement rares. Ce n'est pas forcément un problème pour tous les lecteurs : un manuel de règles n'a pas vocation à être un art-book, même si les ouvrages de jeu de rôle tendent à jouer sur les deux tableaux. Ceci dit, il faut bien ad- →

La galaxie 5e

Résumé rapide pour ceux qui auraient raté la première saison. Pendant deux ans et demi, les Français ont attendu une éventuelle traduction de la cinquième édition du plus vieux des jeux de rôle. Rien à l'horizon. Et puis, un jour, l'éditeur *Wizards of the Coast* a mis à disposition libre le noyau des règles de *D&D5*, le SRD. Deux éditeurs français ont alors proposé un financement participatif et lancé une gamme indépendante construite autour de ces règles. Peu de temps après les financements, l'éditeur américain a finalement changé d'avis et autorisé une entreprise anglaise, *Gale Force 9*, à éditer des traductions un peu partout dans le monde de *D&D5*. *Gale Force 9* est venu trouver *BBE* pour traduire et distribuer en France *D&D5*. Résultat ? Aujourd'hui, il y a donc trois dragons sur le marché. L'officiel *D&D* avec le triptyque de base, la boîte d'initiation, les cartes de sort, l'écran, une campagne et un supplément sorti. *Dragons* de *Agate* dont le premier livre de sa gamme, *1. Aventuriers* (voir notre critique dans *CB#25*) est sorti, et pour *Héros & Dragons*, donc, les envois aux souscripteurs devraient avoir commencé quand vous lirez ces lignes.

Dons optionnels et compatibilité

Avec beaucoup d'astuce, les mécaniciens de chez BBE ont su contourner les limites de l'OGL pour recréer une collection complète de dons optionnels à partir des « briques techniques » des dons d'origine de D&D5. Le résultat final est très bien vu mais constitue la seule exception à la portabilité entre les deux gammes : autant les archétypes peuvent être mutualisés sans souci, autant il faudra choisir une des deux listes de dons en début de campagne et s'y tenir scrupuleusement sous peine de casser dans les grandes largeurs l'équilibre du système.



mettre qu'un problème visuel se pose au fil des pages : certaines illustrations sont en effet recyclées jusqu'à quatre fois sur l'ensemble de l'ouvrage ! Autre exemple, le visuel de l'écran a également servi comme illustration dans le livre de base. Ce point, conjugué avec le minimalisme de la maquette réussie par ailleurs, constitue le point faible du livre ; en somme, c'est dommage de ne pas avoir proposé le plus bel écrin possible pour ses mécaniques de jeu.

Les mains dans le cambouis

Abordons maintenant le point critique de cette… critique. Il est temps de parler des ajouts « *système* » spécifiques à *Héros & Dragons*. Étant entendu que les hommes en noir ont voulu proposer avec *H&D* plus d'options de jeu que dans le *D&D* d'origine, ont-ils réussi le pari de créer des mécaniques réellement solides et enthousiasmantes ? Le bilan final est contrasté mais globalement positif. Commençons par évacuer tout de suite les quelques points faibles dans le travail des *game designers* de *BBE*. Quand il s'agit de créer *ex nihilo* autant de nouvelles propositions, il est compréhensible de vouloir jouer la sécurité et de proposer des options basiques qui ne risquent pas de perturber l'équilibre du système : on assiste donc à la multiplication des capacités spéciales de type « *avantage automatique* », « *expertise* », « *résistance* » ou « *sort gratuit* ». De fait, les aptitudes de ce type sont très nombreuses dans *H&D*… peut être même trop nombreuses. Ce type de capacités n'étant pas forcément cumulable, le résultat de cette multiplication est que certaines combinaisons « *races + classes iconiques* » qui devraient logiquement fonctionner en synergie deviennent de facto des combinaisons moins intéressantes (comme le Gnome Ensorceleur féerique ou le Tiefelin Ensorceleur infernal). Sur un autre registre, tous les nouveaux archétypes ne sont pas forcément parfaitement aboutis : certains sont un peu boiteux dans leur réalisation (la voie des esprits du Barbare, par exemple), tandis que d'autres renforcent et mettent en avant certaines des mécaniques parmi les plus pénibles de l'OGL (comme le Prêtre guide spirituel).

Bonnes pioches

Passons maintenant aux bonnes surprises ! À la façon du *D&D5* original ou du *Dragons* d'*Agate*, on se réjouit de retrouver dans les nouveaux archétypes certaines des classes de prestige les plus populaires de *D&D3*. Ainsi le Théurge mystique, l'Archer arcanique, le Danseur des ombres et quelques autres sont de retour. Au rayon des nouveautés, ne boudons pas notre plaisir et osons dire qu'il y a beaucoup d'excellentes idées dans ce *Manuel des règles*. D'un point de vue purement mécanique, on retiendra entre autres le brillant « *remix* » tout en modularité des domaines divins, l'angle d'attaque ingénieux adopté pour le Rôdeur et son compagnon animal ou encore le méticuleux traitement des dons optionnels, construit sur une réorganisation complète des dons (hors-OGL) de *D&D5*, *BBE* se payant même le luxe de proposer quelques corrections au passage. D'un point de vue thématique, on soulignera la force d'évocation de certains



archétypes, comme le Druide des saisons ou le Sorcier au service d'un Seigneur immortel, qui dessinent en creux de belles perspectives pour Alarian et le continent d'Osgild !

Point final, point de départ

L'arrivée du *Manuel des règles* de *Héros & Dragons* est le point final d'un véritable « *feuilleton de l'été* » rôliste francophone : on sait désormais de quel bois sont faits les deux petits cousins français de l'ancêtre des jeux de rôle. Osons dire que les choix effectués par *BBE* sont quasiment à l'opposé de la proposition d'*Agate* : l'accent est ici mis sur la robustesse mécanique et la compatibilité avec *D&D5*.

Lire ce *Manuel des règles* de *Héros & Dragons* n'est pas sans évoquer le souvenir du milieu des années 2000, quand le passionné de *D&D3* pouvaient se plonger dans les deux fameux « *manuels du joueurs alternatifs* » qu'étaient l'*Arcana evolved* de Monte Cook et le *Iron Heroes* de Mike Mearls… On retrouve ainsi le plaisir d'avoir à la fois une proposition complètement autonome et un solide supplément d'options pour la gamme de prédilection. Mais cette lecture est aussi un point de départ car, en l'état, la gamme *H&D* ne pourra donner sa pleine mesure – et voler de ses propres ailes – que si elle est capable de proposer un univers de qualité pour épauler ses options techniques. Et ça, il ne sera possible de le savoir qu'à la lecture du deuxième volume du triptyque, le très attendu *Cadre de campagne*. Affaire à suivre, donc.

Jean-Baptiste Durand

J'aime :

✚ La simplicité et la grande praticité de la maquette
✚ Le soin apporté à la compatibilité avec *D&D5*
✚ Quelques très belles idées de game design

J'aime moins :

– Le recyclage des illustrations
– Le recours trop fréquent à certaines mécaniques



LIVRE DE BASE (VF)

Écryme

Un ὸes musts ὸe la rentrée

Écryme est la nouvelle édition d'un jeu paru dans les années 90. Un écrin de luxe pour vieux cons™ nostalgiques ? Pas vraiment ! Cette édition est bien plus que cela, comme nous allons le voir.

Fiche technique
Éditeur • Les Editions du Matagot
Matériel • Boîte comprenant trois livrets
Prix constaté • TBA



Sur une mer ὸ'aciὸe

Écryme est adapté du roman *Bohème* de Mathieu Gaborit (*Bohème* regroupe en fait deux textes, *Les Rives d'Antipolie* et *Révolutsya*), un précurseur du steampunk à la française. Dans cet univers, le monde est recouvert d'une substance acide et mortelle, l'écryme (que nous écrirons sans majuscule dans la suite de cette critique pour le différencier du nom du jeu), à laquelle seule l'acier et la pierre résistent. Quelques îlots subsistent, reliés par des traverses.

Nul ne connaît l'origine de cette substance, véritable objet de nombreuses spéculations. Beaucoup y voient le résultat d'une science mal maîtrisée, contrebalançant les nombreuses avancées dans la maîtrise de l'écryme : passerelles reliant les îles-villes entre elles, empiétements de terre sur la mer, dirigeables et aérostats sillonnant les cieux…

Dans cette toile de traverses, les puissants avancent leurs pions, parfois sans se rendre compte de l'existence d'enjeux qui les dépassent. Car parmi la population se trouvent les Céphales, des êtres doués de pouvoirs liés à l'écryme qui pourraient bien détenir non seulement les clés de son passé, mais surtout celles de son avenir.

Le premier livret, de loin le plus épais, aborde cet univers sous toutes ses coutures. Il faut bien ça pour donner aux joueurs les éléments nécessaires à l'exploration d'un monde aussi riche et complexe. Ses enjeux sont toutefois plus profond que la simple cosmétique steampunk – ce qui le distingue d'emblée de la majeure partie des jeux de ce genre. Les émotions y occupent une place prépondérante et participent à multiplier les niveaux de lecture. Dans un monde en déliquescence, les PJ vont en effet devoir lutter contre les sentiments faciles comme l'amertume et la nostalgie qui, quoique justifiés, participent à enfoncer un peu plus la société dans ses travers.

Pauvre en ressources, riche en informations

Le matériel ludique n'en reste pas moins toujours pragmatique. Les impacts de l'écryme font l'objet d'un chapitre complet qui précise par exemple les conséquences sur les matières premières. En raison de la nature corrosive, et donc destructive, de l'environnement, celles-ci sont en effet devenues plus ou moins rare selon leur nature. Elles sont ainsi l'objet d'enjeux géopolitiques importants.

L'ouvrage comprend bien aussi un guide géographique traditionnel, mais détaille tout autant la vie quotidienne



des villes et des traverses de ce monde si particulier. Sans oublier la question des religions ou encore celle du transport des gens et des marchandises. Ce dernier sujet passe avant tout par voie des airs, à l'aide d'aérostats aussi merveilleux technologiquement que dangereux. Leur importance, et le côté très aventuriers de ses équipages, permet sans difficulté d'en faire l'objet d'une campagne – en réalité, les appels à l'aventure ne manquent pas et il ne sera guère compliqué de trouver une motivation à vos PJ pour leur faire prendre la route.

Tout au plus peut-on regretter la complexité de certains concepts difficiles à saisir malgré la qualité d'écriture – un point sur lequel nous reviendrons.

Système D

Avec ses 96 pages, le livret consacré aux règles est le plus petit des trois – et encore, un tiers est consacré à la seule création de personnages. Plusieurs méthodes sont en effet proposées : libre, à partir d'un archétype ou *via* un imposant questionnaire d'historique directement inspiré de *Te Deum pour un Massacre* (un autre jeu du même éditeur écrit par le talentueux J.P. Jaworski sur le thème des guerres de religion et injustement tombé dans l'oubli).

Les archétypes, tous illustrés, donnent un très bel aperçu des aventuriers-types de l'univers. Aérostatière, avocat-duelliste, échassier bravant la mer d'acide ou encore ouvrier acro- →

Écryme première édition

La première édition du jeu parait en 1994 chez un éditeur, *Tri Del*, qui ne publiera rien d'autre. Elle utilise déjà un système minimaliste, préférant s'attarder sur l'univers. Cette orientation très littéraire, dont le mythique *Hurlement* fut un précurseur dans l'hexagone, reste encore rare à cette époque – *Multisim* a été créé tout juste deux ans plus tôt. Hélas, la gamme ne connaîtra qu'un écran accompagné d'un scénario et deux suppléments publiés par *Délires* entre 95 et 96, l'un sur la ville d'Eole, l'autre sur la gigantesque caravane de dirigeables d'Itinérance.
Il faudra attendre les romans de Gaborit dans le même univers, qui paraissent à partir de 97, pour voir revenir *Écryme*. Tout en se basant sur le contenu déjà publié, ils étendent le background et serviront à leur tour de source à la nouvelle édition du jeu.

bate : *Écryme* ne fait pas dans la demi-mesure avec des personnages haut en couleurs qui reflètent bien la dualité et l'ambivalence de son monde.

Les personnages sont définis par des compétences chiffrées de 0 à 10 et réparties en trois catégories – mental, physique et social. La liste de compétences est volontairement limitée à 15, ce qui lui permet de rester bien lisible. Il est bien entendu possible de spécialiser chacune, de nombreux exemples de spécialités étant fournies.

En complément, les personnages bénéficient de traits, des caractéristiques définies de manière libre et associées à une valeur pouvant être positive ou négative selon le contexte. Un icarien « *Tête brulée 2* » aura par exemple un bonus de 2 lorsque le courage est un avantage pour l'action qu'il entreprend, ou un malus équivalent lorsqu'il vaudrait au contraire mieux qu'il ne s'expose pas inutilement au danger.

Enfin, les PJ et les PNJ majeurs ont un idéal et un spleen. Ces deux éléments représentent ce qui les poussent à avancer, un objectif moral qui s'exprime de manière positive pour le premier (défendre une cause juste, par exemple), négative pour le second (comme ne pas supporter l'injustice).

Mécanique steampunk

Les tests nécessitent un peu d'arithmétique, en additionnant trait, compétence, spécialisation et la somme de 2d6. La différence avec une difficulté allant de 8 à 16 définit la réussite ou l'échec de l'action ainsi que sa marge. Les confrontations bénéficient sans surprise de règles un peu plus détaillées, avec des options défensives ou encore des manœuvres. Ces dernières dépendent du type de confrontation, mais suivent néanmoins toutes les mêmes principes, qu'il s'agisse d'un combat, d'une joute verbale, d'un interrogatoire ou d'une course-poursuite. Outre la gestion de la santé (physique mais aussi morale et sociale), un système d'expérience et quelques conseils, le reste du livret est consacré aux règles occultes, aux céphales et à leurs pouvoirs.

En dehors d'un système de résolution qui nécessitera peut-être un peu trop de calculs pour certains, ces règles visent à l'efficacité et y réussissent plutôt bien. Tous les sous-systèmes dérivent de la même base simple et offrent un bon ratio accessibilité/nombre d'options. Les amateurs de grosse mécanique resteront eux évidement sur leur faim, plusieurs aspects de l'univers étant à peine effleurés voire carrément absents – véhicules et machineries, notamment, ce qui peut surprendre pour un jeu steampunk mais est un choix cohérent avec l'orientation souhaitée par les auteurs.

Comme pour l'univers, quelques points manquent aussi de limpidités, comme l'idéal et le spleen. D'autres semblent même se contredire à certains endroits. Cela ne représente rien d'insurmontable, mais ternit (un peu) l'effort évident pour rendre les règles aussi accessibles que possible.

Petits secrets

Le dernier des trois livres de la boîte est celui destiné au MJ. Il commence par exposer les secrets de l'univers. Secrets ? Certes, mais n'allez pas penser qu'*Écryme* est pour autant un jeu à mystères. En effet, il n'est pas question de démultiplier les intrigues, mais de fournir au MJ l'idée de base se cachant derrière l'écryme – et celle-ci encore est-elle très conceptuelle – sur laquelle construire sa campagne.

Un découpage possible de cette dernière, très concret et avec une montée en puissance progressive, est d'ailleurs fourni. À l'image des autres conseils fournis, cette section est aussi synthétique que pratique.

Mathieu Gaborit, romancier-rôliste

Mathieu Gaborit fait partie de cette génération de romancier qui a fait ses armes dans le jeu de rôle. Il écrit d'ailleurs la première édition d'*Écryme* trois ans avant les romans se déroulant dans le même univers.

Sa relation avec le JdR ne s'arrête pas là. D'autres de ses univers ont en effet l'honneur d'une adaptation. *Agone* et *Abyme* tout d'abord. Parus tous les deux chez *Multisim* à la fin des années 90, ils se déroulent dans le même univers, tirés des *Chroniques Crépusculaires* et du roman *Abyme*. Ce dernier fera l'objet d'une seconde adaptation par les *XII Singes* en 2010. Ce JdR « *clés en main* » comprenant règles, personnages prétirés et aventures est à utiliser conjointement avec un guide touristique imaginaire de la cité publié au même moment aux éditions *Mnemos*.

En 2012, c'est enfin au tour des *Chroniques des Féals* de faire l'objet d'un JdR, cette fois aux éditions *Sans Détour*.



Ces quelques pages laissent vite la place au début d'une vaste geste (campagne), *la Balade d'un Troubadour Muet*, et sa première ballade (scénario), *Hodologie à Rebours*. Ses bases sont exposées, ainsi que de nombreux éléments d'univers sur le Transécryme, gigantesque train traversant la toile où se déroule l'aventure, et sur le Lys Noir, principal antagoniste. Sa relative linéarité est cassée par des scènes de flashbacks, une bonne occasion de changer d'air tout en gardant la cohérence de l'aventure.

Ce premier volet est très détaillé et aussi prêt à jouer que possible. Il complète un coffret de base décidément bien rempli pour de nombreuses heures de jeu.

Contenu acide, forme douce

Il est impossible pour terminer de ne pas aborder la forme d'*Écryme*. Avec trois gros livrets et plusieurs aides de jeu, la boîte est bien pleine. Les ouvrages sont superbes. La mise en page est simple mais épouse parfaitement l'ambiance. Les illustrations sont très nombreuses et aussi réussies que bien mises en valeur. L'écriture, surtout, est remarquable, et on se laisse vite embarquer par l'ambiance suave et déliquescente des traverses.

Cette écriture très littéraire a un peu les qualités de ses défauts : plusieurs points de l'univers ou de la campagne manquent de clarté, la faute à un style pas toujours très pragmatique. Reste qu'à ce niveau de qualité, c'est à peine un défaut, tout juste une remarque.

Écryme tient au final toutes ses promesses, et plus encore. La qualité de forme comme de fond est remarquable, avec dès la boîte de base à la fois de quoi rentrer dans cet univers facilement et y rester pendant longtemps. Accessibilité et profondeur en même temps : à l'heure où les JdR sont soit des *one-shot* courts et rapides, soit des mastodontes, c'est un plaisir de voir cet univers profiter enfin de l'écrin qu'il mérite.

Slawick Charlier

J'aime :

- ✚ La forme, écriture superbe et graphisme évocateur
- ✚ La richesse de la boîte de base
- ✚ La proposition ludique, riche et dense tout en restant accessible

J'aime moins :

- ━ Quelques concepts pas très clairs
- ━ Un système efficace mais qui reste « *à l'ancienne* »



LIVRE DE BASE (VF)

Wulin – Édition du Lotus Pourpre

Aventures martiales dans l'Empire de la dynastie Song

Après une première édition ayant connu quelques déboires éditoriaux, Wulin revient sous une nouvelle forme afin de toucher un plus large public. Et tant mieux, car les jeux prenant place dans la Chine ancienne sont rares !

Fiche technique
Éditeur • Les Éditions du Troisième Œil
Matériel • Livre de 346 pages en couleur, couverture dure
Prix constaté • 45 €

Les Mille Paumes de Bouddha
Ce ne sont pas moins de 22 personnages prétirés qui remplissent les pages de ce supplément. Chacun est illustré et peut donc servir soit de PJ à utiliser sur le pouce, soit de PNJ à introduire en jeu. Puis 16 nouveaux arts martiaux (liés à l'un ou l'autre des prétirés) étendent encore le panel déjà offert dans les livres précédents. Un supplément agréable mais pas indispensable.
Matériel • Livre de 64 pages en couleur, couverture souple
Prix constaté • 19 €

Expert sinologue, Nicolas Henry est l'auteur de *Wulin* et l'on sent bien à la lecture du jeu que cet univers lui tient à cœur tant il déploie des trésors de pédagogie pour nous le présenter sans nous effrayer – nous, pauvres occidentaux ignorant tout de l'histoire et de la culture de la Chine ancienne, que nous ne connaissons bien souvent que par des images d'Épinal faussées.

L'Empire du Song

La Chine, cet empire millénaire, vit une période bien sombre. Alors que le Nord du pays est occupé par les Jin (des nomades mandchous), la Cour impériale se réfugie au sud du Fleuve bleu où elle tente de se réorganiser. De lâches courtisans manigancent afin de s'attirer les bonnes grâces de l'envahisseur et complotent pour déchoir les vaillants généraux qui tentent de reconquérir les territoires perdus. Empire normalement puissant, la Chine des Song s'enlise alors dans la corruption – au grand dam du peuple qui paie pour les excès de mandarins ambitieux.

Au Nord, la situation ne vaut guère mieux. Les Jin règnent sur les villes prises aux Chinois sans réel excès de brutalité (et même en s'appuyant sur l'efficace administration impériale) mais les Han n'apprécient pas cette mainmise étrangère. Des révoltes sont impitoyablement écrasées dans l'œuf alors que les armées du Sud, trahies par les intrigants de la cour, volent de défaites en défaites.

Autour de cette situation polarisée, d'autres nations cherchent à tirer leur épingle du jeu. Les Mongols de l'Empire Liao sont à présent désorganisés et attendent qu'un Khan valeureux les unifie. Le Tufan (Tibet) est le repaire de fanatiques religieux et d'assassins redoutables, objets de bien des rumeurs. Le royaume informel du Xia, qui couvre la Route de la Soie, fait le pont entre l'Orient et l'Occident – tout s'y trouve, s'y achète et s'y vend, même les hommes.

Et parallèlement à tout cela, le monde des arts martiaux – le fameux *jiang hu* – est le théâtre de rivalités entre écoles, accueille les marginaux jetés sur les routes par tous ces troubles, organise de fabuleux tournois, voit naître et mourir des combattants de valeur, abrite magiciens taoïstes et créatures fabuleuses, recueille bandits et maraudeurs, etc. C'est une société alternative pour tous ceux qui souhaitent échapper à la rigidité toute confucéenne d'un Empire qui a lui-même renoncé à ses



idéaux. Et c'est là que vont se dérouler les aventures de *Wulin*, au milieu des forêts et des lacs.

Un monde plus familier qu'il n'y paraît

Le background historique de Wulin est décrit avec soin mais surtout un véritable esprit de synthèse, de façon à ne pas assommer le lecteur ni l'effaroucher avec une histoire avec laquelle il n'est pas forcément familier. Au contraire, cette partie du livre – située en tout début d'ouvrage – est des plus stimulantes car elle offre un terrain de jeu original et exotique, mais pourtant aisément assimilable grâce à l'érudition de l'auteur – qui parvient à ne pas en faire trop tout en transmettant les informations essentielles. N'importe quel MJ devrait d'ailleurs avoir des dizaines d'idées de scénarios à la lecture de ces pages – entre les relations entre les nations, le code d'honneur du *jiang hu*, les luttes encore clans martiaux…

Un chapitre passionnant décortique les thèmes du récit de *wuxia* et les met à la portée du lecteur occidental. Nicolas Henry dédramatise ainsi l'exotisme supposé déroutant de cette Chine ancienne en osant des parallèles avec notre propre culture populaire – après tout, le chevalier chinois ne diffère guère du mousquetaire à la Dumas, du pistolero de l'Ouest sauvage ou du samurai errant. Il s'agit à chaque fois d'archétypes du héros redresseur de torts, guidé par ses propres valeurs. Grâce à de judicieux conseils, tout MJ devrait ainsi être capable de s'approprier le cadre de *Wulin* et d'y créer ses propres aventures, respectueuses des codes du genre. La connaissance et la pédagogie de l'auteur font donc mouche et décomplexent le rôliste intimidé par cet arrière-plan à la fois éloigné mais si familier.

La Légende de Zu

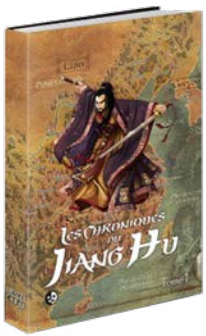
Un PJ se définit par des Caractéristiques (Corps, Force intérieure, Allure, Esprit et Gong Fu) et des Identités (des méta-compétences : un courtisan sera habile en rhétorique et aura des connaissances politiques, un militaire saura combattre et élaborer des stratégies, etc.) mais plus intéressant, ses capacités dépendront surtout de ses Traits légendaires : ce que la rumeur populaire rapporte de lui et de ses exploits. Ils prennent la forme de courtes phrases où le PJ se met en avant : « *On dit de moi que mon poing peut briser la pierre la plus dure* », « *Ma voix est capable d'enjôler les Immortels eux-* →

Les Chroniques du Jiang Hu

Ce supplément fournit du matériel prêt à jouer, pour aider le MJ un peu intimidé par le background à se lancer. On y trouve notamment une vingtaine de PNJ à utiliser en scénario (marchand, mendiant, courtisane, chasseur de prime…) selon les besoins. Mais surtout, la ville de Wuxi est décrite sous toute les coutures : quartiers, personnalités, intrigues en cours, etc. Un point de départ idéal pour une campagne urbaine. Puis la Guilde des Mendiants – une force majeure du monde des forêts et des lacs – est présentée : organisation, membres majeurs, factions… Enfin, une campagne en 8 scénarios (le Cycle des Épées célestes) permet d'envoyer les PJ à l'aventure pour un bon moment. Le complément idéal du livre de base.

Matériel • Livre de 300 pages en couleur, couverture souple

Prix constaté • 35 €



Tigres & Dragon du Jiang Hu

Un supplément qui se concentre sur le kung-fu ! Il offre près de 50 arts martiaux, afin de mieux armer PJ et PNJ. Il y a là de quoi rendre les affrontements encore plus épiques et spectaculaires ! Ils sont complétés par 2 nouveaux Wugong, qui étendent encore les capacités des aventuriers. Enfin, un scénario conclut l'ouvrage – permettant de tester Wulin sur un one-shot. Moins essentiel que *les Chroniques du Jiang Hu*, ce supplément s'avère néanmoins utile pour qui souhaite axer ses parties sur les techniques de combat.

Matériel • Livre de 92 pages en couleur, couverture souple

Prix constaté • 29 €



mêmes », « *Même le tigre le plus féroce ne peut me battre de vitesse* », etc.

Chaque fois que le PJ accomplit une action où sa réputation entre en jeu, il peut lancer des dés supplémentaires (*Wulin* utilise des D8, le 4 valant 0 et le 8 pouvant être transformé en n'importe quelle chiffre). Cependant, une telle réputation se mérite et le personnage doit être à la hauteur : à lui de se lancer dans des actes spectaculaires et si possible devant de nombreux témoins afin que sa légende perdure et s'accroisse ! Car celui qui ose peu retombe vite dans l'anonymat… C'est la grande originalité du système de *Wulin* : pousser les joueurs à rivaliser d'audace – voire d'arrogance – en inventant des Traits évocateurs et en les jouant à fond.

Dans cet esprit, ce sont les joueurs qui sont invités à fixer le niveau de difficulté de leurs jets : plus ils visent haut et plus ils gagnent en réputation. Mais attention cependant à ne pas se montrer trop audacieux non plus : l'échec monumental reste aussi bien dans les mémoires que le succès le plus éclatant… Et celui qui s'acharne trop s'épuise : ainsi, réussir une action en dépassant la difficulté fait perdre du Souffle – le PJ a trop forcé en essayant d'impressionner et le paie.

Le système de combat s'inscrit dans cette logique sans trop la complexifier et permet de mettre en scène des combats spectaculaires, notamment grâce aux arts martiaux et à la maîtrise du Neigong.

Mon kung-fu est meilleur que ton kung-fu

Wulin propose de jouer des héros combattants. Aussi le jeu offre-t-il plusieurs éléments techniques pour simuler les arts martiaux.

En premier lieu, les Wugong sont toutes les capacités presque surhumaines que l'on obtient par la grâce du Neigong (le Qi en somme) : sauter sur des distances fabuleuses, contrôler ses points vitaux, rendre son corps dur comme l'acier… Puis les Coups spéciaux sont des manœuvres de combat permettant de frapper plusieurs adversaires à la fois, de viser un point faible, de désarmer un épéiste… Enfin, les Techniques martiales combinent tout cela pour former des arcanes redoutables que tout preux souhaite maîtriser.

Le choix est varié et chaque joueur peut ainsi créer le PJ qu'il souhaite, de l'acrobate façon Jackie Chan à l'adepte de la boxe ivre, en passant par l'escrimeur virtuose.

Certains Wugong ne s'inscrivent pas dans une optique martiale et permettent de créer des courtisans au charme sans rival, des artisans capables de forger les meilleures armes, des lettrés aux calligraphies hypnotiques, des pharmaciens capables de tout soigner… Des règles sont prévues pour fabriquer potions, talismans et objets, dont les propriétés confinent à la magie. De quoi satisfaire les joueurs désireux d'incarner des profils moins belliqueux.

Le surnaturel est survolé, pour les MJ désireux d'inclure fantômes et démons dans leurs parties. Mais ce chapitre n'est guère développé – *Wulin* préférant rester dans l'optique des récits de *wuxia*, qui s'avèrent terre à terre malgré les exploits de leurs protagonistes.

Enseignez-moi !

Cette seconde édition de *Wulin* est une belle réussite. Nicolas Henry en a simplifié le système afin de se concentrer sur son idée centrale et rend ainsi les règles plus fluides sans qu'elles n'y perdent en originalité. Ses



textes très pédagogiques sont de plus mis en valeur par un fort bel écrin : livres en couleur, belles illustrations, mise en page ergonomique…

Le contexte de jeu (très bien décrit et rendu accessible au néophyte) offre des grandes opportunités ludiques : le côté historique assure un arrière-plan solide tandis que le décor du *jiang hu* autorise les exploits les plus héroïques qui soient, tels qu'on les voit dans les films de sabre chinois. Les fans de la Shaw Bros ne pourront qu'apprécier, mais il n'y a pas de raison qu'ils soient les seuls.

Si vous cherchez un bon jeu de rôle au décor dépaysant, *Wulin* pourrait totalement vous satisfaire. Il a toutes les qualités requises pour séduire un large lectorat, grâce à une finition digne de son contenu. Héroïsme, exotisme et cohérence ludique le placent ainsi au niveau des meilleurs jeux d'aventure disponibles. Alors qu'attendez-vous pour craquer ?

Romain d'Huissier

L'écran de jeu

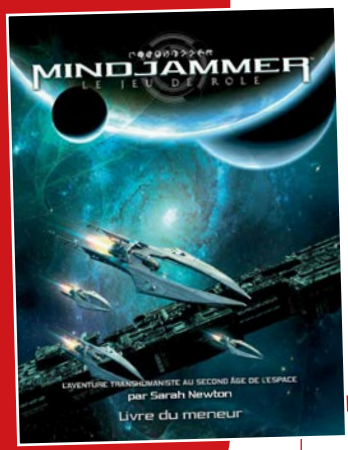
La fresque offerte par Olivier Sanfilippo dépeint un paysage aux couleurs mélancoliques, comme le sont bien des histoires de *wuxia*. On y sent la nostalgique d'une époque révolue, où l'honneur valait encore quelques taëls et où l'Empereur se souciait vraiment du bien-être de son peuple. Une ère que les preux cherchent à ressusciter…
Du côté MJ, on trouve les tables et résumés nécessaires à mener une partie mais surtout un onomasticon, fournissant noms et prénoms typiques de la Chine des Song. Parfait pour improviser un nom de PNJ à la volée, sans bafouiller.
Matériel • Écran rigide format paysage en 3 volets
Prix constaté • 19,90 €

J'aime :

+ Un très beau bouquin et une gamme quasi complète
+ L'univers – Chine ancienne et arts martiaux – présenté de façon didactique
+ Un système original et dans le ton

J'aime moins :

− Encore quelques scories de règles
− Une ou deux relectures supplémentaires n'auraient pas été de trop



LIVRE DE BASE (VF)

MINDJAMMER

À grande échelle

Le JdR de Sarah Newton tant acclamé outre-Atlantique arrive enfin en français. Un mastodonte dont les deux livres de base cumulent plus de 700 pages.

Fiche technique

Éditeur • Studio Deadcrows / XII Singes
Matériel • 2 livres couverture rigide noir et blanc de 296 et 430 pages respectivement
Prix constaté • 44,90 € pour le Livre du joueur, 49,90 € pour le Livre du Meneur

Le poids de l'univers

Le bestiau cache pourtant bien son jeu, avec son papier fin ! Mais une fois en main, son poids ne trompe pas, c'est bien du lourd qui vient de débouler sur les étals. Les couvertures alléchantes cachent une maquette propre et correctement illustrée. Le noir et blanc est cependant bien austère, d'autant que ce double corpus de base est dense en informations – et ce n'est pas peu de le dire, comme nous allons le voir plus en détail.

Les aides ne manquent cependant pas pour s'y retrouver, avec fiches vierges en tous genres, plusieurs index très complets (et couvrant les 2 livres de base, joueurs et maître, ouf !), résumés de l'univers et des règles, glossaires… Les annexes cumulent ainsi plusieurs dizaines de pages qui sont non seulement pratiques, mais aussi indispensables pour s'y retrouver.

La qualité très haut de gamme de l'écriture saute aussi vite aux yeux – tout comme celle de la traduction, d'ailleurs. Le vocabulaire inventé pour définir les très nombreux aspects de l'univers, notamment, est une réussite ; il trouve un parfait compromis entre pouvoir d'évocation et accessibilité. Il faudra certes du temps pour se l'approprier en raison de sa quantité, mais chaque mot semble à sa place et devrait vite couler naturellement.

Science-fiction moderne et *space opera*

Il y a plusieurs milliers d'années, l'homme essaima l'espace. Les voyages et les communications étaient alors si lentes que le contact fut perdu avec de nombreux vaisseaux. Puis vint la découverte de l'Espace 2 et des voyages plus rapides que la lumière. Ce fut le début d'une nouvelle ère, celle de la nouvelle Communalité. D'anciennes colonies datant des débuts de l'expansion furent redécouvertes, des alliances naquirent, mais aussi des conflits.

Plus récemment, c'est l'Espace 3 qui a été découvert. En permettant des voyages quasi-instantanés entre ses portes, il ouvre de nouveaux horizons, un âge nouveau et prometteur. Un âge où tout le monde est relié tout le temps et partout à la Noosphère, réseau d'informations sans limite. Un âge où la technologie démultiplie les possibilités au sein d'un espace aux dimensions incommensurables. Bienvenue à *Mindjammer* !

Mindjammer est un *space opera* moderne. Il reprend l'idée d'une civilisation intersidérale, la Communalité, chère à *Star Trek* et *Star Wars*, en lui appliquant les concepts les plus récents de la science et de la science-fiction. L'intelligence artificielle est



par exemple présente dans tous les objets même les plus anodins. Elle est surtout devenue autonome, si bien qu'il est même possible de jouer des vaisseaux spatiaux intelligents. Le transgénisme et le transhumanisme sont aussi devenus des réalités, bien que l'auteure Sarah Newton y pose des barrières franches (voir l'encadré sur *Eclipse Phase*).

Le travail de recherche pour imaginer ces évolutions et rendre crédible cet environnement est impressionnant. La Comunnalité décrite semble réelle et palpable – et passionnante à explorer. Il y a toutefois une contrepartie à cette profondeur. Les 20 pages qui décrivent l'univers dans le *Livre du Joueur*, pourtant déjà bien foisonnantes, n'en constituent en effet qu'une minuscule introduction !

Terrain vague

Le terrain de jeu proposé est vaste. 27 secteurs découpés en sous-secteurs et en octants, des millions de corps célestes pour plusieurs milliers de mondes habités… En guise d'exemples et de point de départ, deux octants voisins sont décrits – un dans le *Livre du Joueur* et un dans celui du Meneur. C'est assez peu au regard de l'immensité de l'univers, mais aussi parce que même restreintes à ce petit périmètre, les quelques pages qui y sont consacrées semblent assez lapidaires.

De fait, cette base s'évertue surtout à proposer les outils nécessaires à peupler l'univers dans le respect de ses tropes. De très (très) nombreux exemples sont certes fournis dans des encadrés tout du long des deux ouvrages : cultures, génotypes, planètes… C'est hélas à la fois trop et trop peu : on est noyé dans des exemples épars qui ne construisent pas une image globale car, aussi nombreux qu'ils soient, ils ne représentent au final qu'une infime partie du vaste univers de la Communalité.



Mindjammer 1

Si c'est avec cette édition que *Mindjammer* a fait beaucoup parler de lui, il ne s'agit pas de sa première version publiée. L'univers de Sarah Newton est effet d'abord paru sous la forme d'un contexte pour *Starblazer Adventures*, un jeu de SF old-school paru chez *Cubicle 7*. À noter que les règles des deux versions partagent des racines communes, puisque le système de *Starblazer* est un lointain dérivé de *Fudge*, dont *FATE* est lui-même issu. À noter enfin qu'une version pour *Traveller* est aussi récemment parue. Elle utilise la 2e édition *Mongoose* du célèbre jeu de rôle de *space opera*.

Mécano quantique

Pour cette raison, ce diptyque de base se veut avant tout une (très) grosse boîte à outils. Les 430 pages du *Livre du Meneur* sont largement consacrées à des tables et méthodes de génération de factaires (les vaisseaux et stations spatiales intelligentes), d'organisations, de cultures et bien entendu de secteurs spatiaux et de planètes.

La méthode de création de ces dernières vous permettra par exemple de déterminer taille, rotation, gravité, densité, pression atmosphérique, température… Tout en fournissant quantité de tables pour tous ces éléments, ce chapitre contient un petit catalogue d'archétypes de planètes pré-générées, comme une géante gazeuse ou un monde désertique.

C'est effroyablement riche – bien que l'intérêt de certaines données à générer ne saute pas aux yeux – et bourré d'exemples réutilisables immédiatement. Mais cela reste du kit que le MJ doit apprivoiser et mettre en œuvre en amont des séances de jeu : c'est une orientation de la part de l'auteure qui ne se discute pas, mais mieux vaut le savoir.

Le Destin de la galaxie

Mindjammer fait le choix plutôt intelligent d'utiliser le système *FATE*. Les tests consistent à lancer 4 dés « *FATE* » comprenant des faces « + », des faces « – » et des faces vides. On additionne les « + », on retranche les « – » et on ajoute le score d'une éventuelle compétence adaptée (de +0 à +5). Un résultat supérieur à la difficulté ou à l'opposition est une réussite. Les prouesses, sortes de spécialisations des compétences définissant un domaine ou des conditions particulières dans lequel le personnage excellent, offrent aussi un bonus.

À ce système s'ajoutent les aspects. Il s'agit de mots ou phrases-clés qu'il est possible d'activer *via* une dépense de points FATE. Ils octroient différents effets, comme un bonus de +2 ou vous permettre de relancer votre jet. Les aspects peuvent être de toute nature (une particularité physique, un contact ou une relation, un trait de personnalité) et avoir toute origine (historique, culturelle, scolaire…).

Ces origines comprennent aussi les équipements et autres éléments externes aux personnages, appelés Extras. Ils sont créés avec des points comme pour les personnages et se présentent sous la forme d'un package de compétences et d'aspects – qui sont accessibles au joueur tant que son personnage dispose de l'équipement en question et qu'il est en mesure de s'en servir.

Mindjammer fait un usage immodéré des aspects. Ils permettent de définir de manière simple et sans limite tout ce qui constitue un personnage ou son environnement. Cette ouverture, qui

peut aussi être une porte ouverte aux abus, est contrôlée par la dépense de points FATE nécessaire pour bénéficier des avantages techniques qui y sont liés. Ces points se regagnent aussi en invoquant des aspects, de manière négative cette fois.

Globalement, l'utilisation des aspects est régie par un corpus de règles étonnamment cadré avec des usages et options finalement assez nombreuses. *Mindjammer* donne tout de même un peu l'impression de trop vouloir en faire dès le départ : il est parfaitement possible d'avoir un usage bien plus simple des règles et de se passer d'une bonne partie des options proposées.

L'origine du monde

La création de personnage passe par le choix d'une culture, d'un génotype et d'une fonction qui représente plus ou moins l'occupation du personnage. Le *Livre du joueur* propose bien entendu une liste pléthorique de chacun de ces éléments, ce qui participe aussi en creux à dessiner l'univers de jeu. Les cultures se découpent entre les mondes du Noyau conservateurs par essence, la bordure et les colonies redécouvertes, peu enclines à accepter une société qui les a oubliées pendant des millénaires. Les humains sont le génotype le plus courant, mais ces derniers côtoient aussi des êtres de synthèse, des vaisseaux intelligents et même des animaux mutés longtemps utilisés pour les basses besognes malgré l'intelligence qu'ils ont acquises.

Chacun de ces choix ouvre à des compétences et des aspects. Mécaniquement, il n'est pas nécessaire de suivre rigoureusement ce découpage : il est avant tout là pour guider le joueur dans le choix très ouvert de ses aspects.

Pour mesurer son état, chaque personnage dispose de trois jauges de stress au fonctionnement similaire – physique, mental et crédit. Chaque coup dur fait prendre du stress selon son type, et peut mettre hors d'état de nuire pendant un certain temps. Pour éviter le KO, il est alors possible de remplacer le stress par une blessure, qui fonctionne comme un aspect négatif.

Mindjammer vs Eclipse Phase

Avec un sous-titre comme « *L'aventure transhumaniste* », Mindjammer attire inévitablement les comparaisons avec *Eclipse Phase*. Les deux jeux possèdent toutefois leur identité propre qui permet de les distinguer nettement l'un de l'autre. L'échelle, tout d'abord. Là où *Eclipse Phase* se limite au système solaire, *Mindjammer* embrase toute une partie de la galaxie. Cette différence n'est pas que cosmétique : elle renforce le côté *space opera* du second par rapport au premier.

La manière d'appréhender le transhumanisme est aussi radicalement différente. *Mindjammer* y pose en effet des limites nettes – un choix très politique de la part de son auteure. L'esprit et les souvenirs peuvent en effet bien être sauvegardés dans ce qui s'appelle un thanatogramme. Mais la restauration d'un thanatogramme dans un autre corps a des impacts irrémédiables sur l'esprit. Il en résulte un nouvel être, un *eidolon*, proche mais bel et bien différent de l'original.

Vers l'infini, mais après ?

Qu'il est dur de conclure sur *Mindjammer* ! D'un côté, le travail abattu est colossal et de qualité : un univers fouillé portant une vraie vision politique, des règles soignées et complètes, des outils plus nombreux que les dragons dans un bestiaire D&D. De l'autre, le sentiment que tout ceci est un peu vain, tant le travail requis pour exploiter ne serait-ce qu'un quart de ce contenu est hors de portée de la majeure partie des joueurs.

Ne vous trompez pas : *Mindjammer*, et à plus forte raison cette VF, est un jeu très haut de gamme et une réussite dans son genre. Il faut simplement savoir où vous mettez les pieds avant de vous lancer !

Slawick Charlier

J'aime :
+ Un space opera moderne et profond
+ La quantité effroyable de matériel de jeu
+ Un jeu en kit à construire soi-même

J'aime moins :
– Le noir et blanc, un peu austère le genre
– La quantité effroyable de matériel de jeu
– Un jeu en kit à construire soi-même



TAILS OF EQUESTRIA | LIVRE DE BASE VF

Tails of Equestria

L'amitié, c'est magique !

Jeu de rôle tiré de la série animée My Little Pony, *la dernière traduction de* Black Book Éditions *peut laisser dubitative. Et pourtant, en tant qu'outil d'initiation à même de séduire un public d'enfants (et pas que…), l'objet s'avère des plus intéressants.*

Fiche technique
Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre à couverture dure et intérieur couleur de 152 pages
Prix constaté • 29,90 €

Pays peuplé de poneys intelligents, Equestria est un terrain de jeu idéal pour faire découvrir le jeu de rôle à nos chères têtes blondes – surtout si elles connaissent la série. *Tails of Equestria* leur permet en effet d'incarner un poney dans ce monde enchanteur, pour y vivre d'agréables aventures pouvant parfois devenir des plus épiques !

Pastel

Première qualité du livre, il est magnifique. Sous une couverture bien solide se déploie un intérieur entièrement en couleurs, enluminé par de très nombreuses illustrations tirées de la série animée. La maquette est d'une grande ergonomie, aérée comme il faut pour une lecture fluide et rapide.



La débauche de teintes vives qui saute aux yeux dès qu'on ouvre ce jeu permet de se plonger dans l'univers pastel de *My Little Pony* et d'attirer les fans de Twilight Sparkle et de ses amies.

Un excellent point pour l'immersion !

Des dés de toutes les formes

L'essentiel de l'ouvrage se concentre sur les règles. On y apprend comment créer son poney avant de l'envoyer parcourir Equestria. En premier lieu, il faut en choisir le type : les poneys terrestres sont forts et courageux, les pégases savent voler et les licornes utilisent la magie. Chacun possède donc ses avantages. Puis on fixe les Caractéristiques (trois seulement : Corps, Esprit et Charme) ainsi que la Robustesse (la résistance physique et mentale du poney-joueur). On sélectionne un Talent principal (en lien avec la Marque de Beauté, concept majeur de la série) et un Défaut (histoire d'ajouter du piment au *roleplay*) et enfin, on constitue sa réserve d'amitié. Et voilà !

Le système est simple mais idéal pour l'initiation. Chaque Caractéristique ou Talent est évalué par un dé : D4 si on est faible, D10 si on est plutôt doué – jusqu'à D20 pour les meilleurs. Utiliser des dés divers et variés ne peut

que séduire les enfants, c'est donc une bonne idée ! Afin de réaliser une action, il suffit de jeter le dé de la Caractéristique adaptée (Corps pour faire une ruade, par exemple) et de dépasser une difficulté. Si un Talent peut s'appliquer, on jette aussi le dé qui y correspond et on choisit le meilleur résultat. Élémentaire mais non dénué d'intérêt, car des règles de réussite (obtenir au moins le double de la difficulté) et d'échec (obtenir un 1 sur le dé) critiques ajoutent du sel à tout ça.

Les jetons d'amitié permettent de relancer un dé ou d'augmenter un résultat. Ils sont d'autant plus efficaces que les joueurs les partagent ou les offrent à un camarade – illustrant donc idéalement l'esprit de l'univers (l'amitié est magique !). Comme les Talents peuvent être très variés (magie des licornes, prouesses aériennes des pégases, puissance physique des poneys terrestres), on obtient des personnages bien typés – d'autant qu'il est possible d'inventer soi-même Talents et Défauts.

Equestria, c'est quoi ?

Hélas, l'ouvrage ne répond guère à cette question. En dehors d'une très belle carte du pays, la cruelle absence de background se fait sentir. On joue donc des poneys, mais dans quel monde ? Qu'est-ce qui le distingue ? Quels en sont les éléments majeurs ? L'ouvrage ne propose hélas pas de description de l'univers.

Alors certes, entre la série et le film (ainsi qu'une pléthore d'ouvrages disponibles sur le net, comme des art-books), on dispose logiquement de toutes les informations nécessaires… Mais si un non-afficionado s'intéresse au jeu, il n'aura guère de clés pour s'intéresser à Equestria. Si la série peut mener au jeu, l'inverse n'est donc pas forcément vrai.

Heureusement, le livre propose un chapitre de conseils de jeu ainsi qu'un long et didactique scénario d'introduction – qui est tout à fait dans l'esprit. De plus, l'éditeur promet une gamme étoffée sous peu : avec notamment une campagne, un écran, un bestiaire… De quoi densifier ce que propose le livre de base.

Le meilleur des deux mondes

Tails of Equestria reste malgré tout un excellent produit, parfaitement pensé pour l'initiation. Si vous connaissez des enfants fans de *My Little Pony*, ce jeu sera l'occasion de leur faire découvrir notre loisir de façon très adaptée. Sa simplicité d'accès et sa richesse intrinsèque permettent de lancer de belles aventures dans un univers charmant et coloré. N'hésitez pas !

Romain d'Huissier

La série animée

My Little Pony – Friendship is Magic est un remake d'une vieille série des années 1980, guère intéressante. La créatrice Lauren Faust a donc sublimé ce matériau de base pour offrir un dessin animé qui – pour être mignon et naïf – n'en est pas moins bien conçu et parfaitement adapté à son public.

Dans le pays d'Equestria, la jeune étudiante Twilight Sparkle est chargée par sa mentor la princesse Celestia de découvrir le pouvoir de l'amitié. Grâce aux cinq poneys avec lesquels elle se liera, la licorne découvrira bien des secrets et sauvera le monde plusieurs fois – grâce à la magie de l'amitié ! Sur ce pitch simpliste, les auteurs créent tout un univers cohérent, qui sait se faire parfois épique mais surtout le véhicule de valeurs positives : l'entraide, l'empathie, la bienveillance. Cela peut sembler puéril mais c'est toujours bien introduit dans la série et, surtout, ce sont des qualités que l'on peut estimer indispensables à inculquer à des enfants.

Au cours de sept saisons (et une huitième en cours de diffusion) et d'un film, **My Little Pony** développe son univers, son message et surtout ses personnages (qui valent bien le détour !). Parents, n'hésitez pas à visionner tout cela en compagnie de vos enfants – c'est du *feel-good show* qui fait du bien par où il passe.

J'aime :
- ✚ Un livre de toute beauté
- ✚ Des règles simples mais pas sans intérêt
- ✚ Un chouette jeu d'initiation

J'aime moins :
- - Pas de background



DUNGEONS & DRAGONS 5 | SUPPLÉMENT DE RÈGLES (VF)

Le Guide complet de Xanathar

Rallonge de chocolat et chantilly

Quand un Tyrannœil vous aide à devenir meilleur, comment résister à l'invitation ? Supplément à tous les niveaux et pour tout le monde !

Fiche technique
Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • livre à couverture rigide de 192 pages
Prix constaté • 50,00 €



Le tryptique de *D&D5* contient tout ce qu'il faut pour créer des aventuriers et des histoires efficaces. Vos joueurs peinent pourtant à sortir des poncifs habituels et restent dans les stéréotypes ? De l'autre côté de l'écran, vous retombez dans vos routines habituelles ? Vous avez besoin de nouveauté, tout en restant fidèles à vos vœux ? Suivez les conseils de docteur Xanathar, le jrdologue délirant qui s'est invité dans les pages de cet ouvrage.

Une bonne part pour les joueurs

Les presque 200 pages sont denses d'illustrations, dont celle magnifique de la couverture qui recèle les trésors de notre hôte. Le supplément déborde d'informations, toutes optionnelle et à l'appréciation du Maître du Donjon. Elles sont issues *d'Unearthed Arcana*, le laboratoire d'idées de *Wizard*, qui teste et affine de nouvelles règles auprès de la communauté. Xanathar le Tyrannœil nous propose celles qui ont été validées. Sa présence reste anecdotique, ses petits mots disséminés dans l'ouvrage rafraîchissent par leur méchanceté et leur bêtise. Ce livre reste un compendium de règles et de tableaux.

Un copieux chapitre approfondit l'historique des PJ. Avoir une famille est important, surtout si vous vous attachez aux détails. D'autres tables permettent d'affiner les motivations qui les ont conduits à devenir des aventuriers. Les choix ou tirages aléatoires sont complets, un soin a été apporté à personnaliser les origines des PJ. On ne tombe pas dans des travers génériques similaires qu'on soit un humain sauvageon roublard ou une noble barde tieffeline. Des dons raciaux viennent compléter le tableau. À l'instar des voies raciales de *CO*, ils permettent de transformer vos alter-ego en parangons de leurs races.

Le vrai morceau de bravoure réservé aux joueurs tient dans les nouvelles spécialisations de classes. Chacune se voit doter de deux ou trois archétypes originaux. Les choix arrêtés sont tous intéressants. Ils sortent les sentiers battus et donnent de bonnes variantes à nos habitudes. Bardes et Roublards peuvent rivaliser avec un guerrier, les Barbares ne sont plus uniquement des brutes sans cervelle. L'originalité est au rendez-vous. Au chapitre des chouchous : l'Archer Arcanique des Guerriers vous transforme en Legolas. Le Bretteur Roublard et le Comploteur Barde donnent une teinte cape et épée. Les lanceurs de sorts ne sont pas en reste,

sauf le Magicien qui ne se voit offrir que la Magie de Guerre. Bien fait, ils ont trop la grosse tête les magos, comme dirait Dr X. Quand on creuse un peu, on peut servir les Dieux autrement qu'en rentrant dans les ordres, avec l'Âme Divine des ensorceleurs ou le Céleste Sorcier. Ces nouvelles spécialités bousculent vraiment les clichés qui avaient déjà tremblé avec leur arrivée dans la 5e édition du jeu. Chaque classe se voit aussi dotée de plusieurs options de personnalisation qui accentuent encore ces bouleversements. Avec l'Annexe B, qui recense des centaines de noms par races, vos joueurs se sentiront vraiment uniques.

Le reste du gâteau est pour le Maître

Le Maître du Donjon peut bien sur se servir des options précédentes pour personnaliser sa campagne. Il dispose aussi de son coin VIP pour développer ses parties. Comme indiqué en préambule, ce supplément est un agglomérat de règles facultatives. Certaines laissent un peu dubitatif, même si d'aucuns trouveront pratique de savoir comment dormir, se réveiller, tomber, faire des nœuds… Quand on connaît certains joueurs, mieux vaut avoir de telles règles sous la main.

Une nouveauté bienvenue de la nouvelle édition était l'apparition des outils et paquetages en tous genres. Bien souvent, ils restaient dans le fond des sacs. Les règles de maîtrises leur rendent enfin leur utilité. Ils donnent des avantages à des compétences connexes et un bénéfice lors de leur emploi. Ainsi, des outils de maçon fonctionnent avec Composition, Histoire, Investigation et Perception, tout en aidant à démolir un mur. Près d'une trentaine de nouveaux attirails sont en vente. Autre chose, de solides règles de gestion des intermèdes permettent d'occuper les PJ entre deux scénarios. S'entraîner, jouer à la marchande, travailler, étudier, apprendre et faire la fête ! Cela leur permettra de bien dépenser leurs pièces d'or volées sur les cadavres de pauvres monstres.

Le concept de campagne partagée est aussi développé. Il permet aux joueurs de participer à plusieurs tables en même temps. Il faut un peu d'organisation entre les MD pour libérer les personnages entre chaque aventure. L'idée n'est pas de suivre plusieurs campagnes simultanément, mais plutôt de laisser les joueurs intégrer de courtes parties ailleurs. Ces intermèdes doivent tenir en une seule séance, il faut donc prévoir des intrigues concentrées. Enfin, le livre propose de très nombreuses tables de rencontres aléatoires par environnement et par niveau qui donnent de quoi peupler chemins et souterrains, et des judicieuses règles sur les pièges, qu'ils soient simples ou complexes, qui mettront plus d'un bâton dans les roues des PJ. Si vous avez l'âme sadique et inventive, vous pourrez même fabriquer les votre !



Y a pas de miettes

En conclusion, malgré un prix un peu élevé, le Guide propose de nombreuses nouveautés qui apportent fraîcheur et variété aux joueurs comme aux maîtres. Un deck de cartes regroupant les nouveaux sorts proposés existe déjà en VO. Espérons que les Hommes en Noir nous en proposeront bientôt une traduction pour compléter nos collections. Il faut avouer qu'elles sont très pratiques en cours de jeu.

Olivier Halnais

J'aime :

+ Des spécialisations qui bousculent les codes des classes
+ Les règles sur la maîtrise des outils qui deviennent utiles
+ La gestion des intermèdes entre deux scénarios
+ La compatibilité totale avec d'autres gammes issues du SRD

J'aime moins :

− C'est un peu cher, pour deux fois moins gros qu'un des manuels de base
− Contrairement à la promesse, il n'apporte pas grand-chose au *Monster Manual*



PARANOIA | COMPILATION (VF)

Paranoia Retrogaming

Paranoïa entre deux eaux

Paranoia Retrogaming *est un OVNI. Recueil d'inédits destinés à une ancienne édition, et finalement aussi livre de base : mais qu'est-ce donc que cet ouvrage ?*

Fiche technique
Éditeur • Sans détour
Matériel • Livre de 520 pages noir et blanc couverture rigide
Prix constaté • 99 €

Vieille console ou émulateur ?

À l'origine, *Paranoia Retrogaming* est conçu comme une option du financement participatif de la nouvelle édition VF du jeu. Son objectif, rattraper le retard de traduction accumulé depuis l'arrêt de la gamme dans l'hexagone dans les années 90. Il faut dire que le mythique jeu des années 80 a continué son chemin avec une formidable édition dite « *XP* » chez les anglais de *Mongoose* – l'une de leurs rares réussites franches, d'ailleurs.

Et puis, en cours de chemin, *Sans Détour* décide d'adjoindre à l'ouvrage les règles de base de la fameuse édition XP, ce qui fait de ce recueil un ouvrage autonome. L'épais bouquin regorge ainsi de matériel en tout genre. Outre les règles de base, vous y trouverez plusieurs suppléments thématiques (les mutants, les traîtres, les services administratifs du complexe alpha…) et de nombreux scénarios. De quoi vous tenir occupés un bon moment ! Bonne idée, certains chapitres du livre de base n'ont pas été repris car leur sujet fait l'objet d'un supplément complet figurant aussi au sommaire.

Un petit effort supplémentaire aurait néanmoins été le bienvenu afin de faciliter la navigation dans ce pavé – un sommaire ou un index global, par exemple. En l'état, il n'est pas toujours facile de s'y retrouver et de savoir de quoi telle section parle, la faute à une mise en page un peu monotone et un humour qui noie souvent son sujet.

Rétro en action

Même si ce recueil compile du matériel des années 2000, pas si ancien que ça donc, le terme « *rétro* » est tout sauf galvaudé. Son contenu sent bon les années 80, tant dans les règles que l'univers.

Mais *Paranoïa* n'est pas vraiment un jeu de hard-science, et ses thèmes ont très bien vieillis. Ils s'avèrent même encore étonnamment d'actualité : le contrôle de masse, l'administration kafkaïenne, le repli sur soi et la suspicion comme norme des relations interpersonnelles… Le tout se fait sous couvert d'un humour typique des anglo-saxons, américains comme anglais, qui porte l'autodérision et le cynisme à des niveaux stratosphériques.

Les PJ travaillent ainsi pour l'un des services administratifs du complexe tout en appartenant à l'une des très nombreuses sociétés secrètes. Un allié du même service a ainsi de bonnes chances d'être aussi un adversaire sur

un autre plan, formant un terreau plus que favorable à la suspicion ambiante voulue par l'ordinateur – pour votre plus grand bien évidement.

Hardcore gaming

Côté règles, cette édition repose sur une base classique. 6 compétences (management, furtivité, violence, technique, numérique, biologie), avec de nombreuses spécialisations chiffrées de 1 à 20. Un test consiste à obtenir un résultat inférieur ou égal à la compétence adéquate avec 1d20.

C'est dans le choix particuliers des compétences que l'univers transparaît. Des spécialités comme fayotage ou clonage (Voir encadré) posent immédiatement le débat ! Ne cherchez cependant pas de mécanismes plus modernes, *Paranoïa XP* reste clairement un jeu à l'ancienne. Il est fonctionnel, mais quelques outils pour gérer les contacts et les relations entre personnages et groupes d'intérêt du complexe n'auraient pas été de trop, tant ces éléments sont au centre du jeu.

Deux attributs particuliers complètent le dispositif : Pouvoir et Autorisation. Le premier correspond aux pouvoirs des mutants. Honnis par la société, et pourtant omniprésents, tout le monde les déteste mais tout le monde en est un, plus ou moins en secret selon la nature de la mutation. Le second est utilisé pour faire avancer les choses dans l'administration ô combien labyrinthique du complexe. Toute ressemblance avec Brazil est bien entendu parfaitement voulue !

Modes sans échec

Le principal apport de l'édition XP, ce sont ses trois modes de jeux. Ils constituent vraiment trois approches différentes mais complémentaires d'un même univers. Si l'idée de modes de jeu s'est depuis un peu démocratisé, il reste ici un modèle du genre.

Paranoïa et le complexe alpha

Pour ceux qui ne connaissent pas Paranoïa, un petit topo s'impose. Dans un futur indéterminé, la population a dû se réfugier dans un vaste complexe, le complexe alpha, dirigé par l'ordinateur. Les technologies de clonage permettent à chacun de disposer de corps de rechange en cas de décès prématuré. Dans un jeu produit dans les années 80, cette idée fait référence aux multiples vies des jeux vidéo plus qu'à la transhumanité. Pour assurer le fonctionnement de cette société, tout un système de castes chacune associée à un code couleur impose à chacun de rester dans une case bien délimitée. Et gare à ceux qui en sortent : l'ordinateur encourage la délation des traîtres. Un moyen comme un autre de montrer votre mérite auprès de l'ordinateur, ou de la société secrète à laquelle vous appartenez – à moins que vous ne soyez un mutant, honni par le reste de la population ?
Qu'importe, quel que soit votre service administratif (comme la sécurité interne, la recherche & développement…), votre devoir est d'être heureux. L'ordinateur l'ordonne, et l'ordinateur est votre ami !

En mode « *classique* », la bureaucratie est écrasante mais aussi grand-guignol et l'avancement reste possible. En mode « *sec* », elle devient impitoyable et la survie des personnages incertaine. En mode « *zap* » enfin, l'ordinateur laisse plus de place à l'individualisme et l'action est frénétique et omniprésente.

Écran bleu

Alors qu'est-ce exactement que ce recueil ? C'est à la fois, mais jamais tout à fait, une compilation, une édition patrimoniale qui rend enfin accessible en VF l'une des meilleures périodes éditoriales du jeu et un livre de base à part entière.

À ce titre, cet ouvrage fait un peu concurrence avec la nouvelle édition de *Paranoïa*, décriée pour son contenu très léger. De là à dire que Paranoïa Retrogaming est le « *vrai* » livre de base de Paranoïa, il n'y a qu'un pas que nous ne franchirons (peut-être) qu'après la sortie et la critique de l'édition 2018.

Slawick Charlier

J'aime :
- ✚ Du matériel de qualité à gogo
- ✚ Un assortiment de la formidable
- ✚ édition XP enfin en français

J'aime moins :
- ━ Les règles fonctionnelle mais à l'ancienne
- ━ Le style, imposé par l'univers certes, mais quand même indigeste au bout d'un moment
- ━ L'absence de sommaire ou d'index général pour s'y retrouver



LE TRÔNE DE FER | CAMPAGNE (VF)

Le Trésor du Dragon

Chant du cygne pour le Trône de Fer

Le Trésor du Dragon *est le dernier supplément pour le* Trône de Fer, *la licence accordée à* Cubicle7 *étant arrivée à échéance. Est-il à la hauteur d'une gamme jusqu'ici exemplaire ?*

PMT sauce TdF : Politique Manigance Trésor

Le Trésor du Dragon est une grosse campagne – 176 pages très denses au programme, tout de même. Les PJ commencent par apprendre, presque par inadvertance, qu'une partie du trésor des Targaryen a été caché avant la rébellion de Robert Baratheon. Sauf que nous ne sommes pas dans *D&D*, mais dans le *Trône de Fer* : la chasse au trésor prend vite des tours politiques. Tout au long des 5 chapitres de la campagne, les PJ vont devoir composer avec la Garde de Nuit (dont il vaut mieux se faire des alliés, ce qui n'est ni évident ni sans contrepartie), accéder à la bibliothèque d'une autre maison à l'occasion d'un tournoi, solder des dettes à Braavos…

Avec un tel enjeu, le moindre bruissement peut éveiller les plus épais soupçons. Il faudra ainsi naviguer entre de nombreux PNJ aux objectifs rarement compatibles. *Le Trésor du Dragon* exploite à ce titre très bien l'ambiance politique de l'univers. Il ne s'agit pas forcément de confronter nos aventuriers aux grandes maisons ; la campagne exploite aussi des destins individuels qui ont été, si ce n'est brisés, en tout cas chamboulés par la chute des Dragons.

Son intérêt ludique réside d'ailleurs de manière tout à fait pertinente dans ces histoires dans lesquels les PJ se retrouvent projetés, le déroulement de la campagne étant par ailleurs plutôt linéaire. Dommage dans ce cadre que la scène où ils mettent enfin la main sur les richesses des Dragons prenne la forme d'un banal donjon !

Le diable est dans les détails

Les auteurs ont fait le choix de proposer une campagne aussi détaillée que possible. De nombreuses données sur les lieux, les PNJ, les événements sont proposés. Si ce n'est la prise en compte des particularités de la maison des PJ, *le Trésor des Dragons* est aussi prêt à jouer que possible.

Chaque chapitre est découpé en scènes dont l'enchaînement est résumé en tête de chapitre. Pour chaque scène, le contexte (objectifs, éléments connus et inconnus des PJ, lieux et personnages importants) est exposé avant que ne soit détaillée l'aventure à proprement parler. Cette structure facilite la prise en main, même si elle est moins pratique en cours de jeu pour y retrouver une information.

Notons enfin que la maison des PJ est intelligemment intégrée à l'intrigue, c'est-à-dire suffisamment pour y jouer un véritable rôle, mais sans adhérence trop forte qui pourrait rendre certaines affiliations incompatibles.

Le Trésor du Dragon conclut de fort belle manière une très belle gamme, et fait bien regretter qu'elle touche à sa fin. En attendant une nouvelle adaptation, car le *Trône de Fer* est devenu un tel standard qu'il ne saurait rester sans son JdR, non ?

Slawick Charlier

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment
Matériel • Livre 176 pages couleur couverture rigide
Prix constaté • 34,95 €

J'aime :

+ Une campagne ambitieuse pour clore la gamme
+ Un classique revisité à la sauce politique du Trône de Fer

J'aime moins :

– L'organisation des scénarios, pas toujours pratique
– La découverte du trésor, un mini-donjon un peu décevant

LDVELH | DÉFIS FANTASTIQUES (VF)

Le Sorcier de la Montagne de Feu

Et de 5 !

Quoi ? Encore une réédition de ce titre ?! Eh oui ! Néanmoins, cette fois, Gallimard *et* Scriptarium *signent une formule qui vaut le détour.*



Qu'importe le flacon…

En plus de l'incontournable *Sorcier de la Montagne de feu*, trois autres titres passent à la moulinette et sont d'ores et déjà disponibles dans ce format : *la Citadelle du Chaos*, *la Forêt de la malédiction* et un inédit, *l'Anneau des serpents de feu*.

Premier élément, les changements au niveau de la charte graphique sont radicaux. Exit les (magnifiques) illustrations historiques, les dessins à l'ancienne. Rien que la couverture donne le ton, et les nostalgiques risquent de ne pas y trouver leur compte. Les livres adoptent un style numérique très actuel qui rappelle les dessins animés contemporains. Pour les personnes qui ont débuté avec les illustrations de Russ Nicholson, il est difficile de se projeter dans l'univers. Mais l'éditeur lorgne résolument vers un public jeune, et cela fait mouche si l'on en croit les réactions en convention.

Pourvu qu'on ait l'ivresse

Mais les évolutions majeures résident surtout dans le contenu. D'une part, de nombreuses corrections ont été apportées à des traductions hasardeuses. Par exemple, dans le *Sorcier…*, les outils ne chantent plus « *le travail c'est la santé* » (référence à Henry Salvador), mais « *heigh-ho, heigh-ho, on rentre du boulot* » (clin d'œil de la VO à Blanche Neige). Plus classe ! Des créatures retrouvent aussi leurs races d'origine : les Farfadets et les Elfes redeviennent des Gobelins comme en VO, les Lutins des Orques et les Vampires des Chauves-souris vampires. Point important pour les MJ, *Scriptarium* a pu établir un glossaire commun entre *Défis Fantastique JdR* et les LDVELH !

Enfin, des bugs présents depuis bien trop longtemps ont été « *fixés* ». Dans la *Citadelle…*, un paragraphe inaccessible a enfin trouvé un chemin pour y amener ! De la même façon, une clef disparue (transformée en pièce) retrouve sa forme et peut enfin servir dans le jeu. Vous l'avez compris, ce sont des dizaines de correction de jouabilité qui ont été apportées !

Niveau jeu, pour la première fois, des prétirés sont fournis. Même si créer un personnage est rapide, c'est toujours pratique. On retrouve aussi une magnifique carte d'Allansia en début d'ouvrage, permettant de localiser les lieux visités, et les Archives d'Allansia en fin d'ouvrage. Ces archives décrivent les lieux et personnages rencontrés dans l'aventure. Un bonus sympa pour les MJ !

Pour conclure, si vous vous intéressez aux livres-jeux, ne manquez pas le premier numéro d'un nouveau mag', *Alko Venturus*, un projet associant Alkonost (ex-Saltarelle) et *Scriptarium* !

Géraud G.

Fiche technique

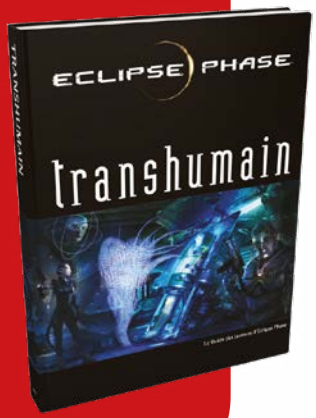
Éditeur • Gallimard Jeunesse
Matériel • Livre N&B à couverture souple de 245 pages
Prix constaté • 12 €

J'aime :

+ Les archives d'Allansia pour les MJ
+ La carte du monde
+ La présence de prétirés

J'aime moins :

− Le format (trop large pour aller dans la poche)
− La charte graphique, mais c'est une histoire de goût



ECLIPSE PHASE | SUPPLÉMENT (VF)

Transhumain

Le guide complet pour vos personnages

Eclipse Phase, *un des meilleurs jeux de rôle SF du moment, est aussi un des plus complexes, autant au niveau de l'univers que des règles.* Transhumain *vous permet de créer vos PJ différemment et offre un catalogue de nouveaux morphes : fini les synthétiques pourris !*

Fiche technique

Éditeur • Black Book Entertainment
Matériel • Livre à couverture dure tout en couleur de 240 pages
Prix constaté • 49,90 €

J'aime :

+ La création par lots et ses PJ polyvalents
+ Les conseils d'interprétation
+ La création de son propre morphe

J'aime moins :

− Peu d'illustrations
− L'aléatoire du deuxième système peut gêner

Bloc par bloc

Il est possible de créer son PJ plus rapidement grâce aux lots de compétences : ce système alternatif limite les choix car, une fois le concept réfléchi, vous choisissez des éléments prédéfinis. Le patron d'aptitudes (8 disponibles) détermine les scores d'aptitude de départ. Des points permettent d'acheter des lots de compétences à coût variable. Ils concernent l'historique, les factions liées au bg du jeu, et la concentration. Celle-ci correspond aux choix professionnels du PJ, à ses intérêts… Une liste des lots est prévue, indispensable pour s'y retrouver. Ils sont ensuite détaillés avec une mise en page très claire. Sont imposés à l'achat un lot historique et un lot faction, le reste est libre. Une autre catégorie, les lots de personnalisation, existe s'il vous reste du point. Des lots de matériels et des tables d'aspects sont accessibles pour survivre à cet univers impitoyable. Les PJ issus de ce système sont éclectiques et peu spécialisés.

Le background avant tout

Vous pouvez créer votre personnage grâce à son parcours de vie. Ce système tient compte des expériences vécues, des coups de chance et des mauvais tours du destin. Votre historique de personnage sera très complet. Des tables ciblent la jeunesse, les événements marquants, l'âge adulte avant, pendant et après la Chute. L'aléatoire de ce système donne des résultats surprenants et fun, ou à l'inverse, contradictoires. Il est alors nécessaire de relancer les dés. Les tables fournies restent très riches en possibles.

Oh les beaux morphes !

De nouvelles options de personnages sont disponibles : 17 historiques pour jouer des surévolués d'animaux (dont le poulpe), 14 factions et des aspects liés. Des règles pour jouer sur la rapidité et l'audace éclairent la gestion de l'initiative avec les Augmentés. Des conseils d'interprétations sont bienvenus vues la complexité et la transhumanité des PJ. Difficile sans cela de savoir jouer un infomorphe pour un joueur novice. Le nanobricolage ravira les fans de technologie. Une trentaine de nouveaux morphes, des astuces pour éviter les contrefaçons et des modules enrichissent l'offre du livre de base. La création de morphes devient accessible : à vous le morphe de vos rêves ! 15 prétirés illustrés tout-en-un sont prêts à être jouer. Ce supplément est indispensable aux fans d'Eclipse Phase tant les options de création proposées sont pratiques et plus simples que l'initiale, idéales pour des *one-shots* ou des rôlistes pressés.

Nathalie Zema

LIVRE DE BASE 3E ÉDITION (VF)

LES TERRES DE LÉGENDE

Le parfum d'antan

Un jeu qui a bercé la jeunesse de nombre d'entre nous, ça ne s'oublie pas ! Alors quand Dragon Warriors *revient en français dans une nouvelle édition, on saute sur l'occasion !*



Du old school !

Depuis 30 ans, aucune version française du célèbre *Dragon Warriors* n'avait pointé son nez dans l'hexagone. Cette troisième édition tombe donc à propos. Première chose en ouvrant le livre, les années 2010 ne sont pas passées par là. La mise en page est sommaire, réduite au strict minimum. À une époque où il faut à tout prix meubler ses bords de page, utiliser du parchemin à tout va, ça peut rebuter. Pour ceux qui n'aiment pas les pages surchargées, par contre, et privilégient la lisibilité (pour les quadras comme moi), c'est top !

Pour ce qui est du style à l'ancienne, les illustrations sont dans le même ton. L'intérieur en N&B présente des illustrations dignes des années 80 et des LDVELH. Pourtant, le charme de la version LDVELH n'est pas là. La couverture rate notamment son effet, étant moins évocatrice que celles des livres d'origine.

Système classique, monde fantastique

Côté technique, les joueurs de la première édition ne seront pas trop dépaysés. Les cinq caractéristiques d'origine sont toujours là, avec la force, l'agilité, l'astuce, le pouvoir et le charme, se déterminant par 3D6. Sept « *professions* » (entendez « *classes* ») sont proposées : assassin (un voleur tueur de haut vol), magicien, prêtre, élémentaliste, mage de bataille (une classe qui combine magie et combat), chevalier et barbare. Le monde est intimement lié à ces classes qui illustrent très bien l'ambiance du jeu.

Petit bémol à ce système de classe, deux sont bien plus puissantes que les autres : l'assassin et le mage de bataille. Le déséquilibre est certainement voulu et peut plaire à beaucoup. Pour les autres, vous risquez de délaisser souvent certaines classes plus faibles. Toutefois, la classe de l'assassin est particulièrement adaptée à des quêtes solos et permet ainsi de jouer en nombre très restreints de joueurs.

La force de *Terres de Légende* réside surtout dans son monde, certes classique, mais avec tous les poncifs qui plaisent, tels que les elfes, nains etc. Une partie du livre est dédiée aux mythes et légendes, une mine de scénarios ! D'autant qu'un autre chapitre est dédié à la création de sa propre campagne, avec des conseils qui seront surtout utiles à des MJ débutants. Un scénario est proposé dans l'ouvrage, qui évite le donjon à l'ancienne, ce qui est appréciable. De plus, avec un système proche de celui d'origine, vous pourrez recycler sans mal la campagne mythique du *Secret des Elfes*.

Le gros avantage de cette édition est donc de fournir un livre complet tout-en-un, évitant aux joueurs de jongler entre les divers livrets. De plus, vue la difficulté de trouver la gamme d'origine complète à un bon prix, c'est une vraie aubaine pour (re)découvrir ce jeu mythique !

Géraud G.

Fiche technique

Éditeur • Megara Entertainment
Matériel • Livre N&B à couverture rigide de 260 pages
Prix constaté • 50 €

J'aime :

+ La saveur d'origine
+ La compatibilité avec la première édition
+ La classe de l'assassin

J'aime moins :

− La mise en page
− Un système non uniformisé entre les classes



LIVRE DE BASE (VF)

Masques – une nouvelle génération

L'Apocalypse des super-héros

Nous parlons ici du système Apocalypse et non du jugement dernier dans un univers de comics !

Appartenant à une vague de jeux motorisés par ces règles, *Masques* obtint sa version française grâce à un financement participatif mené par l'éditeur *500 Nuances de Geek* – aux côtés de bien d'autres. Qu'est-ce qui le distingue des différents jeux du même genre déjà parus chez nous ?

Une nouvelle génération

En premier lieu, *Masques* offre la possibilité d'incarner de jeunes super-héros – des adolescents encore peu aguerris et qui cherchent l'approbation de (ou se rebellent contre) leurs aînés, dans la ville d'Halcyon City (un microcosme regroupant tous les codes des *comics*). Parmi ses inspirations, le jeu revendique des titres comme *Teen Titans, Young Avengers* ou *Génération Zéro.*

Et quand on joue de tels personnages, les relations entre eux comptent au moins autant que les machinations du dernier super-vilain en date. Rivalité, liaison amoureuse, rapport à son mentor, sentiment de décalage : tout ce qui constitue le terreau d'une vie adolescente est ainsi mis en avant dans *Masques.*

Le *drama* s'ajoute ainsi aux exploits héroïques pour constituer un cocktail que l'on retrouve dans certaines séries télévisées du style *Arrow, Flash, Supergirl*…

Apocalyptiquement vôtre

Un tel mélange se prête très bien au système *Apocalypse*, qui place en avant les rebondissements de la narration et les relations entre les personnages au centre de la fiction. Les livrets sont bien conçus et proposent les archétypes les plus classiques : l'héritier qui appartient à une lignée de héros, le protégé qui a été formé par un justicier expérimenté, le délinquant qui s'inscrit en contradiction avec les valeurs de ses aînés, etc. Dommage que ces livrets ne soient pas inclus dans le livre et doivent être téléchargés…

Les Manœuvres (ces actions créant des choix à accomplir pour faire avancer l'histoire) sont bien adaptées et permettent de raconter exactement le style de récit qu'un mix super-héros / *Apocalypse* exige. Il est ainsi possible de créer des scènes d'action épiques, mais ce sont surtout leurs conséquences et retombées qui formeront le focus du scénario. Avec toujours comme objectif de chambouler le rapport des personnages à l'univers et à leurs compagnons.

Un bel angle d'attaque

Ainsi, si vous vous intéressez essentiellement au côté *soap* des *comic-books*, *Masques – une Nouvelle Génération* vous comblera en offrant une proposition ludique inédite dans un genre en général très tourné vers l'action. Complémentaire des autres jeux estampillés super-héros, il en propose une approche originale et intéressante.

Romain d'Huissier

Fiche technique

Éditeur • 500 Nuances de Geek
Matériel • Livre de 192 pages
Prix constaté • 35 €

J'aime :

+ Une bonne adaptation du système *Apocalypse*
+ Une charte graphique réussie

J'aime moins :

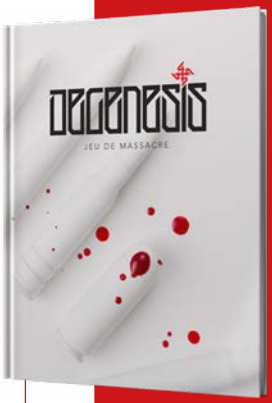
– Traduction et relecture médiocres
– Les livrets ne sont pas dans le jeu

DEGENESIS | SCÉNARIO & CADRE DE CAMPAGNE (VF)

Jeu de massacre

Toulon va brûler !

Avec En ton sang*, les auteurs de* Degenesis *lançaient une campagne ambitieuse en commençant par une intrigue « intimiste ».* Jeu de massacre *passe directement la sixième et envoie le feu d'artifice !*



Reprenant le modèle posé avec *En ton sang*, qui contient à la fois un scénario et un cadre de campagne qui permet de développer les intrigues en amont et en aval, Marko Djurdjevic va plus loin en doublant le nombre de pages, tout en maintenant la qualité rédactionnelle et graphique de la gamme.

Feu d'artifice

Jeu de massacre, c'est d'abord un scénario d'une centaine de pages, qui s'inscrit dans une campagne qui permet aux joueurs de comprendre les fondements de l'univers de *Degenesis*. Après avoir fait face aux événements de Lucatore dans *En ton sang*, les PJ arrivent à Toulon, paisible ville du sud de la Franka qui doit son essor économique à un Néolybien. Malheureusement pour lui, les Chroniqueurs et les Ferrailleurs locaux n'ont pas apprécié d'être écartés. Ajoutez à cela un groupe d'Apocalyptiques qui cherche à semer le chaos, la Résistance qui essaie de contrôler le sud de la Franka pour lutter contre les Phéromanciens, sans parler de la Nuée noire (des Apocalyptiques qui règnent sur la Méditerranée), et vous obtenez une belle marmite qui va exploser.

Le scénario présente en détail les PNJ « *tête d'affiche* » qui apparaissent dans le scénario, avant de narrer scène par scène un déroulement que l'on pourrait qualifier d'idéal. Le MJ ne doit en rien se sentir limité par cette présentation et peut jouer les scènes différemment, dans un autre ordre, voire pas du tout, selon les actions des PJ. Mais il est vrai que les textes, très agréables à lire, peuvent donner une impression de linéarité et un sentiment d'enfermement à certains MJ. En tout état de cause, le scénario suit un rythme endiablé et les PJ n'auront pas le loisir de souffler. Les joueurs auront pourtant besoin de plusieurs sessions de jeu avant de parvenir à la résolution.

Un beau décor

Pour soutenir le scénario, l'auteur a pris le soin de décrire le décor : tout le sud de la Franka est présenté, avec ses hauts lieux, ses factions et ses personnages principaux, et Toulon bénéficie bien sûr d'un traitement spécifique. Comme toujours avec *Degenesis*, le tout est appuyé par des plans et des illustrations sublimes ; et pour aller plus loin, *Edge* nous propose deux suppléments téléchargeables (dommage qu'ils n'existent pas en « *dur* »), le sourcebook *Les Clans du Rhône* et le scénario *Le Soulèvement des corneilles*, qui fait suite à *Jeu de massacre* et permet de faire le lien avec *Black Atlantic*. Il ne vous reste plus qu'à faire brûler Toulon !

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Edge
Matériel • 1 livre format A4 de 208 pages en couleur à couverture rigide
Prix constaté • 39,90 €

J'aime :

+ Un scénario « *qui pète tout* »
+ Une écriture « *narrative* », qui met dans l'ambiance
+ Les illustrations, la ligne graphique

J'aime moins :

− Une écriture qui peut enfermer et donner l'impression de linéarité



LIVRE DE BASE (VF)

Ryuutama – Édition anniversaire

Du voyage et des voyageurs

Il y a cinq ans sortait Ryuutama, *seul JdR japonais traduit en français. Si vous nous lisiez alors, vous savez déjà tout le bien que l'on en pense. Trop longtemps épuisé, il fait son retour dans une version améliorée.*

Ryuuta quoi ?

Pour ceux qui ne connaissent pas (honte à vous), *Ryuutama* est un jeu médiéval fantastique à l'ambiance positive, *feelgood* même, onirique à mi-chemin entre *Zelda* et les films de *Miyazaki* (on retrouve cette ambiance dans des graphismes « *manga* » qui plairont aux amateurs). Le combat y est secondaire par rapport à l'émerveillement face aux paysages traversés ou à la façon de s'y préparer : il n'est pas rare de perdre plus de points de vie en négligeant son campement que face à un monstre. Cette vision particulière où le voyage est primordial n'est pas sans rappeler *Rêve de Dragon*.

Les joueurs incarnent des voyageurs aux classes variées (artisan, chasseur, fermier, guérisseur, marchand, ménestrel ou noble) et optent pour une façon favorite de résoudre les problèmes : force, astuce ou magie. Ils sont définis par quatre attributs représentés par des dés (d4 à d12), et on résout les tests en lançant deux dés correspondant à la situation. Le système est simple et efficace, même pour celui qui veut aller plus loin (équipement, rations, combat, assistance, etc.).

Ce souci d'ergonomie se retrouve dans la maquette, qui présente les aspects importants en une ou deux pages, mais aussi dans les nombreux outils destinés à aider les nouveaux MJ : création de ville, de scénarios, conseils… Par exemple, l'homme-dragon, un personnage spécifique, est une véritable trouvaille permettant au meneur d'apprendre de nouvelles astuces au fur et à mesure qu'il gagne des niveaux.

Et les améliorations ?

Cette version ne change pas fondamentalement le jeu, et passer de l'une à l'autre ne s'impose qu'aux plus passionnés. Les améliorations sont cependant nombreuses : outre la couverture dure, certains passages ont été clarifiés. Par exemple, une réorganisation permet de rendre les voyages plus dynamiques ou encore de mieux concilier concentration et magie. Ce n'est pas moins de 10 ans d'errata de l'auteur qui ont été intégrés, comme la classe de cuisinier (variante de l'artisan), certains profils de monstres… Seul bémol : avoir choisi de rester fidèle à la maquette originale où certains textes sont trop petits.

Du côté de l'écran, il a été mis à jour pour correspondre à cette nouvelle édition. Le livret, par contre, n'a pas connu de modification notable. Il comprend les règles pour jouer des gobelins-chatons, les voyages maritimes et cinq classes supplémentaires.

En résumé, si vous ne connaissez pas encore *Ryuutama* et que vous cherchez soit cette ambiance si particulière proche des RPG japonais, soit un jeu d'initiation à offrir pour Noël, n'hésitez pas. Vous ne le regretterez pas !

Géraud G.

Fiche technique

Éditeur • Lapin Marteau
Matériel • Livre N&B de 200 pages à couverture dure et écran 3 volets et livret de 32 pages N&B
Prix constaté • 35 € (LdB) et 20 € (écran)

J'aime :

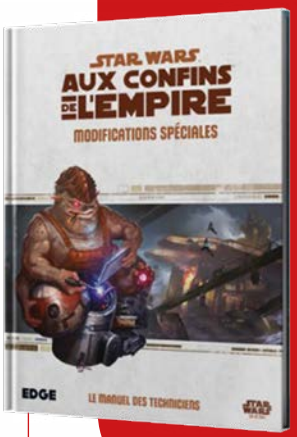
+ L'ambiance positive, rare de nos jours
+ Des règles simples, idéales pour les débutants
+ Un jeu familial

J'aime moins :

− L'absence de couleur dans les pages intérieures

STAR WARS : AUX CONFINS DE L'EMPIRE | SUPPLÉMENT DE RÈGLES (VF)

MODIFICATIONS SPÉCIALES



Le manuel des techniciens

L'air suffisant, le contrebandier tendit la main et actionna une manette, l'air triomphal… et se décomposa aussitôt en entendant l'hyperpropulsion toussoter. Il pensait pourtant l'avoir réparée !

C'est un grand classique de *Star Wars* : le technicien fait partie intégrante des histoires de la saga, souvent incarné par un droïde, R2-D2 en particulier. Mais ses compétences peuvent aussi être intégrées dans les profils d'autres personnages comme Chewbaca, Anakin Skywalker… En tout cas, toute histoire de *Star Wars* nécessite à un moment ou un autre l'intervention d'un mécano, d'un slicer ou encore d'un cybernéticien.

Jouer un technicien

Sans grande surprise, cet avant-dernier supplément consacré à une carrière de la gamme *Aux confins de l'Empire* (seuls les chasseurs de primes n'ont pas encore le leur) reprend le schéma organisationnel de ces prédécesseurs, avec ses trois parties, l'une consacrée aux options de personnages, l'autre au matériel et la dernière aux règles spécifiques à la carrière. Passé le blabla introductif et les historiques de Technicien, qui pourront être utiles pour les novices mais n'apportent pas grand-chose aux routards, le premier chapitre présente de nouvelles options sympathiques pour les joueurs. Les trois nouvelles races peuvent être funs à jouer, en particulier le Besalisk et le Dug, et côté spécialisation, le spécialiste en droïdes et le bricoleur devraient se révéler très utiles. Le cybertechnicien est cependant moins séduisant et ses capacités semblent plus destinées à l'optimiser avec de la cybernétique qu'à autre chose.

Du matos et des règles

Côté matos, rien à redire : comme d'habitude, les joueurs ont de quoi se mettre sous la dent. Rien de transcendant côté armes, armures et vaisseaux, mais des trucs sympas pour les cybertechniciens, les slicers, les spécialistes des droïdes et les bricoleurs. Le plus intéressant se trouve du côté des kits pour armes, armures et vaisseaux, qui permettront au Technicien de s'exprimer.

Enfin, la troisième partie qui est souvent très verbeuse et peu intéressante contient cette fois trois points très utiles : les règles de fabrication d'équipement, la gestion du piratage informatique et enfin la vente de biens et de services. Le premier est très bien fichu, très complet, avec plein de tableaux, et fera le bonheur des PJ et du MJ. Le troisième est simple et pratique. Seul le deuxième laisse un petit goût de regret car si les règles sur le piratage sont très utiles, elles manquent, pour une fois, de pédagogie, et auraient mérité d'être mieux explicitées.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Edge
Matériel • 1 livre format A4 de 96 pages en couleur
Prix constaté • 32,95 €

J'aime :

✚ Des carrières et des races sympas
✚ De nouvelles règles utiles
✚ Des textes didactiques et des conseils pour débutants

J'aime moins :

– L'intro, toujours verbeuse…
– Les règles de piratage, pas très claires



ECLIPSE PHASE | SUPPLÉMENT (VF)

RIMWARD

Petit tour dans le système extérieur

Après avoir écumé le système intérieur grâce à Sunward*, bienvenue dans le système extérieur : ses astéroïdes, Jupiter et ses lunes, Saturne et ses anneaux ou encore les franges du système solaire et leurs étranges secrets !*

Un guide géographique et social

Ce supplément est une mine d'informations sur le background du système extérieur. Une carte est fournie et chaque lieu a droit à son topo complet : géographie, historique, habitats, activités humaines, systèmes économiques et politiques, structures et organisations diverses, factions en présence, bien plus extrêmes que dans le système intérieur… Il y a même un paragraphe sur les meilleurs cuisiniers d'Extropia et leurs recettes élaborées avec des aliments néogénétiques. C'est exhaustif, de l'extraction minière dans la Ceinture aux différents types d'astéroïdes, du transhumanisme jovien au projet *nuage Holm* des Entreprises Chronos. Chaque zone est propice aux aventures tant les divers protagonistes et idéologies sont variés. Des PNJ sont aussi présentés et rendent vivants ces endroits.

Un background complexe

Si c'est passionnant à lire, les informations sont particulièrement denses. C'est un supplément dans lequel il faudra piocher pour construire vos aventures dans ce secteur. Impossible de tout retenir à la première lecture. Pourtant un effort a été fait pour varier les styles : nouvelle immersive, rapports de corpo, dialogues… Un choix avisé de mise en page facilite grandement le repérage dans l'ouvrage : sur le côté des pages, chapitre et sous-chapitres sont indiqués, permettant immédiatement de se situer, et complètent l'index fourni. Des données confidentielles sont disséminées tout au long du livre, même si certains secrets sont regroupés en fin d'ouvrage. Il faudra veiller à ce que vos joueurs ne tombent pas dessus pour ne pas ruiner les effets de surprise ou les intrigues en cours. Le point fort de ces éléments de background reste le traitement politique et religieux de Jupiter et ses lunes qui offre un cadre de jeu complexe et tendu. L'alliance autonomiste, ses anarchistes et ses marchés rouges sont plutôt cools mais à réserver à des joueurs aguerris qui savent gérer leur réputation.

Vers l'infini et au-delà !

Un chapitre est consacré au voyage spatial et aux spécificités environnementales de la zone : Les téléporteurs quantiques permettent de voyager à une vitesse quasi luminique. Une transmission de message du Soleil à Neptune, aux frontières de la ceinture de Kuiper, prend environ 4 heures. Mais les risques environnementaux offrent de nouveaux challenges : vous serez par exemple trop loin pour utiliser l'énergie solaire si vous dépassez Saturne, et de nouveaux morphes spécialisés pour ces lieux aux conditions difficiles seront nécessaires.

Nathalie Zema

Fiche technique

Éditeur • Black Book Entertainment
Matériel • Livre à couverture dure tout en couleur de 200 pages
Prix constaté • 49,90 €

J'aime :

+ La densité et la précision d'informations
+ Les intrigues et les factions

J'aime moins :

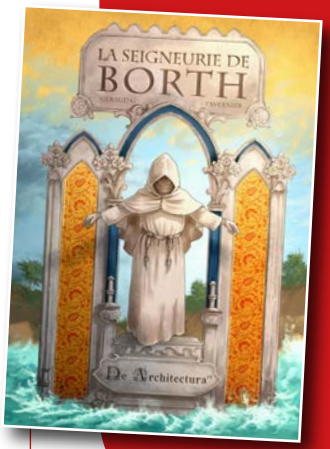
− Peu d'illustrations
− À réserver plutôt au meneur

AIDE DE JEU GÉNÉRIQUE (VF)

La Seigneurie de Borth

Bac-à-sable et format inédit

Guillaume Tavernier poursuit son aventure éditoriale avec un nouveau contexte de jeu générique med-fan, proposé sous un format inédit. La qualité globale est remarquable.



Avant toute chose, il faut remarquer la régularité et la ponctualité avec lesquelles Guillaume Tavernier livre les productions de sa jeune maison d'édition. Après son *Artbook* (voir *CB#23*), le livre *Tahala (voir CB24)*, la livraison de la *Seigneurerie de Borth* a été effectuée impeccablement entre la fin de l'été et la rentrée. Dans la foulée, l'éditeur lance son nouveau projet *Longue-Ville*, le 24 septembre sur la plate-forme de financement *Game On*.

Alors qu'est-ce donc ?

On peut résumer Borth à un supplément de contexte générique med-fan qui décrit un territoire isolé, donc facilement intégrable à tout univers. L'ensemble est construit autour des illustrations de Guillaume Tavernier. Borth pourrait ainsi se résumer à une grande carte de la Seigneurerie et treize lieux (bâtisses, pont, campement, souterrain). Les visuels sont vraiment splendides, inspirants. Des aides de jeux et des portes ouvertes immédiates sur l'aventure. Chaque lieu est numéroté de 1 à 13, avec une face « *vue extérieure* » à montrer aux joueurs. Sur une autre fiche, une autre version du lieu avec les informations nécessaires au MJ, intérieur du bâtiment, description de mystères, d'objets ou de PNJ. Des pistes pour l'aventure dans tous les sens.

Une âme derrière les pierres

Il existe un deuxième niveau de lecture. Ce recueil n'est pas qu'une compilation de bâtiments. Et c'est la force de ce produit. Derrière les lieux existe une histoire générale, un mystère qui donne du sens et une cohérence globale à la Seigneurerie. Deux fiches A3 (donc 4 pages) viennent cadrer le projet. La première, « *Seigneurie de Borth* », décrit cette histoire et ce mystère. La deuxième, « *Le Livre des Quêtes* », résume l'arc narratif principal, l'intrigue disséminée dans toutes les fiches. Mais aussi 21 intrigues secondaires. De plus, les fiches suivent une mise en scène et le parcours d'un PNJ, un enquêteur princier qui débarque dans la province pour une affaire banale. Rapidement, ses pérégrinations vont l'amener à se confronter aux spécificités locales. Les textes sont signés Géraud G, membre de la Rédaction. C'est synthétique, efficace, et une certaine poésie se dégage de l'ensemble. Un groupe de PJ pourrait aisément suivre ses traces pour une petite campagne sans trop d'effort. Pour compléter le matériel, 4 PNJ avec la technique 5e édition du plus vieux des JdR et version Old School Retro. S'y trouvent également 4 objets et une table de rencontres aléatoires narrative.

C'est une réussite. La nature de l'objet fait que la navigation n'est pas évidente au premier abord. Prévoir une grande table pour tout déballer et comprendre le fonctionnement des fiches entre elles. De plus, parce qu'il n'y a pas de technique en dehors des PNJ, et parce qu'il s'agit d'un bac-à-sable, charge au MJ de bosser avant de jouer. Mais à l'usage, le système de fiche est super et l'intrigue générale très stimulante.

Thomas Berjoan

Fiche technique

Éditeur • DeAchitecturArt
Matériel • 17 fiches couleur A3, 4 fiches A4, étui
Prix constaté • 29 €

J'aime :

+ Les illustrations qui transportent
+ La qualité du papier cartonné et de l'étui
+ La cohérence de l'intrigue et les nombreux liens entre les fiches

J'aime moins :

– Pour vraiment jouer dans Borth, le MJ doit se donner un peu de mal avant de passer à table
– Un meilleur design permettrait de faire passer un cap aux produits de l'éditeur



DRAGONDEAD LIVRE DE BASE (VF)

DRACONDEAD

Des dragons non-morts

Bien que sorti il y a déjà 2 ans, Dragondead *n'avait pas encore eu le loisir de passer entre nos mains. Il était donc temps de nous pencher sur ce jeu publié par les éditions Etherna.*

Fiche technique

Éditeur • Éditions Etherna
Matériel • Livre couleur à couverture rigide de 238 pages
Prix constaté • 40 €

J'aime :

+ Un univers au beau potentiel
+ Le système facile à prendre en main
+ L'importance des guildes

J'aime moins :

− Les guildes trop survolées
− Certaines illustrations
− Le manque de scénario

Jamais mort

Le jeu se place dans le registre d'une *fantasy* sombre. Le monde a été ravagé par une guerre entre les Dieux et les Dragons, laissant pour stigmate la Fièvre noire, une maladie affectant les êtres vivants, les transformant en non-morts ou en monstruosités mi-homme mi-bête. Abandonnés par les Dieux, les peuples se retrouvent désormais à lutter pour leur survie, barricadés dans des gigantesques cités. Heureusement, certains élus immunisés aident les cités à combattre le mal.

L'ambiance confinée des cités avec un extérieur oppressant est séduisante avec ses airs de *Plagues*. Mais la comparaison s'arrête là, l'histoire et l'environnement d'Etherna sont bien différents. Le monde est structuré par le biais de puissantes guildes, garantes de l'autorité dans tous les domaines, et d'un empire qui dirige la majeure partie du monde. Les guildes donnent une tonalité propre au jeu en englobant un grand nombre de métiers jouables et permettant des scénarios très variés, y compris au sein même des cités, grâce aux intrigues que toute guilde qui se respecte induit.

J'ai l'immunité

Le personnage incarne un immunisé au service d'une guilde. Il est défini par 5 caractéristiques, les innés (Adresse, Aura, Corps, Esprit et Sens), ainsi que des compétences. Innés et compétences sont déterminés d'une part par la race (Arak, Draconiens, Humains, Phytes et Zéphyrs, avec différentes ethnies pour chacune, offrant ainsi des PJ variés.), et d'autre part par la guilde et la voie qu'il choisit. Ces voies (des « *métiers* ») s'imbriquent bien dans une optique de jeu pour certaines (les combattants, évidemment, mais aussi les chercheurs scientifiques), tandis que d'autres paraissent artificielles, comme les chirurgiens. Au niveau création, le jeu présente donc une trame classique et efficace.

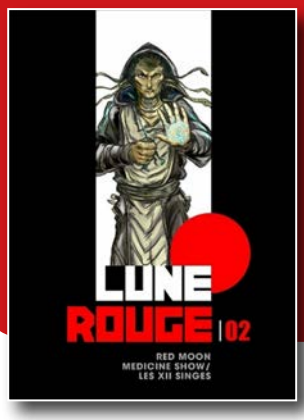
Le système, baptisé *UD6*, n'utilise que des D6 et fonctionne avec des seuils (en général la valeur de inné+compétence) sous lequel le joueur doit réussir son jet. La difficulté indique le nombre de D6 à lancer, de 1 à 6. Ce système simple permet de gérer l'intégralité des facettes du jeu, de la résolution d'action, les combats, les oppositions, à la magie. Si vous aimez les mécaniques qui s'effacent devant le jeu, le système devrait vous plaire.

Campagne ?

Le scénario fourni dans le livre de base part d'un pitch intéressant et assez original, mais laisse sur sa faim et demande un certain travail. Il est d'une part un peu court, mais il semble difficile à maîtriser par un MJ débutant. Heureusement, le supplément ***Dans les pas du rêveur*** propose un nouveau scénario qui offre l'opportunité d'explorer de nouveaux lieux.

Pour conclure, *Dragondead* apparaît comme un jeu avec un univers au beau potentiel pour lequel il ne manque plus qu'un suivi et des scénarios conséquents.

Géraud G.



INTO THE ODD | SUPPLÉMENT (VF)

Lune Rouge

One more touch of Odd ?

Les XII Singes n'arrêtent pas avec *Into the Odd*. D'un petit jeu de quelques pages en anglais ils avaient accouché d'un petit monstre. Voilà un supplément rempli jusqu'à l'os de monstres, PNJ, lieux, objets et accroches de scénarios. Traductions d'articles issus d'un e-zine (*Vacant Ritual Assembly*), ce matériel pléthorique n'exploite pas vraiment l'ambiance particulière du jeu. On sent que les articles ont été, à l'origine, écrits pour un autre jeu (*Lamentation of the flame princess*). *Into the Odd* serait donc l'OSR générique de l'éditeur ? Non que le matériel ne soit pas de qualité (malgré des illustrations et cartographies inégales allant du très laid au très sympathique). Si vous attendiez un supplément qui exploite les spécificités d'ambiance d'*Into the Odd*, vous risquez d'être déçu. Mais si vous aimez l'OSR, vous y trouverez votre compte.

Julien Dutel

Éditeur • Les XII Singes
Matériel • livre 160 pages Noir et Blanc, couverture souple, A5
Prix constaté • 24,9 €



CHILL | SUPPLÉMENT (VF)

Guide de la SAVE

Vous en reprendrez bien une louche ?

Si le livre de base revient largement sur l'histoire de la SAVE, ce supplément détaille quant à lui la SAVE de nos jours. L'organisation des trois branches (entre bureaux traditionalistes, modernes et perdus) est entrecoupée de (très) nombreux documents *in-game*.

Un chapitre propose un système de gestion de la cellule des PJ, avec points de personnage à investir dans des (dés)avantages de groupe. Une telle évidence qu'elle aurait méritée de figurer dans le livre de base ! 4 scénarios achèvent l'ensemble. Ils oscillent entre classicisme et originalité, et sont tous très bien construits.

Avec quelques bonus comme de nouveaux prétirés, ce supplément est une auberge espagnole un peu trop disparate. L'utilité d'une partie de son contenu n'est pas non plus évidente. Mais il est tellement dense qu'il est impossible de ne pas y trouver son compte pour prolonger le livre de base.

Slawick Charlier

Éditeur • AKA Games
Matériel • Livret 152 pages couleur couverture souple
Prix constaté • 35 €



CHILL | BESTIAIRE (VF)

Monstres

Bestiaire physique

Le financement participatif de *Chill* a permis de débloquer plusieurs suppléments parmi lesquels, *oh surprise !*, un bestiaire. Celui-ci s'intitule « *Monstres* » pour une bonne raison, puisqu'il aborde les créatures ayant une réalité, des besoins et des vulnérabilités physiques. Ce qui ne veut pas dire qu'elles sont faciles à vaincre pour autant !

Sous la forme de rapports de la SAVE, 15 classiques (doppelgangers, créatures du lac, gremlins…) sont détaillés : généralités, variantes connues, et un cas d'étude particulier pour chacun. Ce dernier prend la forme d'une enquête de la SAVE non terminée que la cellule des PJ pourra reprendre à son compte. Malin.

Chaque créature pouvant faire l'objet d'un scénario entier, les informations fournies nous laissent néanmoins sur notre faim – sans aller jusqu'à bouder notre plaisir tout de même, la matière proposée ne manquant pas de consistance.

Slawick Charlier

Éditeur • AKA Games
Matériel • Livret 116 pages couleur couverture souple
Prix constaté • 30 €

JEU VIDÉO

JOUER DANS L'UNIVERS DE STREET FIGHTER

Jouer dans l'univers de Skyrim *ou de* WoW *(voir précédents* Casus*) sonnait comme une évidence. Il est donc temps d'explorer un terrain nettement plus original et pourtant parfaitement jouable (voir la rubrique archéo), celui du mythique jeu vidéo* Street Fighter II *!*



Street Fighter, vraiment ?

Il y a de nombreuses raisons au succès de *Street Fighter II*. Parmi les points qui, sans être forcément centraux, y ont participé se trouve l'histoire associée à chaque personnage. Chaque combat démarre par un court prélude propre au personnage choisi et faisant avancer une mini-intrigue. Chun Li, par exemple, est un agent d'Interpol qui cherche à abattre Bison.

Aussi réduites qu'elles soient, ces historiettes participent largement à rendre attachants les personnages du jeu, et dessinent en creux un univers particulier, un univers où l'honneur de grands combattants côtoie la honte et les coups bas d'une grande organisation criminelle. Une base largement suffisante pour y déployer un jeu de rôle !

Les Street Fighter

Les combattants de la rue sont le cœur de l'univers autour desquels gravitent toutes les intrigues. Ils sont toujours hauts en couleur, et leurs origines de toutes sortes. Il ne faut pas avoir peur de faire preuve d'originalité, quitte à verser dans le kitsch, vous n'en serez que plus encore dans le thème.

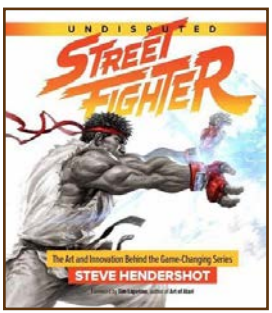
Les combattants peuvent se synthétiser en trois groupes. Les **gentils** (le choix de ce terme, aussi naïf qu'adapté, n'est pas innocent) sont ceux pour qui l'honneur prime avant tout. Ils ont donc systématiquement une autre raison que la gloire de participer aux tournois, comme la vengeance ou la justice. C'est le choix par défaut pour les PJ.

Les **méchants** sont les membres du Shadoloo (Voir ci-dessous) ou d'une autre organisation criminelle. Les tournois sont un moyen pour eux d'asseoir leur pouvoir, voire de monter en grade en défaisant publiquement leur supérieur en combat.

Les **neutres**, enfin, sont ceux qui n'ont d'autres velléités que de prouver au monde qu'ils sont les meilleurs dans leur partie. Ils recherchent la gloire de la victoire et rien d'autre. Ils font de bons PNJ à qui il ne manque qu'une motivation pour tomber dans l'un ou l'autre des deux camps précédents.

Les tournois

Des tournois de Street Fighter ont lieu tout autour du globe. Ils constituent l'excuse centrale pour réunir des personnages hauts en couleur n'importe où dans le monde. Les arènes elles-mêmes peuvent être aussi variées que les combattants qu'elles accueillent. Des ruines antiques, une clairière en pleine jungle, une base de l'Air Force, tout est possible, dans un esprit « *combats improvisés* ».



Fiche technique
La Saga Street Fighter
Éditeur • Huginn & Muninn
Matériel • Livre grand format de 304 pages couleurs couverture rigide
Prix constaté • 39,95 €

En raison de leur importance, les tournois sont aussi le lieu où se règle une partie des affaires du monde. Vous voulez vraiment défaire cet ennemi ? Autant le faire en pleine lumière, pour le couvrir de la honte de la défaite et réduire ainsi son influence. Enfin, en raison de la population qu'ils attirent, ils sont aussi un lieu de rencontres officieuses. De nombreuses conversations peuvent avoir lieu dans les coursives des arènes…

Le Shadoloo

Le Shadoloo (l'orthographe varie selon les versions du jeu et les périodes) est la plus grande organisation criminelle du monde. Elle est dirigée par Bison et ses seconds couteaux, Sagat, Balrog et Vega. Ses contours sont flous et doivent le rester afin de ne pas poser de limites à ses activités ou ses influences potentielles. À la manière du Spectre de James Bond, les PJ doivent comprendre qu'ils peuvent la croiser n'importe quand et n'importe où. Elle est leur Némésis toute désignée ; il suffira, dans le processus de création de personnage, de leur faire inventer une bonne raison d'en vouloir à l'organisation ou à l'un de ses membres.

Quelques sources

SF a bénéficié de nombreuses BD. Les dernières en date méritent largement le détour, nous vous en parlons dans le coin du comics de ce même numéro !

La Saga Street Fighter

Paru en 2017, ce livre célèbre le 30e anniversaire de la franchise. Une large part de l'ouvrage est consacrée aux combattants du jeu. Les classiques (Ken, Ryu, Chun Li…) y ont la part belle, mais des figures moins connues sont aussi au programme. Attention toutefois, le texte s'étale plus sur leur conception que sur l'univers lui-même. L'ouvrage n'en est pas moins une référence visuelle de premier ordre.

À noter que les passionnés pourront compléter cette lecture par celle de l'ouvrage consacré à son éditeur *Capcom* (*L'Histoire de Capcom*, Éditions *Pix'n'Love*, 2018), qui permet de replacer *Street Fighter* dans un contexte plus large.

Street Fighter, le jeu vidéo

Bien qu'il n'offre pas directement d'outils réutilisables en jeu, un retour aux sources est toujours une bonne idée pour se remettre dans l'ambiance. Avec Street Fighter, rien de plus simple, sa deuxième itération étant le jeu vidéo le plus réédité de tous les temps.

Sur Switch par exemple, pas moins de deux versions sont ainsi disponibles. La première est l'édition la plus à jour de SF II à date, comprenant le panel complet (et même étendu) de personnages. C'est probablement la version la plus intéressante. La seconde, disponible sur la plupart des supports du marché, est une compilation de plusieurs versions historiques de SF I à SF III. L'exercice est intéressant, mais à réserver aux passionnés de l'histoire du jeu vidéo.

Street Fighter The Miniature Games

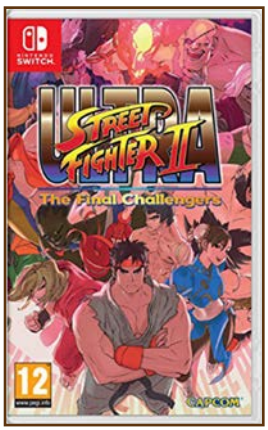
La folie des financements participatifs dans le milieu de la figurine a touché cette année *Street Fighter*, avec un kickstarter de 2 millions de dollars. Le jeu simule bien entendu les combats, en 1 contre 1 ou plus, dans des parties rapides. La quantité de figurines est, thème oblige, limitée, mais compensée par leur taille impressionnante. La campagne est terminée mais le *late pledge* est en cours. Le jeu s'avère très prometteur. Son équilibrage final sera cependant critique pour transformer l'essai : à suivre donc !

Slawick Charlier



Fiche technique

Street Fighter 30th Anniversary Collection
Éditeur • Capcom
Format • Boîte ou dématérialisé sur PC, Nintendo Switch, PS4 et Xbox One



Fiche technique

Ultra Street Fighter II: The Final Challengers
Éditeur • Capcom
Format • Boîte ou dématérialisé sur Nintendo Switch

COIN DES COMICS

STREET FIGHTER

Round one… Fight !

Sans doute le plus célèbre des jeux vidéo de baston, Street Fighter *donna lieu à un certain nombre d'œuvres dérivées. Dont un récent comic-book désormais disponible en français pour les amateurs de bastons.*



Autres adaptations

Street Fighter s'est décliné sur de nombreux support, pour le meilleur comme pour le pire.

Chacun se souvient ainsi du nanar de compétition que fut le film sorti en 1994, avec Jean-Claude Vandamme en Guile et Kylie Minogue en Cammy. Ce fut hélas le dernier rôle du regretté Raul Julia, qui cabotina à mort dans le rôle de Bison. Autre adaptation filmique, le plus récent mais guère moins catastrophique **Street Fighter – la Légende de Chun Li** ne mérite guère d'attention.

Plus intéressant, le film animé **Street Fighter II** propose une animation de qualité et une chouette histoire. Évitez par contre la série **Street Fighter II V**, mal réalisée et peu passionnante.

En manga, le seul qui nous soit parvenu (en 1995 !) est le **Street Fighter II** de Kanzaki Masaomi. Constitué de quatre tomes, il accuse son âge mais reste plaisant à lire. De nos jours, il est devenu presque introuvable.

Cela peut sembler étonnant de voir un simple jeu de combat s'exporter ainsi sur différents médias, mais pourtant l'engouement pour cet univers plus travaillé qu'on ne le pense a justifié au cours des années la création de nombre d'œuvres – pas toutes bien inspirées, avouons-le. Cette bande-dessinée se place cependant dans le haut du panier – grâce à un scénario solide, une réelle volonté d'exhaustivité et des scènes d'action très bien rendues.

Hado Ken !

Le *comic-book* traite en premier lieu de la période comprise entre **Street Fighter** et **Street Fighter II**, en deux tomes. Ryu vient de gagner son premier tournoi en vainquant Sagat, le dieu vivant du muay thai. Mais retournant à son dojo, il y découvre son maître assassiné ! Le coupable n'est autre que le terrible Akuma, qui s'adonne à une version sombre des arts martiaux. Commence l'errance vengeresse du jeune karatéka tandis que l'organisation Shadaloo manœuvre dans l'ombre à déstabiliser les gouvernements du monde entier.

Ces deux volumes posent bien l'ambiance. On y croise de très nombreux personnages issus du jeu **Street Fighter Alpha** (notamment certains venus de **Final Fight**, autre jeu vidéo de Capcom) et chacun joue son rôle de façon à faire avancer les différentes intrigues (recherche de perfection martiale, complot à la James Bond, enquête internationale…). Les dessins lorgnent un peu sur un rendu manga mais s'avèrent dynamiques à souhait. De nombreux interludes aux styles variés permettent également d'explorer le passé et la personnalité des protagonistes.

Shory Ryu Ken !

Street Fighter II (en trois tomes) reprend cette fois-ci la période du deuxième tournoi – celle popularisée par le jeu vidéo mythique. Alors que Shadaloo organise l'événement et en sélectionne les participants, plusieurs organisations (Interpol, le MI6…) essaient de percer à jour les projets de Bison et de ses généraux. De son côté, Ryu cherche sa voie – entre la pratique respectueuse des arts martiaux et la tentation de sombrer dans la violence la plus ultime pour venger son maître.

Dans la totale continuité des opus précédents, le *comic-book* **Street Fighter II** parlera forcément à tous ceux qui se sont usés les doigts dans leur folle jeunesse – que ce soit sur borne d'arcade ou sur la Super Nintendo. On retrouve ainsi les protagonistes les plus connus (qui n'étaient parfois qu'entraperçus précédemment) ainsi que leurs techniques spéciales – même les décors



sont de la partie. Et à côté de l'intrigue du tournoi, on retrouve toujours les machinations de Bison… Les affrontements sont bien rendus, tout à fait dans l'esprit du jeu vidéo, et une fois encore les interludes développant les héros et ennemis fournissent des détails bienvenus sur l'univers.

Inspiration

L'univers de **Street Fighter** – incluant arts martiaux fumés, technologie de science-fiction et barbouzeries dignes d'un Steven Seagal – se prête curieusement bien à bon nombre de jeux de rôle.

En premier lieux, signalons l'existence d'un jeu officiel édité dans les années 1990 par *White Wolf* et motorisée par le système du Conteur (oui oui, le même que pour **le Monde des ténèbres** !). Curiosité difficilement trouvable, référez-vous à l'article d'Archéorôlie qui lui est consacré dans ce même numéro pour en savoir plus.

Plus récent et créé spécialement pour coller aux codes des jeux de combat, l'excellent **Tiamat** fait l'objet d'un portrait de famille dans *Casus Belli #26* – une vraie gamme est déjà disponible, avec écran et campagne dédiée.

Bientôt en français, la deuxième édition de **Feng Shui** semble taillée pour s'inspirer de **Street Fighter**. Combats furieux, background fantaisiste piochant aussi bien dans les jeux vidéo que dans le cinéma hongkongais, le jeu de Robin Laws peut accueillir Ryu, Ken et tous leurs camarades sans aucun souci.

Enfin, n'oublions pas **Luchadores** qui – s'il n'inclut qu'un seul art martial – peut tout à fait reprendre les intrigues de **Street Fighter** et les replacer dans ses *swingin' 60s* !

Romain d'Huissier

Préquelle

Tous les *comics* évoqués dans l'article sont publiés en France par Urban Comics, un éditeur réputé pour son sérieux. Il complète la série évoquée en ces pages par **Street Fighter – Origines**, un album qui revient sur le passé d'Akuma.
Frère de Gouken (le futur *sensei* de Ryu et Ken), ce redoutable combattant se laissa entraîner par sa soif de puissance sur de bien obscurs rivages : le Satsui no Hado, un art martial d'assassin qui représente le côté obscur du karaté. Son souhait est d'acquérir de la force afin de dominer le milieu des arts martiaux – il se révèle donc un méchant bien différent de Bison, aux ambitions plus géopolitiques.
S'il n'est nul besoin de lire ce tome pour apprécier la série, il permet d'approfondir l'un des antagonistes principaux. Et quand on aime, on ne compte pas.

ROMANS (VF)

SF « POUR ADOS »

...et pour adultes !

Qui n'a pas entendu parler de Twilight*, de* Hunger Games*, du* Labyrinthe *ou encore de* The Darkest Minds *? Depuis une vingtaine d'années, les romans de fantasy ou de SF «* pour ados *» cartonnent et inspirent Hollywood. Et pourquoi pas les rôlistes, ados comme adultes ?*





Fiche technique
Gary Cook (2 tomes)
Éditeur • Nathan
Auteurs • Romain Quirot & Antoine Jaunin
Matériel • 2 livres « *grand format* » de 396 pages (t.1) et 374 pages (t.2)
Prix constaté • 17,95 €

Si le genre vise principalement les ados, de nombreux adultes ont aussi été séduits par ces sagas. Certains dédaignent les romans « *pour ados* », préférant une SF ou une *fantasy* « *plus sérieuses* ». Pourtant, ces ouvrages n'ont pas nécessairement à rougir de leur qualité, s'avèrent parfois inventifs et pourraient très bien vous donner des idées, aussi bien pour votre cadre de campagne avec vos vieux potes que pour la partie d'initiation avec les gamins du quartier. Voici une sélection de titres du moment.

Gary Cook

Gary Cook présente le schéma classique du roman pour ados : Gary, le héros de la série, dont le tome 2 est sorti au début de l'été, est lui-même un gamin de 15 ans qui essaie d'échapper à son quotidien lugubre avec ses deux meilleurs potes. L'action se passe sur Terre, dans un avenir post-apocalyptique plus ou moins lointain dans lequel les eaux ont grandement submergé la planète. Les humains survivent ici ou là sur quelques îlots, en sachant que la vie humaine sur Terre est condamnée. Certains d'entre eux, les plus riches, forment une caste, les Invisibles, qui vit à l'écart, dans des tours, et projettent de quitter la planète dans de gigantesques vaisseaux. Gary et ses amis doivent faire face aux adultes et aux affres des premiers amours mais, surtout, ils espèrent faire partie des élus qui partiront à la recherche d'une planète plus accueillante.

Si la recette de base est classique, le récit est bien mené et, surtout, l'univers est plutôt original. Dans le premier tome, le lecteur découvre les bases de l'univers, centré sur un petit *setting*, le Pont des oubliés, une ruine située en pleine mer et au pied duquel une petite ville s'est développée sur les rares terres émergées qui subsistent. Gary et ses amis y survivent en partant à la pêche à bord d'un petit bateau, concurrencés par une autre bande de jeunes, tous rêvant de pouvoir gagner leur place à bord du Deucalion III, le dernier vaisseau qui quittera la Terre. Des années plus tôt, la mère de Gary a disparu pour essayer de rejoindre les tours des Invisibles, et le garçon essaie de la retrouver malgré l'avis de son père. Petit à petit, des personnages et des secrets sont dévoilés, et les héros doivent faire face à des épreuves pour pouvoir s'élancer vers les étoiles pour un voyage sans retour.

Dans le tome 2 **[Attention, léger spoiler !]**, Gary, séparé de ses amis, est parvenu à embarquer dans le Deucalion juste avant le décollage. Là, il découvre que la société qui existe sur Terre y est reproduite à l'identique : la population

vit dans les « *bas-fonds* » du vaisseau, où la vie s'est organisée, tandis que les Invisibles résident dans une partie inaccessible du navire spatial. Les amis et adversaires de Gary sont également à bord, mais chacun séparé des autres. Tous vont vivre de nouvelles épreuves en découvrant leur nouvel environnement, et cherchent à comprendre ce qui se passe dans le Deucalion. Un univers et une intrigue qui se prêtent très bien à une petite campagne pour *Chroniques Oubliées : SF* et vous permettront d'initier une bande d'ados. Fin de la trilogie début 2019.

La Planète des 7 dormants

Dans un autre style, *La Planète des sept dormants* exploite le filon de l'exploration spatiale, de la colonisation et du choc des cultures. L'équipage d'un vaisseau vivant (spécificité intéressante de ce roman) repère une planète dont les caractéristiques sont compatibles en vue d'une colonisation mais qui ne semble pas habitée par une quelconque civilisation. Malgré des tensions entre les membres d'équipage, le capitaine décide de se poser sur la planète. Tandis que les biomécaniciens soignent le vaisseau endommagé durant la descente, l'exploration des environs permet de découvrir ce qui ressemble à des stèles funéraires sur lesquelles sont représentés à chaque fois deux figures qui semblent humaines. Les explorateurs décident d'ouvrir l'une des « *tombes* ». Peu après, l'un des officiers est retrouvé mort, tandis que l'équipage réalise qu'il existe une civilisation humaine. Le contact est facilité par la présence d'un empathe parmi les colons. Mais les différences culturelles sont importantes, et les autochtones sont inquiets…

S'appuyant sur une thématique classique de la SF, le roman est bien écrit et déroule habilement son intrigue, s'appuyant sur quelques spécificités de son univers, en particulier les différentes espèces humanoïdes, qui permettent de traiter la question du racisme. Exploration, anthropologie, survie, relations sociales, conflits physiques et mysticisme sont au rendez-vous. De quoi inspirer un scénario pour *Star Wars – Aux confins de l'Empire* ou pour *Chroniques Oubliées : SF*.

Le trône des étoiles

Premier tome d'un *space opera*, *Fugitifs* commence avec un événement fort : Rhiannon, princesse héritière et seule survivante de la dynastie Ta'an qui règne sur la galaxie, est victime d'un attentat le jour de son couronnement, après dix ans de régence. Persuadée que le régent et ancien meilleur ami de son père, le défunt empereur, cherche à prendre le pouvoir depuis le début, elle prend la fuite en se faisant passer pour morte. En parallèle, Alyosha, un pilote spatial star du programme de télé-réalité DroneVision, découvre pendant un congé des éléments liés à la tentative d'assassinat permettant de comprendre que la princesse n'est pas morte. Échappant de peu à un assassinat lui aussi, il est accusé du meurtre de son coéquipier et de Rhiannon, et est pourchassé à travers la galaxie. Dès lors, tous deux errent de planète en planète, l'une pour démasquer le régent, l'autre pour sauver sa peau.

Une saga de pur *space opera*, avec ses scènes d'action, ses complots, ses différentes planètes et cultures… Là encore, une belle source d'inspiration, voire un univers complet pour jouer avec *Chroniques Oubliées : SF*.

Marc Sautriot



Fiche technique

La planète des 7 dormants
Éditeur • Nathan
Auteurs • Gaël Aymon
Matériel • livre « *grand format* » de 272 pages
Prix constaté • 16,95 €



Fiche technique

Le trône des étoiles – 1. Fugitifs
Éditeur • Nathan
Auteurs • Rhoda Belleza
Matériel • livre « *grand format* » de 384 pages
Prix constaté • 17,95 €

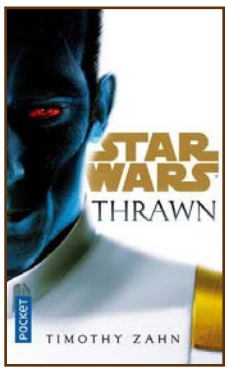
STAR WARS

LE BRIC-À-BRAC DU JAWA

Pour 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…*



Fiche technique
Titre • Star Wars – Ahsoka (VO)
Éditeur • Disney/Lucasfilm Press
Auteurs • E.K. Johnston
Prix constaté • 16,63 € (relié) ou 9,29 € (broché)



Fiche technique
Titre • Star Wars – Thrawn (VF)
Éditeur • Pocket
Auteurs • Timothy Zahn
Prix constaté • 9,40 € (broché)

Si *Lucasfilm* et *Disney* développent les nouveaux épisodes de la saga ainsi qu'une nouvelle série animée, *Resistance*, trente ans après l'épisode VI, ils ont aussi réalisé que la période d'émergence de la Rébellion mérite largement qu'on se penche dessus. En témoignent les films *Rogue One* et *Solo* ainsi que la série animée *Rebels*, qui vient de se conclure à l'issue de sa quatrième saison ; et surtout de nombreux romans tels que *Ahsoka*, *Thrawn*, *Leia* et *Lords of the Sith*.

Ahsoka

Personnage phare de la série *Clone wars*, Ahsoka Tano, la padawan d'Anakin Skywalker, quitte l'ordre jedi à l'issue de la saison 5. On la retrouve quelques années plus tard dans la série *Rebels*, aidant la cellule rebelle Phoenix sous le pseudonyme de Fulcrum. Comment Ahsoka est-elle passée de l'ex-padawan déçue par l'ordre jedi à la rebelle ? C'est le sujet du roman sobrement intitulé *Ahsoka*, qui nous fait découvrir comment un jedi qui a survécu à l'ordre 66 abandonne ses sabres-laser et essaie d'oublier sa vie antérieure et tout son apprentissage en vivant une vie « *normale* ». Mais vivre une vie normale lorsque l'Empire étend ses griffes sur la galaxie, ce n'est pas simple, et les vieux réflexes peuvent reprendre le dessus, exposant l'ex-jedi au regard de l'Inquisitorius chargé de traquer les utilisateurs de la Force.

Ahsoka apporte aux fans du personnage la réponse à la question précédente. Pour les rôlistes, c'est aussi un excellent exemple de ce que peut être la vie d'un utilisateur de la force, padawan/jedi ou pas, dans les années qui suivent l'avènement de l'Empire.

Thrawn

Personnage emblématique de l'Univers étendu, le grand amiral Thrawn est apparu pour la première fois dans *La Croisade noire du jedi fou*, la trilogie écrite par Timothy Zahn à la demande de George Lucas pour figurer la troisième trilogie qu'il pensait ne pourrait jamais pouvoir être réalisée (à l'époque, Lucas n'envisageait pas de céder son bébé à qui que ce soit). Bien qu'étant dans le mauvais camp, Thrawn est un « *méchant* » particulier : il n'agit pas par méchanceté ou pour accomplir le Mal, reconnaît la valeur de ses adversaires et agit de façon loyale. Laissé de côté pendant plusieurs années, il a été « *réintégré* » récemment dans l'univers canon en devenant le méchant récurrent qui traque la cellule Phoenix dans la saison 3 de la série *Rebels*, et figure à ce titre dans le supplément *Dawn of Rebellion* (*cf*. la critique dans *CB* #26).

De retour sur le devant de la scène, il n'était que justice que le personnage

soit repris par son créateur dans un roman portant tout simplement son nom. *Thrawn* nous relate le parcours du Chiss mystérieux au sein de l'Empire : comment il y est entré, comment il a gravi (à grande vitesse) les différents échelons jusqu'au grade de Grand Amiral, les ennemis et les alliés qu'il s'y est fait. Le roman se déroule dans les premières années de l'Empire et permet aussi au lecteur d'avoir un aperçu de la société impériale, sur Coruscant mais aussi sur les mondes plus éloignés, avec cette hiérarchisation des individus que l'on ressent même au sein de la marine impériale. *Thrawn* fait également écho en particulier à deux autres romans dont nous avons parlé dans nos colonnes, *Tarkin* et *Catalyseur*, le grand amiral cherchant à identifier le grand projet réalisé en secret dans l'Empire, dont il a découvert l'existence. Le roman introduit aussi l'activité rebelle du secteur de Lothal. Nul doute que la suite qui vient d'être publiée, *Thrawn – Alliances*, abordera le rôle de l'amiral dans la lutte contre la cellule Phoenix et son lien avec Darth Vader. Nous y reviendrons dans un prochain numéro.

Leia

Revenons dans le camp des « *gentils* » avec la princesse Leia Organa, qu'on ne présente plus. Et pourtant, il y a tant de choses que nous ne savons pas sur ce personnage phare. Claudia Gray, déjà autrice de *Liens du sang* – dont Leia était déjà la protagoniste principale – et de Étoiles perdues, revient sur la jeunesse de l'héroïne et nous révèle comment elle s'est imposée en figure de la Rébellion au grand dam de ses parents. Curieuse et mettant son nez partout, Leia a tendance à ne pas écouter ses royaux parents. Même après la cérémonie d'association au trône faisant de Leia l'héritière officielle de sa mère, la reine Breha, la jeune princesse n'en fait qu'à sa tête et a tendance à partir à l'aventure aux quatre coins de la galaxie à bord du Tantive IV, parfois en compagnie de son amie Amilyn Holdo, future amirale de la Résistance sans uniforme et aux cheveux colorés. C'est au cours d'une de ces escapades que Leia découvre une base secrète sur la planète de Crait…

Avec *Leia*, Claudia Gray développe le personnage de la princesse en éclairant des scènes des différents films. Comme les autres romans, celui-ci nous donne un aperçu de la société impériale à l'époque où le sénat existe encore et à laquelle Palpatine soigne encore les apparences.

Lords of the Sith

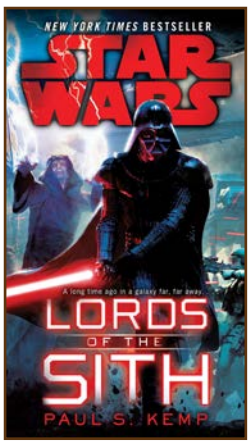
Dans *Lords of the Sith*, le mouvement rebelle indépendant de Cham Syndulla (la Rébellion organisée n'existe alors pas encore) s'appuie sur la corruption de l'administration impériale pour tendre un piège à l'empereur et à Darth Vader. Conscient du risque encouru, Palpatine décide néanmoins de se rendre en personne sur Ryloth pour écraser les terroristes.

Le roman est bourré d'adrénaline et nous offre une magnifique bataille spatiale avant de nous montrer les seigneurs des Sith en action, terrifiants ! Il ne néglige pas pour autant la description des rouages qui permettent au complot de voir le jour : officier impérial ambitieux, gouverneur négligeant et profiteur de la vie… Pour ne rien gâcher, l'intrigue se prête à merveille à l'adaptation en scénario de JdR : les PJ sont des membres du groupe de Syndulla et contribuent à la bataille spatiale avant de participer à la traque d'une navette de dignitaires impériaux, dont ils pourront découvrir par la suite l'identité. La seule limite est de ne pas les confronter directement aux Siths, sauf si vous avez envie de massacrer le groupe !

Marc Sautriot



Fiche technique
Titre • Star Wars – Leia (VO)
Éditeur • Disney/Lucasfilm Press
Auteurs • Claudia Gray
Prix constaté • 16,63 € (relié) ou 9,08 € (broché)



Fiche technique
Titre • Star Wars – Lords of the Sith (VO)
Éditeur • DelRey
Auteurs • Paul S. Kemp
Prix constaté • 9,07 € (broché)



JEU DE FIGURINES (VF)

AGE OF SIGMAR 2E ÉDITION

L'âge de maturité pour Sigmar

3 ans seulement après la tabula rasa Age of Sigmar (AoS), *voici déjà une nouvelle édition. Un délai court mais logique qui met fin à une période d'expérimentation tous azimuts.*

Poser les bases

À sa sortie, la première édition d'*AoS* ne s'accompagne d'aucun livre de base à proprement parler. Les règles de 4 pages sont proposées gratuitement sur Internet et le livre qui sort à ce moment pose en fait la première storyline de *AoS*, *The Realmgates War* (Depuis quelques années, *Games Workshop* a pris la désagréable habitude de ne plus traduire les noms propres).

Cette non-organisation n'ayant pas convaincu, cette nouvelle édition s'accompagne cette fois d'un véritable ouvrage de base dont l'objectif est de poser de véritables et solides fondations, tant côté univers que côté règles.

Tripler les règles

...ce qui, avec 4 pages dans la première édition, reste plus que raisonnable. Les principes de base, quoiqu'un peu plus explicités, tiennent toujours en une poignée de pages. Les modes de jeux proposés dans le *Manuel du Général* sont maintenant inclus dès le livre de base. Le Manuel existe toujours, avec une nouvelle édition publiée simultanément. Il développe des options de jeux, des plans de bataille et liste surtout les valeurs en points réactualisées de chaque unité pour le jeu égal.

Il n'y a donc pas de révolution, mais une base solidifiée. C'est la magie qui profite le plus de ce travail. Elle devient plus efficace, avec un nouveau type de sorts spectaculaire, les sorts permanents, matérialisés par une figurine en jeu tant qu'ils sont maintenus. D'autres aspects du jeu ont été affinés et rendues plus souples, comme les aptitudes des héros.

Solidifier l'univers

L'univers est lui-même bien mieux explicité que précédemment. Le lointain passé d'*Age of Sigmar*, c'est-à-dire le Vieux Monde, est toujours évoqué, ainsi bien entendu que la Guerre des Portes. Les différents Royaumes Mortels sont mieux établis et détaillés, avec même plusieurs cartes et plans. Les factions font elles-mêmes l'objet d'une importante section mieux structurée. Malgré un background plus dense, les intentions sont au final nettement plus claires qu'avant.

Age of Sigmar n'en reste pas moins un univers tout en abstractions mythologiques. Il ne semble peuplé que d'êtres divins ou semi-divins secoués par des événements d'ampleur cosmique, rien de moins. Pas de population normale à sauver ou protéger, pas de lieu ordinaire... Cela rend assez interrogateur quant au contenu du futur jeu de rôle *Age of Sigmar*, mais n'est guère un problème pour un jeu de figurines qui trouve ici une véritable maturité.

Slawick Charlier

Fiche technique

Éditeur • Games Workshop
Matériel • Livre de 320 pages
Prix constaté • 45 €

J'aime :

✚ Enfin des bases claires et solides
✚ Un univers mythologique qui a gagné en densité et en richesse
✚ Les règles toujours simples et accessibles

J'aime moins :

– Les valeurs en points des unités ne sont disponibles que dans le *Manuel du Général*
– L'univers reste tout de même très abstrait

MATÉRIEL

LE TÉLÉACHAT DU RÔLISTE

En terrain conquis

Holà aventurier, ne partez pas sans savoir où vous mettez les pieds. Prenez donc cette carte en kit imprégnée de la magie Kéa©, elle vous permettra de toujours choisir la meilleure route.



Si l'imagination est le meilleur outil du rôliste, une carte modulable permet parfois de ne pas se retrouver avec des combats trop brouillons. Voici une petite sélection pour y voir plus clair.

Les basiques

Fraîchement proposées par *Paizo*, les flip-tiles seront parfaites pour les jeux de l'éditeur mais elles trouveront aussi facilement leur place dans d'autres univers. Déclinées en carrés de 6X6, chaque tuile est quadrillée pour mieux s'intégrer au reste de la gamme. Réversibles, elles permettent de nombreuses configurations. Si le pack de base propose 42 tuiles, la gamme en développement permet d'y adjoindre des packs optionnels de 24 tuiles pour de plus grands panoramas.

http://paizo.com/products/btpy9y1y?Pathfinder-FlipTiles-Dungeon-Starter-Set



+ Également disponible en PDF
− Carré, carré, carré

Le complet

Chaque pack de *D&D Dungeon Tiles Reincarnated* contient 16 pages de tuiles prédécoupées recto verso de formes diverses et variées. Seulement trois ambiances sont disponibles (la ville, le donjon et la jungle), mais l'interaction entre les boîtes permet déjà de nombreuses possibilités, pourvu que vous restiez dans une ambiance médiévale. Avec les nombreuses formes, il est possible de réaliser des configurations originales et inattendues pour un plus grand plaisir.

La fun

Issues d'un financement participatif, les *Terra Tiles* proposent uniquement 3 ambiances (cavernes, toundras et terre en friche), mais leurs formes hexagonales permettent un nombre de configurations très important. La boîte de base contient 60 tuiles réversibles ainsi que six demi-tuiles, qu'il est possible d'agrémenter d'un pack d'éléments verticaux pour plus de fun. Une version révisée devrait voir le jour prochainement *via* une nouvelle société de distribution.

S.L.M.

http://dnd.wizards.com/products/tabletop-games/rpg-products/dungeon-tiles-reincarnated



+ De nombreuses formes proposées.
− Seulement une ambiance médiévale



https://rainnstudios.com/products/terratiles-tundras-wastelands

+ Une forme très modulable
− Le prix



PORTRAIT DE FAMILLE | JEU DE PLATEAU (VF)

T.I.M.E. STORIES

JdR sur plateau

C'est l'un des jeux de plateau dont le milieu rôliste parle le plus. Il faut dire que le game design *unique en son genre met largement en avant le côté narratif. Mais de quoi s'agit-il exactement ?*

Fiche technique

Éditeur • Space Cowbows
Prix constaté • 45 € pour la boîte de base comprenant un scénario, 25 € pour chaque scénario supplémentaire

J'aime :

✚ La profondeur des aventures digne d'un scénario de jdr
✚ La qualité immersive du matériel
✚ Déjà 8 scénarios disponibles

J'aime moins :

– Pour profiter de la méta-intrigue, mieux vaut toujours jouer avec le même groupe

Plateau pour rôliste

T.I.M.E Stories est un jeu collaboratif et « *à scénarios* ». Les joueurs sont des agents d'une agence de contrôle temporel. Ils sont projetés dans le corps d'hôtes à diverses époques afin d'y résoudre une situation de crise. À partir d'une carte générale, ils sont amenés à se déplacer de lieu en lieu. Chaque lieu est représenté par une fresque de 2 à 6 cartes – à l'exception de quelques pions et marqueurs, le jeu se présente essentiellement sous la forme de grandes cartes magnifiquement illustrées. Au verso se cachent des informations, des objets, des épreuves (chaque personnage dispose de trois caractéristiques dont la nature varie selon l'aventure).

Le coup de génie du jeu est double. D'une part, les règles de base sont très simples : les mécanismes les plus importants dépendent en fait de chaque aventure et sont découverts progressivement au cours du jeu. Il est donc possible de se mettre à jouer très vite avec un minimum d'explications. D'autre part, le *game design* exploite au maximum toutes les possibilités offertes par le format cartes à jouer. Leurs usages sont tellement variés qu'il serait vain de les lister ici : événements, objets, mais aussi alliés, lieux cachés…

Scénarios pour tous

Les voyages dans le temps sont bien entendus un prétexte pour aborder des thèmes variés. Chaque scénario explore de nouveaux thèmes mais apportent aussi leur lot de mécanismes originaux. Attention, outre leur histoire propre, ils développent aussi une petite méta-intrigue et, sans que cela soit indispensable, il est conseillé de les jouer dans l'ordre.

Asylum, le scénario proposé avec la boîte de base, se déroule dans un asile des années 20. **The Marcy Case** fait la part belle aux zombies et à l'action. **La Prophétie des Dragons** est la caution médiéval-fantastique de la gamme. Plus original, **Sous le Masque** se déroule en Égypte antique. **Expédition Endurance** se déroule en 1914 dans une ambiance Lovecraftienne assez glauque. **Lumen Fidei** envoie cette fois les joueurs dans la sanglante Espagne de l'inquisition. Changement radical avec **Estrella Drive** qui se déroule à Hollywood dans les années 80. La particularité de ce scénario est d'être interdit au moins de 18 ans. **Santo Tomas De Aquino**, un mini-scénario promotionnel distribué gratuitement en boutique et utilisé comme démonstrateur en convention, fait office d'introduction aux **Frères de la Côte**. Comme son nom l'indique, il aborde bien entendu la piraterie.

Original, réussi, varié… *T.I.M.E Stories* est idéal pour retrouver les plaisirs d'une grande aventure sans préparation aucune !

Slawick Charlier

JEU DE PLATEAU (VF)

Napoléon 1806

Prusse-pions

Premier jeu de l'éditeur Shakos *né pour l'occasion,* Napoléon 1806 *a été kickstarté en 2017 et livré au cours du premier semestre 2018. Alors que la suite* Napoléon 1807 *est annoncée, voici un aperçu de ce premier opus.*



Un conflit asymétrique

Napoléon 1806 représente une partie de la campagne de Prusse, et notamment les batailles de Iéna et Auerstadt, lorsque la Grande Armée parvint à défaire la Prusse avant l'arrivée des troupes alliées de Russie. Le jeu se déroule en 7 tours. Pour le joueur prussien, il s'agit de gagner du temps en tenant ses objectifs le plus longtemps possible, avec des troupes de qualité inférieure. Pour le joueur français, c'est une course contre la montre pour s'emparer d'un ou plusieurs objectifs et infliger le plus de pertes possibles à l'ennemi.

La mécanique est simplissime : à chaque tour, une fois l'initiative déterminée, chaque camp mène une opération à tour de rôle jusqu'à ce que les deux joueurs passent. On gère ensuite la récupération des troupes. Pour toutes les phases de jeu, un paquet de cartes permet de gérer l'aléatoire ainsi que des actions spéciales (détruire des ponts, pluie, etc.) ou de petits bonus ponctuels (avancer à marche forcée, fourrager, etc.). À noter que l'aléatoire est très présent, y compris dans des phases primordiales comme le mouvement, ce qui tend à diminuer l'aspect stratégique.

Des cubes et des blocs

Les corps d'armée sont représentés par des blocs sur une carte points-à-points. La force de chaque corps est mesurée (sur un ordre de bataille séparé) en cubes de bois (infanterie et cavalerie) ainsi que par une jauge de fatigue. Un corps est détruit si sa force est réduite à 0 ou si sa fatigue dépasse 8. Lors d'un affrontement, on inflige à la fois des pertes et de la fatigue à l'adversaire. De longs déplacements occasionnent aussi de la fatigue. Une grande partie du sel du jeu repose dans ce système d'attrition élégant, qui pousse à un savant équilibre dans la gestion de ses troupes et du temps.

Le jeu propose deux niveaux de jeu : un premier très (trop) simple qui servira simplement aux débutants, un autre (les « *règles du grognard* ») qui exploite réellement l'un des grands avantages des « *block wargames* » : la notion de brouillard de guerre. Globalement, *Napoléon 1806* représente une très bonne porte d'entrée, comparable à un *Sekigahara*. Les vieux grognards pourraient être frustrés par certains choix de conception, mais cela reste un jeu agréable et aisé à prendre en main qui fait le pont entre jeu de plateau et wargame.

Thomas Robert

Fiche technique

Éditeur • Shakos
Matériel • Plateau, livre de règles, pour chaque nation : blocs, cubes en bois, écran et ordre de bataille, cartes, dés.
Joueurs • 2
Prix constaté • 60 €
Durée constatée • 2 h

J'aime :

+ La fluidité
+ Le plateau de jeu
+ Le système d'attrition

J'aime moins :

− L'aléatoire des règles de mouvement



SÉRIE TV

The Magicians

Harry Potter sous substances

Un Harry Potter sous substances qui baguenaude dans Narnia avec ses amis à voiles et à vapeur, ça vous tente ? Parfait, alors venez, c'est par ici que ça se passe !

Quentin Coldwater, un jeune homme limite autiste, passe le concours de Brakebills, une prestigieuse université de magie. Il découvre à cette occasion que Fillory, l'univers fantastique des romans pour enfants dont il est accroc, est plus que réel. Mais, tapis dans l'ombre, un sorcier maléfique dont on ne prononce pas le nom attend de faire son grand retour.

Narniharry Potter

Si son postulat de base est calqué sur les plus grands succès de la littérature fantastique jeunesse de ces dernières années, la série tirée de la trilogie de Lev Grossman adopte une tonalité et des thèmes plus matures. En parlant de magie, elle aborde des sujets graves tel que le viol, la dépendance et l'esclavagisme. Malgré cela, la tonalité de la série oscille entre potache et situations cocasses sans pour autant diminuer la force de ses thèmes.

La série se démarque également par une inventivité et une capacité à surprendre très forte, même pour des rôlistes aguerris. L'ensemble peut paraître indigeste, mais la série assume pleinement chacun de ses choix scénaristiques, permettant ainsi une cohérence plus importante. Si certains rebondissements peuvent paraîtres grossier, ils ne sont rien comparés aux réactions de certains personnages.

3 salles, 3 ambiances

Quentin est certainement le personnage principal, mais pas le héros à proprement parler. En effet, on suit également le parcours d'autres protagonistes dans et hors Brakebills, multipliant ainsi les ambiances et intrigues à grand coup de filtres colorés. Par exemple, la série raconte également l'histoire de Julia, grande et seule amie de Quentin, qui, après avoir eu un aperçu de la magie au concours d'entrée, s'en voit privée car recalée. Telle une junkie, celle-ci va prendre tous les risques pour retrouver les sensations de ce premier fixe, avec les conséquences que l'on imagine facilement.

Les aventures de Julia proposent une ambiance plutôt occulte contemporaine. Alors que celles qui se déroulent à Fillory semble tout droit sorties des écrits de C.S. Lewis, et les événements de Brakebills empruntent beaucoup à l'univers du célèbre petit sorcier anglais. Autant d'ambiances et d'intrigues transposables séparément et sans trop d'efforts dans des univers rôlistiques distincts.

Sac sans fond

Autant agaçante que surprenante ou fascinante, l'adaptation de *The Magicians* ne devrait pas laisser indifférente. En trois saisons, la série a su séduire un public à la recherche d'une histoire capable de transgresser les poncifs du fantastique ancrés depuis quelques années. De manière parfois outrancière, elle est parfaitement en phase avec son époque. Que ce soit avec ses personnages loin des stéréotypes habituels (faites un schéma des relations amoureuses, pour voir) ou ses clins d'œil tantôt discrets, tantôt appuyés à la pop culture, elle alimentera l'inspiration de nombreux rôlistes.

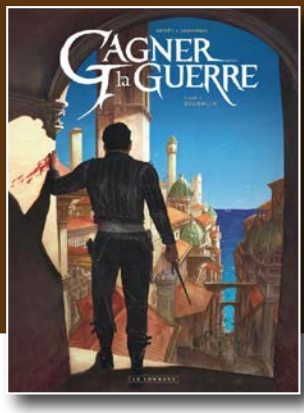
S.L.M.

Fiche technique

Titre • The Magicians
Production et Diffusion • Syfy
Matériel • 3 saisons de 13 épisodes de 42 minutes, disponible en DVD et en Blu ray







BD (VF)

L'éveil du maître du donjon

La saga *D&D* de Gary Gygax !

Sous un petit format (A5) aux pages en noir et blanc, employant – parfois maladroitement – le mode de narration du LDVELH ainsi que des flash-backs qui portent à confusion, des dessins sans rien d'exceptionnels illustrent les grandes lignes de l'œuvre et de la vie de notre héros Gary Gygax, créateur de l'ancêtre : *Dungeons&Dragons*. Certains événements sont brièvement évoqués alors qu'ils mériteraient d'être développé car permettant une explication plus approfondie, tandis que d'autres plus importants en sont absents ! Sans être un grand révélateur, la BD nous laisse sur notre faim de chiffres (nombre d'exemplaires vendus ou de langues traduites) ainsi que d'autres rencontres du créateur Gygax, comme son amitié avec François Marcela-Froideval, comblé en partie avec sa postface. Elle permettra néanmoins aux plus jeunes de connaître les bases de la saga D&D du MD Gygax.

Nurthor

Éditeur • Glénat
Auteurs • Textes de David Kushner et dessins de Koren Shadmi
Prix constaté • 17,50

ROMAN (VF)

Les Chroniques de Zi

Phelan (t.1) et Nara (t.2)

Au royaume des Mille Lacs, quinze ans après l'enlèvement du bébé royal par une maléfique sorcière, Phelan, un jeune adolescent, décide de partir au secours de Nara, une princesse venue de par-delà la mer. Cette dernière a été entraînée par son cheval dans les Monts Jaunes, domaine d'un Ogre redouté de tous. Si personne ne vole au secours de Nara, c'est parce qu'elle est victime d'une malédiction qui la fera mourir si on essaie de l'aider. Mais ça, Phelan ne le sait pas !

Parsemé d'ensorcellements, de fées mystérieuses et d'histoires secrètes anciennes, ce récit est porté par la plume de Jean-François Chabas, qui lui confère une très belle ambiance, aux frontières du conte et du récit d'aventure au souffle épique. Si le récit s'adresse de prime abord aux ados, tout amateur de *fantasy* et de contes y trouvera son compte, et sans aucun doute des inspirations pour jouer une partie de *CO*, peut-être avec ses enfants !

Marc Sautriot

Éditeur • Nathan
Auteur • Jean-François Chabas
Prix constaté • 15,95 €par tome

BD (VF)

Gagner la guerre

Livre 1 Ciudalia

« *Benvenuto est un homme infréquentable. Une abominable raclure. Un enfoiré de première. J'insiste sur cet aspect-là car il est aussi très séduisant. Un de ses pires méfaits est sans doute d'essayer en permanence d'enjôler le lecteur, pour l'amener ensuite à adhérer à des choses inacceptables*. » Voilà comment Jean-Philippe Jaworski parle du héros de son roman culte Gagner la guerre (2009), must de la fantasy. Cette BD est l'adaptation du roman – enfin, pour être précis, ce Livre 1 est en fait l'adaptation de la nouvelle Mauvaise donne, publiée dans le recueil Juana Vera, qui est le préquel à l'action du roman proprement dite. La série devrait s'étaler sur cinq ou six tomes. Alors, en BD, on perd la qualité irremplaçable de la plume de Jaworski. Mais l'adaptation de Genêt est à la fois fidèle, rythmée par un habile recours au flash-back et sa vision de Ciudalia, personnage centrale, est un plaisir visuel. Foncez !

Thomas Berjoan

Éditeur • Le Lombard
Auteur • Frédéric Genêt
Prix constaté • 14,45 €



BD (VF)

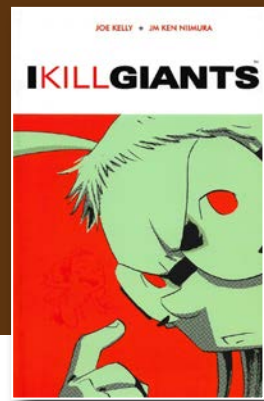
Bug

Machines sans mémoire et fin du Monde

En 2041, les données numériques disparaissent subitement des ordinateurs et des machines électroniques qui, pernicieusement, dysfonctionnent. Toutes leurs mémoires sont vides, comme nettoyées par un virus. Le monde bascule inéluctablement dans le chaos. Un homme de retour sur Terre, seul survivant d'une mission sur Mars et porteur d'un virus alien en forme de cafard, détient toutes ces données dans sa conscience. Il devient aussitôt la proie de tous les puissants, des grands états aux pègres mondiales. Aucun d'eux n'hésite à enfreindre toute loi et toute morale pour le récupérer. Les dessins fascinants dénoncent notre dépendance irresponsable aux nouvelles technologies interconnectées et nos travers les plus sordides, et illustrent une traque tressaillant dans une vision noire de notre monde, créant un cadre idéal pour une campagne *COC* ou tout autre JdR futur proche.

Nuthor

Éditeur • Casterman
Auteur • scénario et dessin par Enki Bilal
Matériel • 88 p. couleur 19,2x27,1 cm
Prix constaté • 18 € pour ce tome 1



COMICS (VF)

I Kill Giants

Fille de Karak Kadrin

Barbara est une fille solitaire, un peu geek et rôliste. Brimée par ses camarades de collège pour sa tenue, son attitude désinvolte et surtout son fichu caractère, elle cache pourtant un terrible secret. Chaque jour, grâce à des rituels et une reconnaissance du terrain, elle protège sa ville de la terrible menace des géants.

Pourtant, derrière son apparente misanthropie, Barbara semble cacher un autre secret, plus sombre et personnel, une sorte de fracture qui la hante. Et si tout était lié dans une sorte de réalité fantasmée qui englue l'esprit de la jeune fille ?

Loin de ce à quoi l'on s'attend, *I kill Giants* nous montre jusqu'où l'esprit peut se réfugier lorsque la raison rend les armes. Avec un peu d'adaptation vous avez entre les mains un scénario occulte contemporain épique et riche en significations métaphysiques.

S.L.M.

Éditeur • Hi Comics
Auteur • Joe Kelly, Ken Niimura
Prix constaté • 19,90 €



BD (VF)

La Mort Vivante

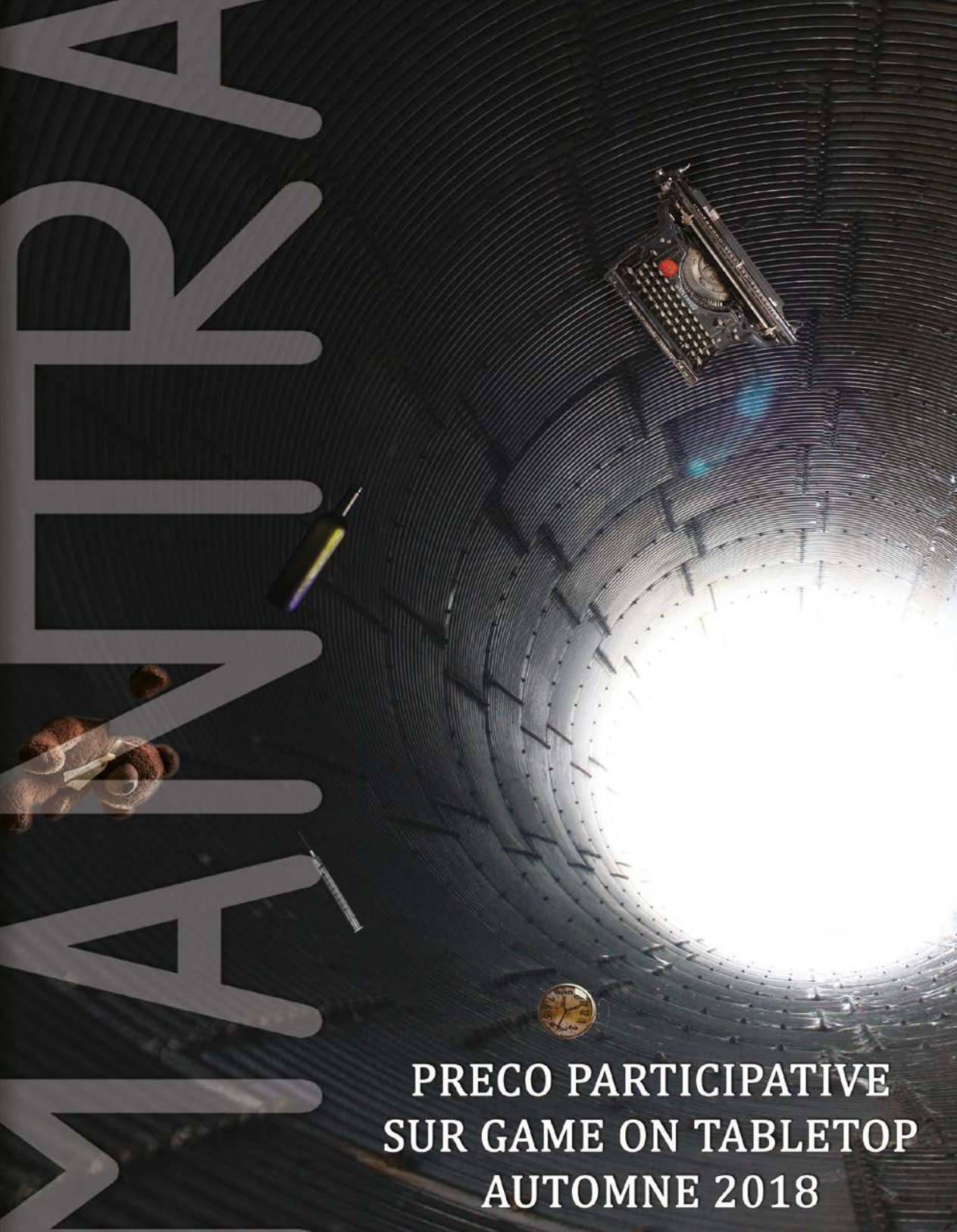
Quand Schuiten et Jules Vernes rencontrent Lovecraft

Dans cette magnifique adaptation du roman de Stefan Wul, Martha, une contrebandière vivant recluse sur Terre alors que l'humanité s'est installée sur Mars, ordonne à un spécialiste des sciences du passé, Joachim, de ressusciter sa fille de 10 ans. À travers la densité langoureuse du propos sur la mort d'un enfant et sur le déclin d'une planète, l'histoire s'achève comme une œuvre de Lovecraft. Le traitement graphique est aussi surprenant que la patte SF si personnelle de Stefan Wul.

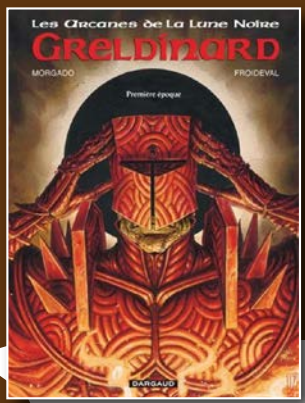
A final, nous aurions également pu titrer « quand Vatine rencontre Varanda », car l'excellent auteur-illustrateur d'*Aquablue* et l'illustrateur de nombreux jeux de Croc dans les années 90, par cette association inédite, nous rappellent à nouveau le lien puissant qui unit en France depuis si longtemps les artistes du jeu de rôle et de la BD.

Damien Coltice

Éditeur • Comix Guard (Glénat)
Auteur • Vatine et Varanda
Prix constaté • 15,50€



PRECO PARTICIPATIVE SUR GAME ON TABLETOP AUTOMNE 2018



BD (VF)

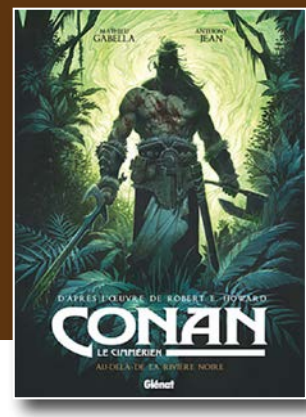
GRELDINARD

Le demi-orque futur héros sans visage

Ah, les amours de jeunesse… Après les genèses de Ghorghor Bey le demi-ogre, de Pile-ou-Face l'elfe et de Parsifal le paladin bepher, ce quatrième tome des Arcanes de la Lune Noire, préquelles de la légendaire série BD des aventures d'*AD&D* de M. Marcela-Froideval, le fondateur *de Casus Belli*, avec M. Gygax en personne, narre la jeunesse de Greldinard le terrible guerrier semi-orque. Ce fin stratège qui devint le général et bras armé, casqué, à l'armure rouge d'Haazheel Thorn le fils de Lucifer. On découvre dans cette première époque du héros, qui constitue une histoire à elle seule, son étrange « *naissance* », ses faits d'armes dans sa tribu orque, son éducation dans le château-prison-mine et ses premières missions pour la Lune Noire. Le scénario pugnace et les dessins inspirants font honneur à la saga et réveilleront toute l'imagination d'un MJ médiéval fantastique.

Nurthor

Éditeur • Dargaud
Auteurs • François Marcela-Froideval au scénario et Manuel Morgado au dessin
Prix constaté • 14 €



BD (VF)

CONAN LE CIMMÉRIEN

T3 Au-delà de la rivière noire

Glénat poursuit sa série inspirée des nouvelles de Robert E. Howard a un beau rythme. Les deux premiers tomes ont été critiqués dans *CB#26* et voici le troisième. La nouvelle initiale a été publiée en août 1934. Conan a alors deux ans et demi et Howard cherche avec ce récit à sortir des poncifs qui collent déjà au barbare (pas de sexe gratuit dans cet opus). On vous ne saurait trop vous conseiller de lire l'essai de Patrice Louinet qui accompagne cette première édition. Plus qu'un bonus, c'est indispensable. La rivière marque la frontière de la civilisation et ce récit survivaliste est une sorte de western dans l'enfer vert de la jungle. Un final sombre et cruel comme le regard du Cimmérien. Aux commandes de cet album, le duo Gabella (scénario) et Jean (illustration), à qui ont doit la série formidable La Licorne (4 tomes). Leur association est à nouveau spectaculaire et ce Conan est immanquable.

Thomas Berjoan

Éditeur • Glénat
Auteur • Mathieu Gabela – Anthony Jean
Prix constaté • 14,95 €



REVUE (VF)

ESCAPE QUEST 1

Casse-tête deluxe

Si la presse généraliste est en crise, la presse spécialisée se porte plutôt bien – reste à espérer que la première n'emporte pas la seconde dans sa chute. Les univers imaginaires, notamment, ne manquent pas de revues ces derniers temps. *Escape Quest* entend vous faire gamberger, dans l'esprit des livres-jeux, tous les trois mois.

Ce premier numéro vous projette dans une aventure à la *Indiana Jones*, sur la piste d'une célèbre exploratrice récemment décédée. Une carte sert de hub pour accéder aux différentes zones. Le cheminement se fait ensuite par énigmes dont la solution vous renvoie au bon paragraphe. L'histoire est anecdotique, le principe déjà vu, mais la réalisation est solide et la forme, avec Christophe Swal aux illustrations, très agréable. Les amateurs auraient tort de se priver !

Slawick Charlier

Éditeur • Don't Panic Games
Matériel • Revue 96 pages couleur couverture souple à rabat
Prix constaté • 12,95 €

Et dire qu'à la place de cette pub, vous auriez pu avoir une page de scénario.

Pour vous réconforter, voici un chat mignon :



Philibert
www.philibertnet.com

UN SCÉNARIO POUR DUNGEONS & DRAGONS 5 CASUS BELLI

La clef du nord

Ce scénario d'exploration, prévu pour un groupe de 4 à 5 personnages de niveau 5, conviendra à des joueurs et un meneur débutants ou confirmés. Les joueurs devront soigneusement gérer leurs ressources car ils ne disposeront d'aucun repos long pour les reconstituer. Oui, tout à fait, ne tournons pas autour du pot. Il s'agit d'un bon vieux donj' à l'ancienne !

En quelques mots…

Au terme d'un voyage éreintant, les personnages arrivent dans une mine de Roche Spirite et découvrent que les Nains qui l'exploitent ont été attaqués quelques heures plus tôt. Des mercenaires à la solde d'un ambitieux magicien et de son amante succube fouillent les tunnels à la recherche d'une clef magique. Les personnages devront retrouver la clef avant le duo maléfique, car de ce bout de métal dépend la sécurité d'une des plus importantes citadelles du Nord. La tâche sera d'autant plus périlleuse que de nombreuses créatures des ténèbres ont profité du chaos ambiant pour s'introduire dans le complexe.

Fiche technique

TYPE • Exploration/Action
PJ • Niveau 5
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

L'histoire pour le MJ

Citadelle Adbar

Depuis des siècles, *Citadelle Adbar* tient les hordes de peaux vertes en échec. Sans cette forteresse, les Orques régneraient depuis bien longtemps sur le Nord glacé. Grumsh, le dieu des Orques, s'est toujours contenté d'envoyer ses hordes dans des assauts aussi furieux qu'inefficaces. Il y a deux siècles de cela, Luthic, sa vicieuse épouse, décida qu'il était temps de mettre un terme à cette humiliation. Elle comprit que pour vaincre les Nains, elle devait d'abord semer le chaos depuis l'intérieur même de leur royaume. Plus que les murs de la citadelle, c'est le symbole de la résistance des Nains qu'elle voulait abattre. Elle convoqua alors Aconit, une redoutable Succube, à qui elle confia la mission d'infiltrer la citadelle et de trouver le point faible de ses défenses.

La Tour Bottefer

Infiltrée jusque dans la cour du Roi, Aconit étudia des mois durant les défenses de la place forte et finit par découvrir le fabuleux dispositif dont elle était dotée. Unique en son genre, le mécanisme de défense de la Tour Bottefer était si redoutable qu'il n'avait encore jamais été utilisé. Son déclenchement mobilisait la force de plus de vingt Nains et l'usage conjoint d'une clef ensorcelée. Ultime recours en cas de siège, le dispositif devait provoquer la désolidarisation puis l'effondrement de la Tour nord et l'ensevelissement des assaillants en contrebas. Le piège de la Tour Bottefer faisait la fierté du peuple Nain qui savait que même en cas d'invasion de Citadelle Adbar, les assaillants seraient réduits à néant, écrasés par des tonnes de roche.

Le plan de la Succube

Après des mois d'efforts et au prix de risques inouïs, Aconit parvint à forger une copie de la clef du Roi, qu'elle conserva précieusement en attendant les ordres de Luthic. Pendant ce temps, les Orques des Monts Nether se multipliaient et, sous l'impulsion de leurs dieux, se préparaient à une nouvelle invasion du royaume des Nains.

Grâce à son réseau d'espions, Aconit détourna les rapports faisant état de la menace grandissante. Manipulatrice à la patience infaillible, elle déclencha une crise politique qui détourna durablement le Roi et sa cour du danger imminent, faisant gagner un temps précieux aux peaux vertes et à leurs alliés Trolls et Dragons. Lorsque les hordes marchèrent →



Majestueuse entrée de la mine

sur Adbar, la citadelle était insuffisamment préparée. Il ne restait plus à la Succube qu'à prendre l'apparence du Roi et à utiliser sa clef pour actionner le mécanisme de défense, provoquant ainsi l'effondrement prématuré de la Tour Bottefer. Pris par surprise, leur plus redoutable défense réduite à néant, les Nains démoralisés seraient massacrés jusqu'au dernier, leur précieuse Citadelle envahie puis rasée jusqu'à ses fondations. Citadelle Adbar vaincue, le reste des Marches d'Argent tomberait comme un fruit mur.

Le sergent Loggar

C'est alors que *Loggar Forgeacier,* sergent à la Tour Bottefer, entre en scène. Guidé par une étrange intuition, le Nain sentit que quelque chose de terrible était sur le point de se produire. Il engagea courageusement le combat contre la Succube qui avait pris l'apparence du roi, et, avant qu'elle n'ait pu actionner la clef, il la tua d'un revers de marteau resté célèbre. Son enveloppe terrestre vaincue, l'esprit immortel d'Aconit repartit vers les Abysses dont elle avait été tirée. Mais une fraction de son essence maléfique se retrouva prisonnière de la clef magique que le jeune Loggar Forgeacier venait de ramasser. Instantanément soumis au pouvoir corrupteur d'Aconit, le Nain garda la clef sans jamais en parler à quiconque. Pour son acte de bravoure, Loggar fut récompensé par le Roi, qui le dota d'un titre et d'une fortune considérable. Presque tout le monde l'ignore, mais c'est à ce jeune Nain que Forteresse Adbar doit d'être encore debout aujourd'hui, et avec elle les peuples libres du Nord.

De nos jours

Pendant les décennies qui suivirent, Loggar Forgeacier garda secrète la clef de la démone dont il ne révéla l'existence qu'à son frère cadet. Ayant appris à la dompter, l'essence maléfique qui y était enfermée lui conféra des pouvoirs dont il se servit maintes fois pour influencer ses adversaires politiques ou commerciaux. Il engrangea ainsi une fortune et une influence considérables. Il lui est devenu impossible de s'en séparer sans risquer de tout perdre.

Pendant ce temps Aconit, malmenée dans les Abysses, aspirait à retrouver son intégrité. Elle a récemment contacté et envoûté un jeune mage du Zentharim, Helja Mundir, afin qu'il l'invoque sur le Plan Primaire. Les amants celèrent un pacte. Aconit jura de remettre à l'ambitieux sorcier la clef de la Tour Bottefer dont il pourrait se vanter auprès de ses supérieurs à condition qu'il l'aide à libérer son essence emprisonnée. Après avoir localisé Loggar Forgeacier, les complices recrutèrent une forte troupe de mercenaires et élaborèrent un plan d'attaque.

La mine de Roche Spirite

Situées au sud de Citadelle Adbar, les mines qui percent les contreforts accidentés des Monts Rauvin sont exploitées par le clan Forgeacier depuis environ un siècle. On y extrait de la Pierre Spirite, un minéral unique et particulièrement utile aux adeptes de la magie profane. Les deux amants ont recruté des mercenaires et pris les Nains par surprise. Pendant l'assaut, le vieux Loggar a réussi à cacher sa précieuse clef quelque part dans le réseau de tunnels avant de se rendre pour éviter que ses hommes ne soient massacrés jusqu'au dernier. Depuis lors, la Succube le torture pendant que le reste de la troupe fouille les tunnels. Leurs recherches vont être contrariées, espérons-le, par l'arrivée des personnages.

Où placer la mine ?

Initialement située dans les Marches d'Argent des Royaumes Oubliés, l'action peut facilement être transposée dans la région septentrionale de n'importe quel monde en changeant les noms des lieux. De plus amples informations concernant la Citadelle Adbar et les Marches d'Argent sont fournies dans le *D&D 5 Sword Coast Adventurer's Guide* (p.59), pas encore traduit à ce jour, et le supplément *Les Marches d'Argent* paru en français pour *D&D 3.5*.

La pierre spirite

Objet Merveilleux, peu courant.

Le paisible peuple Spirite vivait dans une région astrale proche du Feywilde jusqu'au jour où Nimrad Coeursec découvrit son existence. L'archimage peu scrupuleux élabora un sort assez puissant pour invoquer les Spirites sur le Plan Primaire afin de les capturer et de les soumettre à de terrifiantes expériences. Hélas le sort fonctionna au-delà de ses espérances car les Spirites apparurent toutes en même temps. Des milliers de fées se matérialisèrent subitement dans les flancs de la montagne de Nimrad et moururent sur-le-champ. Il ne resta d'elles que leur essence magique solidifiée en un cristal lumineux emprisonné dans la roche.

La Spirite est utilisée par de nombreux mages qui la « greffent » à leur focaliseur arcanique (baguette, bâton, voire enchâssée dans un médaillon) ce qui leur permet d'ajouter +1D4 à leur jet d'attaque de sorts.

En cas de coup critique, le cristal spirite éclate et doit être remplacé. En cas d'échec critique, il se fissure et impose de lancer 1D6 sur la table suivante :

1. Le sort atteint un allié du mage ou le mage
2. Le mage est étourdi 1D4 rounds
3. Création d'eau au-dessus du mage 1D4 rounds
4. Le mage prend 1D8 dégâts électriques
5. Le mage se met à danser la gigue Spirite 1D4 rounds
6. Le sort atteint le mage

Un cristal de Spirite vaut environ 300 pièces d'or. Les échantillons les moins purs sont utilisés comme source de lumière dans les complexes souterrains et autres forteresses obscures et sont nommés Cristaux Luminaires.

Impliquer les PJ

Voici trois façons différentes d'impliquer les personnages dans l'aventure. Nullement exhaustive, cette liste n'est là que pour vous aider à trouver l'accroche la plus adaptée à votre groupe de joueurs.

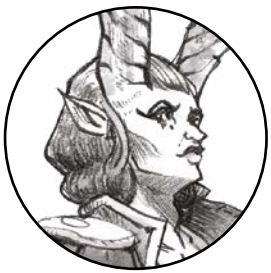
1/ Ce scénario peut servir d'intermède dans une campagne déjà existante, pendant la traversée d'une région montagneuse, alors que le temps se gâte. Le groupe se retrouve pris dans une tempête de neige et découvre par chance une balise indiquant la direction de la mine Forgeacier. Si le groupe compte un Nain, celui-ci connaît l'existence de la mine et l'identité de ses propriétaires. Peut-être même que sa famille appartient au clan Forgeacier, auquel cas il connaît également la légende de Loggar (mais pas l'histoire de la Clef, bien entendu).

2/ Les personnages sont missionnés par un mage, Wulfrick Hafstaff de Lunargent, pour acheter en son nom et acheminer un sac de pierre spirite brute, nécessaire à ses expérimentations. Les personnages disposent de 500 pièces d'or ainsi que d'une lettre d'introduction à remettre aux Nains. Remplacer Wulfrick par le mage du groupe est encore mieux.

3/ Les Ménestrels, une faction bienveillante qui veille sur le Nord (lire *D&D5 GdM* p.21), ont obtenu des informations inquiétantes concernant Helja Mundir, un jeune magicien récemment exclu du Zentharim. Désireux de se racheter aux yeux de ses supérieurs, l'homme aurait recruté des mercenaires orques et ogres et s'intéresserait pour une raison inconnue aux mines de pierre Spirite du clan Forgeacier. Les personnages sont donc envoyés sur place pour prévenir les Nains. →



Rimgar Forgeacier



Aconit



Helja Mundir



Dorock

Les PNJ principaux

Loggar Forgeacier

Patriarche du clan. Torturé par la Succube qui ne parvient pas à lui faire avouer où il a caché la clef

Rimgar Forgeacier

Frère de Loggar et prêtre de Clanggedin

Dorock

Dragon déséquilibré, enchaîné dans une salle des mines. Les Nains se servent de son souffle pour stabiliser la roche Spirite

Aconit

Succube qui cherche la Clef du Nord pour retrouver son essence perdue

Helja Mundir

Magicien déchu du Zentharim qui veut la Clef pour retrouver sa place dans l'organisation maléfique

Kupil aux six doigts

Ingénieure Gnomesse en charge des machines-outils de la mine. Son identité est usurpée par un Doppleganger

Kruderk

Chef Ogre de la compagnie mercenaire Skan Den Wagar (Sang et Crocs)

Brock

Doppleganger emprisonné par les Nains

Juste avant de commencer

Aconit et Mundir ont attaqué la mine peu après le lever du jour, soit 4 heures avant l'arrivée des PJ. S'étant fait passer pour des marchands, ils n'eurent aucun mal à atteindre la cour intérieure. Leurs mercenaires, une troupe d'Humains, de Gobelours et de Demi-Orques, ont alors surgi du chariot bâché et pris les Nains par surprise. Une fois dans le complexe, des renforts surgirent des montagnes pour neutraliser la trentaine de Nains et leurs redoutables Sentinelles. Malgré une résistance acharnée, les Nains perdirent rapidement du terrain. Les affrontements se poursuivirent dans les tunnels jusqu'à ce que Loggar Forgeacier ordonne la reddition pour éviter un bain de sang. Comme il refuse de dévoiler où il a caché la Clef du Nord, la Succube le torture, savourant chacun de ses cris de souffrance.

Les PJ ignorent tout du drame qui s'est joué avant leur arrivée. Ils n'auront une vision claire de l'objectif du scénario qu'après leur rencontre avec Rimgar Forgeacier, le frère de Loggar. Surtout ne faites intervenir les Loups qu'après que les PJ auront franchi le pont. Si le groupe se sépare pour scruter les montagnes, par exemple, informez-les que les environs sont désespérément déserts. La neige recouvre rapidement les traces et le blizzard dissipe les odeurs. Il ne faut pas que les joueurs puissent tenter de fuir ailleurs que dans la mine.

Exploration de la mine, acte 1

Introduction à lire aux joueurs

« *Depuis deux jours, vous cheminez péniblement au cœur des Montagnes Rauvin. À l'instar du reste des Marches d'Argent, la région est inhospitalière, soumise à un vent glacial continu et à des chutes de neige aussi violentes qu'inattendues. La végétation y est rare, et vous avez peine à croire que quiconque puisse survivre dans cette région désolée. Une vieille route aux pavés défoncés témoigne de l'époque glorieuse du royaume Nain du Delzoun. D'antiques statues évoquant les dieux des*

Nains émergent de la neige immaculée, témoins silencieux d'un âge révolu. Dans ce paysage hostile, des traces récentes attestent pourtant de la présence de loups en grands nombres. La prudence s'impose. Enfin, vers midi, vous apercevez un solide pont couvert qui enjambe un gouffre impressionnant. De l'autre côté, vous distinguez l'entrée de la mine : une vaste cour déserte creusée dans le flanc même de la montagne et ornée en son centre d'une fabuleuse statue scintillante. Vous ne pouvez réprimer un sourire de satisfaction en pensant à la bonne bière et au repas qui vous attendent. Cette nuit au moins, vous dormirez au chaud ! Ne vous reste plus qu'à franchir le pont, taper à l'une des portes, et quérir le maître des lieux… »

1/ Le Pont

« Vous vous engagez sur un pont couvert, véritable tunnel de pierre suspendu, qui enjambe un gouffre insondable et relie la route à la cour. Long de 15 mètres et large de 3, il semble assez robuste pour supporter le poids d'un chariot chargé. Soudain, au milieu du pont, un horrible spectacle s'offre à vous comme vous découvrez les cadavres affreusement mutilés de deux Nains. »

Le pont a servi d'abri à un clan de **Loups Sanguinaires** (*MdM* p.331) affamés qui écument les montagnes. La meute est dirigée par un **Loup Arctique** (*MdM* p. 330) borgne nommé Noksh. La créature, trop contente de se venger des Nains, a conclu un pacte avec la Succube et a pour ordre d'attaquer tout intrus qui approcherait de la mine. Les corps sont ceux de deux gardes que Mundir a fait jeter en pâture aux loups. Il faut réussir un Test de Sagesse (Survie) ou Intelligence (Nature) 10 pour déterminer les causes de la mort des Nains.

Attention, les loups restent hors de vue et ne chargent les personnages que lorsqu'ils auront franchi le pont (Voir l'événement : *Les Loups Arrivent !)*

Trésors

S'ils fouillent la zone, les PJ trouvent 2 haches, 2 épées courtes, une clef ouvragée (qui ouvre la porte entre l'armurerie et le Temple), ainsi qu'une bourse contenant 25 couronnes d'or. L'un des Nains, officier, portait également une paire de **Bracelets de Défense +2**. Ce Nain porte aussi un étui en cuir ouvragé portant le sceau du Clan Forgeacier. L'étui contient une série de documents administratifs ainsi qu'une carte des mines (que vous pouvez remettre aux joueurs). Il s'agit de la carte vierge que vous trouverez page 127.

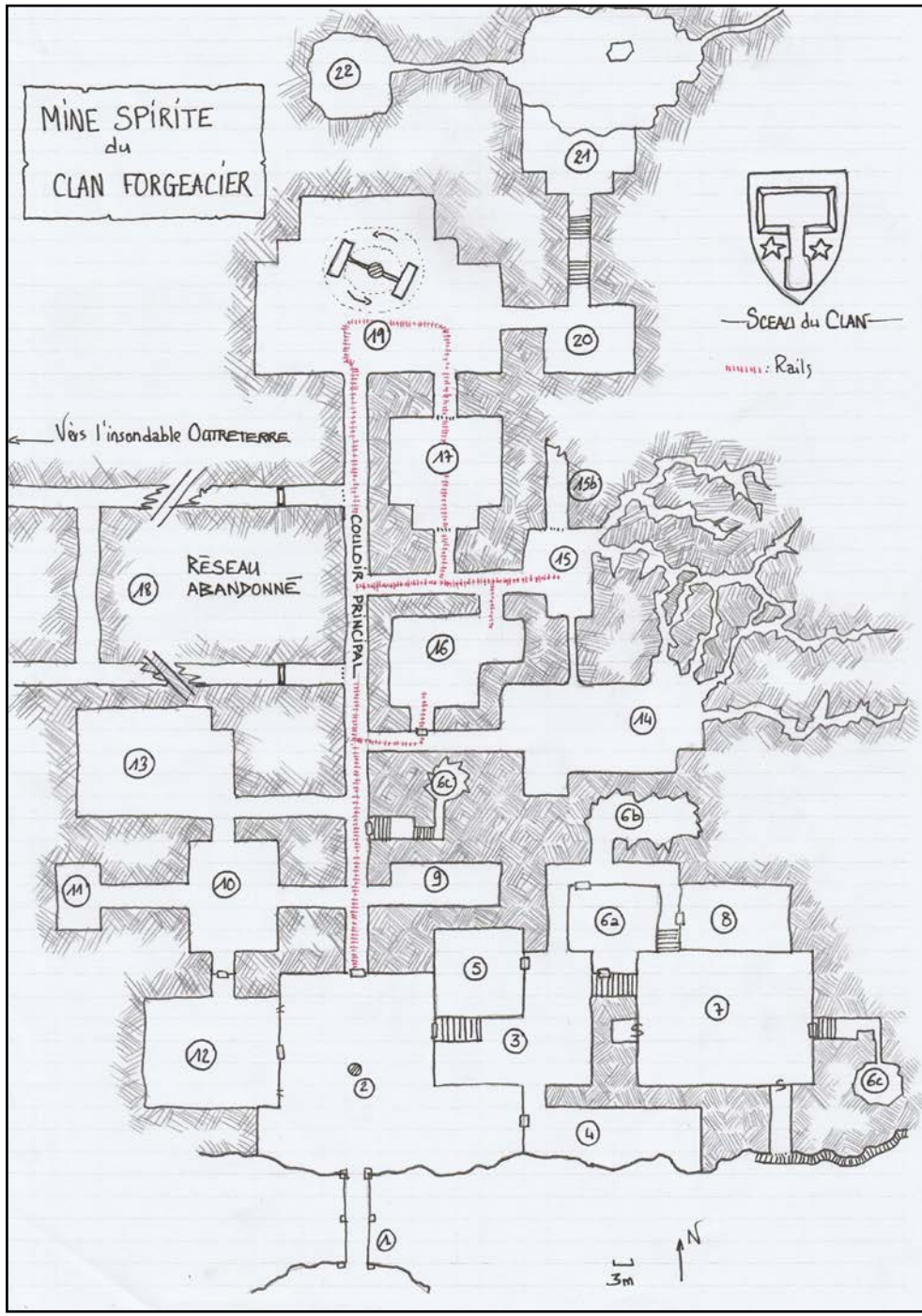
2/ La Cour Intérieure

« Vous arrivez sur une vaste esplanade enneigée, bordée sur 3 de ses côtés par les flancs de la falaise et par le gouffre que vous venez de franchir de l'autre. Quatre portes métalliques donnent sur la montagne. Au centre de la cour se dresse une statue de 3 mètres représentant DUMATHOIN, le dieu Nain des Secrets-sous-la-Montagne. Les mains jointes sur le manche d'une pioche prodigieuse, la statue couverte de givre scintille comme si elle était faite de cristal. Des déjections animales souillent les pieds de la statue et une forte odeur d'urine emplit l'air. Un silence inquiétant règne sur les lieux, entrecoupé par la plainte lugubre du vent du nord. »

Au nord, l'entrée principale est fermée par une énorme porte métallique à double battants, verrouillée de l'intérieure. Il en est de même pour la porte donnant sur l'armurerie (12). La porte d'acier donnant sur le Hall (3) est entrebâillée, bien que bloquée par le givre (Test →

Repos Court et philosophie du scénario

Étant donné la contrainte de temps qu'impose ce scénario, il est conseillé d'utiliser la règle optionnelle d'Héroïsme Épique décrite p. 267 du *GdM* et de considérer qu'un repos court ne prend que 5 minutes, ce qui permettra aux PJ de récupérer après les combats qui risquent d'être nombreux. Toutefois, ne changez rien au repos long. Ainsi les joueurs devront-ils utiliser leurs ressources les plus précieuses avec parcimonie. C'est tout l'enjeu et le sel du jeu en « *donjon à l'ancienne* ». SI vos joueurs ont l'habitude de ce genre de « *crawling* », ce style de jeu où on rampe dans les donjons, craignant pour sa vie et étant prudent et économe à l'extrême, pas de souci. Si vos joueurs sont plutôt habitués à des parties où on dépense sorts, ressources, points de vie et repos à l'envie sans souci de gérer ses forces, prévenez-les quand même de la philosophie de ce scénario. Ce n'en sera que meilleur pour l'amusement de tous.


MINE SPIRITE
du
CLAN FORGEACIER
Sceau du Clan
: Rails
Vers l'insondable Oubterre
RÉSEAU ABANDONNÉ
COULOIR PRINCIPAL
3m
N

de Force 15 pour la débloquer). En revanche, celle donnant sur l'Écurie (4) est fermée mais non verrouillée.

Dès que les joueurs décident d'entrer dans le complexe, faites intervenir les loups.

Événement : Les loups arrivent !

« Soudain, des hurlements résonnent dans les montagnes environnantes. Des loups décharnés surgissent de toutes parts et convergent vers le pont pour fondre sur vous ! Le chef, un mâle borgne au poil gris, se tient à l'écart et semble d'ores et déjà savourer le repas qui s'annonce. »

Les PJ risquent d'être débordés par un ennemi dont le nombre va aller croissant. Au round 1, il y a autant de loups que de PJ. Puis, rajoutez un loup en renfort tous les rounds. S'il arrive que tous les loups soient vaincus en un round, les PJ gagnent 2 rounds de répit avant qu'une autre vague ne les attaque (autant de loups que de PJ). Les joueurs doivent réaliser que leur seule chance est de se barricader dans le complexe avant d'épuiser leurs ressources. Il leur faudra pour cela forcer la porte d'acier bloquée par le givre et les débris (Test Force 15) avant de la refermer (ce qui nécessite le même test) et de la verrouiller de l'intérieur. La porte qui donne sur l'écurie devra également être verrouillée au plus vite.

La scène doit être tendue, les loups risquant à tout moment de déborder le groupe. Noksh n'entrera dans la mêlée que si au moins deux de ses loups sont abattus et battra en retraite après avoir perdu la moitié de ses points de vie. Il se mettra alors hors de portée en quelques bonds agiles puis, juché sur le toit du pont, appellera le reste du clan par de longs et lugubres hurlements. Une fois que les PJ se sont barricadés, les loups s'installent dans la cour et attaquent rageusement les portes de leurs griffes.

3/ Hall

« Un imposant escalier taillé à même la roche dessert une vaste salle de réception aux murs couverts de fresques figurant l'âge d'or du Delzoun. Tout en voûtes et en arches, ce hall est doté d'une impressionnante cheminée ornée en forme de gueule de dragon dans laquelle rougeoient des cendres mourantes. Une immense table entourée de sièges renversés constitue le seul mobilier. Quant au sang qui macule le sol, il atteste des violents combats qui se sont déroulés il y a peu. »

D'ordinaire, c'est ici que sont accueillis les marchands et étrangers qui viennent commercer avec les Nains du Clan Forgeacier.

Des mercenaires **Gobelours** (*MdM* p.165) se cachent dans l'angle du couloir nord et observent les PJ. Ils cassaient la croûte lorsque le combat contre les loups les a alertés. Il y a 2 Gobelours de plus que le nombre de PJ, dont 1 Chef Gobelour, Klanack, (*MdM* p. 165) qui donnera l'ordre d'attaquer au moment opportun, à moins que les PJ ne les repèrent avant, ce qui nécessite un test réussi en Sagesse (Perception) 20.

Si les PJ en capturent un, il avouera le peu de choses qu'il sait, à savoir qu'un magicien et sa femelle les ont recrutés pour attaquer la mine et retrouver une clef qui y serait cachée. Le chef des mercenaires, un Ogre nommé Kruderk, est avec le couple, quelque part dans le complexe. Les Gobelours ont été séparés du reste de la bande lorsque la double porte s'est refermée devant eux. Avec un rire de satisfaction obscène, il affirme qu'il n'y a plus qu'un seul Nain vivant dans cette partie du complexe. Le Nain blessé se serait retranché dans une pièce, au pied de l'escalier est. Il ne dit rien des Sentinelles qui protègent le réfectoire (7) et espère que les PJ s'y casseront les dents… →

Lumière

Dès que le groupe pénètre dans le complexe, des Cristaux Luminaires (des pierres spirites mineures) enchâssés dans les voûtes et les murs s'illuminent par magie, répandant une lumière colorée. Cette lumière s'éteint quelques minutes après que le dernier occupant ait quitté les lieux. Les joueurs seraient bien inspirés d'en récupérer quelques-uns pour explorer les lieux.

4/ Écurie

« Cette pièce au sol couvert de paille résonne des cris stridents de 2 chèvres, 6 volailles et de 3 cochons. Un chariot bâché et ses deux chevaux de trait occupent presque tout l'espace.

De nombreuses anfractuosités à la base de la paroi sud permettent l'évacuation des odeurs et du lisier, directement dans le gouffre. »

Frizke, le **Méphite de Glace** (*MdM* p. 218) familier du magicien Mundir, se cache dans la voûte de cette salle. Il est resté en arrière pour fureter à sa guise et attaquera les PJ par surprise après les avoir observés. Dès qu'il perd la moitié de ses points de vie il invoque une *Nappe de Brouillard* et bat en retraite à tire d'ailes vers le Hall avant de partir à la recherche de son maître pour lui faire son rapport.

La porte donnant sur la cour n'est pas verrouillée. Si vous souhaitez corser la scène, faites intervenir les Loups qui, sentant la présence des PJ, pénètrent dans l'écurie. Le combat promet d'être tendu si, en plus de repousser la meute dans la cour et verrouiller la porte, les PJ doivent gérer le Méphite !

5/ Dortoir

« La porte donnant sur le dortoir n'est pas verrouillée. La salle, dont les cristaux s'illuminent lentement, compte plusieurs dizaines de niches creusées dans le mur nord, les unes au-dessus des autres, le tout évoquant les alvéoles d'une ruche. Des échelles permettent d'accéder aux plus hautes d'entre elles, près de dix mètres au-dessus du sol. Tout est sens dessus dessous et une dizaine de cadavres de Nains ont été entassés au milieu de la pièce. »

C'est ici que les mercenaires ont jeté les corps de leurs victimes. Une fois dans la salle, les PJ assistent à l'apparition de 3 **Spectres** (*MdM* p. 270) qui surgissent en gémissant des corps des victimes. Si les PJ ont eu une attitude respectueuse à l'égard des défunts, les Spectres se contentent de les observer en silence. Si les PJ se mettent à fouiller les cadavres, les Spectres attaquent immédiatement en hurlant le mot « ASSASSINS ! ».

Trésors

Si les PJ fouillent les couchettes du dortoir ils y trouvent :

- 65 couronnes d'or
- 6 épées courtes
- 3 potions de soins (2D4+2)
- 1 marteau +1
- 1 médaillon des Sentinelles qui appartenait à un jeune acolyte de Clangeddin.

6/ Cuisine

« Un filet d'eau claire s'écoule de sous la porte entrouverte, puis cascade le long de l'escalier jusqu'à une salle en contrebas. À l'intérieur, des sacs de farine et des barriques de bière sont rangés dans le coin nord-est. Du plafond pendent des dizaines de jambons et autres plantes aromatiques. Un imposant foyer éteint occupe le coin sud-ouest, surplombé par une étroite ouverture naturelle par laquelle s'évacue la fumée. Contre le mur est se trouve un bac en pierre agrémenté d'une pompe permettant de tirer de l'eau fraîche. L'eau coule de la pompe et déborde du bac, ce qui explique l'inondation en cours. »

Cette pièce est devenue le repaire de Niam, Siam et Tiam, 3 facétieux **Quasits** (*MdM* p.57) qui étaient occupés à dévorer les réserves de charcuterie. Ces nuisibles vont se

faire un plaisir de faire tourner les PJ en bourrique. Ils sont invisibles, très vifs, et peuvent se métamorphoser en chauves-souris ou en grenouilles pour se déplacer rapidement. Ils utilisent également leur pouvoir de frayeur (notez qu'ils n'ont pas besoin d'être visibles pour s'en servir). Ils sont assez petits pour grimper sur les PJ, voire se faufilent sous leurs vêtements. Pour que ces bestioles puissent vraiment faire de la vie des PJ un enfer, dotez-les d'une Réaction par round chacun qu'ils peuvent utiliser pour accomplir une des manœuvres suivantes et qui réussissent sur un jet de 10 ou plus (1d20) :

- Mettre le doigt dans les yeux d'un PJ (aveuglé 1D6 rounds)
- Plonger sous la toge d'un mage qui incante et lui griffer les cuisses (concentration 15 pour lancer le sort)
- Rabattre les capuches et les capes (désavantage à la prochaine action)
- Attacher les lacets des bottes entre elles (Dextérité (Acrobatie) 15 ou personnage à terre)
- Décrocher des objets, claquer les portes, souffler les torches etc.
- Tirer les cheveux et mordre les oreilles (1D6 dégâts et désavantage prochaine action)
- Projeter des objets pointus ou tranchants, voire des jambons (c'est une cuisine, ne l'oubliez pas)
- Mordre les doigts et griffer les bras (1D6 dégâts et PJ lâche l'objet tenu)

Il est extrêmement difficile de saisir ces bestioles car elles disposent d'un score Dextérité (Acrobatie) +10.

Les PJ peuvent répandre des poignées de farine dans la salle pour neutraliser l'invisibilité des **Quasit** puis tenter de les emprisonner dans un sac. La manœuvre nécessite un jet de Dextérité (Acrobaties) supérieur à celui du Quasit. La cuisine est dotée d'un cellier creusé juste en dessous et accessible via une trappe. Avec un peu d'astuce et beaucoup de patience, les PJ peuvent enfermer les bestioles dans cette pièce après les y avoir attirées.

Une fois qu'ils se sont bien amusés, les 3 démons fichent le camp et observent le groupe à bonne distance, prêts à leur rejouer des tours à leur façon un peu plus tard.

Vous pouvez également faire en sorte que l'un des Quasits choisisse de devenir le familier du magicien du groupe pour une durée plus ou moins longue.

06b/ Chute d'eau

« Une petite caverne au sol glissant s'ouvre devant vous. Du plafond cascade une eau cristalline qui disparaît aussitôt par une anfractuosité du sol. Des seaux permettaient aux Nains de s'approvisionner en eau potable. »

06c/ Latrines

07/ Réfectoire

« C'est dans cette grande pièce que les mineurs prenaient leurs repas. Trois tables en pierre sont alignées en son centre, entourées de tabourets en granit. Le mur ouest accueille une magnifique cheminée ouvragée par laquelle on perçoit la plainte du vent. Un filet d'eau dégringole des marches de l'escalier ouest avant de former un peu partout des flaques gelées, faisant du sol une véritable patinoire. Aux murs sont gravés les visages sévères des dieux du panthéon Nain. Deux superbes armures Naines flanquent une tapisserie recouverte de runes Dethek. À leurs pieds gisent les corps fracassés de deux Gobelours. » →

Les deux **Armures Animées** (*MdM* p. 237) attaquent les personnages. Elles font partie du dispositif de défense de la mine et ne peuvent être neutralisées qu'avec les médaillons de contrôle dont un peut être trouvé dans le dortoir. Ce médaillon ne fonctionne que s'il est brandi par un Nain qui devra passer un test d'Intelligence (Arcanes). Avec un résultat compris entre 10 et 15, la Sentinelle n'attaque pas le porteur du Médaillon. À plus de 15, le porteur peut mettre la Sentinelle en veille. Seul un Prêtre de Clanggedin ou de Moradin peut contrôler les actions de la Sentinelle sur 15 ou plus.

Spécial : Pour corser le combat, le sol glissant impose aux personnages un désavantage à tous leurs jets d'attaques. Le poids massif des Armures les dispense de ce jet.

La porte donnant sur les appartements des frères Forgeacier (8) est verrouillée. Il faut remporter un test de Force 15 pour la défoncer ou Dextérité (Escamotage) 10 pour la crocheter.

Le mur sud dissimule un panneau secret qui ouvre sur une issue de secours. Il faut remporter un test d'Intelligence (Investigation) 15 pour le repérer. L'étroit tunnel donne sur un dangereux escalier taillé à flanc de falaise et qui aboutit, un kilomètre plus loin, sur une vallée encaissée. L'endroit rêvé pour que des Quasit ou un certain Méphite fassent à nouveau parler d'eux !

07b/ Salle de téléportation

« Le passage est si étroit que vous ne le franchissez qu'en rampant. Les symboles gravés au sol se mettent à luire en une arabesque scintillante, signe qu'une magie inconnue opère en ce lieu. »

On ne découvre l'étroit passage dérobé donnant sur cet espace confiné qu'après une inspection minutieuse de la cheminée du Réfectoire et un Test Intelligence (Investigation) 20. Le sol est recouvert d'une spirale de Runes Dethek chargées d'un sort de Téléportation. Quiconque y marche est immédiatement envoyé dans l'AUTEL (11).

08/ Appartements des frères Forgeacier

« Cette salle est une chambre austère dotée de deux lits en pierre et de quelques coffres dont le contenu est répandu par terre. Les murs ornés de fresques sont souillés du sang des mercenaires que l'unique occupant des lieux a abattus. Un Nain à la barbe grise et portant la tunique sombre des prêtres vous décoche un regard plein de mépris. Malgré ses blessures, il tend le bras vers vous et invoque le nom de son dieu. Alors, le sol tremble et la pierre craque en même temps que surgit du sol un formidable Elémentaire de Roche ! »

C'est ici que Rimgar Forgeacier, le frère de Loggar, a réussi à se retrancher. Mais ses blessures sont si graves qu'il trépasse tout de suite après avoir lancé son sort. Cela faisait une minute qu'il invoquait un **Élémentaire de terre**. Croyant que les PJ sont des mercenaires, c'est sur eux qu'il a déclenché la fureur de la créature.

Après l'affrontement, le Spectre de Rimgar se matérialise au-dessus de son cadavre. Il s'excuse de sa méprise et raconte les funestes événements de la journée. Il est le seul à connaître l'histoire complète de la Clef du Nord, qu'il transmet aux PJ. La retrouver avant la démone et son complice est capital. Son frère ne résistera pas longtemps aux tortures qu'elle lui fait endurer. Il met également en garde les PJ contre les créatures qui ont profité de l'ouverture inopinée de l'un des 2 sas pour pénétrer dans la mine. Il pense que Kupil, l'ingénieure Gnome, est vi-

vante et se cache quelque part vers les zones d'extraction. Elle pourrait aider les PJ.

Enfin, il leur dévoile l'existence de la salle de téléportation (07b) qui leur permettra de pénétrer dans la mine proprement dite et les autorise à s'emparer des objets qui lui appartenaient et qui pourront leur être utiles dans leur quête.

Marteau +1

Anneau de résistance au feu

Médaillon de contrôle des Sentinelles (voir 07 pour les détails)

2 **potions de soins améliorés** (4d4+4 chacune, qu'il n'a pas eu le temps d'utiliser)

Il n'a aucune idée du lieu où son frère à bien pu cacher la Clef du Nord.

Après quoi, Rimgar invoque la bénédiction de Clanggedin sur les PJ avant de rejoindre le plan de son Dieu pour un repos bien mérité.

Exploration de la mine, acte 2

Au cours des dernières heures, les personnages ont exploré la première partie de la mine et ont appris ce qui s'y est passé avant leur arrivée. Ils doivent à présent retrouver la Clef du Nord avant qu'Aconit et Mundir ne viennent à bout de la volonté de Loggar Forgeacier. Il leur faut utiliser le cercle de téléportation et entamer l'exploration d'une mine occupée par l'ennemi et envahie par des créatures venues de l'Outreterre.

Le couloir principal

Ce long couloir traverse la mine en une ligne nord-sud sur plusieurs dizaines de mètres. Large de 3 mètres, sa voûte culmine à 2,5 mètres. Il est éclairé tous les 10 mètres par une pierre spirite enchâssée dans la voûte. Le sol est parcouru de rails sur lesquels circulent les wagonnets chargés de minerai. Des étais soutiennent le plafond à intervalles réguliers. →



Rimgar Forgeacier

Une lourde double-porte en acier ferme le couloir au sud. Cette porte barrée par un Sceptre Inamovible s'est automatiquement verrouillée peu après l'attaque sur ordre mental de Loggar. Quiconque s'en approche à moins de 5 mètres doit réussir un jet de sauvegarde Sagesse 15 ou subir les effets d'un sort de *Motif Hypnotique*. Au round suivant, un jet de flammes (*Mains Brûlantes*) surgit de la porte pour 3D6 de dégâts (JS Dextérité 15 si pas hypnotisé).

Les Sentinelles

Bien que les combats aient cessé, 4 Sentinelles sont encore actives. À l'origine, leur rôle est de veiller sur les sas qui isolent la mine de l'antique réseau ouest menant à l'Outreterre. Kupil, l'ingénieure gnome, a déverrouillé les sas pour fuir la mine envahie. Peu après, la gnomesse fut attaquée par un **doppleganger** qui a usurpé sa forme. La créature est revenue dans la mine, laissant le sas grand ouvert derrière elle.

À chaque fois que les PJ quittent une salle et empruntent le couloir principal, lancez 1D8 sur la table suivante pour déterminer ce qui y rode.

1. 1D3 **molosses infernaux**
2. Le **doppleganger** qui a pris l'apparence de Kupil la gnome
3. Une **sentinelle** patrouille dans cette partie de la mine
4. Une **sentinelle** patrouille dans cette partie de la mine
5. Helja Mundir le Mage
6. La voie est libre
7. 1D6 **gobelours**
8. 1D4 **Blêmes**

- La meute arrive de l'Outreterre, attirée par l'odeur du sang, et erre dans la mine en quête de chair fraîche.
- Le **doppleganger** a pris l'apparence de l'ingénieure gnomesse et tente de duper les PJ pour se joindre à eux. Il reste avec eux le temps de retrouver son rejeton enfermé en (15b) puis tentera de les assassiner un à un pour prendre leur place. Les Nains ont capturé la progéniture du Doppleganger il y a peu et, ne sachant qu'en faire, l'ont enfermée dans le boyau (15b). La créature n'a pas eu le temps de sonder l'esprit de la gnomesse et se contente d'inventer des réponses aux questions que les PJ ne manqueront pas de lui poser. Si la véritable Kupil est déjà avec eux, le Doppleganger sème la confusion dans l'esprit des PJ, qui devront tenter de démasquer la menteuse.
- Ces **sentinelles** ont été endommagées par les combats récents. Toute tentative de contrôle se fait en désavantage.
- Le Mage, accompagné de deux mercenaires, fouille cette partie de la mine. Si Frizke le Méphite a suivi les PJ, il alerte immédiatement son maître, faisant échouer toute tentative d'embuscade. Si les PJ ont le dessus sur lui, Mundir abandonne les mercenaires et prend la fuite en direction de la salle la plus proche pour tenter de s'y barricader. En dernier recours, il pénètre dans le Réseau Abandonné.
- Les mercenaires **Gobelours** fouillent activement les tunnels à la recherche de la clef. Prudents, ils ont déjà eu affaire aux Sentinelles. Faites les jets pour savoir qui surprend qui.
- Ces créatures tentaient depuis des années de franchir les sas, alléchées par l'odeur de chair fraîche des mineurs. Quelle fut leur surprise lorsque les portes se sont soudainement ouvertes devant elles !

09/ Atelier

« Cette salle étroite est occupée par des établis chargés de dizaines d'outils. Un entrelacs de chaînes et de crochets tombent du plafond comme une toile métallique. Des chariots endommagés sont parqués dans le fond, attendant d'être réparés. »

C'est dans cette salle que l'ingénieure en chef de la mine, Kupil aux six doigts, a trouvé refuge après avoir été attaquée par une mystérieuse créature dans les tunnels est. La Gnomesse observe les PJ et ne sort de sa cachette que si leur comportement l'amène à penser qu'ils ne sont pas de mèche avec les assaillants.

Si les PJ sont accompagnés du Doppleganger, la créature fait tout pour discréditer l'originale. Le ton monte et les deux doubles en viennent aux mains. Il devient très vite impossible de les différencier. Seule la véritable Kupil connaît le mot de passe magique qui permet de verrouiller les sas de confinement donnant sur l'Outreterre (il est tatoué sur son avant-bras droit). S'il est démasqué, le Doppleganger tente de prendre la fuite pour continuer seul sa quête.

Quant à Kupil, bien qu'elle ignore tout de la Clef du Nord, elle peut apporter des précisions sur la mine et ses différentes salles. Incapable de tenir une arme, elle suivra les PJ s'ils le lui demandent ou accomplira toute tâche raisonnable qu'ils lui soumettront. Si nécessaire, utilisez le profil du Gnome des profondeurs (MdM p. 162) sans l'Incantation Innée. Pour information, Kupil est surnommée « six doigts » car, depuis un accident survenu il y a des années, il ne lui reste effectivement que trois doigts à chaque main.

10/ Temple

« Cette vaste salle de culte à la coupole chromée respirerait la quiétude avec ses textes sacrés peints sur les murs et ses dizaines de pierres spirites multicolores si elle n'était envahie d'une inextricable toile d'araignée. En son centre, une imposante colonne gravée de runes Dethek et incrustée de Spirite scintillante soutient la voûte. Des cadavres de Nains gisent tout autour de l'ouvrage de pierre. L'un d'eux porte la tunique des Prêtres de Moradin, dieu créateur des Nains. »

Les vibrations provoquées par l'arrivée des personnages ont tôt fait d'alerter les 3 monstrueuses **Araignées Géantes** (*MdM* p.318) qui occupent les lieux et qui ont fait de la salle de l'autel leur nid.

Spécial : La colonne irradie un pouvoir bénéfique. Dans cette salle, les personnages peuvent utiliser leurs dés de récupération, sans attendre un repos court, même au beau milieu d'un combat. De plus, les Nains obtiennent automatiquement le maximum de points sur les dés de vie.

Les araignées défendent leur nid et se battront jusqu'à la mort. Grâce à leur toile, elles peuvent contourner les PJ et se déplacer dans toute la salle sans déclencher d'attaque d'opportunité.

La toile s'enflamme facilement, annulant l'avantage des araignées, mais la fumée impose alors un *désavantage* aux PJ.

Trésor

Le principal intérêt de cette pièce réside dans le pendentif que porte le prêtre et qui sert à neutraliser le système de sécurité de la Salle d'Armes (12).

Les personnages pourront revenir ici ultérieurement afin d'utiliser de nouveaux dés de vie.

11/ Autel

« Cette petite pièce est occupée par une épaisse stalactite qui, re- →

liant le sol au plafond, a été taillée en forme de Marteau. L'espace ainsi que le couloir d'accès sont encombrés d'une épaisse toile d'araignée qui recouvre tout. La carcasse désarticulée d'une Sentinelle gène le passage. Dans sa chute, l'armure a ouvert une brèche béante dans le mur ouest, que des nuées d'araignées franchissent en tous sens. »

Les PJ qui empruntent le cercle de téléportation de la salle (7b) apparaissent au milieu de cette salle.

Des araignées ont franchi la brèche pour déposer leurs dizaines d'œufs dans cette salle. Beaucoup ont déjà éclos en 3 **nuées d'araignées** (MdM p.332) blanchâtres qui attaquent les intrus. Au bout de 5 rounds, une **Araignée de Phase** (MdM p. 318) franchit la brèche et s'en prend aux PJ qui auraient la mauvaise idée de traîner dans les parages.

Contre le mur ouest se devine une plaque de mythril recouverte de prières gravées.

Quiconque tente de décrocher la plaque du mur doit réussir un jet de sauvegarde Constitution 15 ou subir les effets d'un sort de Contagion (effet aléatoire).

SPÉCIAL : Un lanceur de sorts qui inspecte la plaque y découvre un sort de Téléportation. Le sort enverra instantanément les personnages dans la Pièce 7b moyennant un jet réussi en Intelligence (Arcanes) 10.

12/ Salle d'Armes

« La porte du mur est, massive, est flanquée de deux meurtrières garnies de barreaux qui laissent entrer le froid des montagnes. Un mécanisme apparent la maintient verrouillée en plusieurs points. Au centre de la pièce se dresse une simple table et deux chaises. Le mur ouest est creusé de 3 niches juxtaposées faisant office de couchages. Les nombreuses armes et armures qui garnissent les râteliers du mur ouest désignent cette pièce comme étant une salle de garde. Après quelques instants, la porte nord se referme violemment alors qu'une inquiétante lumière rouge se met à clignoter au plafond. »

Cette salle est fermée à l'est (verrouillée) et au nord (non verrouillée) par deux portes blindées.

Un personnage compétent avec des Outils de voleur peut tenter de la déverrouiller moyennant un jet en Dextérité 25.

Le médaillon qui désamorce le dispositif de sécurité est autour du cou du prêtre dont les restes pourrissent dans les toiles d'araignées du Temple (10). Les PJ ont 2 rounds pour le mettre dans le logement prévu à cet effet et gravé dans l'angle sud-ouest de la pièce.

La spirite au plafond commence à clignoter dès qu'au moins un PJ est entré et décharge aussitôt des rayons d'énergie dorée sur les intrus. À l'initiative 13, la pierre effectue deux attaques simultanées à +6 contre deux personnages présents dans la pièce (les deux rayons sur le même PJ s'il est seul). En cas de réussite elle inflige 3D10 dégâts Radiants (la moitié si jet de sauvegarde Constitution 15 réussi). Il est également possible d'attaquer la pierre (CA 12, 25 points de vie) avec des armes contondantes seulement et après avoir grimpé sur la table. Enfin, un roublard peut tenter de provoquer la réouverture de la porte du couloir nord via un test réussi en Dextérité 20 (test effectué en désavantage si la pierre n'a pas encore été neutralisée). S'ils l'ont récupérée, les PJ peuvent facilement déverrouiller cette porte avec la clef trouvée sur le Pont (1).

Trésor :

- 3 arbalètes

- 5 Haches de Bataille
- 2 Grandes Haches
- 3 Épées courtes
- 3 Cottes de Mailles (Naines)
- 1 Bouclier +1

13/ Forge

« La forge est plongée dans un silence de mort. Les trois foyers sont éteints et leurs énormes soufflets immobiles. Des stocks de charbon occupent une grande partie du mur ouest. Dans le coin nord-est se trouve une pompe permettant l'alimentation en eau de l'atelier. Le centre est occupé par trois enclumes et deux ateliers sur lesquels reposent des travaux inachevés. Des chaînes suspendues à des rails pendent du plafond en un rideau d'anneaux tintinnabulants. »

Ceci est un des rares lieux de la mine où les PJ ne font aucune rencontre. Il est évident que si les PJ manquent de discrétion ils auront tôt fait d'attirer des mercenaires ou une sentinelle.

14&15/ Zones d'extraction

« Vous arrivez au cœur d'une faille géologique, vaste espace percé de failles aux multiples ramifications s'étendant vers l'est. Les lieux sont illuminés par les millions d'éclats de spirites brutes parsemant les parois. Des chariots pleins de roche sont abandonnés. Les pelles et les pioches jonchent le sol. Les corps de mineurs Nains criblés de flèches pendent mollement contre les parois, suspendus à leurs harnais, au-dessus du vide. Trois cadavres non-identifiables, littéralement écrasés, forment des flaques sanguinolentes. »

C'est ici que les Nains extraient la Spirite. Chaque gemme est l'essence solidifiée d'une fée matérialisée dans la roche. Une fois chargés, les chariots prennent la direction de la salle (17) pour être soumis au feu du **dragon** Dorock. Puis ils sont acheminés jusqu'à la salle des Meules où la roche est broyée, lavée puis tamisée. La Spirite remonte alors le couloir principal pour être conditionnée puis stockée dans la salle (16) en attendant d'être expédiée à Eauprofonde, Lunargent ou Pasdhiver.

Pour l'heure, les lieux sont protégés par Blocroc, un galeb duhr (*MdM* p.138) allié des Nains, qui prend les PJ pour des ennemis. C'est lui qui a écrasé les Gobelours et il s'apprête à infliger le même sort aux PJ.

Spécial : La proximité de la Spirite brute provoque des perturbations telluriques qui déstabilisent les lanceurs de sorts profanes. Tout sort lancé dans ces salles a 60 % de chances de devenir incontrôlable. Le cas échéant, l'emplacement est consommé et un effet inattendu se produit. Demandez alors au joueur de croiser les doigts puis de lancer 1D6 sur la Table suivante :

1. *Boule de feu* 3D6 et 3 m de rayon centrée sur le lanceur de sort
2. Sort de *Graisse* centré sur le lanceur
3. Une barbe prodigieuse pousse au menton du lanceur à raison de 1 m par round, pendant 1d6 rounds, et ne disparaît qu'après un repos long
4. Téléporté dans la zone (15b)
5. Lancer un D10/ si le résultat est pair, le lanceur rajeunit d'autant d'années et vieillit si le résultat est impair. L'effet disparaît après un repos long
6. Sort d'inversion de la gravité dans la salle, pendant 1D6 rounds
7. Si vous souhaitez corser la scène appliquez cette même règle à l'utilisation des Objets Magiques. Les joueurs qui comptaient boire →

une potion ou utiliser un objet magique ici risquent d'en être pour leurs frais !

15b/ Cellule

« Une grille ferme cette portion de tunnel abandonnée. Par terre, au milieu des décombres, se trouvent une couchette de paille, une cruche d'eau et une écuelle. De toute évidence, cet endroit sert de cellule. Un Nain se tient aux barreaux et vous regarde approcher, le regard plein d'espoir. »

Le Nain est en réalité un rejeton du Doppleganger qui a infiltré la Mine il y a des mois. Il a eu le temps d'assassiner quatre mineurs avant d'être démasqué et arrêté. Chose rare, la créature a conservé de l'affection pour son géniteur. Ayant réussi à s'approprier les mots de passe d'ouverture des sas, elle se rendait régulièrement dans les tunnels pour nourrir son parent. Les Nains ont mis le grappin sur le Doppleganger hier et ne l'ont pas encore jeté en pâture au dragon, car ils veulent interroger la créature pour s'assurer qu'elle ne travaillait pas pour un ennemi.

Le Doppleganger prétend s'appeler Brock et être contremaître (sa première victime). Il dit que les mercenaires l'ont enfermé ici en attendant de l'interroger. Il supplie évidemment les PJ de le libérer et de lui confier une arme (la clef est suspendue à un crochet).

Contrairement à son parent qui imite Kupil, celui qui imite Brock maîtrise son identité d'emprunt à la perfection. Il sera très difficile de le démasquer, car il sait effectivement beaucoup de choses sur la mine et ses occupants. Il n'a toutefois aucun intérêt à aider les PJ et les conduira plutôt vers les tunnels est pour les perdre dans l'Outreterre et les assassiner tranquillement. La pire des situations pour les PJ serait qu'ils libèrent Brock en ayant le faux Kupil parmi eux. Voilà de quoi mettre la sagacité et les nerfs des joueurs à rude épreuve !

16/ Zone de stockage

« Du sol au plafond, des caisses, des sacs en toiles et des barriques s'entassent en colonnes ordonnées. Dans le coin sud-est, des tablettes recensent avec précision la production de Spirite. Des poulies et des balances prennent la poussière, indifférentes au drame qui s'est joué ici. Soudain, une voix caverneuse surgie de nulle part dit : « Maître Loggar, Maître Rimgar, Maîtresse Kupil, vous seuls êtes autorisés à pénétrer en ces lieux. Toute autre personne doit partir au plus vite, sous peine de mort… »

C'est ici que le trésor des Nains du clan Forgeacier, de la Spirite raffinée pour une valeur de milliers de pièces d'or, est stocké. Inutile de dire que la salle dispose d'un mécanisme de protection éprouvé. Quiconque entre dans la pièce sans prononcer le mot de commande (connu des deux frères et de Kupil et qui change toutes les semaines) déclenche la séquence de sorts suivante, à raison de un sort par round :

1. Un sort de *Sommeil* (voir p.279 du *Manuel des Joueurs*)
2. Un sort d'*Esprits Gardiens* (voir p. 238 du *Manuel des Joueurs*)

La combinaison de ces deux sorts est particulièrement mortelle. Si elle est avec les PJ, Kupil avouera qu'elle connaît le mot de commande qui désactive la séquence pendant 5 minutes. Elle aura toutefois les PJ à l'œil et tancera quiconque profiterait de la situation pour se remplir les poches. La scène sera particulièrement intéressante si les PJ sont accompagnés du Doppleganger, qui ne connaît absolument pas le fameux mot de passe.

17/ Salle du Dragon

« Cette vaste caverne dispose de deux issues. Parcourues par des rails, elles sont fermées par des grilles laissant juste assez de place pour livrer passage aux wagonnets. Une affreuse odeur animale vous prend à la gorge alors que de déchirants sanglots vous parviennent en échos distordus. La pénombre vous empêche toutefois de voir quelle créature est en train de pleurer toutes les larmes de son corps, lâchant parfois quelques bribes de phrases incompréhensibles au milieu d'un cliquetis de chaînes. »

Après extraction, la Spirite doit être soumise à un feu magique pour être « stabilisée ». Pour ce faire, les Nains ont acheté à prix d'or un jeune dragon rouge (MdM p.93), Dorock (idiot, en Nain), qu'ils ont enchaîné dans cette salle il y a 150 ans. La créature est à présent trop grande pour l'étroit passage, et est condamnée à finir ses jours ici. Traumatisé, les ailes atrophiées, le dragon a tellement subi de sorts de Confusion lors de sa capture que son esprit ne s'en est jamais vraiment remis (Intelligence 7). Effrayé, affamé, il alterne entre de brefs moments de lucidité et des phases de violence déchaînée.

Dorock n'est habitué qu'aux Nains qui le nourrissent en échange de son feu et sera terrorisé à la vue d'un Humain ou d'un Elfe, ou même de Kupil. Il s'exprime comme un enfant attardé et peut être manipulé moyennant de la nourriture ou des babioles brillantes. Il a récemment goûté à deux infortunés Gobelours et les a trouvés à son goût (« Bobelour ! Bobelour ! Orock aimer Bobelour ! Encore, encore ! Miam »).

Toute interaction avec Dorock passe par un test de Charisme (Persuasion) 15 ou (Tromperie) 15. N'hésitez pas à donner un avantage aux tests des joueurs qui prennent la peine de faire du rolepaly ! Tout échec au jet peut déclencher la furie du dragon. Lancez alors 1D10 chaque round sur la table de comportement du sort Confusion (Manuel des Joueurs p. 227) pour connaître l'action du dragon.

Si les PJ discutent avec Dorock, le calment et gagnent sa confiance, ils peuvent en apprendre que Loggar est venu lui rendre visite il y a quelques heures et qu'il était très pressé. Le Nain était très inquiet car il y avait beaucoup de cris et de bruits dans les tunnels (ce sont les bruits des combats). Loggar lui a donné un morceau de viande et a attendu que Dorock ait tout mangé avant de repartir dans les tunnels.

Les joueurs ont sûrement compris que c'est dans le ventre du dragon que se trouve la Clef du Nord. Un sort de Détection de la magie le leur confirmera (attention aux débris de Spirite qui jonchent le sol de cette pièce…). Il sera intéressant de voir ce qu'ils feront de cette précieuse information. L'idée la plus efficace consiste à faire vomir Dorock. La plus cruelle consiste à abattre la pauvre créature. Il vous appartient en tant que meneur d'écouter et d'apprécier les chances de succès de toutes les idées que les joueurs émettront !

Les PJ n'ont d'ailleurs pas forcément besoin de récupérer la Clef. Maintenant qu'ils savent où elle est, ils peuvent partir en quête de la Succube pour libérer Loggar avant qu'il ne craque.

18/ Réseau abandonné

Les personnages seraient bien avisés de ne pas s'aventurer dans cette partie du complexe, abandonnée depuis des lustres. Les Nains ont scellé la plupart des tunnels qui finissent tôt ou tard par rejoindre l'Ou- →



Dorock l'atrophié

treterre. Mais les sas en acier ont été ouverts par un **doppleganger** qui a usurpé l'identité de Kupil, l'ingénieure gnome, libérant le passage à des abominations qui errent désormais dans la mine. Les éboulements y sont fréquents et de nombreuses créatures peuvent encore surgir pour attaquer le groupe, au choix du MD qui décidera en fonction de l'état des personnages et de leurs ressources. Si nécessaire, un cadavre de Nain pourrait opportunément fournir une fiole de soins, une arme, voire des informations (fantôme d'un mineur qui pourrait échanger avec les PJ).

À titre indicatif, voici une table de rencontres aléatoires à utiliser dans le réseau abandonné.

1. 1 **molosse infernal** MdM p.232
2. 1D6 **ombres** MdM p.241
3. Éboulement : JS Dex 15 ou 2D6 dégâts
4. 2D6 **stirges** MdM p.276
5. 2D6 **rats géants** MdM p.337
6. 1 **pouding noir** MdM p.298
7. 1 **basilic** MdM p.24
8. 1 **spectateur** MdM p.291

Il se pourrait aussi que l'un des tunnels donne sur une caverne providentielle et la possibilité, pour les PJ, de retrouver l'air libre.

19/ Les broyeuses

« Deux imposantes roues en pierre de 5 mètres de diamètre et 2 mètres d'épaisseur, reliées par un axe horizontal et tournant autour d'un axe central, permettent de broyer la pierre arrachée à la montagne. Au plafond court un inextricable réseau de tuyauterie. Les tuyaux rejoignent ensuite le couloir est, acheminant la vapeur nécessaire à l'activation hydraulique de cette broyeuse géante. Pour l'heure, les meules sont immobiles et le silence est entrecoupé des sifflements stridents de la vapeur s'échappant sous pression des tuyaux. De l'angle sud-ouest de la salle vous parviennent les bruits étouffés d'une conversation animée. »

C'est d'ici qu'**Helja Mundir** (profil en Annexe) coordonne les équipes de mercenaires qui sillonnent la mine à la recherche de la Clef du Nord. Il n'y a pas trace d'Aconit ni de Loggar Forgeacier.

À moins que les PJ l'aient déjà tué, le mage est présent, entouré de Kruderk le chef **Ogre (*MdM* p. 239)** de la compagnie mercenaire Skan den Wagar (littéralement « Sangs et Crocs ») et de 3 **Gobelours**. Mundir n'est pas content de la lenteur des recherches. Les Gobelours, qui sont en effet plus occupés à piller la mine qu'à retrouver la clef, sont attaqués par des créatures issues du réseau abandonné, et les Sentinelles leur ont infligé de très lourdes pertes. Les Gobelours gardent un œil sur les 5 derniers Nains de la mine qui sont pieds et poings liés. Toutefois, leur courage est intact. Si les PJ parviennent à les libérer, les mineurs se saisissent de pelles et de pioches et se jettent sur les Gobelours avec l'énergie du désespoir. À charge aux PJ de régler leur compte à l'Ogre et à Mundir, sans oublier Frizke le Méphite qui fera tout pour aider son maître.

Dès que ses points de vie tombent à 10, le lâche Mundir tente de rejoindre la salle 20 d'où il peut actionner la fermeture de la porte, laissant ogre et Gobelours derrière lui. La porte peut être débloquée via un jet de Dextérité (Désamorçage) 15, un sort d'ouverture ou un tes de Force 20.

20/ Salle de contrôle

« Cette petite pièce est occupée par un imposant panneau de contrôle mural orné de nombreux leviers, boutons et autres poignées et →

chaînes reliées à des poulies. Des tuyaux fixés aux murs et au plafond courant depuis l'escalier nord s'y rejoignent avant de repartir vers la salle des broyeuses. Une chaudière en cuivre massive émet une chaleur à peine supportable. L'énorme cuve émet des sifflements aigus alors que des jets de vapeur brûlante s'en échappent à intervalles réguliers. Contre le mur est s'élève un monticule de charbon. »



Helja Mundir

Cette machine, fabriquée sur commande par la famille de Kupil d'Eauprofonde, est une chaudière permettant la mise sous pression de l'eau pompée dans le lac en contrebas, nécessaire au fonctionnement des broyeuses. Cinq leviers activent les différentes cadences et séquences. La machine est opérationnelle mais nécessite un test d'Intelligence 15 pour en assimiler le fonctionnement. Tout autre qu'un roublard ou un Gnome effectue ce test en désavantage. En cas d'échec, la chaudière est en surrégime, ce qui impose un nouveau test à 20. Un nouvel échec signifie que l'explosion de la chaudière ne pourra être évitée. Il ne reste alors plus aux PJ qu'une vingtaine de minutes avant l'explosion. Évidemment, Kupil maîtrise sa machine sur le bout des doigts et n'a donc aucun jet à faire.

L'un des leviers commande l'ouverture/fermeture de la porte donnant sur la salle des broyeuses. Les PJ peuvent l'identifier en réussissant le premier test d'Intelligence 15.

Le combat contre Mundir ou l'Ogre, entamé dans la salle des broyeuses, pourrait s'achever ici. Il se pourrait alors que la machine soit endommagée par un malencontreux sortilège ou coup de masse, déclenchant ainsi le compte à rebours fatal, que même Kupil ne saurait enrayer. Cela vous permet de mettre en scène un final grandiose avec en point d'orgue l'explosion de la cuve !

Quiconque est dans la salle lorsque la chaudière explose subit 6D6 de dégâts de feu. Il y a 75 % de chances que le plafond de la salle s'écroule.

21/ Le lac sous-terrain

« L'escalier nord débouche sur la berge d'un petit lac souterrain. L'espace est occupé par une seconde machine dont les tuyaux parcourent

plafond et murs pour plonger dans l'eau glaciale. Seul un petit îlot de roche affleure, au milieu du lac.

Un vieux Nain à la barbe blanche rampe vers l'escalier, le visage tuméfié et les membres ensanglantés. Il tente d'articuler quelques mots puis, tendant la main vers vous, perd connaissance. C'est alors qu'une redoutable succube apparaît sur le rocher au milieu du lac et lance aux PJ un regard plein de haine. »

Ce Nain n'est pas le véritable Loggar, mais Aconit qui s'est métamorphosée pour duper les PJ. La succube (profil en Annexe) du rocher est une illusion majeure (*Manuel des Joueurs* p. 247) qu'Aconit projette grâce à un anneau qui la dispense de concentration. Sitôt qu'elle aura endormi la méfiance des PJ, elle frappera par surprise. Bien que diminuée (elle ne peut plus ni charmer ni voler du fait de son essence fractionnée), elle n'en demeure pas moins un adversaire redoutable. D'autant que les ressources des personnages sont au plus bas, étant données les épreuves qu'ils ont surmontées pour arriver jusqu'ici.

Faites en sorte que cette ultime bataille soit mémorable. Aconit est une survivante, tenace et astucieuse. Si le combat tourne en sa défaveur, elle n'hésitera pas à fausser compagnie aux PJ en provoquant la surcharge de la chaudière (si ce n'est déjà fait) et la fermeture de la porte pour couvrir sa retraite. Son pouvoir de métamorphose lui permet de prendre l'apparence d'un PJ avec lequel elle se bat, semant la confusion dans l'esprit de ses compagnons (50 % de chances de toucher son allié). C'est à vous d'équilibrer ce dernier combat en fonction de l'état du groupe. Si Aconit survit, cela vous fait un PNJ intéressant réutilisable lors d'un scénario ultérieur. Si la Succube vainc le groupe, faites intervenir des Nains survivants issus de la salle des meules. Vous pouvez aussi décrire le compte à rebours qui arrive à son terme et l'effroyable explosion qui arrache des blocs de roche au plafond. Aconit est alors contrainte de battre en retraite alors que les PJ plongent dans le lac pour sauver leur peau. Lorsque le calme revient, il n'y a plus trace de la démone (elle a fui par le Plan Ethéré). À vous alors de décider si elle est morte ou si elle a pris la fuite.

22/ Cavité immergée

Cette caverne est presque totalement immergée et plongée dans des ténèbres opaques. Le véritable Loggar Forgeacier est attaché au plafond par les poignets, le corps plongés dans l'eau glaciale jusqu'aux épaules et sa barbe blanche flottant au gré du courant. Il a subi de nombreux coups depuis sa reddition, mais sa volonté est restée intacte. Alors que vous vous portez à son secours il entrouvre un œil tuméfié et, se fendant d'un sourire crispé dit : « Ah vous voilà… j'ai bien failli attendre… »

Conclusion

La fin dépendra évidemment de la stratégie des joueurs et de l'enchaînement des événements.

Si vous devez écourter la partie ou si vous ne disposez que de peu de temps pour jouer, choisissez l'option « *course contre la montre* » : environ 1 heure avant l'heure de fin prévue, considérez que Loggar craque et dévoile la cachette à Aconit qui se rend dans la cellule du dragon et utilise ses pouvoirs pour le charmer pendant que ses mercenaires abattent la pauvre bête de sang-froid. Ne lui resterait plus qu'à récupérer la Clef dans le ventre du dragon →

Annexe

Helja Mundir

Profil du Mage (*MdM* p.349) modifié comme suit :
Mage de niveau 7, supprimez donc le sort et l'emplacement de niveau 5.
35 PV/ bonus pour toucher sorts +5 / corps à corps +4
Remplacer le sort de niveau 4 *Vol* par *Œil Magique*

Aconit

Profil de Succube (*MdM* p.277) modifié comme suit :
Supprimez la Capacité *Charme* et le *Vol.*

avant de quitter la mine par le réseau abandonné avec ce qui lui reste de suivants. Citadelle Adbar serait alors en grand péril, ce qui pourrait donner lieu à une suite intéressante. Le final se déroulera alors dans la salle du Dragon, les PJ tentant de contrecarrer le plan de la démone.

L'aventure peut également se poursuivre par l'Outreterre si les PJ se retrouvent obligés d'emprunter cette voie. Les horreurs qui y rodent sont légions.

Si les PJ remportent la victoire et libèrent Loggar Forgeacier, celui-ci leur témoigne sa gratitude en offrant deux pierres Spirites à chaque lanceur de sorts ainsi que 2 000 couronnes d'or à chacun. Ils peuvent conserver l'équipement de son frère, qui le leur a offert de son plein gré. C'est également le moment, si vous l'estimez judicieux, d'offrir aux PJ les moins équipés un ou deux objets magiques Peu Communs qui leur feraient défaut.

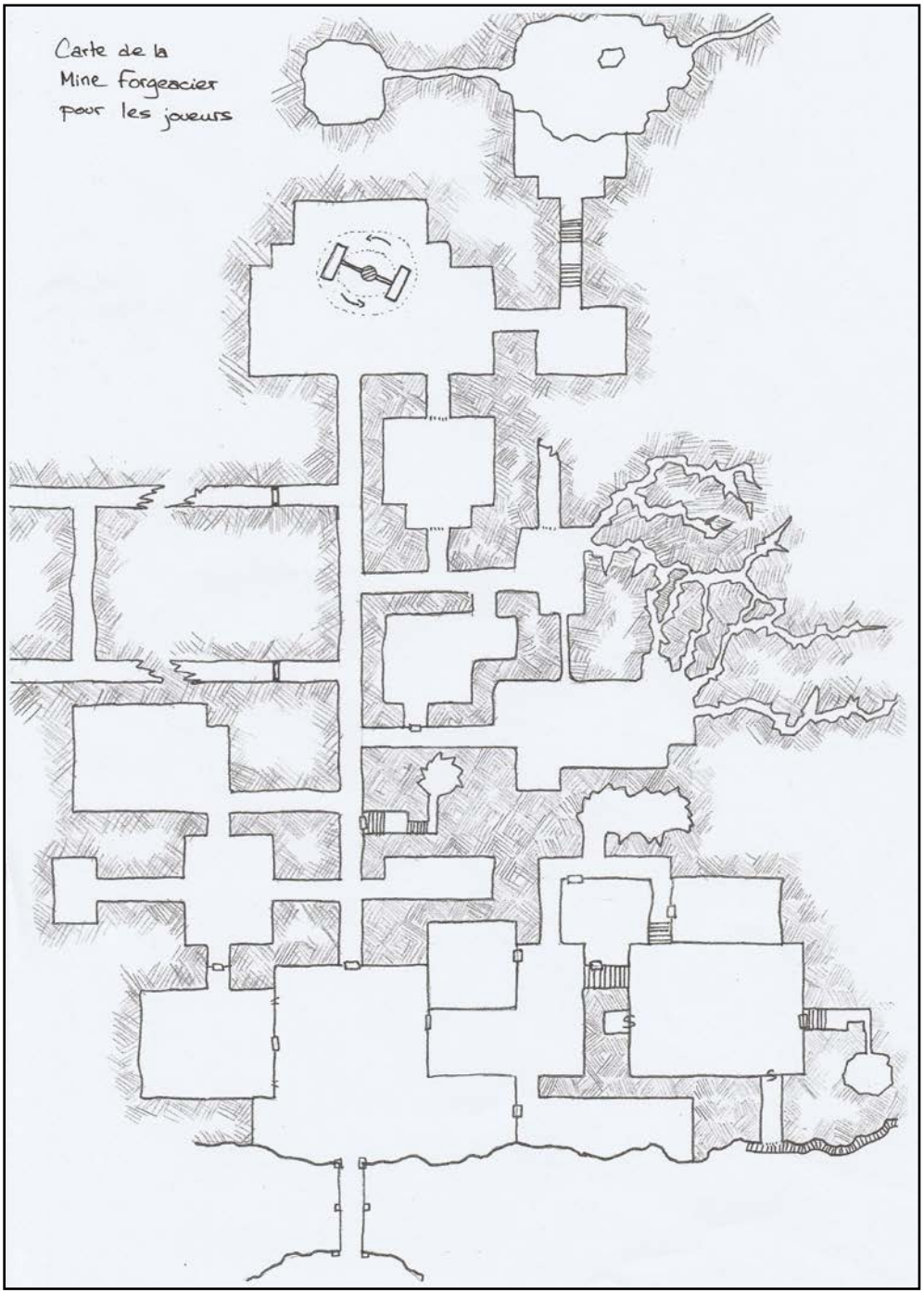
Loggar s'engage solennellement à se rendre à Citadelle Adbar pour confier la Clef (préalablement régurgitée par le pauvre Dorock) au clergé de Moradin qui décidera également de son sort. En gardant le secret sur la clef, Loggar a non seulement été malhonnête envers ses frères, mais il a également fait courir un grave danger à la cité Naine et au Nord tout entier. Enfin, il se pourrait que, craignant le jugement de ses pairs, il confie la Clef du Nord aux PJ ainsi que la lourde responsabilité de trouver un moyen de la détruire.

Mais ceci est une autre histoire.



Aconit

Texte et plan *« Momo » Benkhera Houari*
Remerciements de l'auteur *« À Nawel et Anaïs, mes deux rôlistes de filles et à Delphine pour ta patience bienveillante »*
Illustrations *Grégoire Veauléger*


Carte de la
Mine Forgeacier
pour les joueurs

UN SCÉNARIO POUR STARFINDER CASUS BELLI

La Belle cryodormante

Le retour d'un défunt Capitaine de la Société des Explorateurs d'Étoiles, une jeune femme en détresse, voilà de quoi lancer dans l'aventure n'importe quel héros, d'autant plus que, cerise sur le gâteau, le maléfique Consortium de l'Aspis n'est pas loin… Alors, vous attendez quoi ?

En quelques mots…

Les personnages vont devoir se lancer dans une course contre la montre pour retrouver un héros de la Société des Explorateurs d'Étoiles, laissé pour mort il y a des années. Cet homme détient des connaissances précieuses sur la zone des Scoured stars, autant dire vitales vue la situation actuelle de la société. Mais étrangement, ils ne sont pas les seuls à vouloir se lancer à la poursuite d'un fantôme…

Fiche technique

Type • Scénario semi-linéaire
PJ • 4 à 6 joueurs de niveaux 2-3
MJ • expérimenté
Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★★
AMBIANCE ★☆☆
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆

Introduction

Cette aventure est prévue pour quatre personnages de niveau 2-3, elle les emmènera sur 2 planètes des mondes du pacte, à savoir Verces et la Diaspora. Il est préférable pour les besoins du scénario que les personnages soient déjà membres d'une même équipe, et il est impératif qu'ils fassent partie de la Société des Explorateurs d'Étoiles. Le livre de base de Starfinder est bien entendu indispensable, les Verthanis et les Sarceciens sont deux races décrites respectivement dans *Alien archives* (VO) et dans premier contact (VF).

Synopsis

Le Capitaine Pionnier Rodgers n'est pas mort et son expérience des *Scoureds Stars* serait capitale dans la situation actuelle de la Société des Explorateurs d'Étoiles. Les personnages vont être rapidement briefés et partir pour Verces afin de le retrouver.

Sur place, ils s'aperçoivent qu'ils ne sont pas les seuls sur la piste du disparu, des chasseurs de prime à la solde du Consortium de l'Aspis écument Verces à la recherche d'informations.

Après avoir fait preuve de leur talent d'enquêteur et s'être débarrassés de la concurrence, les personnages retrouvent le Capitaine Rodgers, qui leur apprend la vérité sur les causes de sa disparition. Il a dû pactiser avec le Consortium de l'Aspis pour sauver sa fille gravement malade et la placer en suspension cryogénique en attendant de trouver un moyen de la soigner.

Le capitaine a une nouvelle piste pour le remède de sa fille, et il ne suivra les personnages que s'ils acceptent de l'aider.

Ils quittent donc Verces pour une Dérive jusqu'à la Diaspora comme le souhaite le Capitaine Pionnier Rodgers.

Dans l'amas d'astéroïde qui compose la Diaspora, le capitaine guide les personnages jusqu'à une ancienne mine abandonnée où vit un mystique Sarcesien.

Ce dernier peut aider le capitaine et fabriquer une potion de soins efficace contre la maladie de « *la piqûre de l'ombre* », une maladie bien connue des Sarcesiens et qui sévissait sur leurs planètes avant leur destruction. Mais il lui faut un élément très rare, de la poussière de roche d'âme. Heureusement pour eux, cette mine où il



La cantina

vit contient un des derniers filons de roche.

Bien sûr, ce n'est pas si simple, il leur faudra d'abord se procurer une foreuse/trieuse, un ancien modèle Sarcesien difficile à trouver, puis descendre dans les profondeurs de la mine (qui n'est pas déserte), utiliser la foreuse et extraire la substance.

Un passage dans la station minière de To-Zak sera nécessaire pour se procurer la foreuse en question. La seule disponible de ce modèle est chez Broma, un naine ferrailleuse, mais elle ne l'a plus, elle l'a donné à une œuvre de bienfaisance pour les Orphelins de mineur, pour être mise a pris dans un jeu.

Quelle que soit leur façon d'agir, il leur faudra retourner à la mine avec la foreuse tout en évitant les attaques de pirates, fréquentes dans la Diaspora. Après une exploration de la mine et l'extraction de la roche, il ne restera plus qu'à administrer le remède pour conclure cette aventure en espérant ne pas avoir encore affaire au Consortium.

Le fin mot de l'histoire

Le Capitaine Pionnier Bud Rodgers était un héros de la Société des Explorateurs d'Étoiles, un grand aventurier qui avait accompli avec succès et à plusieurs reprises des expéditions dans les *Scoured Stars*, malheureusement il périt dans le crash de son vaisseau suite à une défaillance critique du réacteur. →

La piqûre de l'ombre

Il s'agit d'une maladie extrêmement rare dont l'origine a été oublié depuis longtemps. Elle provoque une fatigue qui plonge progressivement la victime dans une léthargie de plus en plus profonde, jusqu'à ce que la mort l'emporte dans son sommeil.

La particularité de cette maladie est qu'aucun traitement médical classique n'en vient à bout, pas plus qu'aucun sort de guérison, on dit que c'est une maladie de l'âme qui n'a pas de remède physique ou magique.

Jet de culture DD 10 (possibilité de faire un 10 ou un 20 en ayant accès aux archives de SEE)

10 : Héros de SEE resté seul à bord de son vaisseau en perdition, son corps n'a jamais été retrouvé.

15 : Célèbre pour ses expéditions dans les *Scoured Stars*, malgré l'interdiction de la société.

20 : Il avait une fille qui est morte d'une maladie rare, quelques mois avant sa propre mort.

25 : Il avait vendu tous ses biens et devait de l'argent à tous ses amis.

Bien sur la vérité est tout autre, le Capitaine Pionnier Rodgers n'est pas mort dans cet accident. Bien plus étrange encore, il a mis en scène sa mort dans le seul but de disparaître sans donner envie a ses créanciers de se lancer à sa recherche, et pour cause : ses créanciers ne sont autre que le cruel Consortium de l'Aspis, des gens avec qui on ne plaisante pas.

Le fin mot de l'histoire est peu connu, mais la fille de Rodgers, Aurora, était gravement malade, une maladie inconnue qui amena le Capitaine aux quatre coins de la galaxie dans l'espoir de trouver un remède. Mais après des mois de recherches et la consultation de nombreux spécialistes, la sentence tomba, son mal était incurable et il ne lui restait que quelques mois à vivre.

Ne pouvant se résoudre à perdre sa fille, Rodgers décida de la placer en stase cryogénique le temps de trouver un remède. Il vendit tout ce qu'il possédait, fit jouer tous ses contacts et ses amis, mais la somme était loin d'être suffisante pour un caisson de ce niveau. Alors qu'il sombrait lentement dans le désespoir, il fut contacté par une certaine Sila 006 agent de bronze du Consortium de l'Aspis qui pouvait lui fournir toute l'aide nécessaire en échange simplement d'un peu d'aide en retour.

Ainsi le caisson fut fourni et la jeune femme placée en animation suspendue, mais comme on peut s'en douter, tout cela n'était pas gratuit, le consortium voulait un espion placé dans les hautes sphères de la Société des Explorateurs d'Étoiles et ainsi pouvait contrecarrer, contrôler ou détruire ce qui ne servait pas ses intérêts.

Le Capitaine Rodgers était un homme d'honneur et cette situation devint vite intolérable pour lui, c'est pourquoi il décida de mettre en place une échappatoire à cet enfer. Après avoir préparé une fausse identité et avoir acheté un ferme solaire isolée sur Verces dans le désert Plein-soleil pour y placer Aurora, il organisa le crash de son propre vaisseau et sa mort simulée.

Il continua ses recherches pour trouver un remède à la maladie de sa fille, durant deux longues années, dilapidant ce qui lui restait de crédits.

C'est lors d'un de ses rares approvisionnements en ville qu'il fut témoin de l'accident du concert et que son âme de héros fut plus forte que ce que la prudence n'aurait exigé.

Acte 1 : À la recherche du Capitaine Rodgers

Les personnages sont tranquillement affalés dans le canapé de leur appartement, le comptoir d'un bar ou encore à la cantine du Complexe du Savoir, la base des explorateurs d'étoiles sur la station Absolom. Peu importe où, du moment qu'ils sont devant GO TV, une chaîne de divertissement majeure des mondes du pacte.

La chaîne diffuse un concert en direct live de la célèbre techno chanteuse Aryaa, une Verthani équipée d'un larynx augmenté et d'un exocortex de mixage qui lui permettent de produire des sonorités et des enchaînements impossibles. Perchée sur un disque volant et entourée d'animations holographiques multicolores, la chanteuse lance ses titres aux rythmes endiablés les plus célèbres. Habillée légèrement, elle joue avec une grande maîtrise de sa capacité raciale, qui lui permet de contrôler la pigmentation de sa peau et de créer des motifs complexes de-



vant une foule de plusieurs milliers de fans en délire.

Soudain, son hover disque émet quelques étincelles et semble alors échapper à tout contrôle. L'engin part dans une ascension vertigineuse de façon erratique. La jeune superstar hurle de frayeur et s'accroche tant bien que mal pour éviter une chute mortelle. La foule est en panique, les fans hystériques fondent en larmes, le staff est pris de court et assiste, totalement impuissant, à cette tragédie.

Surgit alors de nulle part un homme habillé en ouvrier, qui saute d'une passerelle pour atterrir sur l'over disque. Il saisit la chanteuse par la taille avant de lancer un grappin sur un panneau publicitaire à sa portée. Alors que l'over disque grille définitivement et va s'écraser sur une route en contrebas, le sauveteur s'élance dans le vide, pendu à son filin, pour atterrir sur le balcon d'un immeuble voisin, la superstar saine et sauve, en pleurs, à ses côtés.

Un silence de plusieurs secondes s'installe, alors que personne ne veut croire ce qui vient de se passer puis, avec l'arrivée des secours et du staff qui reprennent le contrôle, vient l'exultation de joie de la foule.

Les drones caméras tentent de s'approcher de cet homme, de ce héros du jour qui, à coup sûr, fera

grimper l'audience, mais le héros fuit la caméra. Il semble surtout soucieux de quitter les lieux rapidement. Son visage est néanmoins entrapercu.

Demandez à vos joueurs un jet de culture : en tant que membre de la Société des Explorateurs →

d'Étoiles, tous peuvent faire ce jet (même s'ils n'ont pas tous étudié les archives historiques de la Société, tous ont au moins pu apercevoir une photo sur un mémorial dans un couloir du Complexe du Savoir).

Expliquez à vos joueurs que tous les PJ qui réussissent le test ont une réaction de surprise, de la bouche bée au crachat de la gorgée qu'ils étaient en train de boire. Le héros du jour n'est autre que le Captaine Pionnier Bud Rodgers, un héros de la Société des Explorateurs d'Étoiles, mort il y a deux ans de façon héroïque.

La plupart des cadets de la société connaissent cette histoire. Après une défaillance critique du réacteur de son vaisseau, le Capitaine Rodgers a voulu rester aux commandes le temps que tous ses équipiers puissent évacuer. Malheureusement, le vaisseau s'est atomisé avant qu'il ne puisse évacuer à son tour.

Qui est cet homme ? Le Captain Rodgers ? Comment est-il encore en vie ? Pourquoi n'a t-il pas contacté la société pendant tout ce temps ? Toutes ces questions se bousculent dans la tête des PJ quand retentit un appel (communicateur, haut-parleurs de la cantine, coursier, etc. selon la situation des PJ). Ils ont une heure pour se présenter en salle de briefing, prêts au départ. Apparemment, ils n'étaient pas les seuls à regarder le concert d'Aryaa !

Salle de Briefing du Complexe du Savoir sur la station Absolom

Les aventuriers sont accueillis par le Capitaine Pionnier Kyshyyk qui est leur coordinateur de mission habituel. Kyshyyk est un shirren hôte, sa chitine noire et ses gros yeux jaune lui donne un air de prédateur dont il a conscience, c'est pourquoi, autant que possible, il évite de fixer ses interlocuteurs directement. Comme ses congénères, il n'utilise quasiment jamais ses mandibules pour parler et préfère avoir recours à ses capacités télépathiques.

Les personnages prennent places autour d'une grande table ovale en verre interactif, afin que leur soit présenté les aspects de leur prochaine mission.

C'est sans surprise qu'ils apprennent leur départ pour Verces, l'incident du concert a déjà fait le tour de la station et la Société veut être la première à connaître le fin mot de l'histoire.

Pour l'instant, personne n'a de réponse à leurs questions, si ce n'est qu'une analyse par reconnaissance faciale a bien confirmé qu'il s'agissait du capitaine disparu.

Leur mission est simple, retrouver le capitaine Rodgers, connaître les raisons de son départ et, surtout, le rallier à la cause des Explorateurs. Tout le monde sait très bien que depuis l'incident des *Scoured Stars,* la Société est affaiblie et manque de capitaines d'expérience comme lui ; de plus, avant sa disparition, il faisait référence pour tout ce qui concernait les *Scoured Stars* suite à ses nombreuses expéditions.

Ils doivent donc faire le maximum pour récupérer ce précieux élément.

Les aventuriers disposent de plusieurs captures d'écran du Capitaine issues des archives de SEE, mais aussi de la vidéo de sauvetage. On y reconnaît bien Rodgers, même avec ses cheveux longs et sa barbe de trois jours. Il est amaigri, très bronzé, et porte une tenue d'ouvrier beige, usée et poussiéreuse.

Ils ont accès aux bases historiques de la Société si besoin, et peuvent


Arrivée sur Verces

acheter tout le matériel qu'ils souhaitent (profiter des disponibilités de la station Absolom).

Leur vaisseau les attend dans le hangar 7.

Verces

Le drift jusqu'à Verces se passe sans incident, à moins que le MJ n'en décide autrement. Cette planète du monde du pacte présente la particularité de ne pas tourner sur elle-même, ce qui entraîne qu'à la surface, seule une bande méridienne est tempérée, prise entre un côté désertique très chaud et un côté polaire très froid. Cela donne une ambiance un peu particulière puisque, selon l'endroit où l'on se trouve, il fait perpétuellement jour ou nuit, et même dans ces espaces il y a des nuances dans l'intensité du soleil (aube, pénombre ou zénith permanent par exemple)

Les joueurs ont le choix de commencer leur enquête comme ils l'entendent, mais le plus probable (même si avec les joueurs, parfois, toute logique disparaît) est qu'ils vont se poser dans un astroport du cercle, pour commencer l'enquête sur les lieux du sauvetage.

Quoi qu'il arrive, cette partie du scénario reste ouverte sur la série de pistes qui suivent, c'est en fait selon les idées et les motivations de vos joueurs.

Faire le tour des commerces autour de la place de concert

Les joueurs peuvent penser que le capitaine n'était pas là pour le concert et donc qu'il était sur place pour une autre raison, se détendre en buvant un verre dans un bar ou acheter du matériel.

Cette "*enquête de voisinage*" devrait vite orienter les joueurs vers un autre quartier, en effet la zone du concert ne concentre que des bars chics ou des magasins de biens de consommation courante (vêtement, technologie de divertissement etc.). Pourquoi était-il là ? →

En fait, la fille du capitaine est une fan de Aryaa de la première heure, et ce dernier enregistrait le concert pour qu'elle puisse l'écouter dans son sommeil cryogénique.

Néanmoins, l'idée de l'achat de matériel est bonne, mais il faut aller chercher dans les quartiers en périphérie du désert qui vendent de l'équipement pour les fermes solaires et des biens de première nécessité (rations, matériel de survie, outils). Faire le tour de ces boutiques prend du temps et un petit jet de diplomatie DD 15 (en fonction de la réussite, les enquêteurs obtiendront plus ou moins rapidement une réponse).

L'homme que les PJ recherchent se fait appeler John et il travaille dans une ferme solaire de Plein-soleil.

Les joueurs peuvent décider d'attendre patiemment que John revienne se servir à la boutique, mais cela risque d'être un peu long. Le vendeur leur indiquera qu'il vient se servir chez lui une ou deux fois par mois, ils peuvent donc mener d'autres investigation.

Faire le tour ðes bars et autres cantinas ðe la ville, à la recherche ð'informateurs ou ðe rumeurs

Un grand classique, mais aussi le plus risqué et le moins efficace. Les PJ feront quand même un jet de Diplomatie DD 18, même si ça n'apporte rien de probant. Rodgers a tout fait pour être le plus discret possible, il ne fréquente aucun bar, n'a aucun ami et ne vient jamais en ville en dehors de ses approvisionnements. En revanche, les ennuis seront bien au rendez-vous pour les PJ, tout d'abord avec le pauvre petit Isoki (voir plus loin), mais aussi parce que d'autres personnes recherchent Rodgers, comme des chasseurs de prime, par exemple (voir plus loin aussi).

Faire le lien avec la tenue et l'apparence ðu capitaine

Les éléments physiques et vestimentaire laissent entendre que le capitaine est un ouvrier qui travaille dans un désert poussiéreux, cela permet déjà d'exclure des recherches différentes zone de la planète, comme le cercle verdoyant et technologique ou le Pleine Ombre, humide et froid.

Le Plein-soleil, la partie la plus exposé de Verces, est bien trop aride pour faire pousser quoi que ce soit mais elle offre de l'énergie en continu, gratuite et illimitée grâce aux fermes solaires. Ce qui n'est pas un luxe, vue la propension des verathis à la technologie. Il existe donc, tout autour du cercle côté Plein-soleil, des centaines de milliers de fermes de panneaux solaires plus ou moins sécurisées en fonction de la distance qui les sépare des villes et qui les rapproche des royaumes hors-la-loi.

Le caðastre

Une très bonne idée que peuvent avoir les joueurs, c'est de consulter le cadastre. La technologie est une passion pour les habitants de Verces, c'est pourquoi toutes les données sont informatisés et archivées. L'accès est libre mais payant, comptez 1 crédit, mais un piratage assez facile (jet d'informatique DD 14) est aussi possible pour les joueurs les plus économes.

Les joueurs connaissent la date de la disparition du Capitaine Rodgers. Le nombre de fermes achetées par un étranger, autour de cette date, réduit drastiquement la recherche à une centaine de sites. Cela promet déjà quelques jours de recherches mais, s'ils ont obtenu d'autres infos, comme le prénom "*John*" donné par un magasin, alors le croisement de ces données pointe vers un certain John Weston de la ferme du coffre rouge.

Le pauvre petit Isoki et son *escape room*

Lors de leurs pérégrinations dans les bars et autres endroits mal fréquentés de Verces, les PJ rencontreront Pipou, un Isoki mâle tout mignon mais qui a créé un piège bien rodé pour les étrangers trop curieux.

Il annoncera aux PJ pouvoir facilement les mettre en contact avec le plus gros informateur de Verces, le Gros Jork, un Vesk chef de la pègre locale. Tout ça pour 5 crédits seulement. Si les PJ hésitent ou négocient, il descendra jusqu'à 2 et même 1, prétextant que les temps sont durs et qu'il n'a pas mangé depuis plusieurs jours.

Si les PJ acceptent, il les mène jusqu'à la planque du Gros Jork, une cuve en béton de rétention d'eau qu'il a spécialement aménagée. Une lourde porte en acier permet d'y accéder, un rideau fait office de petit corridor, de façon a obliger les visiteurs à passer la porte pour en voir d'avantage.

À l'intérieur, la pièce est grande et plongée dans la pénombre. on aperçoit une table, quelques chaises et des caisses en fer, au centre un Vesk est assis sur une chaise. Deux autres se tiennent debout à ses côtés, parfaitement immobiles. Et pour cause, il s'agit de mannequins en plastique.

Arrivé sur place, Pipou feint la discrétion, afin d'ouvrir le sas et faire rentrer rapidement tout le monde, "*la police patrouille souvent par ici, dépêchez-vous*".

Pipou à l'air particulièrement nerveux et un jet de Psychologie en opposition de son jet de Bluff permet se comprendre qu'il y a une entourloupe. Selon les règles du jeu, c'est aux joueurs de demander à faire ce jet s'ils pensent qu'un PNJ est en train de les tromper.

Il fera tout pour convaincre l'ensemble du groupe à entre. « *Le gros Jork est recherché par la police et il ne veut pas attirer l'attention.* » Il proposera même de monter la garde pour eux.

Une fois tout le monde à l'intérieur, il verrouille la porte (aucune commande à l'intérieur) et ouvre une vanne qui remplit d'eau usée le collecteur en 2 minutes environ (soit 20 rounds). Il vide son piège au bout d'une heure puis va récupérer les effets personnels de ses victimes, les corps sont confiés à un cousin qui, dans la pure tradition Isoki, en fera de l'engrais.

Jouez cette scène en temps réel, regardez votre chronomètre sur la prise de décision de vos joueurs, toute les 6 secondes / 1 round.

Plusieurs possibilités :

- casser les murs en béton armé de 15 cm solidité 15, PV 90
- casser / crocheter la porte, acier renforcé solidité 20, PV 60, enfoncer DD 28, jet de crochetage ingénierie DD 22 après 5 rounds c'est en apnée, crochetage DD 30
- nager le temps que le silo se remplisse puis faire un trou dans le toit en tôle beaucoup plus fragile, un jet natation DD 20 (page 136 livre des règles). Tous les objets dans le silo sont lestés, mais si les joueurs y pensent, vider une caisse de son contenu permet d'avoir une bouée de fortune, pour tenir à flot dans le tumulte, + 5 au jet de natation. Le toit solidité 10, PV 6.

Si les PJ s'en sortent (il vaudrait mieux pour la suite), Pipou s'enfuit dès qu'il voit que ça tourne mal. Normalement il a une longueur d'avance et connaît très bien le quartier, donc selon le désir de vengeance de vos joueurs, il faudra qu'ils se lancent à sa recherche ou cette rencontre en restera là. →



Combat dans les bas fond de Verces

Les chasseurs ðe prime

Comme souvent avec le Consortium de l'Aspis, les chasseurs de prime ne savent pas le nom de leur véritable employeur.

Mais c'est sans importance pour eux, la mission est basique (retrouver quelqu'un) et la récompense conséquente. Le seul point négatif, c'est l'androïde condescendante qui ne leur laisse pas la totale liberté à laquelle ils sont habitués.

Ils sont sur la même piste que les PJ et donc auront les mêmes idées, à la convenance du MJ. Vous pouvez vous en servir pour obliger vos PJ à accélérer les choses ou encore pour placer un combat si la table s'endort un peu ou si vos joueurs aiment particulièrement l'action.

Les chasseurs de prime opèrent séparément, de façon à enquêter plus vite. En cas de capture, ils restent silencieux, mais si les PJ se montrent un peu plus persuasifs (jet d'intimidation DD 20), ils donneront le nom de leur commanditaire, Sila 006, une androïde qui les a recruté sur Absalom.

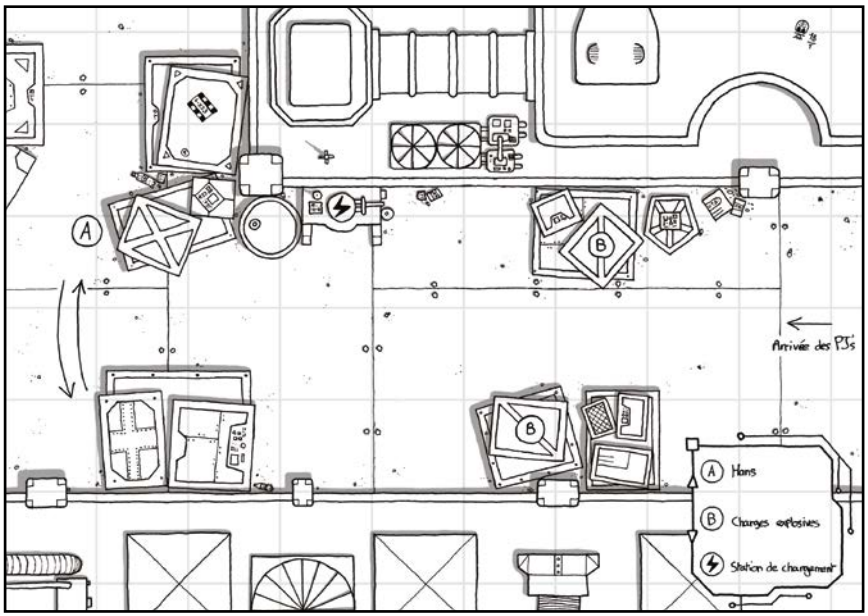
Sila loge dans un hôtel chic de la ville et attend les rapports de ses chasseurs par communicateur. Pour autant, elle ne reste pas inactive et pirate l'infosphère locale en quête d'information. Si les PJ essayent d'entrer en contact avec elle, elle les ignore, sachant déjà tout d'eux et de la Société logiquement à la recherche de son capitaine disparu. Elle souhaite se faire le plus discrète possible et disparaîtra.

Elle gardera un œil sur les agissements des PJ afin de pouvoir se servir d'eux ou les attaquer au moment le plus opportun.

Le premier chasseur de prime que vont rencontrer les joueurs est Hans. Dans sa belle armure de métal polie, il va tout simplement les prendre pour de la concurrence et décider de les dissuader de pousser leurs recherches. Il va leur tendre une embus-

Yorat et Hans

Yorat l'Ikeshti et Hans l'Humain, bien qu'issus de différentes race, possèdent tous deux suffisamment d'expérience dans le métier pour en connaître les limites. Ils sont là pour mener la mission à bien et pour empocher l'argent, ce ne sont pas des fanatiques prêts à mourir pour une cause. Les deux chasseurs de prime ont l'habitude d'agir seul, c'est pourquoi même s'ils mettent certaines de leurs infos en commun, ils prospectent chacun de leur côté et utilisent leurs communicateurs. Réputés et malins, ils devraient donner du fil à retordre aux PJ



cade dans une ruelle encombrée des quartiers marchands de la bordure de Verces. Alors qu'ils sortent d'une cantina un peu louche, en fin de journée, ils subiront des tirs. Hans souhaite simplement blesser un ou deux PJ gravement pour faire passer son message et dissuader les survivants. Hans leur fera également clairement comprendre avant de partir qu'ils marchent sur ses plates-bandes et que ce petit jeu peut s'avérer coûteux. En clair : laissez tomber et barrez-vous.

La ferme solaire du coffre rouge

Cette ferme tire son nom de l'énorme rocher rouge et relativement cubique sur lequel elle est posée. Elle se situe dans le désert de Plein-soleil à environ 2 h de route de la civilisation. Le désert et ses routes rocailleuses ne permettent pas de rouler très vite, même sur les pistes.

Par les airs, 30 minutes suffisent, mais on est plus facilement repérable et il faut une autorisation de vol pour un vaisseau (payante pour éviter une saturation des voies aériennes, 10 crédits par jour).

Si l'arrivée est directe, le bruit du vaisseau ou le nuage de poussière soulevé aura averti Rodgers, dans ce cas il est enfermé chez lui et armé. Si une approche plus discrète a été décidée (à pied ou de nuit) alors Rodgers sera surpris en train de travailler ou de dormir.

Rodgers est bien entendu très méfiant. Quelques explications seront nécessaires pour le faire changer d'attitude (son attitude de départ est hostile, mais le jet de Diplomatie reçoit un bonus de +5 si les PJ se présente comme des membres de la Société et un autre bonus de +5 s'ils précisent que des chasseurs de primes arrivent). Engager la discussion sera plus difficile si les PJ le surprennent d'une façon ou d'une autre et qu'il était sur les dents au moment où les PJ arrivent.

De toute façon, il est désespéré, les PJ représentent son seul espoir. Une fois mis en confiance il peut répondre à leurs questions et raconter le "*fin mot de l'histoire*".

Il s'est réfugié ici car, malgré l'isolement nécessaire à sa sécurité, il →

Sila 006

Un corps aux proportions harmonieuses, une peau blanche comme du lait et un énorme chignon de cheveux noir, Sila 006 porte une combinaison noire moulante. Elle ressent peu d'émotions mais sait très bien manipuler les créatures organiques plus faibles en proie à leurs sentiments. En cas de défaite, elle n'hésitera pas à se faire passer pour une victime du Consortium de l'Aspis. Comme le veut sa condition d'androïde, Sila fera passer la raison avant la passion, réfléchissant froidement aux options qui s'offrent à elle et aux pourcentages de réussite qui en découlent. Responsable de cette situation, elle doit donc y remédier si elle veut se rétablir dans une situation acceptable vis à vis du Consortium. Elle n'engage que ses propres fonds pour mener à bien cette mission et cela la limite donc dans son rayon d'action. Elle est aussi consciente qu'un échec total la mènerait vers une mort rapide, elle est donc favorable à une négociation pour une demi-victoire et la récupération de la cellule de cryostase. Si la négociation n'est pas possible, elle engage alors un combat à mort.



un combat dans le désert peu vite mal tourner

Le Capitaine Pionnier Bud Rodgers

Vieux et fatigué, il reste l'archétype même du héros, celui qui faisait rêver les PJ alors qu'ils étaient enfants et qu'ils voulaient rejoindre la société des explorateurs. Sa fille compte plus que tout pour lui et il n'hésitera pas à se sacrifier pour la sauver. Enthousiaste, le capitaine a bien du mal à cacher sa joie de retrouver la Société. Il faut dire que toute sa vie n'a tourné qu'autour de cette organisation et, malgré le risque encouru, son retour lui offre une nouvelle chance, il joue son va-tout dans cette aventure, mais il s'agit pour lui comme d'une vieille habitude.

avait accès à une infosphère afin de continuer ses recherches pour trouver un remède à la maladie de sa fille. Cette dernière est toujours dans le caisson de cryostase dans le sous-sol aménagé de la ferme.

Il pense avoir trouvé une piste valable dans la Diaspora pour la soigner, mais il est ruiné et n'a plus les moyens de lancer une telle expédition, leur arrivée est donc providentielle.

Il est prêt à rejoindre la société et à apporter toute l'aide qu'il pourra, mais avant cela ils doivent l'aider à sauver Aurora. Si des réticences se font encore sentir, il aura un autre argument.

Une fois sa fille guérie, il pourra rendre le caisson de cryostase au Consortium de l'Aspis car, même s'ils ne lui pardonnent rien, il connaît suffisamment bien leur vénalité pour savoir qu'ils n'engageront pas de frais supplémentaires pour une simple vengeance, ce qui lui assure une relative tranquillité tant qu'il ne croisera pas leur route.

La mission que le capitaine Rodgers demande au PJ est relativement simple, il suffit de l'amener dans la Diaspora. Là, il connaît l'emplacement d'une ancienne mine où vit un vieux mystique Sarcecien qui peut soigner Aurora.

Les joueurs ont été suffisamment malins pour retrouver la piste du Capitaine. Mais ils ne sont pas les seuls. Yorat, le deuxième chasseur de primes, arrive à la ferme peu de temps après eux. Il laisse son moyen de transport caché à proximité, observe puis progresse à pied jusqu'à l'exploitation.

C'est un homme lézard rouge de petite taille portant une bure noire, qui essayera de s'approcher le plus discrètement possible. S'il est surpris, il prétextera chercher de l'aide, il n'est pas armé (c'est un solarien) mais prendra l'initiative dès que la situation lui paraîtra favorable.

Une fois Yorat éliminé ou neutralisé, les aventuriers n'ont plus qu'à quitter Verces en compagnie du Capitaine et de sa fille endormie.

Acte 2 : Lever la maléðiction

La Diaspora

Après un voyage sans encombre, la localisation de la mine abandonnée est facile, car les indications du Capitaine sont très précises. Il reprend vite ses habitudes à bord d'un vaisseau et peut donc aider les PJ à n'importe quel poste.

Le complexe minier est situé sur un astéroïde de bonne taille, modeste et dans un état de délabrement avancé, il ne permet pas un accès direct. Une fois le vaisseau posé à proximité, le groupe en combinaison spatiale peut se lancer dans l'exploration de la zone.

Le seul habitant des lieux vit dans une des dernières zones de la station encore pressurisées, elle est facilement repérable car c'est le seul bâtiment dont l'éclairage fonctionne encore.

Après avoir passé le sas, ils découvrent un capharnaüm d'objets récupérés dans toute la station,entassés dans les couloirs et les pièces. Progressant tant bien que mal, une douce odeur d'épice les attire vers la seule pièce éclairée, où visiblement quelqu'un fait la cuisine. Là, ils découvrent une créature mesurant plus de 3 mètres mais complètement voûtée, ce qui lui donne en définitive à peine plus de la moitié de cette taille, sa peau grise est fripée à tel point qu'elle pend sur certaines parties de son corps.

La table est mise et les PJ sont accueillis par leur hôte, qui les attendait. Le Sarcesien parle d'une voix douce et lente, il les invite à s'asseoir et à partager son repas, on discute toujours mieux autour d'une bonne table et puis il va leur falloir prendre des forces pour ce qui les attend.

La soupe est bonne et le vieux mystique prolixe n'ayant pas souvent de la visite, il leur racontera l'histoire des Sarcesiens et tout un tas de choses sur les dieux, la mine, ou sa propre vie.

Bien entendu, il peut concocter un remède contre cette maladie que les Sarcesiens connaissent sous le nom de *piqûre de l'ombre*, il pensait qu'elle avait disparu en même temps que leurs planètes.

Pour sa décoction il a besoin une roche très rare mais, «*chanceux que vous êtes*», un des derniers filons de cette roche se trouve ici. Cette mine était exploitée il y a fort longtemps par son peuple.

Mais tout ne sera pas aussi simple. Les PJ auront besoin d'une foreuse pour extraire la roche d'âme (c'est ainsi qu'elle se nomme : selon ses dires, il s'agirait d'anciennes créatures des planètes d'origines fossilisés). Or la mine est infestée de *Assembly oozes* qui ont détruit toutes les infrastructures minières. Trouver une nouvelle foreuse-extracteuse de ce type, un ancien modèle Sarcesien, est difficile mais pas impossible, la station minière naine de To-Zak possède un stock de vieilles pièces pour presque tout ce qui fonctionne dans une mine et elle n'est qu'à 1 jour de voyage spatial.

To-Zak

To-Zak (la noble enclume en langue naine) est une petite base minière de la Diaspora. Malgré sa taille, elle est très active et en pleine expansion grâce à l'exploitation de très bon filons d'adamantium.

Après un appontage classique, les aventuriers se retrouvent à →

Le mille-pattes sulfure

Le désert est une zone inhospitalière qui comporte de nombreux dangers. Si les PJ décident de progresser à pied pour une raison ou une autre, ils risquent l'attaque d'un gros insecte qui aime particulièrement la chair tendre des mammifères.

Nebukalis

Sarcesien (*Premier contact* page 5, PDF gratuit sur le site *BBE*) Mystique
Les Sarcéciens étaient autrefois les habitants des deux planètes qui forment aujourd'hui le champ d'astéroïde de la Diaspora. Ce très vieux représentant de cette race aidera les PJ sans contrepartie car il sent que leur cause est noble. C'est un mystique qui vit isolé du monde et cherche à comprendre les secrets de l'univers, il parle souvent par aphorisme quand ses pensées ne s'égarent pas dans une contemplation méditative du vide.



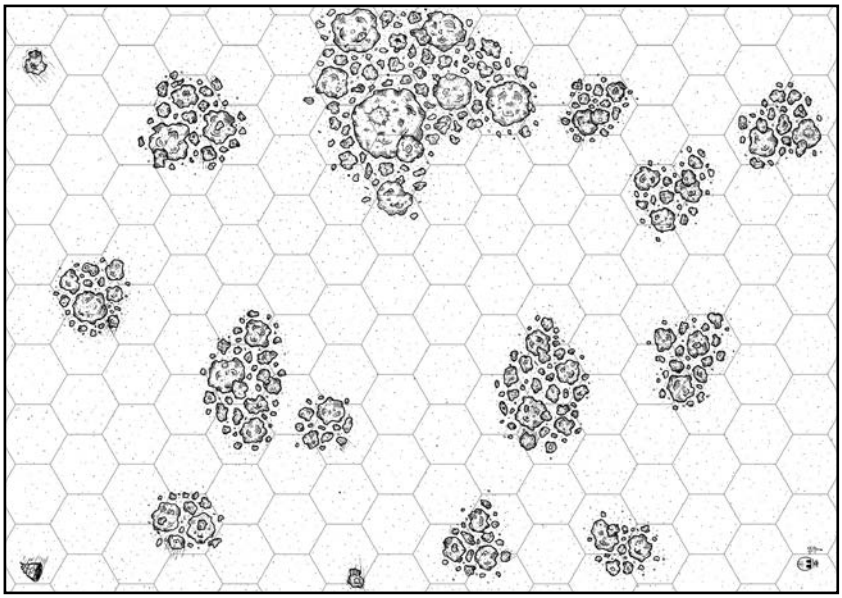
LE TITAN ECHELON 2

Transporteur de taille grande
Vitesse 6 **Manœuvrabilité** moyenne viré 2 **Drift** 1
CA 14 **IV** 13
PS 80 **SD** - **SC** 16
Boucliers de base 30 (Proue 15, bâbord 5, tribord 5, poupe 5)
Attaque (proue) Canon magnétique (4d4) portée longue
Attaque (poupe) Canon laser léger (2d4) portée courte
Attaque (tourelle) Canon de défense rapprochée (3d4) portée courte
Réacteur Arcus lourd(130UE) **Propulseur Drift** signal basique
Systèmes ordinateur de base, détecteur longue portée économiques
Compartiments annexes soute (10)
Modificateurs -
Effectifs 6
ÉQUIPAGE
Capitaine Bluff +8 (2 rangs) Diplomatie +8 (2 rangs) Informatique +8 (2 rangs) Intimidation +8 (2 rangs)
Ingénieur Ingénierie +8 (2 rangs)
Canonnier(3) cannonage +7
Pilote Pilotage +8 (2 rangs)
Officier scientifique Infomatique +8 (2 rangs)

déambuler dans les coursives commerciales et populeuses de la station.

Normalement, une fois renseignés, les PJ devraient se présenter chez Broma Ironhead, qui possède le plus gros stock de pièces de rechange de toute la station. Cette belle jeune femme Naine a hérité de son père d'une florissante entreprise de récupération de métaux et de sa mère sa chevelure rousse flamboyante.

Souriante et commerçante, elle indique avec enthousiasme qu'elle avait effectivement une foreuse Sarcesienne de cette qualité, mais elle ne l'a plus. En effet, demain se tient une kermesse pour les orphelins de mineurs, et il est de coutume que chaque commerçant donne un objet de valeur afin qu'il soit offert comme récompense des différents jeux. Broma ayant aussi hérité du sens des affaires de son père, elle s'est débarrassée de cette vieille foreuse encombrante et invendable par la même occasion. Dans tous les cas, Broma peut les assurer que c'est



la seule foreuse de ce modèle sur la station et sans doute même dans la Diaspora.

La tournure du scénario dépend de ce que veulent faire les PJ, la récupération de la tête n'est pas en option, mais les façons d'y arriver sont multiples.

Gagner le jeu pour lequel la foreuse est mise en prix

Un peu aléatoire, mais avec un risque quasiment nul (la perte d'un crédit et d'un peu d'amour propre).

La fête est typiquement naine, avec de la musique folklorique et de la bière, tout ce qu'il faut pour se détendre.

Les jeux de la Kermesse sont principalement des jeux d'adresses en rapport avec le métier de mineur, course en combinaison spatiale lourde, jeu de la mailloche, et autres joyeusetés qui ravissent les petites têtes blondes naines. Mais un seul jeu intéresse normalement vos joueurs : le stand dont un des prix est la vieille foreuse (plus comme un objet de décoration d'ailleurs que comme outil), ce stand, c'est le mousqueton fou gyroscopique.

Voler la foreuse à l'association des orphelins

L'option la plus facile et la plus efficace. L'association n'est pas une banque. Après, évidemment, l'option est aussi la plus moralement discutable. Voler des pauvres orphelins, des Explorateurs dignes de ce nom en serait-il vraiment capables ? En plus, le risque est bien réel, les nains ne plaisantent pas avec les voleurs. Ils doivent donc prévoir une fuite en catimini de la station et prendre le risque de ternir durablement dans le coin la réputation de la Société des Explorateurs d'Étoiles.

Acheter la foreuse

À l'association ou au gagnant du jeu. C'est possible, mais les nains sont durs en affaire, surtout s'ils sentent que les PJ sont très intéressés. L'autre problème, c'est que nos aventuriers, comme le capitaine, sont un peu à sec. →

Le mousqueton fou gyroscopique

Ce stand a pour but de simuler un mineur en perdition dans l'espace, dont la seule chance de survie est de lancer et d'accrocher son mousqueton à un anneau (ludique mais éducatif, un maître mot chez les nains). Le joueur est équipé d'un casque de combinaison spatiale, puis harnaché dans une machine qui va le faire tourner de façon aléatoire dans toutes les directions, le but pour lui est de réussir à jeter son mousqueton avec suffisamment de précision. La réussite, comme souvent à ce type de jeu de foire, dépend plus de la chance que de l'adresse. Pour chaque tentative (1 crédit donne droit à 5 essais), le joueur doit faire un jet de dextérité DD 20, pour avoir 5 % de chance d'accrocher l'anneau, + 5 % par marge de réussite de 5 au-dessus de 20 (le joueur doit donc réussir un jet sous Dextérité DD 20 puis jette un dé 100).

Les PNJs

Le Capitaine Bud ROGERS **ID 3**
Loyal Bon humanoïde (humain) de taille M
Init +1 **Perception** +9
DÉFENSE PV 42
CAE 14 **CAC** 15
Ref +2 **Vig** +2 **Vol** +6
ATTAQUE
Vitesse 9 m
Corps à corps poignard +7 (1D4+3)
À distance pistolet laser azimut +9 (1D4+3)
TACTIQUE
Cherche toujours à protéger les autres, plutôt qu'à gagner un combat. Toujours en première ligne
STATISTIQUES
For +0 **Dex** +1 **Con** +0 **Int** +2 **Sag** +0 **Cha** +4
Compétences Culture+14 Diplomatie +14 Pilotage +14 Ingénieurie +9 Informatique +9 Survie +9
Dons *extra hit points, skillfull*
Langues commun, Kasatha, Vesk, Ysoki, Akitonien, Eoxien, Shirren, Nain
Équipement poignard, pistolet laser azimut, combinaison spatiale, medigel, 50 crédits

Pipou **ID 2**
neutre mauvais humanoïde (Isoki) de taille P
Init +4 **Sens** vision dans le noir 18 m **Perception** +7
DÉFENSE PV 23
CAE 13 **CAC** 14
Ref +1 **Vig** +1 **Vol** +5
ATTAQUE
Vitesse 9 m
Corps à corps couteau +8 (1D4+2)
TACTIQUE
Conscient de ses capacités de combat, il privilégie toujours la fuite ou le baratin.
Ne combat que pour couvrir sa fuite.
STATISTIQUES
For +0 Dex +4 **Con** +0 **Int** +1 **Sag** +0 **Cha** +2
Compétences Acrobatie+12 Bluff +12 Discrétion +12 Escamotage +7 Culture +7
Dons aisance (ignore 6 mètres de terrain difficile)
Langues Isoki, Commun, Lashunta, Vesk
Équipement couteau, 10 crédits

SILA 006 Agent du Consortium **ID 1**
Loyal mauvais humanoïde (androïde) de taille M
Init +2 **Sens** vision nocturne et dans le noir 18 m
Perception +5
DÉFENSE PV17
CAE 11 **CAC** 12
Ref + 1 **Vig** + 1 **Vol** +4
ATTAQUE
Vitesse 9 m
Corps à corps Matraque +4 (1D4+1)
À distance Pistolet laser azimut +6 (1D4+1)
TACTIQUE
La violence la répugne, mais en dernier recours, elle tuera sans hésitation. Elle fait plutôt confiance a ses gardes et assure un soutien de l'arrière.
STATISTIQUES
For+0 **Dex**+1 **Con**+0 **Int**+4 **Sag**+0 **Cha**+3
Compétences Informatique +13 diplomatie +10 Intimidation+10 ingénierie +8 Bluff+5
Dons contrarier (énervez un ennemi qui subit -2 en compétence 1 round ou plus)
Langues Isoki, Commun, Lashunta, Vesk
Équipement seconde peau, pistolet laser azimut, ordinateur, crédits
POUVOIRS SPÉCIAUX
Spécialisation Hacker (feinte offensive avec informatique +4)

YORAT chasseur de prime **ID 3**
Chaotique neutre humanoïde (Ikeshti) de taille P
Init+6 **Perception** +8
DÉFENSE PV 40
CAE 13 **CAC** 14
Ref +3 **Vig** +5 **Vol** +4
ATTAQUE
Vitesse 9 m
Corps à corps Arme solaire +12 (1D6+4)
À distance Grenade collante +8 6 m (enchevêtré 1D4 round, 3 m)
TACTIQUE
Balance une grenade collante au milieu du groupe puis charge, confiant en ses capacités au cac
STATISTIQUES
For+4 **Dex**+2 **Con**+0 **Int**+0 **Sag**+0 **Cha**+1
Compétences Acrobatie+13 diplomatie +8 mysticisme +8
Dons science de l'initiative
Langues commun, ikeshti
Équipement grenade collante, seconde peau, 150 crédits
POUVOIRS SPÉCIAUX
Arme solaire, Mode stellaire, Super nova, Trou noir, Charge stellaire

HANS chasseur de prime **ID 3**
Chaotique neutre humanoïde (humain) de taille M
Init +4 **Perception** +8
DÉFENSE PV 40

CAE 16 **CAC** 19
Ref +5 **Vig** +5 **Vol** +2
ATTAQUE
Vitesse 9 m
Corps à corps Lance +8 (1D6+3) garde lancée (6m)
À distance Pistolet arc +11 (1D6+3) Propagation 2, Étourdissant
TACTIQUE
Se positionne en embuscade puis se sert de son réacteur de saut pour se déplacer d'abri en abri (et profiter de ces protections), tout en tirant sur ses adversaires à chaque passage. Il a placé 2 charges explosives dans les caisses des abris les plus évidents et les faits exploser pour déloger ses cibles.
STATISTIQUES
For+0 **Dex** +4 **Con** +2 **Int** +1 **Sag**+0 **Cha**+0
Compétences Bluff +13 Athlétisme +8 Pilotage +8
Dons Viser (-2 en attaque +2 aux dégâts) Tir en mouvement
Langues commun
Équipement Armure défiance (-4 au test) réacteur de saut, pistolet arc, lance, 200 crédits, 4 charges explosives (explosion 1D6, 4,5 m)

Homme de main du Consortium **ID 1/2**
Loyal mauvais humanoïde (humain) de taille M
Init +1 **Perception** +4
DÉFENSE PV 13
CAE 11 **CAC** 13
Ref +2 **Vig** +2 **Vol** +0
ATTAQUE
Vitesse 9 m
Corps à corps matraque + 6 (1D4+3 B)
À distance pistolet semi automatique + 3 (1D6 P)
TACTIQUE
2 procèdent à l'élimination des menaces et 1 reste en protection de Sila. Aux ordres de Sila, ils combattent jusqu'a la mort, ayant trop peur des représailles. Si Sila est tuée ou capturée, ils se rendent.
STATISTIQUES
For +3 **Dex** +1 **Con** +2 **Int** +0 **Sag** +0 **Cha** +0
Compétences Athlétisme + 9 Intimidation + 4
Dons Protection rapproché: réaction +2 CA d'un allié
Langues Commun
Équipement
seconde peau, pistolet semi automatique, matraque télescopique, 80 crédits

Milles-Pattes Sulfure **ID 3**
600 xp
neutre humanoïde de taille TG
Init+0 **Sens** vision dans le noir 18 m **Perception** +4
DÉFENSE PV 38
CAE 15 **CAC** 15
Ref +1 **Vig** +9 **Vol** +1
Immunités effets mentaux
ATTAQUE
Vitesse 12 m
Corps à corps morsure +8 (1D6+7 plus poison)
A distance jets acides +10 (1D6+3 corrosion 1D4) 6 m
TACTIQUE
Ces insectes géants sont des chasseurs qui n'hésitent pas à s'attaquer à l'homme.
STATISTIQUES
For +7 **Dex** +0 **Con** +5 **Int** – **Sag** +0 **Cha** -4
Compétences Discrétion +10 Escalade +15 perception +8
POUVOIRS SPÉCIAUX
Coup de queue les coups de queue du mille-pattes sulfure crache une attaque d'acide.
Poison en cas de blessure jet de vigueur DD 17; affaiblissement temporaire 1D6 Dex pour 10 rounds.

Assembly ooze **ID 1**
400 px
Assembly ooze, Alien Archive page 16
neutre de taille M
Init +4 **Sens** Aveugle, vibration 18 m **Perception** +7
DÉFENSE PV 17
CAE 11 **CAC** 12
Ref -1 **Vig** +3 **Vol** +2
immunités poison, sommeil, étourdissement, pas de coup critique, pas de prise en tenaille, pas de coup précis, pas d'effet visuel (aveugle), pas d'effet mentaux (pas de valeur d'intelligence)
faiblesse : vulnérable à l'électricité (+50 % dommages)
ATTAQUE
Vitesse 9 m
Corps à corps pseudopode +6 (1D4+3 B) portée 3 m
TACTIQUE
Créatures sans intelligence, qui n'ont aucune tactique. Ils avancent vers la cible la plus proche et attaquent.
STATISTIQUES
For +2 **Dex** +1 **Con** +4 **Int** – **Sag** +0 **Cha** +0
Compétences Athlétisme +10 dissimulation +10
POUVOIRS SPÉCIAUX
Désassembler : pour une action complexe, ils peuvent absorber une pièce de technologie (niveau 3 maximum) et la déconstruire en composants (jet de sauvegarde vigueur DD 12) gain du prix en BPU. Les créatures avec le sous-type technologique prennent 1D6+1 dégats d'acide, gain 1 BPU par point de dommage.

Danger dans la mine

L'état de délabrement de la mine a créé de nombreux pièges

EFFONDREMENT FP 2
600 PX
Type analogique ;
Perception DD 23;
Désamorçage Ingénierie DD 18 pour faire écrouler sans risque
DD 24 pour faire un pont solide
Déclencheur emplacement ;
Réinitialisation impossible ;
Effet fosse de 12 m (4D6 de dégats de chute); Réflexe DD 13 pour éviter; cible multiples (toutes les cibles dans une zone de 3 m de coté)

EBOULEMENENT FP 3
800 P X
Type analogique ;
Perception DD 24 ;
Désamorçage Ingenierie DD 1 9 faire écrouler
DD 25 renforcer la charpente
Déclencheur emplacement ;
Réinitialisation impossible ;
Effet chute de très gros rocher (6D6 de dégats) ; Réflexe DD 14 pour esquiver; cible multiples (toutes les cibles dans une zone de 4 m de coté)

Acte 3 : Le réveil ðe la belle

Pirates !!

Une fois la tête de forage en poche, nos joueurs n'ont plus qu'à rejoindre Nebukalis dans sa retraite (qu'il ne quittera sous aucun prétexte). Mais, bien sûr, la vie n'est pas un long fleuve tranquille et la Diaspora est le repère de la grande majorité des pirates des mondes du pacte, c'est donc sans surprise que vos joueurs vont devoir mener un combat spatial au milieu des astéroïdes.

Heureusement pour eux, ils ont affaire à une équipe de bras cassés qui n'ont à leur disposition qu'un vieux vaisseau (un ancien porte-conteneur reconverti). Le Capitaine Rodgers retrouve vite ses marques et apporte une aide précieuse, son expérience fait qu'il peut occuper n'importe quel poste dans le vaisseau. Le vaisseau pirate commence la partie caché derrière un astéroïde, la zone est assez dense en débris.

Une fois ce combat réglé, ils n'ont plus qu'à rejoindre la retraite de Nebukalis.

Le fonð ðe la mine

Les PJ vont se lancer dans la dernière phase de l'aventure, la récupération de la roche. Pour cela, ils vont devoir explorer la mine abandonnée, ce qui ne sera pas sans risque : en effet, outre les pièges naturels qu'elle recèle, certaines créatures y ont depuis le temps élu domicile.

Une fois arrivé sur le site de l'extraction, il suffit de placer la foreuse et de relancer la machine (test ingénierie DD 15 avec possibilité d'entraide). Une fois la bruyante machine en route, il n'y a plus rien à faire, si ce n'est attendre que la roche d'âme soit collectée dans un bac.

Évidemment ce ne sera pas aussi facile, les vibrations de la machine attirent les *Assembly oozes* par vagues successives, à vous de voir ce que les joueurs arrivent à gérer pour faire monter la pression progressivement (ils en ont probablement tué un pendant leur progression, histoire de leur donner une idée de ce qui les attend).

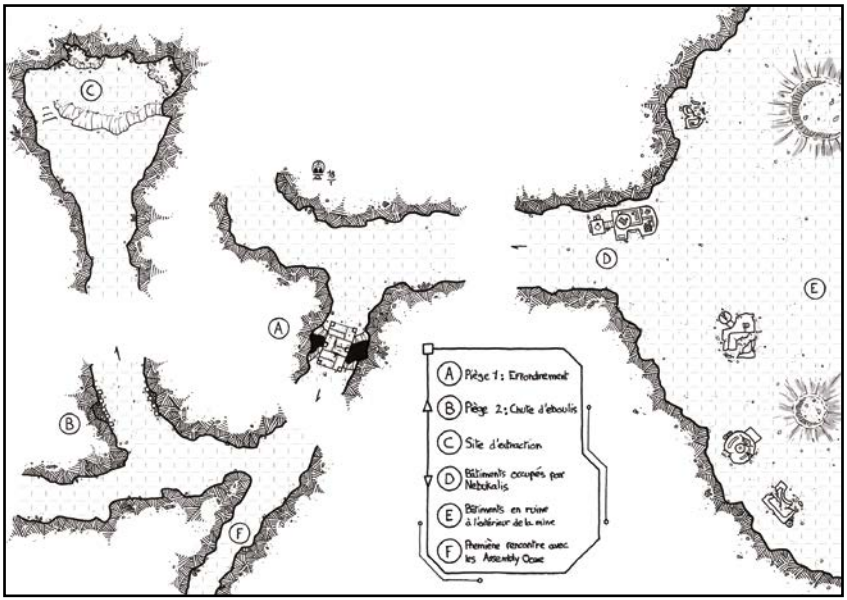
Normalement ils devraient arrêter la machine dès que la quantité de roche collectée est suffisante, et surtout avant d'être submergé.

Ce dont les PJ ne se doutent pas, c'est que le Consortium de l'Aspis est sur leurs talons. C'est au MJ de voir si Sila 006 a pu placer un traceur sur le vaisseau des PJ ou si, plus simplement, elle a étudié les données laissées par Rodgers dans sa ferme sur Verces. Dans tous les cas, ils retrouvent leur piste.

Négociations

De retour à la surface, il suffit aux joueurs de donner la roche d'âme à Nebukalis pour que ce dernier fabrique le remède. La suite logique, c'est-à-dire la sortie de cryostase et le rétablissement d'Aurora, laissera penser aux joueurs que l'aventure est finie. Une surprise les attend. Le Consortium de l'Aspis a retrouvé leur trace et, alors qu'ils se congratulent, un vaisseau se pose à côté du leur.

La fin du scénario peut donc être un combat épique dans l'ancienne station minière ou, plus certainement, une négociation tendue avec Sila 006. Cette dernière souhaite bien entendu la tête de Rodgers, mais surtout récupérer le caisson de cryostase. Les PJ n'ont probablement pas de quoi négocier financièrement, donc tout devra se faire à la parlotte, laissez vos joueurs argumenter puis



demandez quelques jets de diplomatie avec un bonus lié à leurs arguments.

Au départ, Sila 006 est hostile mais, si les PJ parviennent à la rendre neutre, elle pourra alors se contenter du caisson et d'une vengeance plus tardive. Un début de combat pourrait aussi prouver à Sila 006 que ce ne sera pas si facile d'intimider les PJ et qu'une négociation serait préférable.

Dans le cas d'un échec des négociations, l'héroïque capitaine Rodgers est bien sûr prêt à se sacrifier pour sauver la vie de sa fille. Si cette option-là est choisie, insistez bien sur l'aspect dramatique de la chose, car le père et sa fille viennent tout juste de se retrouver. Et puis les PJ ne devraient surtout pas perdre de vue que le but de la mission est au départ de ramener le Capitaine Rodgers.

Pour des joueurs plus pragmatiques, faites-leur bien comprendre que vouloir garder le caisson serait une grave erreur, le Consortium mettrait immédiatement un contrat sur leur tête, leur garantissant une mort rapide.

Conclusion

À l'issue de cette confrontation finale, il ne reste plus qu'à faire un retour sans encombre sur la Station Absolom et recevoir les félicitations de leur supérieur (une récompense de 1000 crédits par personne remise par Kyshyyk sera aussi la bienvenue).

Nul doute aussi que le Capitaine Rodgers leur sera éternellement reconnaissant, un tel appui dans la Société des Explorateurs d'Étoiles n'est pas négligeable.

Jean-Paul Combet
***Illustrations** Paizo publishing, tous droits réservés*
***Plans** Erwan Warenghem*

La roche d'âme

Il s'agit d'une pierre de couleur verdâtre, mate et friable. Elle repose généralement dans une roche qui, elle, est extrêmement dure et qui vient à bout de tous les moyens d'extraction en provoquant une usure très rapide des pièces. Au-delà de son aspect anodin, une fois prise en main, on ne peut s'empêcher de ressentir au contact de la roche un apaisement, un état proche du méditatif qui dure quelques secondes.

La maladie "*Piqûre de l'ombre*", la roche d'âme, la cellule cryostase, la base minière de To-Zak, la ferme du coffre rouge, l'over disque, la chaîne Go-TV et l'ensemble des PNJs sont des inventions de l'auteur. Tout le reste provient de l'univers Starfinder de Paizo, Livre de base (VF), premier contact (VF) et *Alien archives* (VO).

UN SCÉNARIO POUR MONSTER OF THE WEEK CASUS BELLI

L'ÉTÉ INDIEN

Une petite communauté isolée, des meurtres étranges, sans doute un monstre dans un lieu mythique. Il n'est pas beau le cadre pour nos Chasseurs ? Un scénario officiel livré en partenariat avec l'éditeur du jeu.

En quelques mots…
Depuis des années, une série de meurtres inexpliqués fait frémir le parc du Yellowstone et la petite ville de Jackson. Bêtes enragées ou tueurs psychopathes, dans cette région remplie de légendes indiennes, nos Chasseurs devront se débrouiller pour trouver la vérité sur cette affaire. Une balade en forêt sera-t-elle fatale pour eux ?

Fiche technique

TYPE • Enquête/mystère
PJ • Débutants
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★☆☆
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆

Introduction

Comment utiliser ce scénario ?

Ce scénario vous permet de donner un cadre à vos parties de *Monster of the Week* : une délimitation thématique, un décor, des figurants, des personnages-joueurs déjà ébauchés, un mystère de départ et des possibilités de développements futurs. Cela vous permet de faciliter vos premiers pas avec *Monster of the Week*, pour une prise en main rapide.

Considérez-le comme un épisode pilote d'une série TV.

Certains mots sont en **gras**, pour vous permettre de repérer les éléments importants à restituer à vos joueurs.

Des encadrés vous donnent des conseils ou vous apportent des règles supplémentaires pour gérer facilement une spécificité de ce setting.

Setting

En résumé

Depuis maintenant longtemps, des meurtres mystérieux accablent la petite cité de Jackson. Monstre, animaux sauvages, citoyen détraqué, dans ce pays encore bercé des contes des populations autochtones indiennes, les PJ devront dévoiler la vérité au cours de leur enquête. Mais rien ne sera simple…

Les Chasseurs

Le groupe de Chasseurs se compose d'amis et collègues réunis ayant pour l'intérêt de la cryptozoologie. Ils ont récemment dénombré un trop grand nombre de disparitions au sein du parc du Yellowstone. C'est donc en quête de réponses qu'ils foncent en direction de la célèbre réserve naturelle afin de résoudre ce mystère.

Le concept et son point de départ

Jackson est une petite ville du Wyoming d'environ deux-mille habitants. Elle se situe à une vingtaine de minutes du parc de Yellowstone. C'est la ville la plus proche lorsqu'on veut visiter ce parc. Ayant une épicerie, un *diner*, un motel et même une bibliothèque, elle n'est pas très grande mais a, malgré sa taille, un poste de police. C'est une ville assez calme qui connaît néanmoins un taux de meurtre anormal au sein de Yellowstone, et ce depuis quelques temps. Les légendes de la ville font référence au fait qu'elle est construite sur un ancien cimetière indien, ce qui donne une explication plausible aux habitants concernant les meurtres incessants commis ces dernières années. Mais le réel danger se trouve tapi au fond de la forêt, dans une cabane de garde fores- →



Rituels macabres à Yellowstone

tier. Nathan Foster est un Wīhtikōw malgré lui. Cela remonte à quelques mois, lorsqu'une battue a eu lieu pour débusquer une bête sanguinaire. Malheureusement pour lui, c'est Nathan Foster qui tira le coup décisif sur la bête. Il ne savait alors rien de l'identité du Wīhtikōw et de sa malédiction qui se transmit à lui. Il n'en savait rien jusqu'à sa première faim. Et depuis, chaque jour est marqué d'une victime, si ce n'est plus.

Contexte de départ

Yellowstone, 10h43. Deux Chasseurs marchent au cœur de Yellowstone, parlant du gibier de la veille. Soudain, un des deux hommes disparaît, sans bruit. L'autre se retourne pour le chercher, pensant à une mauvaise farce de son compère. Soudain, il reçoit une sorte de substance, gouttant sur son visage. Il relève alors la tête et voit une ombre fondre sur lui avec un hurlement affreux. Sa chair se fait déchirer, trancher et arracher alors que l'homme crie de douleur. Les troncs et le sol autour sont maculés de sang. Encore d'autres victimes.

Accroche pour les Chasseurs

Les personnages sont un groupe de cryptozoologistes. Ils n'ont jamais vraiment réfléchi à se donner un nom. Cela évitera qu'on puisse les tracer si on les démasque, se plaisent-ils à penser. L'étude de créatures plus dangereuses et plus étranges les unes des autres sont leur quotidien. Grâce à ces quelques années d'expériences, ils leur est facile de reconnaître la présence d'un monstre. Il suffit de se pencher sur quelques statistiques ainsi que des corrélations géographiques, et *hop !* le tour est joué, l'équipe est dans le van et le monstre bientôt éliminé. Un boulot facile, quoiqu'un peu dangereux. Mais la passion prime. Ayant l'habitude que les forces de l'ordre se trouvent sur le terrain, ils ont même de faux papiers du FBI. Ainsi, ils sont sûrs que les fédéraux lambda ne seront pas dans leurs pattes.

Fonçant cette fois à Jackson, ils arrivent dans petite clairière boisée déjà peuplée par les forces locales. De nombreux **troncs tailladés** occupent la zone, et l'herbe est piétinée autour. Du sang séché macule les abords de la scène et une odeur de charogne emplit l'air. Le lieu du carnage présente **une bâche recouvrant un corps** incomplet. D'en bas, on peut voir **un autre cadavre empalé** sur une épaisse branche, à une dizaine de mètres de hauteur. Bien que l'on soit en pleine forêt, **le silence règne**. Selon les informations données par le shérif et son adjoint, ce carnage est l'œuvre d'un ours, bien que l'explication ne tient pas la route quant au corps empalé se trouvant à dix mètres au-dessus du sol. Sans qu'ils le sachent, les Chasseurs sont sur le terrain de rencontre de la créature qui a provoqué ce carnage. Tel un prédateur, elle les épie du haut d'un arbre, prête à fondre sur l'un d'eux. Mais sa faim est déjà en partie rassasiée, et elle ne fera que blesser ses victimes pour les retrouver plus tard, juste à l'odeur de leur sang.

L'enquête

Compte à rebours

Jour : On découvre le corps des deux chasseurs. Bob l'Indien passe la journée à se saouler en ville. Nathan Foster se terre dans sa cabane de forestier, comme si de rien n'était.

Pénombre : Daffy Mayfield est invité par Nathan Foster dans son cabanon de garde forestier pour « *parler des disparitions* ». Bob l'Indien va s'acheter un revolver chez Renaldo Rivera.

Crépuscule : Nathan Foster, transformé en Wīhtikōw, dévore le shérif

Mayfield. Bob l'Indien récupère de la viande dans le charnier du Wîhtikōw et va au lac pour la manger, buvant de l'alcool fort pour faire passer le tout.

Coucher de soleil : Bob l'Indien erre dans la forêt avec du sang humain autour de la bouche et complètement saoul. Nathan Foster fait sa patrouille quotidienne et en profite pour jeter les restes du shérif dans son charnier.

Tombée de la nuit : Nathan Foster se transforme en Wîhtikōw à la recherche d'une victime pour assouvir sa faim. Bob l'Indien traque Nathan Foster.

Minuit : Deux Wîhtikōw errent dans le parc du Yellowstone. L'un est Bob l'Indien, qui a succombé à la malédiction à force de manger de la chair humaine, et l'autre est Nathan Foster.

Les figurants

Daffy Mayfield

Rôle : *Officiel*

Daffy Mayfield est à ce poste depuis une quinzaine d'années. Bien en chair avec une épaisse moustache, son bureau favori se trouve au Mel's, où il « *gère* » donuts et œufs au bacon entre deux patrouilles. Autrefois il bossait avec Nathan Foster, mais ce dernier a raccroché l'uniforme lors d'une chasse, il y a quinze ans. Souvent accompagné de son adjoint, il est facile d'accès. Daffy Mayfield est assez sceptique quant aux rumeurs qui expliqueraient une causalité entre le site de construction de Jackson et la série de meurtres. Son avis se porte sur les bêtes sauvages voulant défendre leur territoire. C'est en tout cas ce que lui dit Nathan Foster.

Nathan Foster

Rôle : *Fouineur*

Nathan Foster est devenu garde forestier au Yellowstone suite à une chasse à la bête durant laquelle il abattu un Wîhtikōw. Il n'en parlera, pas car les rumeurs qui tournent autour de cette créature le terrifient. Comme le veut la légende, il est devenu le Wîhtikōw et assouvit son cannibalisme. Cependant, il n'a aucun souvenir de ses actes et ne fait que retrouver des cadavres déchiquetés lors de ses rondes quotidiennes. Néanmoins, par paranoïa, Nathan est devenu végétarien de peur que le goût de la viande réveille la malédiction. Très mince avec ce qu'on appellerait « *une bonne tête* », il devient assez haineux lorsqu'on parle de Bob l'Indien, aux limites du racisme. En ce qui concerne les cadavres retrouvés, il pense que les nombreux meurtres commis dans sa forêt sont uniquement dû aux imprudents qui s'éloignent des sentiers et se font attaquer par un ours ou une quelconque bête dangereuse.

Bob l'Indien

Rôle : *Innocent*

Bob l'Indien est le seul nom que l'on donne à ce vieil ivrogne sans famille. Les locaux ne savent pas grand-chose de lui à part qu'il a toujours été là. Bob est en réalité très vieux, il était déjà là lorsque le père de Nathan Foster est né. On peut le croiser au Mel's ou dans la forêt. Il sait que Nathan Foster est le Wîhtikōw et a tenté mainte fois de prévenir les agences fédérales. Cependant, sa réputation de soûlard a fait qu'aucune de ses réclamations n'a été prise en compte. Bob l'Indien est en train de devenir un Wîhtikōw pour tuer l'actuelle bête puis s'ôter la vie afin d'en finir avec cette malédiction. Il garde secrètement ces informations et serait prêt à tuer si on vient à découvrir son plan de « *bienfaisance* ». À cette fin, il s'est récemment procuré un revolver chez Renaldo Rivera. →

Lowell Crawley

Rôle : *Assistant*

Bien que Jackson soit une petite ville, elle comprend une ancienne bibliothèque construite lorsque la ville était plus fréquentée. Cependant, il y a bel et bien un employé qui s'épuise à maintenir ce lieu de connaissances à flot. Cet infatigable travailleur se nomme Lowell Crawley. Grand et mince, il porte de petites lunettes d'où il toise toute personne entrant au sein de sa bibliothèque. Attaché aux quelques ouvrages qui tapissent les vieux murs de la bâtisse, il ne laisse personne les toucher sans une excellente raison. Secrètement, il est adepte d'occultisme et est une bonne source de renseignement sur tout ce qui n'est pas du commun des mortels. Cependant, il n'en parlera pas facilement, c'est un savoir qu'il garde jalousement.



Lowell Crawley

Renaldo

Rôle : Témoin

D'origine mexicaine, il tient le seul magasin de Jackson. Relativement amical, il tentera néanmoins de vendre sa marchandise toujours un peu plus cher que son prix d'origine. À Jackson, personne n'irait braquer ni menacer le magasin de Renaldo. Cet homme sait se défendre avec un fusil et n'hésite pas à le faire. Mais cela n'est, bien sûr, qu'en extrême urgence. Il vend très souvent de l'alcool à Bob l'Indien, et il ne s'en plaint pas. Moyennant finances, il parlera volontiers de son fidèle client.

Rachel Stutson

Rôle : *Commère*

Toujours vêtue de son tablier bleu ciel, elle s'occupe du seul *diner* de Jackson. Rachel Stutson s'est fait une spécialité d'œufs au bacon, qui est d'ailleurs le seul plat proposé. Ayant ouvert son établissement il y a quelques dix ans, elle s'y plaît bien. D'ailleurs, les habitants de Jackson ne sont pas mécontents d'avoir un endroit chaud et accueillant humant une odeur lourde de graillon et de café. Elle connaît bien Bob l'Indien et Daffy Mayfield, deux clients habituels. C'est une des raisons qui font que son petit établissement marche aussi bien. Le taux de fréquentation fait que Rachel est très souvent au courant de toutes les rumeurs ou informations qui courent en ville.

Les lieux

Le Mel's

Lieu : plaque tournante (motivation : révéler des informations).

Figurants : Rachel Stutson.

C'est le seul *diner* de Jackson. Il est connu pour ses œufs au bacon qui sont aussi son seul plat chaud. Le shérif y a une place de choix. Selon certain, c'est même son deuxième bureau. La police emprunte quelques fois la chambre froide du *diner* pour y stocker les macchabés avant que les services mortuaires s'en occupent. La place du fond est généralement occupée par Bob l'Indien. Il vient ici pour se saouler et baragouiner tout un tas de paroles qui n'intéressent personne…

L'ancienne bibliothèque

Lieu : Planque (motivation : accueillir des choses cachées).

Figurants : Lowel Crawley.

C'est ici que les Chasseurs pourront trouver Lowell Crawley. Bibliothé-

caire de cet humble édifice, il sera heureux d'accueillir de rares visiteurs. Lowell Crawley connaît très bien l'histoire de Jackson et pourra grandement renseigner les Chasseurs sur les mythes et légendes de la ville. Néanmoins, s'ils veulent lui soutirer quelques informations tournant autour de l'occultisme ou de la cryptozoologie, il faudra le travailler un peu. Bien sûr, cela est inutile si les Chasseurs connaissent Lowell.

Le magasin d'alimentation générale

Lieu : Carrefour (motivation : rassembler des gens et des choses).

Figurants : Renaldo Rivera.

Tenu par Renaldo Rivera, ce magasin propose absolument tout et n'importe quoi. De la simple alimentation de base aux chapeaux en passant par quelques articles d'armurerie, il remplit la fonction du seul magasin de Jackson. C'est ici que Bob l'Indien vient acheter de l'alcool pour surmonter son dégoût lorsqu'il va dans le charnier du Wīhtikōw.

Forêt du Yellowstone

Lieu : Dédale (embrouiller et séparer)

Figurants : Daffy Mayfield, Nathan Foster, Bob l'Indien.

Située à vingt minutes de Jackson, c'est l'endroit idéal pour se balader en famille, observer la nature sauvage et prendre l'air, tant qu'on reste sur les sentiers. Sauf lorsqu'un Wīhtikōw traîne dans les parages. Plusieurs lieux peuvent être visités :

- **Le lac** : Il n'est pas nommé dans la région. D'une taille respectable, il présente des eaux claires au centre desquelles émerge une petite île. Lorsqu'il va dans les bois, Bob l'Indien se rend souvent au lac pour y faire un feu. C'est ici qu'il vient se saouler après être allé manger de la chair humaine dans le charnier du Wīhtikōw. Lorsqu'il n'est pas là, on peut voir les restes de son « *repas* » au cœur des cendres.
- **Le charnier** : Dans une petite crevasse au sein de Yellowstone, pouvant être trahi par l'incessant bourdonnement des mouches voletant autour, se trouve le charnier du Wīhtikōw. Remplie d'ossements et de chair en décomposition, il en ressort une odeur forte de pourriture. À bon nombre endroits, on peut déduire le passage de Bob l'Indien aux cadavres de bouteilles laissés derrière lui.

Le poste du garde forestier

Lieu : Antre (motivation : abriter les monstres)

Figurants : Nathan Foster.

Bien enfoncé dans les bois, le poste du garde forestier semble assez vieillot. Fait en bois, il est recouvert d'une épaisse couche de mousse et de lierre qui le rendrait presque abandonné s'il n'y avait pas un énorme pick-up rouge garé devant. Quelques mètres à côté s'élève une grande tour perçant la canopée. Si on y monte, on peut alors voir l'ensemble de la région, de Jackson jusqu'au lac. Derrière le poste se trouve une petite cabane réservé aux toilettes sèches.

Le monstre

Le Wihtikow

Monstre : Dévoreur.

Ce monstre dort au fond de la personne qui a été maudite. Lorsqu'il se réveille, il transforme la personne en une bête à la faim insatiable. Rien de l'arrêtera pour l'assouvir, et les techniques de chasse les plus fourbes sont couramment utilisées pour que le Wīhtikōw arrive à ses fins. On ne s'attend sûrement pas à ce qu'un simple garde forestier végéta- →

rien soit en fait une bête sanguinaire avide de chair humaine.

Pouvoirs :

Malédiction : Le Wīhtikōw est un homme maudit. S'il meurt d'une quelconque façon, la malédiction se transmet à la personne qui lui aura infligée les dégâts finaux. Ainsi, elle sera un Wīhtikōw.

Régénération : Le Wīhtikōw peut régénérer 1 PV par tour.



Le monstre

Forestier : Le Wīhtikōw se déplace avec une aisance déconcertante en milieu forestier. Il échappera très facilement à toute tentative de poursuite dans ce terrain.

Camouflage : Le Wīhtikōw vit dans cette forêt et ça se voit... Ou plutôt, non, ça ne se voit pas justement, il est extrêmement difficile de le repérer si celui-ci vous épie.

Mémoire du sang : Si le Wīhtikōw parvient à blesser quelqu'un et qu'il fuit, le monstre pourra très facilement le retrouver juste à l'odeur de son sang.

Apparition : Le Wīhtikōw n'apparaît que lorsque celui-ci est tiraillé par sa faim.

Attaque : Griffes (2 dégâts), Mâchoire (3 dégâts).

PV : 12.

Armure : 0.

Faiblesses :

Pour détruire complètement un Wīhtikōw, il faut arracher son cœur battant et le jeter dans un brasier en psalmodiant un rite amérindien. Néanmoins, faites attention à la malédiction. Celui qui percera le cœur héritera d'elle. Certains disent qu'en enchantant un objet pour qu'il agisse comme un réceptacle, on peut y transférer magiquement la malédiction. Cependant, cela n'a jamais été testé. Les Chasseurs peuvent l'apprendre via Lowell Crawley, l'ancienne bibliothèque ou dans les archives du central.

Aides de jeu

Les scènes de coupe

Comme dans toute **série télévisée**, nous vous conseillons d'intégrer çà et là des **scènes de coupe**, qui viendront **dynamiser** votre enquête. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de scènes de

coupe que vous pourrez inclure dans votre récit :

■ **Daffy Mayfield**

« *Daffy Mayfield discute avec un autre qu'on ne voit pas, au beau milieu de la forêt, à propos d'une bête sauvage qui rôderait depuis quelques temps. Il semble fatigué par toutes ces affaires de meurtres. Il se retourne alors pour observer la jeep de son interlocuteur. Il entend alors des bruits de chairs qui se déchirent juste derrière lui, là où l'autre devrait se tenir. Se retournant brusquement, il n'a pas le temps d'émettre le moindre cri alors que de longues griffes viennent lui arracher la gorge.* ».

■ **Lowell Crowley**

« *Lowell Crowley arpente la forêt du Yellowstone avec un genre de radar. Il entend soudainement un bourdonnement devant lui. Se dirigeant vers la source du bruit, il découvre alors un charnier des plus atroces, l'obligeant à se couvrir le visage, tant l'odeur est atroce. Pris d'horreur par un spectacle si macabre, il n'entend pas son radar émettre des "bip" de plus en plus rapidement. Une ombre fond alors sur lui et en quelques coups de griffes, son corps vient rejoindre le charnier qu'il contemplait.* ».

Un arc narratif possible : Jackson et les Amérindiens

Une légende parle d'un trappeur nommé Jack, qui terrassa un Nécromancien d'origine amérindienne et qui inhuma la dépouille du sorcier dans un tombeau situé sous Jackson. Mais c'était il y a bien longtemps. Aujourd'hui, le Yellow Hills, le motel, est bâti sur le cimetière. L'âme damnée de ce Nécromancien pourrait se réveiller afin de reprendre cette terre conquise. L'Homme a beaucoup trop maltraité Mère Nature et la vendetta arrivera pour nettoyer le monde. Jackson pourrait alors devenir le premier lieu touché par cette vengeance ancestrale. Il faudra tenter de l'arrêter avant que cela ne se propage à d'autres contrées, au risque de réveiller les forces des sépultures indiennes proches.

Compte à rebours

Jour : Un nécromancien commence à lever ses macabres forces du cimetière situé sous Jackson. Rien n'est encore visible mais il gagne vite en puissance.

Pénombre : La ville est envahie d'une épaisse brume qui plonge ses habitants dans la confusion. Le Nécromancien en profite pour libérer ses troupes et ensorceler les personnes capturées par ses sbires.

Crépuscule : Quelques personnes réussissent à s'en sortir et se terrent dans leur maison ou dans le *diner*. En ville, on perçoit les cadavres contrôlés par le Nécromancien errer à la recherche du moindre signe de vie.

Coucher de soleil : De courageux habitants de Jackson tentent une sortie de leur abri afin de s'échapper de la ville et avertir les autorités. Des pertes sont à prévoir durant cette fuite.

Tombée de la nuit : Le Nécromancien s'est barricadé dans le motel de la ville afin de canaliser ses pouvoirs et commencer la conquête d'autres lieux.

Minuit : Les sbires du Nécromancien entament une lente marche vers les limites de la ville pour asseoir le contrôle du Nécromancien sur d'autres villes. Ce dernier se retrouve avec quelques sbires dans le motel.

Erwan Lu
Relecture *JF Beney*
Illustrations *Mathilde Marlot*

Du rythme !

À vous de définir si vous souhaitez faire intervenir d'autres scènes de coupe, dans un souci d'ambiance, ou bien pour débloquer certaines situations. Quoi qu'il en soit, gardez en tête que cet outil est avant tout destiné à rythmer le jeu et apporter une temporalité à l'ensemble du récit.
Nous vous conseillons d'ailleurs de finir sur un épilogue sous forme de scène de coupe, afin de clore les thématiques amorcées durant l'épisode.

MENACE X

Chroniques Oubliées Contemporain



SAISON 1 - GUERRE SECRÈTE

Voici la première partie de la campagne officielle de COC Menace-X. Si vous n'avez pas mis la main sur *Casus Belli #26*, alors il vous manque le supplément de base publié dans ce précédent numéro de votre magazine préféré. COC Menace X est un one-shot « *univers* + *règles* + *campagne* » pour *Chroniques Oubliées Contemporain*. Après la description du monde, la création de personnage, les règles spécifiques et un scénario d'introduction, vous trouverez dans ce numéro la première saison de la grande campagne à mystère qui anime l'univers. Si chaque scénario fournit les clés nécessaires à sa maîtrise, vous trouverez dans les prochaines pages divers conseils plus généraux ainsi qu'un petit bestiaire reprenant les caractéristiques et descriptions des extraterrestres que les agents de l'Initiative devront affronter durant cet arc narratif. Cette introduction se termine par des aides de jeu sous la forme d'extrait de rapport d'autopsie que vous pourrez transmettre à vos joueurs aux moments opportuns.

Conseils de maîtrise

Une escouade et une équipe

Comme expliqué précédemment dans *CB#26*, cette campagne est écrite pour deux groupes de PJ construits selon des règles différentes : une escouade d'AX51 créés à partir des règles de COC-X qui débute la campagne au niveau 2 ; une équipe de civils créés à partir des règles de COC qui débute la campagne au niveau 1.

Il est précisé en introduction de chaque scénario quel type de PJ est concerné par la mission à venir. Gardez à l'esprit cependant qu'à la fin d'un scénario, l'ensemble des personnages gagne un niveau – même si tous n'ont pas participé à l'aventure.

Ancrer dans le réel

La plupart des villes, lieux ou hôtels cités dans les prochaines aventures existent vraiment. Si l'objectif est de renforcer l'immersion et le réalisme des aventures, vous pouvez également vous servir de cette « *authenticité* » pour effectuer une recherche rapide *via* des logiciels tels que *Google Map®* et sa fonction *StreetView®*, et proposer des plans, photographies des lieux et autres captures d'images satellites. Certains joueurs apprécient tout particulièrement cet ancrage dans le réel.

Adapter les épreuves

Les scénarios ont été écrits pour produire une certaine variété d'épreuves et permettre à tous les types de personnages de s'épanouir et d'avoir un intérêt. Cependant, il n'est pas dit que toutes les options de jeu aient été couvertes pour autant. De plus, les joueurs ont souvent des idées très ingénieuses pour utiliser les capacités de leurs personnages.

N'hésitez pas à adapter les défis proposés, à modifier les scénarios ou à rebondir sur les idées de vos joueurs, même si la proposition ne rentre pas parfaitement dans les effets décrits par la capacité utilisée : les PJ disposent d'un équipement de pointe et d'un entraînement de haut niveau !

Auteur : Mikael Poujol
Textes complémentaires : Thomas Berjoan
Illustrations : Igor klymenko
Plans : Laurent Miny

Gérer la mort / l'échec

Les missions menées par les agents de l'Initiative ne sont pas de tout repos, et leur échec ou la mort d'un PJ sont des drames à envisager, capables l'un comme l'autre de mettre un terme prématuré à une campagne. Rassurez-vous : s'il s'agit là toujours d'événements frustrants, mais il ne s'agira pas d'une catastrophe pour cette première saison. Cela pourrait même mettre vos joueurs sous pression et augmenter le plaisir global tiré de la campagne. À vous, cher MJ, de voir ce qu'aime votre table. Mais notre conseil : n'hésitez pas à dézinguer un PJ lors de cette première saison si vos joueurs ne comprennent pas le réalisme et le danger inhérents à ce jeu. Le scénario 4 vous donnera une excellente occasion de le faire pour un cliffhanger à la fin de la saison 1.



Esther Lindeman, un des prétirés AX51 (voir Casus 26*)*

La mort d'un agent est toujours une perte sévère pour l'Initiative, à tous les niveaux : le temps investi dans la formation de la victime, son équipement coûteux ou encore son expérience inestimable. Malgré tout, il est toujours possible de remplacer un agent : les ressources du Conseil sont impressionnantes et les recrues de choix au sein des divers corps militaires ne manquent pas. Au niveau narratif, à ce stade de la campagne, la perte d'un agent n'est donc pas préjudiciable.

L'échec d'une mission représente un risque bien plus manifeste. Pour les trois prochains scénarios, un échec n'impacterait pas beaucoup la chronologie de la campagne, même sur le scénario 4. Le réel problème de l'échec d'une mission concernerait plutôt l'évolution de la base.

En effet, s'il est vrai que la base évolue avec la montée de niveau des PJ, l'obtention de la plupart des Points d'Etude (PE) dépend de leurs actions lors des scénarios – et donc directement de la qualité de leur réussite. Or, la base fournit de nombreux atouts pour les agents. Il est ainsi possible de se retrouver avec des scénarios bien plus difficiles, voire trop difficiles.

Il est possible de contourner ce problème en modifiant la difficulté des affrontements, en proposant de courtes missions annexes pour combler le déficit en PE, ou en ignorant simplement cette perte en la justifiant au niveau narratif par les réussites d'autres escouades de l'Initiative.

Modifier le rythme de la campagne

La campagne officielle de COC-X a un rythme très rapide : 10 scénarios répartis sur deux groupes de PJ aboutissent à une montée de niveau globalement deux fois plus rapide. Certains MJ ou joueurs pourraient être frustrés par une progression aussi fulgurante. Il est alors

possible de ralentir sensiblement la cadence en introduisant des scénarios annexes, des missions entre les missions.

Étant donné le mode de publication des secrets au fil des saisons, et donc la part de flou important dans laquelle est laissé le MJ, la tâche pourrait sembler délicate, mais pas tant que cela : il suffit de s'appuyer sur les adversaires présentés dans ces pages et de respecter le mode d'action des extraterrestres durant cette seconde phase de l'invasion (*cf.* le Scénario 4 pour plus de détails à ce sujet). Voici quelques synopsis :

Escouade AX51 :

- **Missions de nettoyage** : Similaire au climax de départ du Scénario 2, il est possible de varier la situation en impliquant des civils (par exemple un crash en ville ou à proximité d'un centre commercial – il faudra alors sauver le maximum de personne tout en nettoyant le lieu de toute présence extraterrestre), ajouter une notion d'urgence avec un compteur de tours (que se passerait-il si la centrale nucléaire voisine avait été touchée dans l'affrontement avec l'intercepteur ?) voire impliquer les familles des PJ (comment garder le secret et son sang-froid quand un proche est une victime collatérale potentielle ?).
- **Mission d'escorte** : Les extraterrestres se montrent de plus en plus agressifs vis-à-vis de cibles qu'ils jugent stratégiques selon leurs propres critères – encore obscurs aux yeux de l'Initiative. Le Conseil a des intérêts à protéger et pourrait engager l'escouade dans la protection d'un train ou d'un bateau au chargement particulièrement précieux pour le membre concerné. Nul besoin de précision quant à la nature des marchandises (Des matières premières précieuses comme du platine ou de l'uranium ? Des cargaisons d'outils de mesure de haute précision ? Peut-être même des moyens humains, tels que des ingénieurs ou des scientifiques ?).

Équipe Civile :

- **Enquête « *silence de plomb* »** : À Nuremberg (Allemagne), des gens meurent. À chaque fois, des accidents domestiques classés sans suite. L'Initiative craint que les extraterrestres soient à l'œuvre et tentent de faire taire des personnes disposant d'information utiles. Il s'agira en fait d'une ancienne cellule de l'armée allemande cherchant à faire le ménage après un projet gouvernemental avorté. Cellule qui ne peut se permettre de laisser les PJ s'en sortir vivants.
- **Enquête « *vie antérieure* »** : Skępe, en Pologne. Un hôpital psychiatrique sur une colline au loin, dans l'arrière-pays. Deux patients qui décrivent des rêves étranges. Rien d'inhabituel s'il n'y avait pas de ressemblance étrange avec des extraterrestres dont ils ne sont pas censés avoir entendu parler ou même vu la moindre image. Une fois sur place, les PJ se retrouvent dans une ambiance glauque, avec des aides-soignants aussi dérangés que leurs locataires et des médecins qui rêvent de leur ouvrir le crâne. Quant aux patients ? Des polymorphes qui ont perdu l'esprit et qu'il faudra réussir à extraire avant qu'ils ne deviennent *enragés*.

En jouant les missions annexes, prenez garde à l'équilibre global de la campagne, notamment en termes de niveau et d'évolution de la base. Par exemple, vous pouvez accorder des montées de niveaux uniquement aux PJ ayant joué le scénario (et donc pensez à alterner AX51/Civils). Dans ces conditions, la base de l'Initiative ne gagne un niveau que tous les deux montées de niveau des PJ (lorsque chaque équipe a pu jouer un scénario donc).

Enfin, en ce qui concerne l'attribution des points d'étude, il faut un gain maximal 8 PE lors de cette saison.

ERRATA CB#26

Le fusil de précision

Maître Laurent Kegron Bernasconi a apporté la lumière sur le forum de discussion de notre éditeur. En ce qui concerne le fusil de précision donc de rééquilibrer ainsi la règle :

* *cette arme permet d'ajoutez un dé de DM en cas de tir couché et visé*

Bestiaire

Ce bestiaire regroupe l'ensemble des adversaires qu'affronteront les PJ durant cette saison. Certains ennemis sont des évolutions d'extraterrestres déjà rencontrés – par un équipement plus performant ou des capacités psioniques plus poussées. Ainsi, la description de ces créatures n'est pas reprise ici, référez-vous au scénario #01 pour cela.



Cyborg II

Le Gris – II

Description

Un peu plus robuste, la peau moins blafarde et l'épiderme plus ferme, le *gris II* donne l'impression d'une version moins maladive, plus adaptée à l'environnement terrestre.

Les caractéristiques

Taille moyenne

NC 2

FOR -2 **DEX** +1 **CON** -2

INT +3* **PER** -1 **CHA** +2

PV 18 **INIT** 14 **DEF** 13 **DEF PSI** 15

RD 4 – *Organique*

Attaques

Pistolet Plasma Léger +4 **DM** 2d8+1
Propriétés : Léger, fiable, moléculaire, perforant

Attaque Psi +7

Capacité(s) spéciale(s)

Contrôle Mental : Après avoir réussi une Attaque Psi contre une cible portée moyenne, le Gris prend le contrôle de celle-ci pendant 1d3 tours. L'initiative de la cible devient celle du Gris, qui ne peut agir pendant le contrôle.

Le Cyborg - II

Description

De façon surprenante, les équipements de cette version du cyborg sont plus peu plus couverts par de la chair. La créature n'en reste pas moins profondément repoussante.

Les caractéristiques

Taille moyenne

NC 1

FOR +1 **DEX** +0 **CON*** +1

INT -1 **PER** +1 **CHA** -1

PV 15 **INIT** 11 **DEF** 12 **DEF PSI** 15

RD 2 – *Blindée* / 2 – *Organique*

Attaques

Pistolet Plasma Léger +5 **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.

Le Polymorphe

Description

Le polymorphe est une créature particulièrement délicate à décrire, capable d'adopter la forme, la couleur et la texture de son choix. Si reproduire des vêtements ou des objets ne lui pose pas de réels soucis, revêtir une forme organique exacte – tel un humanoïde – nécessite d'ingérer une quantité suffisante de l'ADN de la cible à reproduire. Quand il ne cherche pas à reproduire quelque chose, le polymorphe peut adopter une forme libre, appelée « *forme protoplasmique* », dont la nature exacte dépend des besoins du moment. En général, une forme protosplasmique est munie d'excroissances grotesques et monstrueuses, telles des tentacules, des griffes géantes, des membres fins et longilignes ou encore des imitations de mâchoires acérées.

Un polymorphe respecte la plupart du temps son ratio taille/volume. Il lui est possible d'adopter des formes extrêmes, comme des mares d'huiles fine et inertes par exemple, mais la transformation est alors bien plus lente et demande plusieurs minutes de mutation.

Les caractéristiques

Taille moyenne

NC 2

FOR* +3 **DEX** +2 **CON*** +3

INT +0 **PER** +0 **CHA** +2

PV 15 **INIT** 14 **DEF** 12
DEF PSI 15

RD 4 – *Organique*

Attaques

Lacération +6 **DM** 2d8+3
Propriétés : Tranchant

Capacité(s) spéciale(s)

Digestion (L) : En réussissant une attaque de contact contre une cible, le polymorphe l'englobe entièrement et libère des sucs acides qui dissolvent toute matière organique. Il assimile alors l'ADN et commence à enregistrer les informations qu'il contient. Dès ce tour, et à chaque tour suivant, la cible subit 1d10 DM ignorant toutes les RD. À son tour, la victime peut tenter un test de FOR difficulté 13 pour tenter de se libérer.

Transformation (L) : Le polymorphe peut prendre l'exacte apparence et caractéristique physique de →



Le polymorphe

toute cible organique ayant perdu au moins la moitié de ses PV par l'usage de la capacité « *Digestion* ». Revêtir une forme organique d'une catégorie de taille supérieure ou inférieure à la taille actuelle demande 5 minutes par catégorie d'écart.

Déplacement protoplasmique : Sous forme protoplasmique, un polymorphe peut ramper sur pratiquement toutes les surfaces.



Le polymorphe enragé

Le Polymorphe enragé

Description

Le Polymorphe enragé a perdu toute capacité de transformation raisonnée, il est limité à la forme protoplasmique. Plus grand, plus gros, plus monstrueux et complètement incontrôlable.

Les caractéristiques

Taille Grande

NC 4

FOR* +8 **DEX** +0 **CON*** +3

INT -1 **PER** +1 **CHA** +0

PV 30 **INIT** 10 **DEF** 12 **DEF PSI** 13

RD 4 – *Organique*

Attaques

Lacération +10 **DM** 2d6+8
Propriétés : Tranchant

Capacité(s) spéciale(s)

Déplacement protoplasmique : Sous forme protoplasmique, un polymorphe peut ramper sur pratiquement toutes les surfaces.

Le Commandeur

Le commandeur est une créature qui intervient dans le Scénario 3. Cependant, elle n'a pas pour vocation à être affrontée aussi tôt dans la campagne et reste une des créatures les plus puissantes de l'univers de COC-X. C'est la raison pour laquelle ses caractéristiques ne sont pas transmises ici, uniquement sa description.

Description

Cette créature ressemble de loin à un *gris* : la même peau blafarde, les yeux immenses, sombres et sans pupilles, un corps longiligne et presque squelettique. Cependant de nombreux critères physiques diffèrent : le commandeur est plus grand, tandis que son crâne est nettement plus gros, reposant partiellement sur leur nuque. Leur cerveau est hypertrophié, à tel point qu'on devine ses circonvolutions sur leur boîte crânienne.

Plusieurs implants cybernétiques dorsaux visent à renforcer leur structure musculaire, incapable d'assumer une telle masse. Sans cela, le commandeur se briserait la nuque au moindre mouvement.

Enfin, contrairement au *gris*, il n'est pas possible d'interpréter le genre d'un *commandeur*, l'entité semblant asexuée.



Le commandeur

Les sondes

Description

Ces drones volants de petites tailles de forme sphérique d'une quarantaine de centimètres de diamètre disposent d'un arsenal variable en fonction de leur rôle. Les sondes de reconnaissance ont des moteurs silencieux et sont bardées de senseurs pour un armement minimal, tandis que les sondes de neutralisation sont chargées de grenades et autres gaz incapacitants.

En tant que machine, ces créatures n'ont pas de DEF PSI et sont donc insensibles aux capacités psi la ciblant.

Les caractéristiques

Sonde de neutralisation

Taille petite

NC 2

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT +0 **PER** +1 **CHA** –

PV 5 **INIT** 15 **DEF** 16 **DEF PSI** –

RD 10 – *Blindée*

Attaques

Lanceur plasma léger +5 **DM** 2d8 **Propriétés** : Léger, fiable, moléculaire, perforant →

Capacité(s) spéciale(s)

Gaz Neurotoxique (L) : La sonde libère autour d'elle sur une zone de 4 m de diamètre un gaz neurotoxique. Toutes les cibles prisent dans la zone doivent réussir un test de CON difficulté 18 sous peine de subir un malus de -5 à tous leurs tests pendant 1d3 tours. Ce malus s'applique également à la DEF et à l'Init (mais pas à la DEF PSI).

Sonde de reconnaissance

Taille petite

NC 2

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT +0 **PER** +3 **CHA** –

PV 5 **INIT** 15 **DEF** 16 **DEF PSI** –

RD 10 – *Blindée*

Attaques

Lanceur plasma léger +7 **DM** 2d8+4
Propriétés : Léger, fiable, moléculaire, perforant

Le Colosse

Description

Monstruosité démesurée, le colosse ressemble vaguement à un robot géant en forme de crabe. Un corps large et ovale sur lequel repose plusieurs armes lourdes telles qu'un lance-missile et des mitrailleuses plasma ; deux énormes pinces capables de broyer ou de trancher n'importe quel matériau ; la chose avance sur quatre pattes cybernétiques.

En tant que machine, cette créature n'a pas de DEF PSI et est donc insensible aux capacités psi la ciblant.

Note : le lance-missile ne dispose pas d'une précision suffisante pour être utilisé en combat tactique, il n'est employé que pour le combat contre des véhicules. Se référer à la capacité « *Lance-Missile* » de l'Interface Mech pour en connaître les spécificités – en utilisant des grenades défensives plasmatiques.

Les caractéristiques

Taille Grande

NC 6

FOR* +8 **DEX** +0 **CON*** +8

INT -1 **PER** +1 **CHA** +0

PV 65 **INIT** 12 **DEF** 12 **DEF PSI** –

RD 5 – *Blindée*

Attaques

Lacération +10 **DM** 2d6+8
Propriétés : Tranchant

Mitrailleuse plasma +10 **DM** 4d10+6
Propriétés : Fiable, moléculaire et perforant

Capacité(s) spéciale(s)

Déplacement tactique : Le colosse est lent mais a le pied sûr. Chaque déplacement ne couvre que 10 m mais il ignore les terrains difficiles. De plus, il peut gravir les surfaces verticales – pour peu qu'elles soient aptes à supporter son poids.

Massif : Le colosse est trop gros pour profiter d'un couvert.

Dossiers secrets

Les *dossiers secrets* sont des extraits de rapports d'étude issus du CR à propos des dépouilles extraterrestres ramenées de mission par les agents. Vous pouvez les transmettre aux joueurs une fois qu'une dépouille de ce type a pu être ramenée à la base et étudiée.

Normalement, les agents ne sont pas censés avoir accès directement à ces informations, mais vous pouvez le faire par l'entremise d'un PNJ scientifique (par exemple Zofia Osiecki , *cf.* Scénario 2). Soignez ce PNJ, il aura une grande importance pour la suite de la campagne.



Le colosse

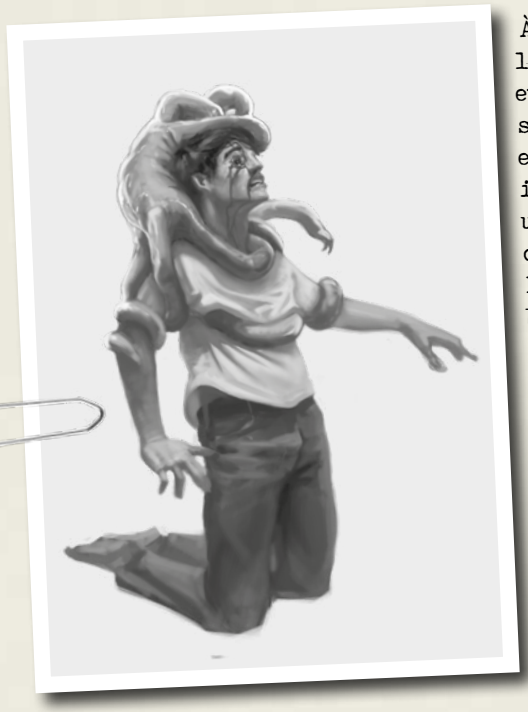
LE FOREUR

Le foreur est une créature singulière. Sa chair n'est qu'une couche protectrice graisseuse sans aucun organe sous laquelle se trouve un endosquelette mécanique intégralement motorisé. On peut conclure sans risque que le foreur est une créature artificielle, mise au point par les extraterrestres pour remplir une fonction bien précise.

La mission des foreurs reste aujourd'hui une énigme, mais les nanodentrites émises par l'orifice ventrale jouent forcément un rôle central : le foreur se fixe à un humain, creuse chair et os jusqu'à atteindre un axe neurologique majeur - colonne vertébrale ou cerveau - pour y injecter des filaments générés par des nanomachines. Leur croissance est impressionnante mais semble soumise à condition.

CLASSIFIED

En effet, dans la grande majorité des cas, les nanodentrites ne restent en contact qu'une poignée de secondes avec le système nerveux avant de se retirer. Une réaction en chaîne provoque alors la dissolution intégrale de l'ensemble des nerfs, se traduisant par une liquéfaction sanglante des yeux, des hémorragies auriculaires et un affadissement total des muscles.



À de rares exceptions cependant, le foreur réagit différemment et reste lié plus longtemps à sa victime. Le système nerveux est entraîné dans une activité intense, se traduisant par une hyperesthésie proche de convulsions. Malgré tout, la liquéfaction intervient au bout de quelques minutes.

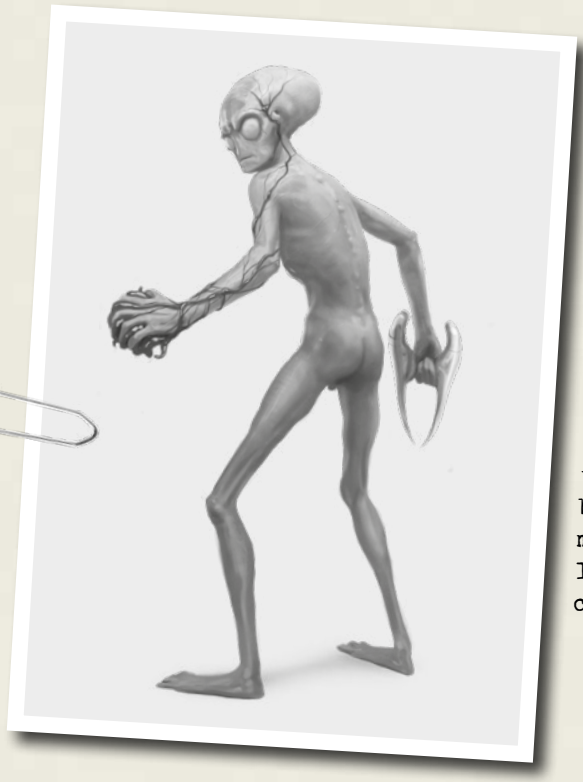
De discrètes perturbations des équipements radio lors de ces contacts prolongés avec les victimes suggèrent une télétransmission de données bien que leur destination et leur contenu restent un mystère.

LE GRIS

L'autopsie d'un gris est une tâche extrêmement délicate tant le cadavre entre dans une phase de décomposition active rapidement après l'arrêt de la fonction cardiaque, rendant pour l'instant impossible toute étude cellulaire voire génétique.

Malgré tout, plusieurs points d'intérêts ressortent de l'examen. Tout d'abord, le gris est une créature hyperspécialisée dans le contexte de l'invasion extraterrestre : son corps n'est pas apte à supporter d'effort physique important à cause d'organes relativement immatures et d'une musculature générale peu efficace. Le développement impressionnant du crâne et de la masse cérébrale le prédispose plutôt au commandement et à l'usage de capacités extrasensorielles exceptionnelles, qualifiées faute de mieux de facultés psychiques ou psioniques.

Tous les sujets autopsiés jusqu'à présent semblent être de sexe masculin, sous réserve d'une interprétation valable des organes génitaux atrophiés. Ces derniers apparaissent dysfonctionnels, suggérant un mode de reproduction externalisé. Par ailleurs, les critères morphologiques remarquablement identiques entre chaque gris pointent vers une identité génétique analogue d'un individu à l'autre.



Tant que nous serons dans l'impossibilité d'examiner un sujet vivant, nous nous bornerons à des hypothèses mais nous pensons pour l'heure que les gris sont des clones.

LE CYBORG

CLASSIFIED

Voici une créature créée de toute pièce pour mener une guerre totale, cela ne souffre d'aucun doute. Sans l'appareillage cybernétique, ces monstres ne pourraient survivre plus d'une poignée de secondes : il n'y a aucun organe interne qui ne soit pas altéré ou remplacé par des machines. Même le cerveau a été largement envahi par des circuits et autres processeurs.

La technologie présente sur les cyborgs est malheureusement reliée à un système de sécurité qui entraîne la destruction partielle des implants en cas de disfonctionnement majeur des fonctions vitales du sujet. Une précaution bien dommage de la part des extraterrestres, puisqu'elle nous empêche d'analyser et de comprendre directement la nature de ces outils.



De façon surprenante, la portion organique du corps reste remarquablement intacte après la mort du cyborg et les résultats sont formels : le séquençage des chromosomes, malgré quelques mutations, est à plus de 90 % humain.

Nous craignons que les cyborgs ne soient au final que des êtres humains préalablement enlevés par les extraterrestres dont le corps aura été traité et reconditionné pour en faire de parfaits soldats, retournés contre nous-même, parfaitement adapté à l'environnement de notre planète.

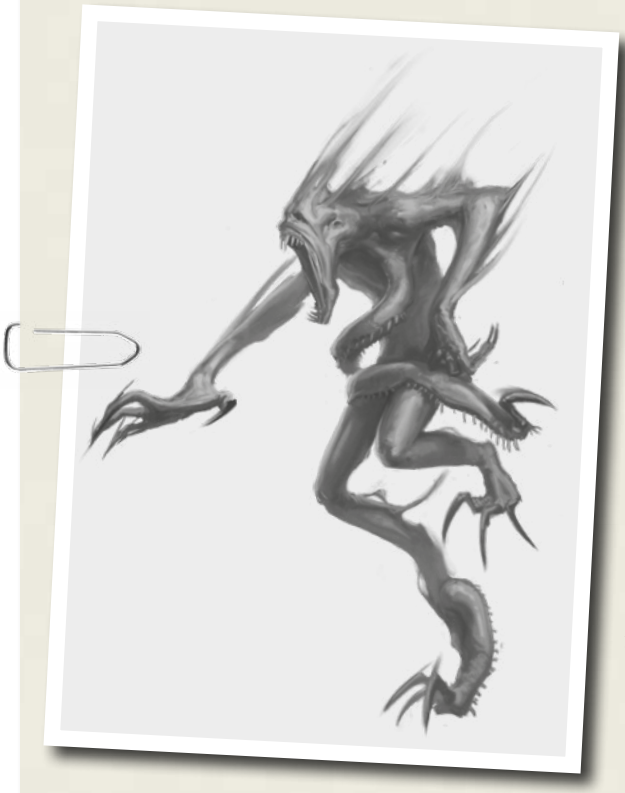
LE POLYMORPHE

Autopsier un polymorphe est une tâche impossible, au sens propre. Une fois morte, la créature perd toute cohésion cellulaire et se liquéfie immédiatement, se changeant en flasque nauséabonde. Comme toutes les formes de vie extraterrestres que nous avons eu l'occasion d'étudier jusqu'à présent, force est de constater que la décomposition intervient très rapidement. Pour l'heure, les tentatives d'explication de ce phénomène ne restent que pures conjonctures.

CLASSIFIED

S'agit-il de formes de vie immatures, créées uniquement dans le but de faire la guerre et donc biologiquement instables ? Viennent-elles d'une dimension ou d'un monde aux propriétés structurelles trop différentes du nôtre ?

Pour en revenir au polymorphe, nous avons la certitude que cette créature est largement composée de ce que nous pourrions appeler des « nanorobots » capables d'analyser et recombiner à l'échelle protéique l'organisme tout entier. Le contrôle central de ces nanorobots reste à déterminer. Nous supposons qu'il existe une forme de cerveau au sein du polymorphe, cible prioritaire d'une destruction programmée de la part des nanorobots en cas de décès de l'individu.



Nous pourrions probablement exploiter cette découverte pour améliorer l'efficacité de nos medkits.

SCÉNARIO 2 - UNE LONGUE NUIT

UN SCÉNARIO POUR COC-MENACE X CASUS BELLI

Quand une mission d'interception aérienne au nord de la Russie se complique par le crash d'un OVNI en milieu hostile, les AX51 se doutent qu'ils vont passer une journée pénible. Lorsqu'il devient clair que des survivants E.T. menacent de se cacher dans un continent immense alors qu'une tempête s'annonce, il y a de quoi regretter de s'être levé…

En quelques mots…

Après le crash d'un OVNI au nord de la Sibérie et un nettoyage du site, il devient clair que des extraterrestres ont survécu et se dirigent vers une ville isolée à quelques kilomètres de là. Au programme : des conditions météorologiques qui se dégradent, empêchant tout soutien extérieur de la base, des experts climatiques beaucoup trop formés au maniement des armes pour être honnêtes, des apparences trompeuses et une station d'étude qui ressemble à une boîte de pandore…

Fiche technique

TYPE • Scénario action et enquête
PJ • Tout niveau
MJ • Tout niveau
Joueurs • 4 PJ AX51 de niveau 3
Escouade Alpha

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTERACTION ★☆☆
INVESTIGATION ★★☆

Introduction

Un peu de contexte

Progression de l'invasion

Si la population ignore l'existence des extraterrestres, ce n'est plus le cas des services de renseignement les plus compétents des différentes nations – a minima des États-Unis et de leurs alliés. L'*incident Philadelphie*, tel qu'il est désormais désigné, constitue une véritable déclaration de guerre.

Officiellement, le terrorisme mondial est monté d'un cran et de nouvelles mesures de protection des populations voient le jour. Quelques courants protestataires tentent mollement de faire barrage à l'installation de ces nouvelles caméras de surveillance, au renforcement des contrôles frontaliers ainsi que dans les aéroports, mais le climat d'insécurité entretenu depuis quelques années par les groupes activistes ont érodé les véhémences libertaires des foules.

Un peu moins d'un mois s'est écoulé depuis l'*incident Philadelphie*. Dehors, rien ne change. Mais l'Initiative continue de scruter les zones d'ombre.

Contexte politique et occulte

Les archives de l'Initiative, collectées à partir des dossiers les plus sensibles de divers services secrets, datent les premières activités extraterrestres à quelques mois, tout au plus une année. Comme souvent, la vérité est d'une autre ampleur : l'invasion a commencé il y a presque trois ans, en Russie du moins.

Par le recours à une catégorie de créatures spécialisée dans l'infiltration – les *polymorphes* –, les extraterrestres ont lentement investi la seconde puissance militaire mondiale pour se forger un allié terrien capable de soutenir au mieux leurs desseins, quels qu'ils soient. Ce n'est plus qu'une question de semaines avant que la Russie ne leur appartienne : le gouvernement est noyauté, tandis que la plupart des postes à responsabilités sont occupés par des *polymorphes*. Rien ne semble capable d'arrêter l'ingénieux plan des envahisseurs.

Rien, si ce n'est un coup du sort : un banal et pathétique accident de la circulation a permis à une cellule encore libre du FSB (voir en marge) de capturer un *polymorphe* et de le transférer dans un laboratoire secret et isolé, au fin fond de la Sibérie dans la petite ville de Dikson. Certains éléments prometteurs des services secrets russes soupçonnent depuis quelques temps des malversations au sein de leur hiérarchie par des décisions incohérentes,



Au menu : exploration d'un OVNI post crash...

des dossiers suspects classés sans suite relatifs à une possible activité extraterrestre ou encore des changements de comportement et d'humeur soudains.

Le *captif* représente une opportunité inestimable de comprendre le complot qui gangrène la Russie et peut-être de mettre au point une arme ou un outil de détection capable de révéler la nature réelle de ces entités infiltrées, dans l'espoir évidemment d'une purge prochaine.

Conscients du danger, les extraterrestres ont lancé une mission d'extermination : une attaque massive visant la destruction complète de la ville de Dikson, de ses habitants ainsi que du centre d'étude. Une mission interceptée par l'Initiative 51, point de départ de l'aventure.

Organisation de la Mission

Suite au Scénario 1 *Code 51*, les joueurs disposent maintenant de deux groupes de PJ. Chaque groupe forme une escouade à part entière qu'il vous faudra nommer. L'escouade d'AX51 reprend la classification proposée dans les règles de *COC-X* tandis que l'escouade des civils est une équipe de terrain d'un genre particulier, unique à ce jour au sein de l'Initiative.

Quelques visages de l'Initiative

Zofia Osiecki : Biologiste polonaise de génie, Zofia est petite, blonde à la peau claire et aux yeux bruns. Attachante et un peu excentrique, elle adore parler de son travail de ses découvertes. Elle n'hésite pas à fournir des extraits des rapports d'autopsie, même si ce n'est pas vraiment autorisé.

Salman Ayache : Physicien algérien, Salman travaille au centre d'armement. Homosexuel refoulé, il éprouve beaucoup plus de facilité à se lier d'amitié avec des femmes qu'avec des hommes, avec lesquels il devient vite trop protocolaire, au point de paraître hautain. Ce qui lui vaut la réputation infondée d'être un homme à femmes.

Dorian Petterson : Médecin américain caucasien, Dorian est en quelque sorte le bras droit du Dr Laennec. Âgé d'une quarantaine d'année, d'un naturel pragmatique et mélancolique, il est amateur de remarques incisives – mais souvent drôles. Comme autant de piqûres stimulantes pour faire bouger les choses.

Vanessa Ciaccio : Membre de l'Escouade *Delta*, Vanessa est une chef d'équipe charismatique aux épaules solides. De nationalité italienne, les cheveux longs et noirs de jais, la peau mate ponctuée de quelques grains de beauté, c'est également une très belle femme.

FSB, la sécurité intérieure à la russe

Federalnaïa sloujba bezopasnosti Rossiyskoï Federatsii, ou *Service fédéral de sécurité de la fédération de Russie*, est le département des services secrets russes chargés de la sécurité intérieure. Ses prérogatives sont larges et de nombreux organismes peuvent être amenés à travailler sous son contrôle.

À partir de ce scénario, l'équipe des AX-51 est désignée sous l'appellation *escouade Alpha* tandis que le groupe des enquêteurs sera appelée équipe Corbeau. N'hésitez cependant pas à changer ces termes à votre convenance. Enfin, il est assumé que les deux équipes ne sont pas de même niveau : les membres de l'*escouade Alpha* sont niveau 3 tandis que les enquêteurs de l'équipe Corbeau sont niveau 2.

Cette aventure, réservée à l'*escouade Alpha*, se découpe en deux parties. Le premier acte prend la forme d'une mission de nettoyage standard d'une carcasse d'OVNI échouée en plein hiver sibérien. Dans le second acte, les PJ suivront les traces d'extraterrestres jusqu'à la petite ville portuaire de Dikson où ils rencontreront des agents cachés du FSB et devront débusquer une nouvelle espèce d'extraterrestre à laquelle ils n'ont jamais été confrontés.

Rapidement, les conditions météorologiques couperont les agents de toute forme de soutien logistique de la part de l'Initiative : ils seront seuls et perdus au milieu d'une tempête hivernale aux températures abyssales.

Prologue

Tranche de vie

Commencez le scénario par un moment de calme à la base. C'est l'occasion d'introduire des PNJ avec lesquels les agents pourront interagir : des scientifiques, des ingénieurs, des agents d'autres escouades, etc. Référez-vous à la marge pour trouver des suggestions de PNJ (certains auront un impact majeur sur la suite de la campagne).

La base de l'Initiative est une fourmilière bourdonnant d'activité, n'hésitez pas à la façonner selon vos envies. Décrivez au mieux les différentes activités auxquelles s'adonnent les PJ entre les missions. Insistez par exemple sur l'importance du Centre de Recherche, ses réussites autant que ses échecs. Décrivez les locaux du Centre d'Intervention et la surveillance permanente opérée sur l'ensemble des satellites. Faites le lien avec la mission précédente, en fonction des actions des PJ et de ce qu'ils ont ramené du terrain. Faites sentir les conséquences à l'échelle géopolitique de leurs actions. N'hésitez pas à fournir

des informations issues des rapports d'autopsie des cadavres extraterrestres ramenés de Philadelphie (*cf. Dossiers secrets*, page 162), à décrire le processus d'élaboration de nouveaux équipements à partir des technologie alien, ou encore à décrire l'actualité dans le monde par un article traitement de la sénatrice Cooper (ou de Bolt si cette dernière n'a pas survécu à l'incident).

Il est 11h51 – heure locale – lorsqu'un signal retentit dans l'ensemble des locaux, jusque dans les dortoirs. Ce signal est connu de tous les AX51 : l''interception aérienne d'un OVNI par un *SBX-4* a été ordonnée par Opération.

David contre Goliath

À ce jour, les interceptions aériennes restent rares et constituent toujours un moment hors du temps au sein de la base. Pendant plusieurs minutes, la vie semble se suspendre tandis que tous les écrans et moniteurs, placés dans chaque salle ou couloir de la base, indiquent en temps réel l'ensemble des données relatives à l'affrontement tel que par exemple, les dommages subis par le SBX ou ses munitions.

L'ensemble du personnel a les yeux rivés sur les images qui défilent dans un climat de tension palpable. D'après les premières estimations, l'OVNI pris en chasse est le plus gros modèle jamais identifié. Catégorisé temporairement Classe 2, son envergure est évaluée à une quarantaine de mètres.

Vous pouvez lire ou paraphraser ceci à vos joueurs :

L'interception se déroule au-dessus de la mer de Kara, à une centaine de kilomètres des côtes nord de la Sibérie, loin de toute agglomération urbaine. Vous assistez donc, impuissants et fébriles, à l'affrontement de la fleur de la technologie humaine face à un ennemi inconnu. Le vaisseau extraterrestre est mobile et rapide, parvenant à éviter ou lancer des contre-mesures aux missiles longues portées du SBX-4 tandis que les mitrailleuses lourdes semblent incapables de perforer le blindage de l'appareil.

En dépit de sa supériorité technologique, l'OVNI ne réplique que par quelques tirs plasma aisément évités. Vous vous interrogez… Cherche-t-il à économiser sa puissance de feu ? Ou à tester les limites de nos chasseurs ? À se moquer de la Terre et de ses habitants ? C'est alors qu'il change soudainement de trajectoire pour se diriger vers le continent, en accélérant sa vitesse. Impossible de déterminer sa destination précise, mais tout indique qu'il fond sur Moscou.

Jouant le tout pour le tout, le SBX-4 tire les missiles expérimentaux Meteor IV, jamais testés en situation de combat, qui frappent dans le mille. L'ovni est durement touché et menace de s'abîmer dans la mer de Kara. Il s'écrase finalement sur le continent.

Sima Nazeri, prétiré agent AX51 (voir Casus 26*)*



Quel est le plan des E.T. ?

L'intervention de l'Initiative a largement saboté la mission des envahisseurs, dont l'objectif était de raser la ville de Dikson : ignorant le degré de protection exact de la structure détenant l'otage E.T., les aliens ont jugé nécessaire de réserver leur puissance de feu pour leur cible prioritaire. Ils ont donc purement et simplement ignoré l'intercepteur SBX dont ils ne soupçonnaient pas une seconde que l'armement serait capable de percer leur blindage. C'était sans compter sur les missiles expérimentaux.
Suite au crash, il leur faut mettre en place une mission alternative et hiérarchiser les priorités. L'objectif absolu reste la destruction des recherches du laboratoire de Dikson : si par malheur les Russes devenaient capables de discerner les *polymorphes* dans leur rang, les extraterrestres perdraient leur allié potentiel le plus précieux. Les quatre polymorphes ayant survécu au crash sont envoyés vers la ville sibérienne.
Les *gris* et *cyborgs* restants sont chargés de tout mettre en œuvre pour détruire l'épave et les technologies qu'elle recèle avant l'arrivée des humains. Tandis que les cyborgs surveillent les alentours, les gris travaillent activement sur le générateur de l'OVNI dans le but de générer une réaction en chaîne prompte à tout faire sauter.
Lorsque les AX51 se présentent sur le site du crash, ce n'est plus qu'une affaire de minutes avant que l'autodestruction ne soit lancée.

Une victoire saluée par des applaudissements et éclats de voix partout dans la base avant qu'un nouveau signal d'alarme ne retentisse : le crash n'a que partiellement endommagé l'appareil. Il y a fort à parier qu'il reste des survivants extraterrestres. L'escouade *alpha* est appelée pour nettoyer le terrain. Immédiatement.

Acte 1, tempête en approche

Ordre de mission

Toute l'escouade se présente rapidement au complet au Centre d'intervention où le Commandant Manendra leur transmet les détails de leur mission. Comme à son habitude, il est calme et posé, énonçant les faits clairement :

- Il s'agit d'une mission de nettoyage : l'objectif est de neutraliser tout extraterrestre présent sur le site du crash. La base ne disposant (probablement) pas encore des moyens de retenir des individus vivants, la solution létale sera, faute de mieux, la seule alternative.
- L'OVNI s'est écrasé dans une région inhospitalière, tant au niveau climatique que géopolitique. La zone commence tout juste à sortir de la nuit polaire : la luminosité ambiante est minimale et les températures sont glaciales, estimée pour l'heure à -10°C. Pour ne rien arranger, de violents vents balayent les lieux et on s'attend à une dégradation dans les prochaines heures.
- Malgré l'hostilité de la Russie, aucune intervention des autorités locales n'est à craindre. Cependant, le site du crash n'est guère éloigné d'une bourgade de quelques centaines d'habitants, du nom de Dikson. C'est un élément à garder en considération.
- On ignore combien d'occupants ont survécu au crash. L'usage d'armes lourdes et des explosifs est autorisée, bien qu'il reste préférable de conserver au maximum l'intégrité de l'ovni au profit du centre de recherche.

Les armures de combat supportent les températures extrêmes et ne devraient pas souffrir des conditions climatiques. En revanche, il n'est pas dit que les

équipements radio et de monitoring de combat ne tombent pas en panne.

Forts de ces informations, les PJ sont libres de s'équiper comme ils l'entendent avant de monter à bord du Skyline quelques minutes plus tard. Il ne leur faudra qu'une heure pour atteindre la mer de Kara.

Profitez de cette scène pour faire un tour de table : quel est le rituel ou l'habitude des PJ pour maintenir leur calme et leur concentration pendant le voyage, période de tension latente propice à l'usure des nerfs ?

Glaciale adrénaline

Après quelques manœuvres aériennes autour de l'épave pour vérifier l'absence de défense automatisée fonctionnelle, l'aéronef finit par se poser à une centaine de mètres du site du crash. Les conditions météorologiques sont effroyables : de fortes rafales de vent soulèvent la neige poudreuse tandis que le champ de vision est largement occulté par de gros flocons s'écrasant sur les visières des armures de combat.

Toutes les attaques à distance à l'extérieur de l'épave souffrent d'un malus de **-5 pour les portées courtes** et **-10 pour les portées moyennes**. Tirer à portée longue est impossible dans ces conditions. Le terrain est considéré comme difficile.

Le paysage, naturellement neigeux et rocheux, est complètement déchiré par l'impact du crash. Incendies, flammes et arcs électriques chaotiques parsèment l'épave de l'ovni tandis que le sillon laissé par sa chute dégage encore des vapeurs presque surnaturelles étant donné le climat.

L'aéronef extraterrestre est méconnaissable : éventré de toute part, des débris jonchent le sol. Il est surprenant que l'accident l'ait altéré à ce point alors que la plupart des missiles à longue portée de l'intercepteur semblaient à peine dignes de piqûres d'insectes. À moins que les joueurs ne fassent le lien eux-mêmes, vous pouvez demander un test d'**INT difficulté 15** : en cas de réussite, le PJ déduit que l'appareil était certainement protégé par un champ protecteur, détruit par l'impact du missile expérimental *Meteor IV*.

Le sillon dessine un terrain suffisamment accidenté pour offrir de nombreuses couvertures partielles (DEF +2). Laissez les joueurs définir leur approche puis lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Malgré les armures de combat, vos sens sont saturés d'informations. Le froid glacial est atténué péniblement par vos tenues isothermes. Une odeur de plastique fondu flotte



Cyborg II

dans l'air. Les rafales de vent violent vont jusqu'à rendre presque inaudible les craquements cybernétiques en provenance de l'épave. Les vapeurs ou fumées obstruent vos champs de vision. C'est presque comme si, en avalant votre salive, vous pouviez identifier le goût brûlant de l'adrénaline se déversant dans votre gorge.

C'est la première fois que vous vous retrouvez en présence d'un engin volant extraterrestre de cette taille. Et malgré son triste état, vous vous sentez écrasés par l'écart technologique qui vous sépare de cette civilisation hostile.

Demandez un test de **PER difficulté 15**. Les PJ qui échouent sont *surpris* pour le premier tour du combat, les autres remarquent à temps la présence de trois silhouettes de *cyborgs II* aux abords de l'épave, à portée moyenne. Les instructions pour ces derniers sont simples : tout mettre en œuvre pour ralentir les AX51 en attendant que leurs alliés provoquent l'autodestruction.

Une fois les cyborgs neutralisés, l'escouade reçoit une communication du **Commandant Carpenter** :

« Escouade Alpha, nous remarquons depuis quelques secondes une augmentation sensible de la température de l'épave. Je craints que les extraterrestres ne soient en train de tenter quelque chose avec le noyau d'énergie du réacteur. En cas d'explosion, nous ignorons quelles seraient les conséquences exactes. Ni si vous seriez capables d'y survivre, même en vous enfuyant… »

Le **Commandant Manendra** prend alors le relais :

« Escouade Alpha, l'objectif principal de votre mission vient de changer : vous devez impérativement empêcher l'autodestruction de l'épave. Selon nos estimations, il vous reste environ sept minutes pour agir. »

Il marque quelques secondes de silence solennel avant d'ajouter :

« Je sais que vous y parviendrez. Bonne chance, soldats. »

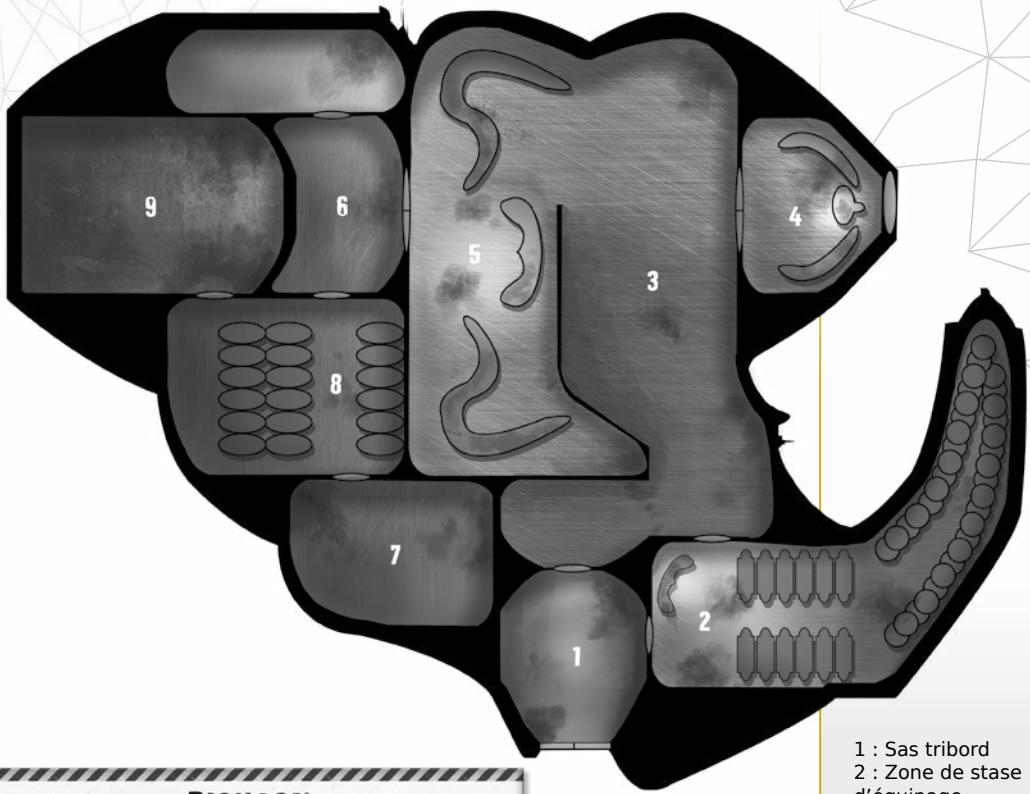
Demandez un **test de CHA *Sang-froid* difficulté 16**. En cas d'échec, les AX51 voient leur tension monter : tant que le réacteur ne sera pas désamorcé, elle ne pourra être inférieure à 2.

Course contre la montre

La carlingue de l'ovni est d'un métal noir de jais qui ne reflète presque pas la lumière. Les rayures provoquées par le crash sont presque invisibles. Toute l'épaisseur du métal est de la même couleur. Quelques diodes discrètes parcourent la silhouette impassible et, s'il n'y avait pas les incendies au flanc bâbord, le spectacle serait d'une monotonie glaçante.

Référez-vous au plan. Les AX51 suivent le sillon creusé par l'ovni et arrivent donc par l'ouest. Toute la partie bâbord de l'épave est ravagée et largement enfouie dans le sol : il n'est pas possible d'y pénétrer par ce biais. Le sas tribord (1) a subi un dysfonctionnement suite aux manipulations du noyau énergétique et ne peut plus se fermer complètement. C'est le seul moyen de pénétrer dans l'engin.

Pour forcer la porte, les PJ disposent de plusieurs options : une grenade placée intelligemment sur une faiblesse structurelle (réussite d'un **test d'INT difficulté 12**) serait suffisant. Un échec au test obligerait à utiliser une seconde grenade pour achever le travail. Forcer manuellement le dispositif se révélerait très efficace aussi, *via* la réussite d'un **test de FOR difficulté 16**. Pirater le système est impossible ici : l'Initiative n'a jamais eu le loisir d'étudier la technologie extraterrestre pour mettre au point des connectiques ou protocoles informatiques adéquats (une situation qui pourrait changer si l'organisation parvient à mettre la main sur cette épave).



1 : Sas tribord
2 : Zone de stase d'équipage
3 : Passerelle de commandement
4 : Poste de pilotage
5 : Pont principal
6 : Atrium
7 : Infirmerie
8 : Zone de stase des polymorphes
9 : Salle des machines

DICKSON
OBJET VOLANT NON IDENTIFIE

L'équipage qui reste à bord se compose de 6 *cyborgs II* (en plus des 3 stationnés à l'extérieur) et de deux *gris II* désarmés. Les gris restent dans la salle du noyau (9) jusqu'à son explosion. L'objectif des extraterrestres n'est pas tant d'éliminer les humains que de les retarder le plus possible : quatre cyborgs sont postés à couvert partiel sur la passerelle de commandement (5) tandis que les deux derniers attendent – toujours à couvert partiel – dans la zone de stase des polymorphes (8).

Une fois les cyborgs de la passerelle abattus, les PJ reçoivent un nouveau message de la part d'Opération. Le Commandant Carpenter leur annonce nerveusement :

« Escouade Alpha, les senseurs du Skyline s›affolent. La température est en train de grimper exponentiellement, rendant caduque notre estimation première. Il vous reste moins de trois minutes. Hâtez-vous ! »

Tactique de combat des cyborgs : *rester à couvert et tirer. Et combattre jusqu'à la mort. Tout simplement. Il va falloir les déloger.*

La porte menant à la salle du noyau est verrouillée : c'est une double porte coulissante dont le panneau de commande se situe au centre. Cependant, elle n'est pas blindée : les PJ dis-→

posent des mêmes options d'ouverture que pour le sas de l'épave.

À peine les panneaux ouverts, les gris lancent leurs attaques psi tandis que des alarmes retentissent dans toute la pièce, indiquant une fission prochaine des particules du réacteur.

Tactique de combat des gris : *les gris restent cachés derrière les lourdes machines pour bénéficier d'un couvert total et utilisent leurs pouvoirs psi contre les AX51. Aucune reddition n'est envisageable.*

Les aliens semblent avoir évolué aussi. Voici le Gris II



Description de l'épave

L'intérieur du vaisseau est très sombre. Difficile de déterminer si c'est par choix ou lié aux multiples défaillances systèmes. Les revêtements intérieurs sont plus chromés, donnant un aspect moins sinistre que l'extérieur. Les appareils extraterrestres fonctionnent à l'aide d'écrans (manifestement) tactiles et de projecteurs holographiques (tous éteints). La plupart des outils sont fissurés et illisibles. Il n'y a pas le moindre indice à portée de vue permettant d'identifier l'alphabet ou la langue écrite des extraterrestres.

L'épave n'est pas à l'horizontale : la carlingue est enfoncée dans le sol sur un angle de presque 20 degrés et le vaisseau ne dispose pas (ou plus ?) de système de compensation de gravité. Le sol est assez rugueux pour éviter de glisser mais les attaques de mêlée souffrent de ce déséquilibre : toutes les **attaques de contact subissent un malus de –3**.

1. Sas tribord : Cette zone d'accès, bien que large, reste trop étroite pour permettre le transit de gros engins motorisés. Elle a été manifestement étudiée pour le seul passage d'individus ou de chargements de taille modérée.

2. Zone de stase : Une grande et vaste pièce à l'ambiance glauque. On y retrouve quelques paillasses spartiates sans matelas ni couverture et encore moins d'effets personnels suggérant que des personnes utilisent ces lieux pour se reposer. Au fond de la pièce trônent d'impressionnants sarcophages technologiques, intégralement vides. Les sarcophages sont destinés aux *gris* tandis que les paillasses servent à la mise en veille des *cyborgs*.

Renversés et cabossés, diverses machines et outils d'entretien cybernétiques gisent sur le sol.

3. Passerelle de commandement : La plus grande pièce du vaisseau, c'est également la plus accidentée par le crash. Toute la partie bâbord de la salle est éventrée et déchirée, tandis que terre et roche ont fait irruption dans le vaisseau. Une épaisse fumée toxique

inonde la pièce, limitant la visibilité. Quelques pupitres informatiques sont encore en flammes et, ponctuellement, des câbles déchirés crachent un arc électrique. Deux cadavres de cyborgs sont encastrés dans les murs, crucifiés par des structures métalliques déchirées. Enfin, on peut remarquer la dépouille d'un *gris* à côté du sas menant vers le poste de pilotage, la colonne vertébrale décrivant un angle impossible et la tête explosée par un tir d'arme – le malheureux a certainement été achevé par ses alliés.

Les AX51 qui pénètrent dans la pièce doivent réussir un **test de CON difficulté 12** pour ne pas subir un malus de -2 à leurs tests à cause des fumées toxiques.

4. Poste de pilotage : La pièce ne possède pas de siège distinctif suggérant une place dédiée pour le capitaine ou le chef – en admettant que les extraterrestres utilisent un concept de hiérarchie équivalent. Un large panneau de commande barre le passage vers une immense baie vitrée blindée partiellement fissurée.

5. Pont principal : Zone en contrebas de 4 m de la passerelle de commandement, on y accède normalement par deux escaliers détruits par le crash. Il existe probablement d'autres systèmes de déplacement que ces escaliers mais les PJ n'ont ni le temps, ni les connaissances nécessaires pour les révéler. Sauter demande un **test de DEX *Acrobatie* difficulté 12** sous peine de subir 1d4 DM (non réductible par les RD). Par la suite, escalader exigera un **test de FOR *Escalade* difficulté 14**.

6. Atrium : Une zone assez centrale disposant de plusieurs sas d'accès vers le reste des installations du vaisseau. Non fonctionnelle, c'est également ici que se trouve une rampe d'embarquement ventrale du vaisseau.

7. Infirmerie : Cette pièce ne ressemble en rien à une infirmerie, mais plutôt à une sorte de mélange entre un atelier d'entretien cybernétique et un laboratoire de biogénétique. Difficile de s'y retrouver dans le chaos généré par le crash. On remarque pêle-mêle des pièces de rechange servant à réparer les cyborgs, des cuves pleines d'un gel verdâtre qui se répand lentement sur le sol à travers les fissures, des compresses et autres matériels médicaux…

8. Zone de stase des polymorphes : Cette zone est étrangement aseptisée et propre malgré l'accident. Elle ne contient que quatre énormes sarcophages métalliques posés verticalement. Ils sont tous ouverts et vides. Impossible de déterminer ce qu'ils pouvaient contenir.

9. Salle du Noyau : C'est ici que sont retranchés les derniers survivants après avoir trafiqué les commandes du générateur du vaisseau. C'est une des seules pièces qui soit éclairée et où les écrans de contrôle soient fonctionnels. C'est l'occasion de découvrir l'alphabet des extraterrestres pour la première fois sur les moniteurs : incompréhensible et riche en symboles proches des idéogrammes chinois (un PJ maîtrisant le chinois est incapable de traduire).

Une fois les *gris* neutralisés, il ne reste que quelques secondes aux AX51 pour corriger le problème de surchauffe du générateur. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise solution pour cela : faites monter la pression, expliquez que des arcs énergétiques commencent à parcourir les machines et les écrans, qu'une alarme retentit de façon stridente et que tout va bientôt exploser, puis laissez les joueurs proposer une solution. Tenter de pirater la borne de contrôle, toucher à toutes les commandes voire même tirer à l'arme à feu sur certains câbles sont des options envisageables, du moment que les joueurs ont l'impression que tout s'est joué à un fil. Laissez rater une ou deux options, puis la troisième sera la bonne !

Moment de répit

L'adrénaline redescend maintenant que tout danger mortel immédiat est écarté. Les PJ peuvent souffler, faire le tour de l'épave pour inspecter les lieux.

Si un agent inspecte l'extérieur de l'épave et réussit **un test de PER *Pistage* difficulté 13**, il remarque plusieurs traces suspectes dans la neige, arrivant à une conclusion sans appel : des extraterrestres ont quitté le site du crash avant leur arrivée et sont partis en direction de Dikson. Un constat est rapidement confirmé par Opération *via* la communication du Commandant Manendra :

« *Escouade Alpha, nous venons d'examiner en détail les <…> satellites. La qualité est déplorable à cause des condi <…> avons la certitude que des <…> ont quitté le site du crash pour se rendre vers la ville de Dikson. Vous devez vous rendre sur place, enquêter et* élimi <…>. *Par ailleurs, nous avons identifié un véhicule au départ de la ville et se dirigeant dans votre direction. Il dev <…>* »

La communication, déjà très parasitée, s'interrompt brutalement. La tempête de neige naissante empêche toute liaison satellite. Quelques minutes plus tard, les PJ peuvent distinguer au loin les phares d'un chasse-neige qui s'approche prudemment. Il finit par s'immobiliser et une silhouette humanoïde en descend : il s'agit de **Christov Andreevich** (*cf.* marge).

À moins que les AX51 ne se montrent ouvertement hostiles, Andreevich cherchera à jouer la diplomatie – tout d'abord en russe puis dans un anglais tout à fait correct – se présentant pacifiquement comme un ouvrier de la ville de Dikson venu inspecter les lieux avoir vu une explosion à l'horizon (correspondant au crash de l'ovni). Difficile pour vos joueurs de garder la nature secrète de leur mission et de leur intention, mais rien ne les oblige à tout révéler. Laissez-leur expliquer ce que bon leur semble, leur interlocuteur ne leur tiendra guère rigueur – pour l'instant – des failles de leur discours. Il se montrera disposé à les conduire à Dikson s'ils le souhaitent.

Le chasse-neige peut accueillir un total de 3 passagers en plus du conducteur mais, avec leurs armures de combat, seuls deux PJ peuvent prendre place dans le véhicule, les autres devant s'agripper à la carlingue. Il leur faudra environ trente minutes pour se rendre en ville.

De toute façon, le Skyline ne pourrait pas décoller avec la tempête.

Acte 2, l'enfer sibérien

Bienvenue à Dikson

Petite ville portuaire d'environ 700 habitants, cette commune est un des lieux habités les plus au nord du monde. Bien que disposant d'un port et d'une petite piste d'atterrissage, Dikson reste un endroit difficile d'accès, étape presque obligatoire pour les explorateurs ou équipes scientifiques à destination du pôle nord ou du grand nord sibérien.

La faible activité économique concerne essentiellement l'extraction de charbon. Le port reste le principal moyen de communication avec le reste du monde.

Un centre météorologique a été érigé sur l'île à l'ouest, à proximité de l'aérodrome. Ce lieu sert de couverture à un centre de recherche secret développé dans le sous-sol : de fait, l'île est nettement moins peuplée que la partie continentale de la ville et les transits entre les deux zones sont assurées par des véhicules amphibies sous le contrôle d'agents du FSB sous couverture.

Les AX51 peuvent avoir eu accès à la plupart de ces informations avant de

partir en mission ou peuvent rattraper leur retard en interrogeant Andreevich qui se fera un plaisir de les renseigner (sur tous les aspects officiels, bien entendu).

La nuit polaire pourrait donner un aspect assez glauque à cet endroit, avec la lumière blafarde des lampadaires illuminant les façades décrépies et enneigées des vieux dortoirs de mineurs de la périphérie. Mais la tempête de neige occulte presque complètement la visibilité. Il est 1542, heure locale, lorsque les PJ arrivent sur place mais les conditions météo ont complètement paralysé la ville qui semble endormie.

La trace des extraterrestres a été perdue depuis bien longtemps et rien sur place ne laisse penser qu'une attaque est en cours. De toutes façons, tant que la tempête persiste, il est illusoire d'arpenter les rues, aussi Andreevich propose aux PJ de les conduire sur l'île où les installations et dortoirs sont de meilleure qualité. De plus, l'aérodrome sera un lieu idéal pour accueillir le skyline une fois la tempête passée.

Dessein des polymorphes

Les extraterrestres savent que le laboratoire se trouve sous le centre de recherche. La mission initiale ne devait pas faire dans le détail, avec une destruction pure et simple de Dikson. Elle est maintenant requalifiée en mission d'infiltration : leur objectif est de pénétrer le centre, de détruire les données d'étude du sujet capturé et enfin de le libérer – ou de l'abattre.

La structure moléculaire des polymorphes change radicalement après leur décès. Les ET estiment qu'il ne devrait pas être possible pour les humains de mettre au point un système de détection de cette espèce à partir d'un cadavre. Raison pour laquelle un polymorphe a pour ordre de se suicider plutôt que de se laisser capturer.

Rapidement après leur arrivée sur l'île Dikson, les extraterrestres se dirigent vers le centre de recherche. Le seul moyen d'y accéder est de passer par des dortoirs adjacents au centre météorologique et d'emprunter une porte lourdement sécurisée menant à un ascenseur (qu'il faut ouvrir à l'aide d'un mot de passe et d'une reconnaissance rétinienne – il est aussi possible de le pirater avec **un test d'INT *Informatique* difficulté 20**). Cependant, les Russes ignorent tout des formidables capacités d'adaptation des polymorphes : si la porte représente un frein réel – essentiellement à cause du mot de passe – les ventilations et canalisations communes des deux bâtiments constituent des espaces suffisants pour les laisser entrer.

Attaque du polymorphe





1 : Port
2 : Centre-ville
3 : Centre de traitement minier 4 : Aérodrome
5 : Centre météorologique

Ainsi, tandis que deux polymorphes restent dans les dortoirs après avoir tué Stepanovna et Kustova et usurpé leurs identités, les deux autres prennent le temps de parcourir les conduits d'aération par reptation jusqu'à atteindre le centre de recherche. Le temps que les PJ découvrent le pot aux roses, les aliens auront eu le temps de tuer tous les scientifiques et de détruire les données des ordinateurs.

Arrivée sur l'île

Pour se rendre sur l'île, Andreevich se dirige vers le port de Dikson et désigne un large véhicule amphibie brise-glace apte à contenir toute l'escouade. La tempête a rendu la mer capricieuse mais la présence des larges plaques glacées tend à contenir les remous.

Avant de monter dans l'engin, les PJ peuvent remarquer plusieurs détails intéressants. La réussite d'un **test de PER *Pistage* difficulté 15** permet de repérer des traces de « *pas* » dans la glace autour des quais, semblables aux traces éventuellement relevés autour de l'ovni.

Ensuite, la réussite d'**un test d'INT difficulté 15** interpelle le PJ sur la qualité du véhicule amphibie utilisé : malgré la neige et le défaut d'entretien de la carrosserie, l'engin est robuste et probablement de conception militaire. Un détail qui jure avec le reste du tableau. Interrogé à ce sujet, Andreevich expliquera que c'est un rebut de l'armée,mais la réussite d'**un test de CHA *Bluff* difficulté 16** est sans appel : il cache quelque chose.

Lors de la traversée, et après que leur hôte se soit assuré que personne ne parle le russe, ce dernier communique *via* une radio à courte portée avec son équipe présente dans le centre météorologique pour prévenir de sa venue. Un PJ maîtrisant le russe et ayant caché cette information comprend ainsi distinctement que l'ouvrier prépare un comité d'accueil probablement armé.

Quelques minutes plus tard, l'escouade débarque sur l'île et est emmenée jusqu'à un dortoir adjacent au centre météorologique (qui a été vidé de tout son personnel officiel depuis l'arrivée du *captif*). Le vent est tellement puissant que malgré leurs armures de combat, les AX51 sentent le froid leur glacer les os et ont toutes les peines du monde à se mouvoir dans les rues enneigées sans s'enfoncer jusqu'aux genoux.

C'est donc avec une pointe de soulagement qu'ils passent la porte d'entrée

du dortoir (*cf.* plan C) menant vers un grand hall (1), à moitié aveuglés par les flocons, pour être accueillis par cinq individus (le reste de l'équipe russe, *cf.* marge) armés les tenants en joue avec des fusils d'assaut ! Avant que la situation ne dégénère, Andreevich intervient, s'adressant aux PJ :

« *Je suis désolé de cette précaution mais à branche forte, hache aiguisée* (NdA proverbe russe). *Je suis prêt à vous expliquer tout ce que vous voulez savoir, mais je ne peux pas vous laisser errer avec vos armes sans m'être assuré de vos intentions. Évitons un bain de sang et coopérez. S'il vous plaît.* »

Vous avez plusieurs façons de gérer cette situation. Les PJ peuvent simplement coopérer – auquel cas ils sont désarmés et emmenés dans un des dortoirs (10). Vous pouvez aussi invoquer la règle du « *Inutile de résister !* » (voir *#CB9* p. 172).

Enfin, les PJ peuvent estimer qu'avec un équipement de pointe, ils ne risquent rien et se lancer dans un combat qui risque de faire de nombreux morts : les PNJ disposent d'un premier tour d'attaque gratuite, puis continuez l'affrontement en utilisant les règles classiques. Référez-vous aux caractéristiques de l'équipe russe en fin de scénario.

Pour que la suite du scénario soit plus intéressante, arrangez-vous pour que Stepanova ou Kustava, ou plutôt les aliens qui ont pris leur place, prennent rapidement une balle. L'ET reprend alors sa forme protoplasmique. Les agents russes hallucinent un tour de combat puis changent de cible et tentent de l'abattre, ce qui mettra peut-être un terme à l'affrontement avec les PJ. Il vous faudra adapter la suite de l'aventure en conséquence.

Si un agent russe est mort dans le combat, l'équipe, même si elle collabore avec les PJ, va garder une rancune tenace envers les AX51. Vous pouvez imaginer qu'un membre particulièrement attaché au mort va tenter un mauvais coup contre le responsable au plus mauvais moment.

S'il n'y a eu que des blessés, adaptez en fonction. En tout cas, en tant que MJ, cela vous donne une carte dans votre jeu pour pimenter la fin du scénario si besoin…

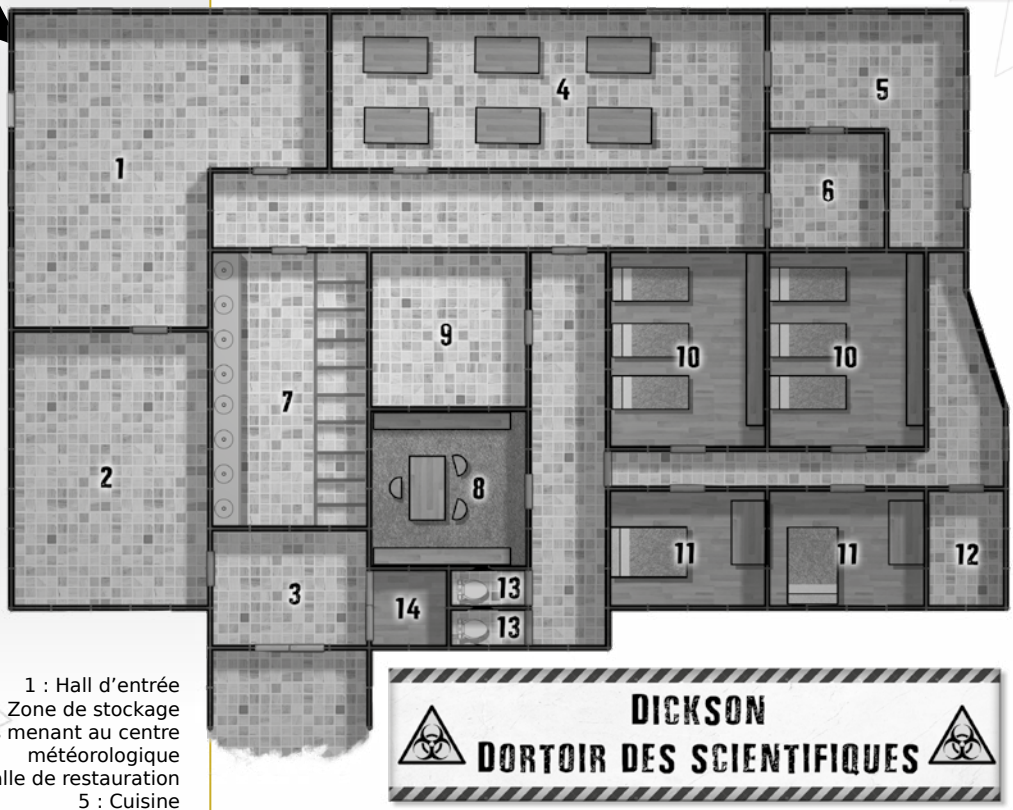
Jouer cartes sur table

Si les PJ ont choisi d'obtempérer, ils sont désarmés intégralement (armure de combat, armes à feu, grenades et armes blanches) et emmenés dans une pièce au calme. Leur équipement est entreposé dans le local technique du FSB (9). Placés sous la surveillance de Stepanovna et de Bagrov, ils ne risquent cependant rien dans un premier temps : en effet, les polymorphes maintiennent le *statu quo* en attendant que leurs comparses infiltrés dans les gaines d'aération aient rempli leur office.

Au bout de quelques minutes, Andreevich rejoint les PJ pour une explication. Après un instant d'hésitation, il propose de négocier des informations de type « *donnant-donnant* » : les AX51 lui révèlent ce qu'ils savent de la menace extraterrestre et il en fait autant.

Menez cet entretien comme bon vous semble. Voici les informations que le russe acceptera de céder sans difficulté :

- Le FSB sait qu'une invasion de la Terre est en cours depuis plusieurs mois. Les données les plus anciennes dont il dispose remontent à 14 mois, sur un incident au Pakistan (attribué à une peste foudroyante d'un village de l'arrière-pays).
- Jusqu'à présent, il ne connaissait l'existence que d'un seul spécimen extraterrestre, appelé « *Polymorphe* ». Une entité capable de prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde.



1 : Hall d'entrée
2 : Zone de stockage
3 : Sas menant au centre météorologique
4 : Salle de restauration
5 : Cuisine
6 : Réserve
7 : Douche
8 : Bureau
9 : Local technique du FSB
10 : Dortoirs
11 : Chambres individuelles
12 : Local technique
13 : Sanitaires
14 : Ascenseur menant au centre de recherche

- Il soupçonne certaines instances russes d'être infiltrées par ces entités.
- Les capacités des polymorphes justifient à elles seules les précautions prises à l'encontre des PJ. D'ailleurs, comment être sûr qu'eux-mêmes n'en sont pas ?
- Tant qu'on ignore comment opèrent ces extraterrestres, les hommes d'Andreevich ont pour instruction de ne jamais rester seuls. Il a pris un grand risque en venant en solitaire à leur rencontre, mais il n'avait guère le choix.
- Le FSB a capturé par miracle un polymorphe vivant et espère mettre en œuvre très bientôt un moyen de distinguer les extraterrestres des humains.

En dernier recours, et si les PJ se montrent particulièrement convainquants (éventuellement *via* la réussite d'un **test de CHA *Persuasion* difficulté 16**), Andreevich avouera que ses hommes protègent les scientifiques responsables de l'étude du *captif*. Le sas d'accès au centre de recherche (3) est gardé en permanence par deux agents et il est le seul à connaître le mot de passe pour l'ouvrir. D'après les scientifiques, ce n'est plus qu'une question d'heures ou de jours pour que leurs recherches aboutissent.

« S'il est vrai que des extraterrestres se dirigent par ici, il est primordial →

L'équipe Russe

Christov Andreevich
S'il se présente initialement comme un ouvrier, Andreevich est en vérité le chef d'équipe de la cellule du FSB responsable de la capture du *polymorphe* et de son acheminement jusqu'à Dikson. Avec ses coéquipiers, il opère sous couverture au milieu des autres habitants, s'assurant qu'aucun intrus à la solde des envahisseurs ne vienne empêcher l'aboutissement des recherches.
Sa connaissance de l'invasion n'est que fragmentaire et limitée à la conspiration dont est victime sa patrie, mais la rencontre avec les PJ lui donne une nouvelle dimension. Il ne peut faire une confiance aveugle aux AX51 mais il est prêt à leur laisser le bénéfice du doute.

Caractéristiques
NC 1
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +1 **PER** +2 **CHA** +1
DEF 11 **PV** 14 **Init** 14
Fusil d'assaut +3 **DM** 2d6+2

Lisenka Stepanovna
Brune, aux yeux verts, Lisenka est la première victime des polymorphes infiltrés dans le centre, alors qu'elle prenait une douche. Elle entretenait une liaison avec Andreevich.

Luka Kustova
Véritable armoire à glace de presque 1,90 m de haut, Luka était un ancien militaire russe avant qu'une vilaine blessure à la jambe de l'oblige à revoir ses ambitions. Il a donc fini par intégrer le FSB. Également victime des polymorphes, son alter-ego ne boîte plus, ce qui pourrait éveiller éventuellement des suspicions.

Semyon Nikitovich
Bedonnant et à l'odeur corporelle un peu rance, Semyon est d'un naturel agréable. Spécialisé dans les interrogatoires et le profilage.

Nil Bagrov
Blond, petit et nerveux, Bagrov arbore en permanence un regard naturellement hostile, bien qu'il soit ouvert à la conversation. C'est un solitaire qui n'aime pas parler de lui ou de son passé et considère que tout inconnu est un ennemi potentiel.

Gavrila Georgiy
Bras droit et meilleur ami d'Andreevich, Georgiy est comme son ombre. Il ne remet jamais en cause son jugement et approuverait probablement ses décisions en toute circonstance.

Caractéristiques
NC 1/2
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0
DEF 11 **PV** 9 **Init** 12
Fusil d'assaut +2 **DM** 2d6+1

que vous nous aidiez à les tenir éloignés du site. Nous ignorons tout de nos adversaires, et quelques bras supplémentaires ne seraient pas de refus. L'avenir de la Russie et de millions d'êtres humains en dépend. »

Loup y es-tu ?

Si l'entretien avec Andreevich s'est particulièrement bien passé, les armes des PJ leurs sont restitués. Dans le cas contraire, ils sont simplement libérés du dortoir et doivent rester sous la surveillance des agents du FSB. Ils ne sont cependant pas contraints dans leurs déplacements au sein du bâtiment, du moment qu'ils ne cherchent pas à passer le sas (3) ou à entrer dans le local technique du FSB (9). Les russes répondront aux questions et se montreront des hôtes relativement prévenants, bien que froids et distants.

Dehors, la tempête bat son plein. Le dortoir est calme mais certains indices inquiétants laissent penser que les extraterrestres sont déjà là :

- Un **test de PER *Observation* difficulté 15** dans la cuisine révèle que la porte menant à l'extérieure à être forcée, le chien de la serrure étant déformé.
- Un **test de PER difficulté 13** dans le local de douche ou dans les sanitaires permet de remarquer que les bouches d'aération du plafond sont fraîchement corrodées.
- Toujours dans le local des douches, il est possible de ramasser un bracelet en or pris dans un siphon d'évacuation (**test de PER *Observer* difficulté 12** pour le remarquer). Les mots « *Для любви, Христов* ». Un PJ capable de lire le russe peut traduire « *Par amour, Christov* ». À défaut, la réussite d'**un test d'INT difficulté 14** permet de se rappeler que les mots Христов était inscrit sur le badge du FSB brandi par Andreevich lors de la précédente scène d'entretien. Il s'agit d'un cadeau de Andreevich à Stepanova avec qui il entretient une relation et dont la jeune femme ne se sépare d'ordinaire jamais.
- En prenant le temps de discuter avec l'ensemble des Russes puis en recoupant les informations, il est possible de pousser les polymorphes dans leurs retranchements en mettant en évidence des incohérences de discours (la blessure à la jambe de Kustova est une piste par exemple, mais il est possible de les coincer sur des connaissances générales telles que des exploits sportifs récents des équipes nationales russes). Pour cela, il faut réussir un **test de CHA** puis un **test d'INT difficulté 14** chacun.

Si les PJ montrent le bijou à Andreevich, il blêmit. Idéalement, prévoyez la présence de Stepanovna dans la pièce au moment de la révélation (par exemple dans la salle de restauration). Le russe tient alors bracelet en évidence, guettant une réaction de la jeune femme, avant de dégainer son pistolet lourd et de faire feu. Au lieu de répliquer par les armes, les deux polymorphes passent en forme protoplasmique et engagent le combat.

N'hésitez pas à sacrifier dans l'affrontement un ou plusieurs agents du FSB. Si Andreevich venait à périr dans le combat, prévoyez simplement quelques phrases d'agonie où il révélera qu'il entretenait une liaison avec Stepanovna, la gourmette étant un présent de sa part. Quand les PJ lui ont montré le bijou et dit où ils l'avaient trouvé, il a immédiatement compris le problème. Enfin, il soufflera le mot de mot de passe pour ouvrir le sas dans un dernier soupir.

Assister à la mutation protoplasmique d'un polymorphe est à la fois un choc et une révélation pour les agents du FSB : ils n'avaient pas conscience de capacité de mutation aussi importante des extraterrestres. Si les PJ ont remarqué les atteintes des bouches d'aération et qu'ils réussissent **un test d'INT**

difficulté 13, ils déduisent immédiatement que le laboratoire est probablement déjà attaqué et qu'il n'y a pas une minute à perdre.

Trop tard…

Que les PJ pénètrent dans le laboratoire, accompagnés d'Andreevich ou à l'aide du mot de passe et d'un œil fraîchement prélevé sur son cadavre (à défaut **un test d'INT *Informatique* difficulté 20** pour pirater l'accès), ils découvriront une scène d'horreur lorsque les lourdes portes blindées de l'ascenseur s'ouvriront enfin : partout où se porte leur regard, il n'y a que des giclées de sang ou des cadavres démembrés de scientifiques, tandis que l'éclairage défaillant maintient certains couloirs dans l'obscurité.

Le centre de recherche est un complexe souterrain aux murs vieillissant mais aux équipements de pointe. D'une superficie relativement modeste – à peine plus grand que le dortoir à la surface – il est dédié aux recherches les plus sensibles. Il n'y avait qu'un seul projet en cours ces dernières semaines : l'étude du *captif*.

Parcourir le dédale jusqu'à la cellule du prisonnier est aisé, puisqu'il suffit de suivre les traînées de sang. Lorsque les AX51 l'atteignent, ils assistent impuissants à la libération du *captif* par les deux *polymorphes* : les massives baies vitrées blindées qui retenaient la créature enfermée dans une petite cellule s'ouvrent lentement. Alors que les PJ pointent leurs armes, prêts à faire feu, deux énormes tentacules jaillissent de la cellule et saisissent les polymorphes pour les broyer instantanément !

Puis une masse énorme et difforme s'extirpe de la cellule : les expériences des scientifiques russes ont entraînés d'impressionnantes mutations sur le *captif*, le rendant bien plus puissant et *enragé*… Un ultime combat dantesque peut s'engager avec les PJ.

Il y a plusieurs façons de mener à bien cet affrontement. Vous pouvez bien entendu mener ce combat selon les règles classiques. Mais vous pouvez aussi envisager un aspect plus cinématographique : décrivez ce monstre comme une entité invulnérable et laissez vos joueurs faire preuve d'imagination. Vont-ils chercher parmi le matériel expérimental à disposition des outils aptes à vaincre la créature ? De l'azote liquide ? Des ressources inflammables ? Voire explosives ? Vont-ils tenter de piéger la cage d'ascenseur ? Un des agents va-t-il se sacrifier en retenant la créature pour permettre à ses coéquipiers de s'enfuir ?

Dans cette seconde optique, ne demandez pas forcément de tests et rebondissez sur les suggestions des joueurs pour aboutir à un final spectaculaire.

Conclusion

Il faudra plusieurs heures à la tempête pour se calmer, permettant de rétablir les connexions satellites avec Opération et au Skyline de rejoindre Dikson. Grâce aux conditions climatiques et la volonté des agents FSB de maintenir le secret vis-à-vis de leur hiérarchie, le gouvernement russe restera pendant plusieurs jours dans l'ignorance du crash de l'OVNI, laissant le champ libre à l'Initiative de récupérer le plus de pièces possibles. L'épave est une véritable mine d'or, offrant des perspectives inestimables pour le centre de recherche (pour cela, la base gagne 2 PE).

Si les PJ ont rempli tous leurs objectifs et accompli leur mission avec brio, peut-être gardent-ils un goût amer de leur séjour en Sibérie. Ainsi ; les polymorphes vont continuer d'évoluer au sein du gouvernement russe en toute quiétude (avec des répercussions qui se feront sentir dans un futur proche). De plus, les décisions d'Opérations ont possiblement instillé une forme de doute quant à la valeur de leur vie pour l'organisation ?

SCÉNARIO 3 - ÉTOILE MOURANTE

UN SCÉNARIO POUR COC-MENACE X CASUS BELLI

Que faire quand un site amateur diffuse des informations top secrètes sur une guerre occulte que les gouvernements du monde cherchent à cacher ? Au sein d'une ville où chacun semble avoir ses propres secrets ? Surtout, comment agir le plus discrètement possible ?

En quelques mots...

Un vlog amateur spécialisé dans les articles conspirationnistes les plus farfelus commence à diffuser des informations beaucoup trop sensibles pour être honnêtes sur les activités extraterrestres. Les PJ devront donc mener l'enquête qui commencera par un rebondissement de taille – la mort de leur cible – dans un village où tout le monde semble conspirer contre eux.

Fiche technique

TYPE • Scénario enquête
PJ • Tout niveau
MJ • MJ expérimenté recommandé
Joueurs • 4 PJ AX51 de niveau 3 Equipe Corbeau

ACTION ★☆☆
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★★

Introduction

Un peu de contexte

Progression de l'invasion

Trois mois après l'*incident Philadelphie*. Les incursions aériennes des extraterrestres se multiplient sensiblement mais restent encore suffisamment discrètes pour être maintenues sous contrôle médiatique : le survol d'un OVNI au-dessus de la campagne japonaise, l'interception d'un vol long-courrier ou encore l'attaque d'un transporteur maritime au large des côtes péruviennes.

Dans un monde hyper-connecté, la tâche est ardue pour les services secrets d'empêcher la diffusion d'informations compromettantes. Dans ce contexte, la plupart des pays ont opté pour des politiques de décrédibilisation plutôt que de censure, avec un certain succès : la perspective d'une menace extraterrestre est à ce jour considérée comme une mode légèrement comique pour dédramatiser cette lourde ambiance de terrorisme mondial.

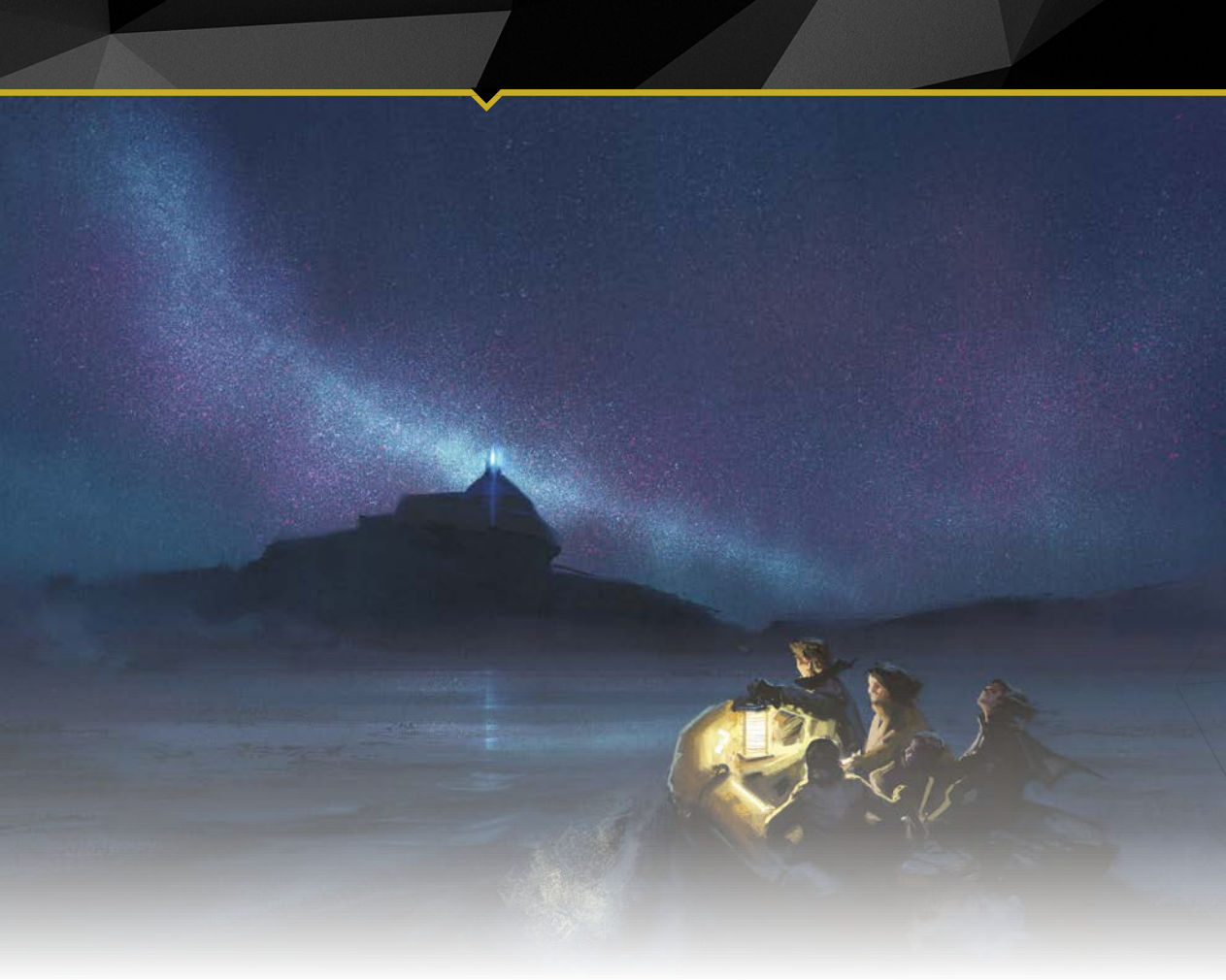
Avec cette tendance, les « *journalistes* » en quête de complots gouvernementaux et de vérité occulte sont de plus en plus nombreux. Leurs voix discordantes restent un bruit de fond à peine perceptible dans l'immensité des flux de données internet, mais elles sont là, à toujours trouver des explications cachées (ou absurdes) derrière chaque action d'un gouvernement. Parfois à effleurer la vérité du bout des doigts.

Un de ces « *chercheurs de vérités* » a mérité toute l'attention de l'Initiative.

Doctor Watch et l'étoile tombée

« *Les billets du Doctor Watch* » est une chaîne de vidéos amateures hébergée sur une plate-forme de partage mondialement connue et tenue par quelques marginaux de la petite ville britannique de Mousehole, située dans le Comté des Cornouailles, à l'extrême sud-ouest de l'Angleterre. Depuis des années, ils publient chaque mois sur ce vlog des articles aux propos complètement farfelus que rien ne peut distinguer de prime abord de ceux de n'importe quel autre site du même genre.

Mais depuis quelques temps, la chaîne étale des informations remarquablement pertinentes. Toujours dans un style littéraire exagérément conspirationniste, mais très proches de la vérité. La nature extraterrestre de l'*incident Philadelphie*, par exemple. Le fait que plusieurs dirigeants de puissantes



Au menu, exploration d'une île très mystérieuse

nations ne soient pas tout à fait humains – rappelant la découverte des *polymorphes*. Ou encore ce crash aérien d'un vol long-courrier imputé à une attaque de soucoupe volante… avec vidéo uploadée presque *au moment même* de l'attaque et informations tout à fait véridiques, l'Initiative le sait bien (voir le Prologue un peu plus loin).

Harvey Tweelen est le rédacteur en chef de la chaîne, celui qui se cache derrière le pseudonyme fort présomptueux de *Dr Watch*. Dans un village aussi petit que Mousehole, les individus un peu à part ont tendance à s'attirer comme des aimants, et c'est associé à deux autres jeunes hommes de son âge aux profils similaires – **David Hunkle** et **Wilfried Pleenouth** – qu'il a lancé son vlog.

Une histoire bien banale et misérable qui aurait pu en rester là. S'il n'y avait eu *la chute de la météorite*.

L'histoire pour le MJ

C'était au printemps dernier : un petit aéronef extraterrestre de classe 0 a connu une défaillance majeure lors de sa matérialisation dans l'atmosphère terrestre. Incapable de stabiliser sa gravité, il s'est écrasé sur l'îlot de St Clément, au large de Mousehole. À son bord, trois *Commandeurs* retenus prisonniers dans leur cuve de →

stase, incapables d'en sortir. Les *Commandeurs* sont des extraterrestres aux pouvoirs psi incroyablement puissants, bien supérieurs aux capacités des *Gris* (voir page 158).

Placés dans un état de sommeil artificiel paradoxal où seul le corps reste inactif pendant que l'esprit est maintenu en éveil permanent, leur mission était d'utiliser leurs facultés psioniques pour sonder l'esprit des humains tandis que l'aéronef volait à basse altitude, hors de portée de radar militaire. Une méthode de récolte d'informations bien plus douce que tout ce que les ET mettront en œuvre par la suite.

C'est grâce à leurs pouvoirs que le crash de l'ovni a été requalifié par la suite de chute de météorite sans importance : les cuves de stase n'empêchant pas l'influence sur les esprits «*inférieurs*», les extraterrestres altérèrent la perception des humains qui s'étaient approchés de l'île. À la place d'une carcasse de métal encastrée dans la roche, ils ne voyaient d'une terre vaguement retournée par un impact violent et quelques débris de météorite.

L'OVNI n'était alors guère plus qu'une prison de métal pour ses occupants. Les systèmes de communication avaient été mis hors-service par le crash et les portes des cuves de stase scellées par la coque déchirée. Les *commandeurs* se sachant condamnés et ne voulant pas prendre le risque de compromettre l'invasion, ils décidèrent de maintenir le *status quo* : ils étaient prêts à rester enfermés dans leurs sarcophages, utilisant leurs pouvoirs télépathiques pour se maintenir à l'abri du regard des humains. Au pire, les batteries de leur prison de métal finiraient par s'essouffler, signant ainsi leur arrêt de mort. Un sommeil éternel qui ne devrait pas venir avant plusieurs années malheureusement. Mais rien ne devrait perturber le grand plan.

La fin de l'alliance des commandeurs

La portée et la puissance des pouvoirs psi des *Commandeurs* sont exceptionnelles : leurs capacités extrasensorielles leur permettent de percevoir ou d'influencer les pensées superficielles de la plupart des habitants de Mousehole. Lentement, ils se sont immiscés dans leur conscience pour aiguiller leurs actions et ainsi se tenir au courant de tout ce qui se passe dans le monde, pratiquement en temps réel : scruter le réseau internet mondial en contournant les systèmes de sécurité ne présente aucune difficulté pour eux, d'autant plus qu'ils peuvent altérer les souvenirs de leurs victimes pour ne laisser que peu de traces de leurs actions.

Conscients de l'existence de l'invasion, ils sont capables d'interpréter le flux de données de façon à comprendre les avancées de leurs troupes. Tout en décidant de ne rien faire. Une inaction frustrante qui devait mettre un terme à leur entente : contre l'avis des deux autres, l'un des *Commandeur* – par orgueil ? Par volonté de vivre ? – se rebella et décida de passer à l'action. Il commença à influencer l'esprit et les perceptions de Tweelen, guidant la rédaction de ses billets *via* une relation entretenue avec une projection psychique nommée **Lucie**. Conscient que le temps de cette liberté de parole était limité, le *rebelle* décida de communiquer plusieurs secrets à Tweelen, dans l'espoir que cette révélation fasse l'objet de son projet article. Le commandeur espérait sans doute que cette bouteille à la mer parviendrait à ses alliés, qui organiseraient alors une mission de sauvetage ? À défaut, il se dit aussi que la révélation de secrets humains suffisamment sensibles pourrait participer à déstabiliser les pouvoirs en place. Peut être était-il même prêt à ce que des humains le trouvent… Tout sauf cette interminable agonie…

Après une période de circonspection, les autres *commandeurs* ont décidé d'agir. Ils refusaient tout risque de mettre l'invasion en danger : se faire capturer et étudier par leurs ennemis représente en effet un risque critique. Si l'esprit de Tweelen leur est inaccessible, protégé par le *rebelle*, ce n'est pas le cas de son entourage. Prendre le contrôle d'un ami de la victime pour le faire taire avant qu'il ne commette le pire est risqué, mais ils n'ont pas le choix.

Organisation de la mission : un job pour l'équipe Corbeau

Les billets du Dr Watch contiennent trop de coïncidences pour rester éternellement cachés des puissants algorithmes de surveillance de l'Initiative : ses programmes, chargés de scruter le réseau internet mondial, ont rapidement remonté une série d'alarme vis-à-vis de ce vlog. Une enquête s'impose : une parfaite occasion pour mettre à l'épreuve la toute nouvelle équipe Corbeau, dont la formation vient tout juste de s'achever.

L'équipe Corbeau est une escouade d'enquêteurs aux talents hétéroclites et variés. Une formation expérimentale et inédite, dont le projet est défendu par le Commandant Iramen envers et contre tout depuis l'avènement de l'Initiative 51. Si la plupart des membres d'Opération ont fini par se ranger aux arguments de la leader du CO, le Commandant Manendra reste encore très sceptique quant à l'intérêt d'une telle équipe. Finalement, le résultat de cette première mission pourrait sceller l'avenir de l'équipe Corbeau : enterrer le projet ou, au contraire, créer des émules.

Après l'*Incident Philadelphie*, les PJ ayant participé au sauvetage de la future présidente Cooper et survécu à leur confrontation avec les extraterrestres ont été approchés par l'Initiative pour se voir proposer un poste d'enquêteurs d'un genre spécial. À l'issue de leur recrutement, ils ont suivi une formation militaire intensive de deux mois au Kenya visant à leur fournir les bases du combat tactique et développer leur esprit d'équipe. Tous les enquêteurs sont maintenant formés *a minima* au maniement des armes de poing et des accessoires. Pour rappel – à moins de jouer des missions annexes – les membres de chaque équipe gagnent un niveau à l'issue de chaque scénario, qu'ils aient participé à la mission ou non. Ainsi, les membres de l'équipe Corbeau sont normalement de niveau 3.

Contrairement aux AX51, les *Corbeaux* n'ont pas obligation à rester en poste sur la base : ils peuvent retourner à leur vie civile mais sont mobilisables 24h/24 sous n'importe quel prétexte par l'Initiative. Grâce aux relations de l'organisation, des couvertures adéquates ont été établies dans leurs emplois respectifs pour justifier une éventuelle absence de dernière minute.

Bien qu'ils disposent d'une vie civile plus épanouie que les membres des escouades classiques, les enquêteurs restent soumis au secret de leur activité, même (et surtout) vis-à-vis de leurs proches. Cela ne fait que trois jours que les PJ sont revenus du Kenya, et l'Initiative a déjà besoin de leurs services…

Synopsis du scénario

Dans la première partie de cette enquête en trois actes, les PJ vont découvrir que la cible de leur mission a été assassinée et devront coopérer avec les autorités locales pour comprendre les circonstances du meurtre. Retrouver et interroger l'assassin feront l'objet du second acte. Enfin, dans la dernière partie, les PJ auront l'occasion de lever le voile sur le plus grand secret de Mousehole.



L'équipe Corbeau est née lors d'une soirée tragique : l'incident Philadelphie

Prologue

Retour à la vie civile

Le scénario commence alors que les PJ reviennent tout juste du Kenya. Un retour au sein de leur famille, auprès de leurs amis ou dans leur travail qu'il vous faudra soigner et mettre en scène, en insistant notamment sur l'inconfort qui entoure le secret de l'organisation et de l'invasion : pour leur sécurité, les proches des PJ ne doivent rien savoir de leur affiliation à l'Initiative et chaque joueur devra trouver les réponses et les mots justes pour faire face au torrent de questions qui leur sera soumis.

Demandez aux joueurs de créer un ou plusieurs PNJ intimement liés à leur personnage. Ils seront un ressort dramatique intéressant lors de l'introduction et pourraient avoir un rôle à jouer ultérieurement dans la campagne.

Les *corbeaux* n'ont pas été relâchés à leur vie civile sans un minimum d'équipement et de précautions : chaque agent dispose d'un téléphone portable dernier cri sécurisé à reconnaissance digitale ainsi que d'une montre connectée capable de renseigner en permanence l'Initiative sur les constantes vitales de son porteur et sa géo-localisation. De plus, des sociétés privées de sécurité ont été engagées pour surveiller discrètement et assurer une certaine forme de protection des proches de l'enquêteur.

Jouer une scène pour chaque PJ, expliquez comment se déroule le retour à la vie active sur cette période avant que la montre n'envoie un signal d'alarme dis-

cret : Opération demande une communication sécurisée prioritaire. Faites un tour de table pour que chaque joueur explique comment son PJ interrompt son activité pour s'isoler et prendre l'appel. N'oubliez pas de prendre en compte éventuellement les fuseaux horaires différents – l'appel ayant lieu vers 14:00 GMT.

Premier envol

Une fois tous les PJ connectés en vidéoconférence, le briefing peut commencer. C'est le commandant Iramen qui leur parle.

« *Bonjour, enquêteurs. Je sais que vous venez à peine de quitter nos locaux et, très honnêtement, je ne pensais pas que nous aurions besoin de vous aussi vite. Nous devons vous confier une enquête de terrain des plus sensibles.* »

S'affiche à l'écran des smartphones un lien cliquable menant vers la chaîne « *Les billets du Doctor Watch* ». La mise en page est sommaire mais propre et claire.

« *Ce vlog traite de diverses théories conspirationistes sans fondement. Rien qui ne le distingue vraiment des autres médias du genre. Du moins jusqu'à présent. Depuis l'*incident Philadelphie*, ces articles commencent à faire preuve d'une pertinence dérangeante. Surtout le dernier en date.* »

Sur les écrans s'affichent quelques articles de presses traitant de la disparition au-dessus de l'océan pacifique d'un vol long-courrier reliant la Chine et les États-Unis. L'affaire, remontant à moins de vingt-quatre heures, a fait grand bruit, tandis que des recherches sont officiellement toujours en cours pour retrouver la carcasse de l'avion. Apparaît ensuite un « *Billet du Dr Watch* » qualifiant cet accident d'attaque extraterrestre avec plusieurs photos satellites classifiées. Iramen reprend :

« *Cet accident est effectivement le résultat d'une incursion extraterrestre que nous n'avons pas réussi à empêcher. Notre inquiétude ne tient pas tant à l'exactitude relative des propos tenus – ils pourraient relever de la pure conjoncture chanceuse – mais à l'heure de diffusion et aux images volées. Nous avons vérifié et nos analystes sont formels : l'incursion s'était produite moins de deux heures avant la parution de l'article. Comment des amateurs pourraient-ils disposer d'un réseau d'information aussi performant ?* »

La mission des enquêteurs est simple : se rendre à Mousehole en Angleterre pour enquêter sur ce groupe de blogueurs, identifier leurs contacts et comprendre par quels moyens ils ont réussi à disposer d'informations si sensibles aussi rapidement.

Une notification résonne alors, indiquant la réception d'un courriel sur leur messagerie.

« *Vous devez avoir reçu la confirmation d'une réservation à votre nom – que ce soit par avion ou par train –. L'aéroport International d'Exeter sera votre lieu de rassemblement. Vous y retrouverez votre contact, il vous remettra vos accréditations et votre équipement. Ne me décevez pas.* »

Changement de programme

Les PJ disposent de quelques heures pour préparer leurs proches à leur départ et prendre le moyen de transport prévu par l'Initiative – vraisemblablement un avion, à moins que l'enquêteur ne soit déjà en Angleterre.

Le voyage est une occasion parfaite pour se renseigner sur Harvey Tweelen, titulaire de la chaîne (*cf.* marge). Les enquêteurs arriveront à tour de rôle à l'aéroport d'Exeter. À 9h17, ils sont abordés par une femme d'âge mûr au visage dur. Se présentant sous le nom de **Magarett Blake**, elle porte un costume noir, des lunettes de vue rectangulaires qui accentuent →

Harvey Tweelen

Caucasien, archétype du marginal adepte de la culture geek, souffrant de difficultés sociales et au physique peu avantageux, il vit reclus chez lui et porte sur le monde un regard différent, persuadé que derrière chaque événement se cache une autre vérité qu'il est seul à percevoir.
Vingt-quatre ans, sans casier judiciaire, il est chômeur et vit des aides sociales et de quelques petits boulots dans le domaine de l'informatique.

Wilfried Pleenouth

Alter ego métisse de Tweelen, Pleenouth est un peu plus grand et moins gros. Amis d'enfance dans une petite ville qui les a toujours stigmatisés, il a particulièrement mal vécu l'éloignement de son ami. Les parents de Pleenouth ont déménagé à Bristol suite à une opportunité professionnelle. Le jeune homme a préféré rester à Mousehole.
Sans casier judiciaire, il travaille à mi-temps dans une épicerie du centre-ville.

la fermeté de son regard et tient une sacoche de cuir en bandoulière. Il s'agit bien entendu de leur contact local.

Sans plus de cérémonie, elle les invite à la suivre jusqu'au parking, où les attend une berline suffisamment spacieuse pour accueillir toute l'équipe. Une fois tout le monde installé, elle sort autant d'enveloppes krafts que d'enquêteurs et tend une à chacun. À l'intérieur se trouvent de parfaites contrefaçons de documents officiels.

« *Voici permis de conduire, pièces d'identité et accréditations gouvernementales à vos noms. Vous opérez officiellement pour le compte du département de la criminalité de Hayle, aux grades de Lieutenant et de Chef inspecteur. Initialement, vous releviez du département de la cybercriminalité, mais j'ai dû confectionner de nouvelles accréditations en urgence juste avant votre atterrissage après les événements de cette nuit.* »

Elle marque une pause, le temps de démarrer son véhicule et de sortir de l'aéroport avant de poursuivre – ou de répondre aux questions :

« *Votre cible a été assassinée. Son corps a été découvert tôt ce matin après l'appel d'une voisine. La police locale est déjà sur place. Il vous faudra jouer un peu des coudes pour vous installer sur le terrain de jeu du sergent en charge du dossier.* »

Blake tentera de répondre à toutes les questions mais elle ne dispose pas d'énormément de détails relatifs à ce meurtre :

- La police a été appelée vers 4h00 du matin par la voisine **Cecilia Charping**, qui se plaignait de tapage nocturne. C'est ainsi que le corps a été découvert.
- Le rapport préliminaire du légiste n'a pas encore été transmis mais, pour ce qu'elle en sait, il semblerait que Tweelen ait eut le crâne fracturé.
- Le sergent en charge du dossier est **Philip Martins**. Il sera probablement encore présent lorsque les enquêteurs atteindront le domicile de la victime.
- La famille proche de Tweelen se limitait à sa mère, avec laquelle il était en froid depuis des années. Elle vit à Londres maintenant, et les services de police tentent actuellement de la contacter
- Des chambres d'hôtels leur ont été réservées au *King Arms* à Paul, un village voisin de Mousehole.

Le voyage jusqu'à Mousehole devrait durer un peu plus de deux heures, l'occasion pour les PJ de digérer toutes ces informations et de se préparer mentalement à enquêter sur un crime. Ainsi, l'équipe atteint les lieux du crime un peu avant midi.

Acte 1, meurtre à l'anglaise

Une ambiance pesante

Mousehole est un petit village bucolique et portuaire typique des Cornouilles d'à peine 700 habitants. Les rues sont étroites et, si une certaine activité touristique anime les lieux en période estivale, l'hiver confère au village une ambiance morose et glauque. Les maisons huppées et typiques de la région, aux façades grises et mousseuses, n'égayent guère le paysage. La principale attraction du village reste son port de plaisance.

Lorsque les PJ arrivent dans la région, le climat n'est pas clément. Il fait gris, tandis qu'une fine pluie opaque et froide occulte la visibilité. La petite voirie ne facilite pas le déplacement véhiculé, et de nombreuses ruelles ont été fermées à la circulation à cause de l'assassinat, r

aison pour laquelle Blake arrête la voiture à proximité du centre-ville, sur un parking municipal.

Elle tend les clefs au PJ immédiatement à sa droite : « *Je vous laisse là. Dans le coffre, vous trouverez quelques jouets, mais je vous déconseille d'en faire usage. Bonne chance pour la suite.* » Sans rien ajouter, elle sort du véhicule, armée d'un parapluie, et s'éloigne sans un regard en arrière.

Dans le coffre, les PJ trouveront une arme de poing et un accessoire par agent, à choisir parmi la liste des équipements développés par le CR. Libre à eux de s'en équiper maintenant ou de les laisser dans la voiture.

Observés

La maison de Tweelen n'est qu'à quelques minutes de marche du parking. Un trajet qui se déroule dans une ambiance légèrement oppressante. Demandez un **test d'INT *Psychologie* difficulté 14** ; en cas de réussite, les PJ sont pris d'une révélation saisissante : sur un village de si petite taille, il n'y a aucune agitation particulière suite au meurtre. En effet, les gens continuent de vaquer à leurs occupations sans émotion apparente, protégés du mauvais temps par leurs capuches et leurs parapluies.

De plus, la réussite d'un **test de PER difficulté 15** apportera un autre élément à cette impression de malaise : les PJ sont épiés par la population, de façon fugace et incongrue. Par exemple, ils pourront croiser un jeune homme en pleine communication téléphonique sans qu'il ne fasse attention à eux, et dès qu'ils auront le dos tourné, l'individu les observe avec attention jusqu'à ce que sa manœuvre soit repérée. Il reprendra alors sa conversation comme de rien et se défendra (sincèrement) de tout voyeurisme à leur encontre.

C'est par ce biais notamment que les *Commandeurs* garderont un œil sur les avancées des enquêteurs : en utilisant la population de Mousehole pour servir leurs desseins…

La scène de crime

La maison de Tweelen, dont la rusticité jure avec le reste du voisinage, se situe au milieu d'une ruelle calme perpendiculaire à une route à peine plus large. Il faut atteindre le petit portail en PVC usé du jardin pour rencontrer le seul agent de police responsable du cordon de sécurité. Le constable, peu expérimenté et assez gauche dans son uniforme, n'oppose qu'une faible résistance face aux plaques d'inspecteurs de police aussi gradés.

Il sera cependant rapidement rejoint par le sergent Martins, beaucoup plus suspicieux : les affaires aussi intéressantes sont rares dans les Cornouailles, et il n'a pas l'intention de se faire déposséder du dossier. Il faudra réussir un **test de CHA *Persuasion* difficulté 14** pour qu'il accepte de laisser les PJ entrer sur la scène de crime sans prendre le temps de contacter ses supérieurs (sinon, il obtient la validation de leurs accréditations dans la demi-heure).

« *Comment la crim' de Hayle a-t-elle été mise au courant aussi vite de cette affaire sans qu'on lance d'appel ?* »

Posez simplement la question à vos joueurs et adaptez la réaction du sergent à leurs réponses. Il n'y a pas réellement de mauvaises excuses.

C'est donc plus ou moins rapidement que les PJ peuvent entrer dans la maison pour y découvrir l'antre d'un célibataire endurci et légèrement asocial : la maison est petite, étriquée et vieillissante, les murs mériteraient un retapissage tandis que les parquets – grinçants – ne sont plus de première jeunesse. L'endroit est rangé, mais guère propre – même en considérant les allées et venues des policiers.

La bâtisse est organisée sur deux étages. Le rez-de-chaussée contient les commodités classiques : un couloir central desservant un salon, une cuisine, une buanderie et un débarras. À l'étage se trouvent une chambre, les sanitaires et un bureau.

David Hunkle

Un peu à part dans le trio, Hunkle a toujours vécu à Newlyn. Plus débrouillard et moins marginal que ses amis, c'est celui qui a le mieux réussi jusqu'à présent, travaillant dans l'entreprise portuaire de son père en tant que manutentionnaire, il continue d'animer le blog plus par habitude que par conviction.

Philip Martins

Inspecteur prometteur mais trop ambitieux, Martins est âgé d'une quarantaine d'années. Son visage buriné et ses cheveux courts et châtains lui donnent un physique de militaire peu amène. Promis à une carrière brillante, il a été mis au placard et rétrogradé après un scandale à Cambridge où il a passé à tabac un suspect dans une affaire de viol sur mineur.

Aide de jeu

Message de Tweelen avec Lucie

– Je me suis encore engueulé avec D. et W. Ils ont des doutes. Leur jalousie à ton encontre les empêche de comprendre ce que nous essayons d'accomplir. Il faut que nous en parlions rapidement.

– J'ai presque fini de le lire. J'ai tenté de recouper avec ce qu'on trouve sur le net, les informations sont les mêmes. Pas sûr de sa fiabilité pour le coup.

– Oui tu as raison. Quand est-ce qu'on peut se voir ? Demain ça t'irait ?

– Ça tombe mal, j'avais un truc de prévu. Mais je vais l'annuler, c'est pas grave. J'ai la sensation que le prochain billet va être énorme. Ce qui serait parfait, c'est qu'on arrive à obtenir une interview exclusive de ta source.

– Oui, je sais bien. Mais tant qu'on n'aura pas de nouvelles de première main, les gens continueront à nous prendre pour des rigolos. Écoute, on en reparle demain. Ce soir, je vais travailler sur notre bombe.

– Je t'aime.

– Ahah pardon, je me suis trompé de destinataire. J'ai cliqué trop vite.Te prends pas la tête avec ça, pas de soucis c'est de ma faute. On se voit toujours demain, ok ? Encore désolé

Voici les informations que les PJ peuvent obtenir en examinant les lieux ou en interrogeant le sergent. Si l'information peut être obtenue par une simple demande auprès d'un PNJ, son nom est précisé entre parenthèses. Selon l'attitude des PJ avec les PNJ, à vous de vous de juger (et de vous amuser) de la difficulté ou de la résistance qu'offrent les PNJ à partager leurs informations avec les enquêteurs.

Le salon

- [**PER 13** ou **Martins**] Il n'y a aucun signe d'effraction sur aucune des issues de la demeure. Le salon ne présente pas de réels signes de lutte : il y a quelques objets en désordre, mais rien ne donne l'impression qu'il y a eu bagarre à proprement parler. Une petite mare de sang est toujours présente, dessinant l'empreinte d'un corps humain (qui n'est plus là).
- [**Martins**] Le corps a été emmené par le légiste il y a une heure. Selon le rapport préliminaire, la mort aurait eu lieu entre 1h00 et 3h00 du matin, suite à une hémorragie cérébrale provoquée par un traumatisme crânien. L'autopsie sera réalisée à Plymouth et le rapport est attendu pour demain.
- [**PER 14** ou **Martins**] Le salon est rempli d'objets de culture geek. On y retrouve notamment une étagère où sont alignés de lourdes figurines en métal représentant des créatures fantastiques. Une place, dédiée manifestement à l'une d'elle, est vide. Selon Martins, il pourrait s'agir de l'arme du crime. Elle a été retrouvée sur le sol, ramassée et mise sous scellée pour un examen ultérieur par la police scientifique.
- [**PER 12** ou **Martins**] La chaîne hi-fi reposant sur un meuble du salon est tombée dans la lutte (ou l'effondrement de la victime ?), mais elle a manifestement été déplacée. En vérité, lors de sa chute, elle s'est allumée avec le son au maximum. C'est la musique assourdissante au milieu de la nuit qui a justifié l'appel de Cecilia Charping. Les policiers l'ont éteinte en arrivant.

La chambre

- [**INT *Informatique* 15**] L'ordinateur personnel de Tweelen n'a pas encore été saisi. Il est protégé par un mot de passe et devra donc être examiné par des experts en informatique. Un PJ suffisamment doué peut tenter de lever la protection, accédant ainsi aux archives informatiques du jeune homme. Ce dernier travaillait le soir de son meurtre sur un billet encore vierge dont seuls le titre et une introduction ont été écrits : la *Vérité sur le Projet Omega*. En épluchant et en croisant les informations issues des diverses conversations de la victime, il est possible d'obtenir les noms et adresses de ses deux comparses, **David Hunkle** et **Wilfried Pleenouth**. Alternativement, Martins peut fournir ces informations aux PJ le lendemain, après le passage de ses experts.
- [**PER 13** et **INT *Informatique* 14**] Entre le matelas et le sommier se trouve le téléphone portable de la victime. Verrouillé, un spécialiste en informatique ne devrait pas avoir de problème à passer les sécurités rudimentaires pour accéder aux données qu'il contient. Il est possible d'y trouver les numéros de téléphone des deux autres blogueurs, mais surtout d'accéder à un échange de sms des plus surprenants. En effet, Tweelen entretenait une relation par messages avec une certaine « *Lucie* » *via* une application dédiée ne conservant les messages que sur 24h. Ainsi, seuls les messages de la veille sont encore en mémoire (*cf.* aide de jeu). Plusieurs éléments peuvent interpeller : en premier lieu, la conversation semble être à sens unique.

Tweelen répond à des messages dont on ne trouve aucune trace dans la mémoire du téléphone ; et, plus surprenant encore, le numéro de téléphone attribué à « *Lucie* » est une boîte vocale d'un standard téléphonique incapable de recevoir les messages. Tout ce pan fictif du personnage de Lucie et les échanges téléphoniques ne sont en réalité qu'une construction psychique tissée par le commandeur alien *rebelle*.

- [**PER *Connaissances scientifiques* 12**] La chambre est un nid à articles et revues scientifiques plus ou moins sérieuses traitant des extraterrestres ou de l'espace. Le livre de chevet concerne le programme SETI. L'absence remarquable de poussière sur l'ouvrage suggère qu'il a été ouvert encore récemment.

L'extérieur

- [**PER *Technologie* 12**] Laurens Charping, le voisin de Tweelen et mari de Cecilia Charping, a dissimulé une caméra de surveillance amateure dans son jardin, directement pointée en direction de l'allée de la victime. Une enquête de voisinage pourrait fournir quelques explications ?
- [**CHA *Volonté* 15**] Le jardin donne une vue imprenable sur la baie et la mer Celtique. Pourtant, quelque chose cloche, sans que les PJ arrivent à mettre le doigt dessus. Plus tard, ils comprendront qu'ils n'arrivent jamais à focaliser leur attention sur l'Île St Clément, les *commandeurs* travaillant en permanence à détourner de ce lieu l'attention et la perception des humains.

Laissez les PJ mener cette partie de l'enquête à leur rythme et trouver les indices dans l'ordre de leur choix. S'ils ont de meilleures idées sur les moyens d'obtenir les informations ci-dessus, n'hésitez pas à adapter et à rebondir sur leurs propositions.

Un voisinage adorable

Les PJ voudront peut-être interroger les voisins de la victime. Laurens et Cecila Charping sont deux septuagénaires vivants dans une grande maison mitoyenne en tout point opposée à celle de Tweelen : le jardin est parfaitement entretenu, la clôture est taillée au millimètre près et tout respire l'ordre et la propreté à l'intérieur.

Ils ne semblent pas particulièrement affectés par le décès de leur jeune voisin et la réussite d'un **test de CHA *Psychologie* difficulté 14** révélera qu'ils en éprouvent même une certaine forme de soulagement, pour ne pas dire un plaisir malsain.

Voici ce qu'il est possible d'apprendre du vieux couple :

- Ils ne s'entendaient pas particulièrement avec Tweelen. Ils n'ont jamais eu de conflit direct, mais l'homme accueillait régulièrement chez lui des individus louches (ses deux amis), probablement pour se droguer ou fumer de la marijuana (ce qui est bien entendu faux). En creusant la piste, il est possible de révéler des antécédents conflictuels, notamment des preuves d'incivilité de la part de Tweelen, qui aurait relié son circuit électrique sur leur compteur – plaidant un accident de manipulation une fois le pot aux roses révélé. Jusqu'à l'année dernière, il se connectait régulièrement à leur réseau Wi-Fi *"pour télécharger des vidéos pornographiques je suis sûr !"*.
- Cecilia a le sommeil plus léger que celui de son mari. Cependant, elle n'exclut pas qu'il se soit écoulé plusieurs minutes avant qu'elle ne se lève suite à la musique pour en chercher l'origine. Elle a attendu une petite demi-heure avant d'avertir la police.

Une ville sous influence

Les pouvoirs psi des *commandeurs* sont très puissants, mais ils ne sont pas omnipotents pour autant. En effet, ils sont limités notamment par leur portée et par leur durée d'action : plus la cible est proche de l'Île St Clément, ou plus longtemps elle réside à Mousehole, plus elle est influençable. C'est la raison pour laquelle les extraterrestres ne peuvent pas directement contrôler ou lire les pensées profondes des PJ (ou des enquêteurs de police).
À l'inverse, plus une cible a été exposée longtemps à l'influence des *commandeurs*, moins la distance a d'importance – c'est pourquoi même à Penzane, Pleenouth reste potentiellement sous contrôle.
À noter que tous les habitants ne sont pas sous le contrôle des *commandeurs* (par exemple, les Charping ne le sont pas).

- Hormis les deux habituels amis de la victime, ils n'ont remarqué aucun visiteur dans la journée.

Si les PJ réussissent un **test de CHA *Psychologie* difficulté 14**, ils comprennent rapidement que le couple leur cache quelque chose, et ils peuvent se montrer plus intimidants pour les faire craquer. S'ils parlent de la caméra, nul besoin de faire un test, la réussite est automatique : oui, Laurens a installé il y a quelques mois ce petit dispositif suite aux nuisances de leur voisin. Ils n'ont pas osé en parler ni prendre le risque d'aller chercher la carte mémoire de l'appareil de crainte de représailles, conscients qu'ils n'avaient probablement pas le droit d'agir ainsi.

Recueillir la vidéo de la caméra ne présente aucune difficulté, mais la résolution est de piètre qualité et l'éclairage bien trop faible pour discerner quoi que ce soit. On y voit une silhouette se présenter au domicile de la victime à 02h28. Tweelen lui ouvre naturellement la porte et laisse entrer l'individu sans discussion. À 02h43, la personne ressort. Durant un court instant, il est possible d'avoir un angle exploitable de son visage, bien qu'une retouche informatique à l'aide d'**un test d'INT *Informatique* difficulté 15** soit nécessaire. À ce moment du scénario, les PJ ignorent de qui Il s'agit, mais ils détiennent là une capture d'écran du visage de Wilfried Pleenouth.

Le rapport d'autopsie

À moins que les enquêteurs se montrent particulièrement efficaces, il y a de fortes chances qu'ils terminent les investigations préliminaires assez tard dans la journée, moment où le sergent Martins obtient le rapport d'autopsie de Tweelen qui conclut à une mort par traumatisme crânien suite à un impact avec un objet contondant à l'arrière du crâne : la victime tournait manifestement le dos à son agresseur lorsque l'attaque a eu lieu. Il n'y a eu qu'un seul coup.

Le légiste attend encore les analyses de sang pour terminer son rapport, mais rien ne laisse penser que la victime ait été droguée d'une quelconque façon.

Acte 2, le fantôme de Lucie

Cet acte est assez ouvert et peut se jouer dans n'importe quel ordre en fonction des choix des PJ. De même, la temporalité n'est pas établie, dépendant du temps passé sur les investigations préliminaires et de la façon dont sera menée la suite de l'aventure. Une certaine adaptation de votre part, cher MJ, est donc nécessaire.

Des faits étranges

Au fur et à mesure que les PJ avancent dans leur enquête, ils attirent de plus en plus l'attention des *commandeurs* et du *rebelle*. Les premiers veulent contrôler leur progression et éviter la découverte du pot aux roses. Le second veut savoir s'il peut se servir des PJ pour diffuser les informations-clés qu'il avait transmises à Tweelen.

De temps en temps, demandez **un test de PER difficulté 14** : en cas de réussite, un PJ remarque du coin de l'œil qu'un habitant les fixe. Lors du retour dans leur chambre d'hôtel, la réussite d'**un test de PER difficulté 15** permettra de comprendre que leurs affaires ont été fouillées (si les PJ ont eu l'occasion d'y déposer quoi que ce soit). Lorsqu'ils interagissent avec un passant, demandez **un test de CHA *Psychologie* difficulté 15** et signalez une sensation de malaise en cas de réussite, comme si le texte de leur interlocuteur avait été dicté.

S'ils font des recherches sur la météorite – notamment après l'entretien avec Hunkle (voir plus loin) – ils ne trouveront aucun habitant de Mousehole pour répondre de façon pertinente à leur question. Soit en l'éludant (*C'était un événement sans importance*), soit en manifestant leur ignorance, soit en répondant complètement à côté (*Mais c'était à Newlyn cette histoire !*).

Coup de fil

Enfin, tard dans la journée – une fois l'enquête très avancée – choisissez un enquêteur (au hasard s'il le faut) : il entend son téléphone portable sonner tandis qu'un « *numéro inconnu* » s'affiche. Le portable sonne sans que jamais la messagerie vocale ne s'enclenche. S'il décroche, il entend une voix de jeune fille apeurée lui demander : « *Vous cherchez la vérité ?* » Il s'agit du *rebelle* qui utilise de nouveau l'avatar de *Lucie* pour entrer en contact avec les PJ.

La conversation est brève, et seules quelques phrases sont échangées, peu importe les réponses : "*Tweelen est mort. Je suis la prochaine. Ils veulent nous faire taire. Si vous voulez la vérité, retrouvez-moi cette nuit au port.*" Faits intéressants : le PJ est le seul à avoir entendu son téléphone sonner, et il n'existe aucune trace de cet appel dans l'historique de son téléphone.

Rencontre avec Pleenouth

Il y a de fortes chances que les enquêteurs s'orientent en priorité sur Pleenouth, même s'ils ignorent qu'il s'agit du meurtrier, le jeune homme résidant à Mousehole au même titre que la victime mais plus au nord de la ville dans une maison qui pourrait passer pour la copie de celle de Tweelen en à peine plus petite.

L'allée menant à la porte d'entrée est étroite et il n'y a guère de place pour plus de deux enquêteurs côte à côte. Au moment où Pleenouth ouvre la porte et découvre les PJ, il est pris d'une panique immédiate : après des années à chercher des conspirations derrière tout et n'importe quoi, il a développé une phobie instinctive contre tout ce qui ressemble de près ou de loin à un policier ou agent de la sécurité intérieure.

Que ce soit parce que les PJ montrent leurs plaques ou parce qu'ils reconnaissent manifestement son visage grâce à la vidéo des Charping, Pleenouth leur claque la porte au visage et s'enfuit à travers sa maison, sortant par derrière et tentant de prendre la fuite à travers le long de la côte. Demandez un **test de DEX difficulté 16** pour bloquer la porte à temps ou de **FOR difficulté 14** pour la défoncer rapidement puis **utiliser les règles de Course-poursuite** : en cas de réussite à l'un des deux tests, la distance initiale entre Pleenouth et le reste du groupe est de 10 m et de 25 m en cas d'échec.

Les enquêteurs ne devraient pas avoir de grandes difficultés à le rattraper. Il se débat de toutes ses forces, arguant que les PJ n'ont aucun droit de le menotter de la sorte et qu'en tant que citoyen modèle, il n'a rien à se reprocher. En vérité, il est complètement terrorisé.

Il est possible de l'interroger sur place ou au poste de police le plus proche (celui de Penzane, à 20 minutes de voiture au nord de Mousehole). Pour ce faire, référez-vous au chapitre suivant, « *Un Interrogatoire qui tourne mal* ».

Le domicile de Pleenouth

La fouille peut révéler quelques indices intéressants :

- [**PER 13**] Dans la salle de bain, jetés en boule dans le panier à linge sale, se trouvent les vêtements porté durant la nuit, notamment lors du meurtre de Tweelen. Si les enquêteurs disposent de la vidéo des Charping, ils les reconnaissent →

Utiliser les PT

Le scénario propose une utilisation un peu particulière des PT : une fois arrivé à 5 PT (ou plus…), un personnage est alors en état de *Panique*. Il réalise tous ses tests avec 1d12 à la place du d20. Le seul moyen de se calmer est de baisser sa tension et le seul moyen pour cela est de consommer des PC (*Résister à la Panique*, *CB#26* p.166).
De base le scénario ne prévoit que deux scènes pour gagner des PT, mais vous pouvez donner un aspect un peu plus stressant au scénario en demandant **un test de CHA difficulté 12** chaque fois qu'il se passe quelque chose d'anormal pour un gain de 1 ou 2 PT.
Par exemple, lorsque les PJ comprennent que la ville entière les guette ou qu'ils ne sont pas maîtres de leur sens (après le coup de fil de *Lucie*, etc.).

facilement. Quelques discrètes tâches sur un pull rappellent la couleur du sang : si les enquêteurs disposent d'un kit révélateur de sang, ils peuvent en avoir la certitude immédiatement. Sinon, en confiant la pièce à conviction à Martins, ils auront l'information en quelques heures (et la confirmation qu'il s'agit bien du sang de la victime).

- [**INT *Informatique* 15**] L'ordinateur personnel de Pleenouth – qu'il faut bien entendu déverrouiller – ne contient pas beaucoup d'informations pertinentes. Quelques brouillons d'articles aux conclusions tirées par les cheveux, dans la droite lignée de ce que proposait le vlog à ses débuts.
- [**INT *Informatique* 14**] Le téléphone portable du jeune homme contient plusieurs échanges de sms avec Hunkle, fustigeant le changement d'attitude de Tweelen depuis qu'il fréquente une certaine « *Lucie* ».

Un interrogatoire qui tourne mal

Si les PJ emmènent Pleenouth au poste de police, il a le temps de se calmer en route et se montre assez coopératif. S'ils préfèrent l'interroger sur place ou à son domicile, il est relativement hystérique et il faudra le canaliser au préalable avec **un test de FOR, INT ou CHA** (en fonction de la méthode choisie) **difficulté 15** – en cas d'échec, il faudra attendre une petite heure qu'il se calme par lui-même.

Le jeune homme n'a aucun souvenir de ce qu'il a fait cette nuit. Pour ce qu'il en sait, il s'est couché un peu après minuit et a dormi d'une traite jusqu'au milieu de matinée. La réussite d'**un test de CHA *Psychologie* difficulté 14** donne la ferme impression aux investigateurs qu'il croit sincèrement ce qu'il dit.

Si les enquêteurs orientent la conversation vers Tweelen et les rapports qu'ils entretenaient, il fournira les mêmes indications que Hunkle (voir plus loin). En revanche, si les PJ le poussent plus loin vers le meurtre avec des preuves matérielles à l'appui – comme une image issue de la vidéo des Charping ou encore le résultat du labo relatif à ses vêtements tâchés de sang, jouez la scène suivante :

« *Attendez une minute… je crois que… je crois que je me souviens. Il y avait une voix. Elle me parlait. Elle me disait de faire des choses.* » Il sanglote. « *Je ne pouvais pas m'en empêcher ! J'ai frappé Harvey… Cette voix… elle venait de…* » Il tourne la tête vers le large, à la recherche d'un horizon perdu. Soudain, son expression change et devient plus calme. Il ouvre la bouche, comme pour parler. Mais aucun son ne sort. Au lieu de ça, il tire lentement la langue, le plus loin possible. Et ferme sa mâchoire de toutes ses forces tandis qu'un flot de sang lui éclabousse le visage !

Demandez **un test de CHA difficulté 15**. En cas de réussite, les PJ gardent leur calme et peuvent tenter d'administrer les premiers soins à Pleenouth. Dans le cas contraire, ils restent tétanisés par la scène et gagnent **3 PT** (qui ne disparaîtront qu'à la fin du scénario).

Pour ne pas en dire plus, un *commandeur* a pris le contrôle du pauvre homme et l'a obligé à se trancher la langue. Il y a du sang partout, la scène est immonde. La mâchoire de Pleenouth est maintenue contractée avec une fermeté surnaturelle, il est presque impossible de sauver le jeune homme malgré lui tandis qu'il commence à s'étouffer avec son propre fluide vital. Il faut réussir **un test d'INT *Médecine* difficulté 18** pour réussir une telle prouesse (qui fera appel entre autres à une trachéotomie en urgence avec ce que le PJ a sous la main – couteau, stylo ou silex).

Entretien avec Hunkle

Hunkle réside et travaille à Newlyn, une ville balnéaire au nord de Mousehole. Il est facile de le trouver sur son lieu de travail en journée ou à son domicile, où il passe le plus clair de son temps. Contrairement à Pleenouth, il n'opposera aucune résistance particulière et acceptera de répondre à toutes les questions des enquêteurs, du moment qu'ils ne le brutalisent pas.

Voici ce qu'il peut apprendre aux PJ :

- Les gouvernements nous mentent et nous ont toujours menti à propos de tout pour servir leurs propres intérêts. Si on le pousse dans cette direction, il est intarissable et pourra fournir des centaines de théories conspirationnistes sur tout et n'importe quoi.
- Ça fait environ sept ans qu'il fréquente Tweelen et Pleenouth. Jusqu'à présent, ils partageaient les mêmes convictions et les mêmes idées. Jusqu'à il y a quelques mois où Tweelen a commencé à tisser ses propres théories et réfuter les idées de ses deux amis. Il n'y a eu aucun événement déclencheur à sa connaissance, hormis peut-être la chute de la météorite, mais c'était plusieurs mois auparavant.
- Le changement d'attitude de Tweelen s'est accentué quand il a commencé à fréquenter une certaine « *Lucie* ». Il ne l'a jamais rencontré et a fini par se demander si ce n'était pas un mensonge inventé par son ami, mais elle aurait eu une influence importante sur lui – le plongeant presque dans une forme de psychose.
- Hier, ils avaient une réunion de travail à trois mais Pleenouth et Tweelen se sont violemment disputés à propos des « *dernières idées de Lucie* ». Tweelen voulait publier un billet à propos d'un « *Projet Omega* », d'une importance capitale à ses yeux. Sauf que ce billet ne reposait sur rien d'autre que du vent, sans aucun fait – même indirect – capable de l'alimenter. Hunkle avoue ne pas avoir écouté de quoi il s'agissait : les disputes n'étant pas vraiment son truc, il est parti rapidement sans s'intéresser à la suite de la conversation.
- À propos de la météorite : l'année dernière, au printemps, une météorite est tombée à proximité de Mousehole. Sur l'Île St Clément. Il n'y a rien de plus à en dire si ce n'est que le trio avait été particulièrement excité par cet événement.

Cet entretien sera probablement l'élément déclencheur incitant les PJ à s'intéresser à l'Île St Clément. Et se rendre compte, lorsqu'ils la cherchent activement dans le paysage, qu'ils ont toutes les peines du monde à *accepter* de la regarder et à focaliser leur attention dessus. Comme s'ils ne la voyaient toujours que dans l'angle mort de leur champ de vision.

Acte 3, L'Île St Clément

Un port dangereux

Se rendre au port de Mousehole la nuit venue pour y rencontrer *Lucie* ne se fera pas sans risque : une fois que les *commandeurs* auront la certitude que les PJ représentent un danger pour leurs secrets, ils dépêcheront quelques habitants pour leur mettre des bâtons dans les roues.

Vous pouvez mettre en scène une voiture folle qui tenterait de les renverser (ou de les percuter s'ils sont en voiture) pour donner un premier coup de semonce. Nul test pour éviter l'attaque, elle n'est là que pour l'ambiance. Cependant, une fois au port, les lampadaires se montrent soudainement défaillants tandis que [Nombre →

Les habitants de Mousehole

NC 1/2
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +0
INT +0 **PER** +0 **CHA** -1
DEF 11 **PV** 8 **Init** 12

Attaque +2 **DM** 1d6+1
Propriété(s) Contondant ou Tranchant

Contondant : divise par 2 la RD standard.
Utilisez ces caractéristiques pour tous les habitants de Mousehole. La propriété de l'attaque dépend de l'arme. S'il s'agit d'une arme à feu, ignorez-la. S'il s'agit d'un couteau, utilisez la propriété *Tranchant*, et *Contondant* dans les autres cas.
Pour l'attaque du Port, seuls 2 des adversaires disposent d'armes *tranchantes*.

de PJ + 2] silhouettes s'approchent lentement avec des armes rudimentaires en main (barres de fer, chaînes lourdes en métal, couteaux, etc.). Leurs visages inexpressifs sont effrayants. Ils ne prononcent qu'une seule phrase avant d'attaquer.

« *Nous ne pouvons vous laisser continuer.* »

Les PJ peuvent tenter de neutraliser leurs assaillants plutôt que de les tuer. Si la solution létale est retenue, et qu'il s'agit de la première fois qu'ils mettent fin aux jours de quelqu'un, demandez un **test de CHA difficulté 15**. En cas d'échec, le PJ gagne **4 PT**.



Un commandeur

Les derniers mots de Lucie

Une fois la menace des habitants écartée, *Lucie* se manifeste. Elle est assise sur une bite d'amarrage à proximité d'une barque à moteur. Aucun PJ ne l'a vue arriver et, quelques instants auparavant, il n'y avait personne à cet emplacement.

L'avatar du *rebelle* représente une jeune fille âgée d'à peine une vingtaine d'année, habillée d'un pull en laine effiloché et d'un jean troué, le tout donnant un look gothique. Elle est très pâle et ses traits sont tirés, comme si elle souffrait. Les PJ ont à peine le temps de la questionner qu'elle les interrompt : « *Ils cherchent à me faire taire. Je n'en ai plus pour longtemps… Il me reste… juste assez de force pour vous protéger.* »

Elle semble avoir du mal à parler avant de reprendre : « *Vous avez le choix. Fuir maintenant, le plus loin possible. Ou prendre cette barque et vous rendre sur l'île. Si vous faites vite, alors peut-être que je pourrais vous révéler la vérité. Quel que soit votre décision, hâtez-vous.* »

Les lampadaires du port se rallument subitement, détournant l'attention des PJ une fraction de secondes. Le temps pour Lucie de disparaître purement et simplement. Si les PJ décident de fuir, sautez immédiatement à la conclusion. Sinon, la barque à côté d'eux sera leur moyen de transport pour se rendre sur l'île : la clef pour actionner le moteur est en place et ne demande qu'à être tournée.

Les commandeurs

Le *rebelle* épuise ses dernières forces à protéger les esprits des enquêteurs tandis qu'ils s'approchent de plus en plus de l'île. Il s'agit pour lui d'une mission suicide : qu'il ait conscience que les PJ sont affiliés à l'Initiative ou pas n'a guère d'importance ; il sait que le trio d'extraterrestres a atteint le point de non-retour et qu'il leur faut mourir avant de prendre le risque de fournir des informations vitales à l'ennemi. Les *commandeurs* multiplient les attaques Psi à son encontre et il va bientôt céder sous leurs assauts mais compte bien les entraîner avec lui dans sa chute.

L'île n'est qu'un lopin de terre d'une cinquantaine de mètre d'envergure. Mais dès que le premier PJ pose le pied sur la zone, leur vision se floute et la vérité se révèle : l'île n'existe presque plus ! Elle est à moitié ravagée par la carcasse d'un petit vaisseau extraterrestre qui s'est crashé ici. Ne dépasse de l'appareil qu'une ouverture étroite à travers laquelle on distingue une douce lueur bleutée, preuve qu'il reste encore quelque chose de fonctionnel dans la carcasse.

Si un PJ se tourne en direction de Mousehole, la réussite d'**un test de PER difficulté 15** lui révèle que de nombreuses embarcations ont quitté le port et se dirigent à leur rencontre !

Dans l'OVNI

L'intérieur de l'OVNI est étroit et se résume à une unique pièce circulaire de moins de 10 m^2 contenant trois sarcophages dressés. Partiellement transparents, on y distingue les visages endormis des trois *commandeurs*. Des écrans sur les sarcophages semblent renseigner sur diverses constantes vitales de leur prisonnier, bien que le tout soit incompréhensible. Cependant, les signaux d'alertes en rouge indiquent clairement que l'un des trois individus est en danger de mort – suggérant qu'il s'agit du *rebelle*.

Les sarcophages ne sont pas blindés et les armes de poing des PJ sont suffisantes pour les perforer. Tuer les *commandeurs* ne représente aucune difficulté. Avant de le faire, cependant, ces derniers vont tenter une dernière fois de gagner du temps en communiquant par télépathie avec les PJ – le *rebelle* à bout de force ne pouvant contrer la manœuvre : « *Attendez ! Si vous faites ça, vous condamnez l'espèce humaine !* ».

Demandez à vos joueurs ce qu'ils font « *maintenant* ». Aucune discussion n'est permise : soit ils tirent, soit ils hésitent !

Les PJ tirent : Les *commandeurs* meurent immédiatement sous les coups de feu de leurs armes de haute technologie. Dehors, les barques qui naviguaient en direction de l'île s'arrêtent, leurs passagers reprenant immédiatement leurs esprits. La voix de *Lucie* raisonne une dernière fois dans l'esprit des PJ : « *Merci… c'est trop tard pour… moi… Écoutez… Il faut… La vérité… La vérité est un… miroir…* »

Les PJ hésitent : Le *rebelle* meurt sous les assauts des *commandeurs* qui s'en prennent ensuite aux PJ. Demandez à chaque PJ un **test de CHA *Volonté* difficulté 16** : en cas d'échec, le PJ est contrôlé et commence à tirer sur ses alliés (utilisez les règles de combat classique) ; en cas de réussite, il ressent une violente douleur – comme si son cerveau était pris dans un étau – et subit **1d8 DM** *non réductibles*. Le seul moyen de mettre fin à ces assauts psi est de tirer sur les sarcophages des *commandeurs*.

Conclusion

Si les PJ ont fui Mousehole, la mission n'est pas considérée comme un échec pour autant. Cependant, incapable d'approcher l'Île St Clément avec des moyens humains (à cause des assauts mentaux des *commandeurs*, devenus hostiles et interventionnistes), Opération prendra la décision de tirer des missiles longue portée sur la zone – avec des répercussions médiatiques désagréables.

Dans le cas contraire, la réussite est quasi-totale : avertie rapidement par *l'équipe corbeau*, l'Initiative a pu récupérer des technologies de pointe au sein de l'OVNI ainsi que les cadavres des *commandeurs*. La base gagne 2 PE.

L'Angleterre restera secouée par cette affaire, l'habituelle thèse terroriste n'étant pas applicable ici, les services secrets britanniques ont eu fort à faire pour couvrir fuites et rumeurs.

Cette mission apporte un regard neuf sur les extraterrestres, les dissensions internes qui peuvent ébranler leur conviction ou encore leurs capacités à communiquer. Plus que jamais, l'équipe corbeau a prouvé son utilité.

SCÉNARIO 4 - VICTOIRE AMÈRE

UN SCÉNARIO POUR COC-MENACE X CASUS BELLI

Nous savions qu'ils disposaient d'une avance technologique dépassant nos rêves les plus fous. Nous savions aussi qu'ils avaient des moyens matériels pratiquement infinis. Nous étions soulagés de ne subir que des incursions timorées là où nos scientifiques nous juraient qu'il leur suffirait d'un claquement de doigt pour raser nos métropoles. Et s'ils décidaient de claquer des doigts aujourd'hui ?

En quelques mots...

Une mission de la plus haute importance : venir en aide à un membre du conseil de l'Initiative dont l'avion a été abattu par les envahisseurs. Malheureusement, le crash a lieu en plein cœur d'une zone de non-droit mexicaine. Il faudra donc vivre quelques démêlées avec les cartels de la drogue, se jouer d'une police fédérale suréquipée puis faire face à des extraterrestres très motivés à mettre la main sur leur cible. Beaucoup trop motivés.

Fiche technique

TYPE • Scénario action
PJ • Tout niveau
MJ • Tout niveau
Joueurs • 4 PJ AX51 de niveau 3 Equipe Alpha

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

Introduction

Un peu de contexte

Progression de l'invasion

Presque cinq mois après l'*Incident Philadelphie*. La menace extraterrestre est toujours maintenue hors de la perception des populations, travestie dans les pays où la liberté d'expression le permet ; violemment réprimée et passée sous silence ailleurs. Lentement, le monde commence à comprendre que de graves événements couvent, telle l'imminence d'une nouvelle guerre mondiale. Une guerre que tout le monde tait ou préfère ignorer et qui transpire malgré tout à travers les médias, entre les paroles aseptisées des journalistes.

Sur la scène diplomatique internationale, la Russie s'est refermée comme jamais, à tel point que le nombre d'ambassade a été réduit de moitié ; la présidente Cooper a hérité d'un pays déstabilisé, en proie à de nombreuses émeutes après que de nouveaux attentats aient touché des populations afro-américaines ; l'Union Européenne est au bord de l'implosion à la suite de désaccords militaires majeurs entre la France et l'Allemagne.

Et pourtant, dans ce climat électrique, les gens continuent de vivre leur quotidien. Anxieux mais stoïques. Ils travaillent, ils consomment, ils obéissent. Que pourraient-ils faire d'autre ?

Changement de rythme

Les actions des extraterrestres semblaient décousues au premier abord, sans logique claire et établie. L'augmentation de leur fréquence et le développement de moyens de surveillance de plus en plus puissants au sein du Centre Opérationnel ont permis finalement à l'Initiative d'esquisser une forme de schéma global en plusieurs phases.

Au cours de la première phase, les attaques étaient discrètes et sporadiques, sans préférence visible durant leurs interventions quant aux populations, nations, ou idéologies des victimes. Bien que l'issue de ces frappes ait toujours été dramatique pour les cibles, ces incursions restaient ponctuelles et de faible ampleur. Comme une sorte d'échantillonnage ou de test.

L'*Incident Philadelphie* a marqué le début d'une nouvelle phase de l'invasion. Des attaques plus violentes, plus intenses, plus ciblées – la présidence des États-Unis, bien entendu, mais aussi des transporteurs maritimes conte-



Au menu, destruction d'une ville

nant des matériaux précieux ou encore des avions privés ayant à leur bord des PDG d'entreprises influentes. Difficile de saisir la volonté exacte derrière ces attaques, mais il est certain qu'elles sont raisonnées. Malgré tout, elles restent mystérieuses pour une raison simple. Étant donné leurs moyens technologiques, les analystes de l'Initiative sont formels : s'ils en avaient l'ambition, les envahisseurs pourraient agir autrement et plus efficacement pour mettre la race humaine à genoux : détruire l'agriculture, abattre les dirigeants de toutes les nations, réduire à néant les usines d'armement ou des centrales énergétiques, etc.

Évidemment, à l'Initiative, tout le monde est terrorisé à l'idée d'une troisième phase de l'invasion et des horreurs potentielles qu'elle réserve.

L'événement qui va déclencher ce scénario est l'attaque de l'avion privé d'un membre du Conseil de l'Initiative. Une mission qui va faire basculer l'Histoire.

Major Campbell et le plan des E.T.

Major T. Campbell, membre du Conseil, est un homme d'affaire influent, actionnaire majoritaire de nombreuses entreprises spécialisées dans les technologies de pointe. Le jet privé à bord duquel il se trouvait avec →

plusieurs co-actionnaires (*cf.* marge) a été pris pour cible par les extraterrestres alors qu'il était de retour de Mexico : l'interception n'aurait dû laisser aucune chance de fuite à l'équipage.

Ce que les E.T. n'avaient pas anticipé, c'était la technologie embarquée par l'appareil : en tant que membre du Conseil, Campbell a fait améliorer plusieurs jets de ses entreprises avec des innovations développées par les centres de recherche et de l'armement. Un appareil plus rapide, plus manœuvrable et plus résistant. Ce qui aurait dû n'être qu'une formalité s'est transformé en bataille aérienne, achevé par le crash de l'appareil en pleine campagne mexicaine. Plus précisément, en pleine zone de non-droit contrôlée par le cartel du Golfe, l'une des organisations de narcotrafiquant les plus puissantes du pays.

Campbell et son équipe représentent une ressource inestimable aux yeux des E.T. Ils ont vraisemblablement découvert ou soupçonnent fortement l'existence de l'Initiative et l'affiliation de Campbell ou de ses collaborateurs à cette organisation. Ils mettront tout en œuvre pour les capturer et extraire de leurs cerveaux les informations dont ils ont besoin.

Les aliens découvrent la localisation de Mme Cygne. En urgence, ils n'ont que le temps de déployer un de leur *polymorphes* qui était dans la région. Juste avant le décollage du jet, l'alien, équipé d'un émetteur, infiltre le personnel de bord sous les traits d'une hôtesse de l'air (*cf.* marge). Une couverture qui sera échangée contre celle d'un homme de main du cartel après le crash pour continuer à mener à bien sa mission en attendant que ses alliés réunissent des renforts. Les E.T. n'hésiteront pas à faire pleuvoir la mort pour faciliter par ailleurs la réussite de leur mission prioritaire : capturer le membre du Conseil. Une action qui fait basculer le conflit.

Organisation de la Mission

Ce scénario en trois parties fait suite à l'enquête *Étoile mourante* et est réservé aux membres de l'*escouade alpha*. Il marque un tournant dans la campagne, avec l'invasion extraterrestre qui va se révéler aux yeux du monde entier, passant du statut de « *guerre secrète* » à celui de « *guerre totale* ».

Dans la première partie, les AX51 se rendront au Mexique pour enquêter sur les décombres de l'avion privé d'un membre du Conseil. Ils se heurteront alors aux hommes du cartel du Golfe, ravisseurs des survivants, persuadés d'avoir mis la main sur une monnaie d'échange juteuse.

Remonter la piste des otages jusqu'à la grande ville de Ciudad Victoria sera l'objet de la seconde partie, alors qu'il faudra négocier avec les forces de polices locales et fédérales pour localiser et prendre d'assaut un quartier entier sous la coupe du cartel.

La troisième partie sera l'objet d'un événement majeur dans la guerre, avec l'attaque massive de la ville par un énorme vaisseau extraterrestre, cherchant à faire diversion pendant que le gros de leurs troupes fera marche vers les PJ et les otages.

Préambule

Une tension palpable

Tout comme pour *Une longue nuit*, le scénario commence à la base. Plutôt que de raconter à vos joueurs l'évolution de l'invasion, vous pouvez la leur faire vivre ou la suggérer au détour de conversation avec des PNJ, d'articles lus dans la presse, d'un échange de courriels avec un parent ou encore d'un débat à la télévision.

Mettez également l'accent sur les évolutions ou les progrès technologiques de la base, en fonction des axes de développement choisis par vos joueurs. L'agrandissement des ateliers d'armement, par exemple, avec la mise au point d'équipement de pointes pour les intercepteurs – ce détail anodin en début de scénario pourrait avoir une importance narrative significative lors de la scène finale ; le développement de l'infirmerie avec des agents de terrain blessés en train de bénéficier de soins inédits ; un entraînement spécial pour utiliser les derniers équipements mis au point par le centre de recherche, etc. Prenez donc le temps de mettre tout cela en scène.

En dépit de cette activité bouillonnante se cache une tension réelle dans les locaux. Les scientifiques, aussi excités soient-ils, commencent à s'inquiéter ouvertement du mystère entourant les motivations des envahisseurs. De plus, les premières pertes significatives commencent à se faire sentir au sein des escouades. De quoi tempérer les ardeurs des troupes. Les aliens semblent s'adapter et ne sont plus pris par surprise par les capacités des AX51.

Alors qu'ils sont plongés dans leurs activités – individuelles ou collectives –, les AX51 sont interrompus par un appel de mission prioritaire et doivent se rendre au centre de commandement où le Commandant Manendra les attend avec un visage bien plus tendu qu'à l'accoutumée. D'un signe de la tête, sans guère d'explication, il invite l'escouade à le suivre au sein du centre de communication sécurisé usuellement réservé exclusivement à Opération.

Ordre du Conseil

La pièce est assez grande et circulaire mais plongée dans une étrange pénombre. Soudain, dix écrans holographiques s'allument tout autour des PJ, représentant neuf formes vaguement humanoïdes maintenues dans l'ombre dont il n'est possible de discerner que les contours des silhouettes. Les proportions des corps sont identiques d'un avatar à l'autre, seules les postures changent. Au-dessus de chaque silhouette prône une image symbolisant un animal (la liste est fournie dans le *CB#26 p. 158*). Le siège *Mme Cygne* est vacant.

Le commandant énonce alors simplement.

« *Escouade alpha, vous êtes en présence du Conseil. Si l'Initiative existe, c'est grâce au courage et à la clairvoyance de ces personnes.* » Sans rien ajouter, il fait quelques pas en arrière. C'est alors que Mme Ourse prend la parole.



Un polymorphe infiltré

Parler espagnol

Hormis les survivants du crash, l'intégralité des protagonistes de l'histoire parlent en espagnol. À ce stade de la campagne, le CR devrait avoir mis au point le *traducteur universel*. Dans le cas contraire (ou si les PJ n'ont pas jugé utile de s'en équiper avant de partir en mission), Mendoza et Ambriz maîtrisent l'anglais, de même que plusieurs agents de police, mais les joueurs risquent de se heurter régulièrement à la barrière de la langue.

« *Nous représentons l'unique source de financement de l'Initiative et avons accepté les risques que cela impliquait pour notre sécurité. C'est la raison pour laquelle nous entretenons un certain secret autour de nous. Autant pour nous protéger que pour protéger votre mission. Malgré tout, nous disposons d'une somme d'informations sensibles qui pourraient grandement nuire à l'avenir de l'Initiative – et donc aux chances de survie de l'humanité. Car ne vous y trompez pas : à l'heure actuelle, nous représentons la seule étincelle d'espoir de la race humaine.* »

Après une courte pause dramatique, Mme Ourse reprend tandis qu'une image satellite d'une région au nord est du Mexique s'affiche sur un écran central, zoomant progressivement.

« *Il y a quelques minutes, Mme Cygne a envoyé un message de détresse. Son avion a été pris pour cible par un OVNI. Grâce aux innovations technologiques apportées par les ingénieurs de l'Initiative, son jet a réussi à tenir tête assez longtemps à l'ennemi pour lui échapper temporairement avant de s'écraser ici.* [L'image zoome sur un champ de la campagne mexicaine]. *Mme Cygne est bien plus qu'un simple mécène pour l'Initiative. Et elle ne doit surtout pas tomber aux mains de l'ennemi. Votre mission est d'une importance primordiale : vous devez la secourir. Par absolument tous les moyens.* »

Alors que leur interlocuteur s'apprêtait à couper la communication, M. Hibou s'empresse d'ajouter.

« *En cas d'ultime recours, vous devez faire en sorte que ni Mme Cygne ni ses proches ne tombent vivants entre les mains des extraterrestres.* »

Bien que ce soit impossible à discerner avec les ombres, les PJ auront la certitude que les deux interlocuteurs (Mme Ourse et M. Hibou) se sont fusillés du regard avant que les écrans ne s'éteignent.

Manendra reprend la main de la conversation et annonce les éléments suivants :

- La zone de crash se trouve en pleine campagne de l'état du Tamaulipas, au Mexique
- L'Initiative a piraté un satellite d'espionnage américain pour suivre en direct les informations, mais la fenêtre de capture d'image ne devrait pas durer plus d'une heure
- Selon les premières estimations, la carlingue a bien tenu le choc. Il est raisonnable de penser que plusieurs personnes ont survécu à l'accident, même si Opération a perdu tout contact avec l'équipage.
- La Tamaulipas dispose encore de plusieurs zones de non-droit sous influence du cartel du Golfe, l'un des cartels de narcotrafiquants les plus puissants du Mexique
- Les images satellites sont sans appel : l'avion s'est écrasé à proximité d'une sorte de ferme occupée par des hommes armés.
- Pour l'instant, il n'y a plus de traces d'activité extraterrestre dans le secteur, mais Opération craint une poursuite des hostilités.

Les AX51 sont invités à se préparer et à monter le plus rapidement possible à bord du Skyline. Leur mission est de retrouver et de protéger Mme Cygne et ses collaborateurs, par tous les moyens. À noter que l'Initiative ne dispose pas d'un accord d'intervention sur le territoire mexicain et que la lutte contre les cartels a rendu la police fédérale chatouilleuse et lourdement armée. Rapidité et discrétion sont les mots d'ordre.

Si les PJ demandent l'identité du membre du Conseil, Manendra répond par la négative : « *Je l'ignore. Le Conseil se protège de ses propres alliés. Nous savons juste que Mme Cygne se trouve parmi les passagers de l'avion.* »

Acte 1, bienvenue au Mexique

Une aube sous tension

Site du crash

Que s'est-il passé depuis le crash ? Le jet privé s'est écrasé en pleine campagne du Tamaulipas, au nord-est de Ciudad Victoria, la capitale de l'état. Officiellement, il n'y a là que quelques fermes, mais le piratage des satellites espions révèle la présence de paysans plutôt bien armés, probablement des hommes du cartel du Golfe. L'organisation est la cible d'une action intense de la part du gouvernement depuis quelques années maintenant, mais la corruption d'individus bien placés a permis de maintenir certaines bulles de non-droit, bien qu'elles aient tendance à se réduire comme peau de chagrin.

Pour **Juan Mendoza**, responsable local du cartel, le crash constitue une mauvaise nouvelle : ses contacts au sein des autorités locales l'ont informé que face à l'importance des passagers de l'avion, des *federales* (les policiers fédéraux) lourdement armés débarquent pour enquêter sur place à propos de cet accident survenu à moins d'un kilomètre de la zone dont il a la gérance. Jouant un rôle important dans le transit de la drogue vers les États-Unis, ses entrepôts sont chargés en marchandises. Dans l'urgence, il est obligé d'organiser une évacuation du maximum de produit vers d'autres propriétés du cartel. Il apprend aussi que les survivants du crash seraient de gros bonnets de la finance, et Mendoza se dit qu'il pourrait en tirer une rançon intéressante. Il a donc récupéré les passagers valides du vol dans un bus faisant route vers Ciudad Victoria. De son point de vue, il faut d'abord gérer l'urgence, puis prendre le temps de réfléchir aux conséquences une fois la pression redescendue. Lorsque les PJ arriveront sur place, les survivants seront déjà en route pour la capitale avec Mendoza.

Arrivée sur zone

Il est **6h14 heure locale** lorsque les PJ survolent la zone pour y découvrir un appareil remarquablement bien conservé malgré la violence de l'impact. L'endroit est aride et la végétation rare, tout comme les routes goudronnées vieillissantes et longilignes. L'aube pointe tout juste, offrant encore un camouflage relatif à l'arrivée du Skyline. Selon Opération, les premiers secours ont commencé à quitter Victoria City et devraient arriver dans un peu plus d'une heure. C'est le temps dont disposent les agents pour sécuriser la zone, découvrir ce qu'il est advenu des survivants et repartir. Le premier élément à définir est la façon d'aborder la zone : atterrissage ou parachutage ?

Grâce à la technologie avancée du Skyline, l'appareil offre la possibilité d'être relativement silencieux et d'approcher le site du crash sans éveiller l'attention des hommes du cartel restés à la ferme. Impossible de se poser discrètement à proximité des bâtiments, par contre – mais les AX51 peuvent opter pour une approche volontairement agressive.

L'équipage du jet a été évacué dans la demi-heure ayant suivi le crash. Il reste malgré tout quelques cadavres : les pilotes, une hôtesse de l'air et un stewart sont décédés dans l'accident. Un homme d'affaire a été abattu par les hommes du cartel pour l'exemple, s'assurant de la coopération du reste des survivants.

La réussite d'un **test de PER *Médecine* difficulté 15** – réussite automatique si les AX51 disposent de l'équipement adéquat tel que les Lunettes à balayages de la Voie du tacticien – →

Les survivants

Major T. Campbell : Membre du conseil sous l'identité de Mme Cygne, Campbell est un américain de type caucasien âgé d'une cinquantaine d'année avec les cheveux presque blancs. D'un naturel charismatique, il est cependant conscient de l'importance de sa mission et des informations dont il dispose, ne cherchant jamais à se mettre en avant ou inutilement en danger. Il ne se révélera jamais, sauf si cette information peut augmenter ses chances d'être évacué (par exemple si les AX51 ne peuvent emmener tous les otages).

Omen Nasir : Co-actionnaire de nombreuses entreprises avec Campbell, Nasir est un homme d'affaire affilié aux émirats arabes. Plus jeune et plus fougueux, il est prompt à proposer des sommes d'argent démesurées ou proférer des menaces de représailles économiques. Son attitude naturellement hautaine envers les PJ pourrait le désigner naturellement comme Mme Cygne.

Les survivants (suite)

Rachel Sawless : Directrice générale de Mass Robotics, une des entreprises de Campbell, Sawless est femme de caractère, métisse, aux traits asiatiques et âgée d'une quarantaine d'année, elle pourrait facilement être prise pour Mme Cygne. Elle sera discrète et prudente tout au long du scénario.

Harry Dawson : Co-actionnaire de Mass Robotics, Dawson est un homme d'une quarantaine d'année de type caucasien. Brun, en léger surpoids, barbu et grand. Un requin en affaire mais une personnalité assez désagréable, voire écrasante. Il fait malgré tout un otage des plus dociles.

Le polymorphe: Infiltré à bord de l'avion avant le décollage sous les traits d'une hôtesse de l'air, l'extraterrestre a pour mission de rester en permanence avec le groupe de survivants, permettant à ses alliés de les tracer à l'aide de son émetteur. Il profite du chaos du crash et de l'arrivée des hommes du cartel pour tuer un des hommes de confiance de Mendoza – un certain Carlos – et prendre son identité.

permet de repérer une survivante dans les décombres. **Rosalian Gomez** est une hôtesse de l'air d'origine portoricaine qui a perdu conscience lors de l'accident. Elle a repris connaissance au moment où les hommes du cartel sont intervenus et a préféré feindre la mort après que les trafiquants ont assassiné *M. Wilson*, l'homme d'affaire.

Elle est blessée et souffre d'une hémorragie interne : pour communiquer avec elle, il faudra avant tout la soigner en utilisant une *trousse de soins* ou un *medkit* (consommation d'une charge). Une fois stabilisée, elle pourra renseigner les PJ sur les événements suivant le crash. Comprenant l'espagnol, elle sait que les survivants ont été emmené «*à la ferme*» où un certain «*Mendoza*» devrait décider de leur sort.

Une ferme et beaucoup de farine

La ferme est un complexe composé de trois vastes entrepôts, d'un garage et d'une étable servant à loger bovins et outils agricoles, de simples alibis pour assurer la couverture du lieu. Un dernier bâtiment sert de dortoir à une vingtaine d'hommes du cartel. Les infrastructures sont un mélange de tôle et de briques friables recouvert d'une épaisse poussière couleur sable. Les hommes du cartel disposent d'un équipement remarquablement efficace et ne sont pas à prendre à la légère.

Peu après le crash, Mendoza a enclenché le plan d'évacuation tout en dépêchant quelques hommes vers l'avion. Depuis, le complexe est en effervescence, tandis que des hommes chargent en urgence des palettes de poudre dans des fourgons.

Les survivants sont déjà partis avec Mendoza et font route vers Ciudad Victoria, où le cartel prendra le temps d'étudier leur cas et la rançon qu'il pourrait en tirer.

L'attention des vigies est principalement tournée vers la route à l'ouest, à une centaine de mètres, d'où viendront les *federales*. Il est possible d'approcher depuis le site du crash jusqu'aux abords de la ferme sans éveiller l'attention malgré l'absence de couvert. Les PJ peuvent mener l'assaut discrètement ou de façon frontale. Étant donné le statut d'alerte permanente, le moindre coup de feu ou bruit suffisamment suspect attirera la plupart des hommes du cartel, armes au poing et prêts à en découdre.

- **Abords de la ferme** : **Trois trafiquants** patrouillent. Deux sont postés sur le chemin menant à la route à l'ouest et un dernier fait des rondes autour de la ferme. Sur le qui-vive, ils donnent l'alerte au premier signe de danger. Il y a peu de couverts : quelques arbres secs et la plupart des véhicules agricoles – placés là pour libérer l'espace dans la cour.
- **Cour de la ferme** : Cette zone circulaire, bordée de l'ensemble des bâtiments, est la zone qui accueille la plus grosse activité : **cinq hommes** circulent et aident au chargement. La place est occupée par un semi-remorque, deux camions et plusieurs transpalettes motorisés portant de lourdes caisses pleines de drogue. Les véhicules et les bâtiments offrent d'excellents couverts.
- **Entrepôts** : Les trois entrepôts ont été largement vidés mais il reste encore beaucoup de marchandises à charger. Il y a **trois hommes** dans chaque entrepôt.
- **Dortoir** : La zone est pratiquement vide. Il ne reste que **deux hommes** chargés de s'assurer qu'aucun document sensible n'a été laissé sur place. Sur eux se trouveront quelques documents et bons de livraison signés au nom de Juan Mendoza.

- **Le garage** : Il n'y a personne ici, seulement trois fourgons ouverts, les clés sur le contact et prêts à démarrer.

Une pluie de balles

La scène doit donc offrir un magnifique assaut en bonne et due forme. Quelle que soit l'option choisie par les PJ, la cour de la ferme va rapidement se transformer en enfer sous les tirs croisés de part et d'autre. Au début, n'hésitez pas à mettre vos PJ en difficulté, ou du moins vraiment sous pression. Les trafiquants sont à domicile, plus nombreux et bien armés. Soyez toutefois réalistes. Quand les trafiquants comprennent qu'ils ont affaire à des adversaires bien plus puissants qu'eux, ou quand une bonne moitié d'entre eux est tombée, ils n'hésitent pas à se rendre. Le chef n'étant pas là, ils sont plus enclins à jeter les armes si la situation leur est défavorable.

Une fois la zone nettoyée, les PJ sont obligés de se rendre à l'évidence : les survivants ne sont pas là. Les hommes du cartel ne sont pas facilement interrogeables. Pour en convaincre un de parler, il faut réussir un **test de CHA ou FOR *Intimidation* difficulté 15** pour qu'il accepte de révéler que son chef a emmenés les passagers du jet à Ciudad Victoria. Sinon, l'information pourra être obtenue par Opération : ils n'ont plus de couverture satellite de la zone mais, avant de perdre le contact, ils ont repéré un fourgon quitter la ferme en direction de la capitale – une recherche ultérieure sur les caméras de surveillance de la ville permet de repérer à deux occurrences un véhicule répondant rigoureusement au signalement.

Il ne reste plus que quelques minutes avant l'arrivée des *federales*, et Opération ordonne à ses agents de quitter la zone. Les PJ ont alors le choix : retourner en courant au Skyline ou monter à bord d'une voiture du garage.

Acte 2, retrouver Mme Cygne

Ciudad Victoria

La capitale de l'État est à l'image de nombreuses villes du monde : pleine de contrastes. Tandis que le centre-ville et les quartiers nord sont propres, entretenus et riches d'une activité économique florissante, les quartiers sud sont bien plus modestes, et les quartiers est prennent parfois même l'aspect de bidonvilles. Hormis sur les bâtiments les plus récents, excentrés du centre-ville, la plupart des constructions s'étalent sur un ou deux étages aux toits plats, renforçant l'impression d'une ville écrasée. Des rues assez étroites et de nombreuses voitures aboutissent à une circulation encombrée et relativement chaotique, tandis que la chaleur oppressante et la pollution rendent l'atmosphère suffocante.

Malgré les ressources impressionnantes du Conseil, l'Initiative ne dispose d'aucun allié ou contact sur place. En tout cas, aucun qui ne soit accessible rapidement : les PJ vont devoir se contenter de leurs propres ressources et des informations que le Centre d'Intervention peut obtenir depuis des accès à distance.

Se fondre dans le décor

Que les AX51 se rendent à Ciudad Victoria par leurs propres moyens ou se fassent déposer par le Skyline à proximité, il leur faut avant tout gérer la logistique : impossible d'enquêter en ville équipés de leurs lourdes armures de combat. Il leur est possible de faire quelques emplettes pour s'habiller aux couleurs locales, chaque agent se voyant remettre une carte de crédit et quelques liquidités de la devise locale avant de partir en mission.

Juan Mendoza

Lieutenant influent du Cartel du Golfe, il a sous son commandement plusieurs « *fermes* » dans la campagne du Tamaulipas, véritables plate-formes de reconditionnement de drogues issues d'Amérique du Sud. Une barbe mal rasée, des sourcils broussailleux, un sourire à faire peur et un physique remarquablement athlétique, Mendoza souffre d'un complexe de supériorité assez marqué. Peu de chances qu'il accepte une quelconque forme de négociation avec les PJ, surtout après la perte de sa ferme.

Et si mes PJ font autrement ?

Il est tout à fait possible que vos joueurs choisissent de faire autrement pour suivre la piste de Mendoza. Nous parlons de jeu de rôle ! Vous devez être prêt à tout. Par exemple, les PJ pourraient décider de la jouer à l'ancienne, de débarquer dans les quartiers malfamés pour acheter de la drogue et tenter ensuite de remonter échelon par échelon l'échelle des trafiquants pour trouver une piste. C'est tout à fait valable, après tout. Il pourrait s'agir d'une autre façon de faire. Quoi qu'il arrive, soyez prêt à improviser.

Si vous n'en n'avez pas l'habitude, contentez-vous surtout d'écouter vos joueurs. Rebondissez sur ce qu'ils choisissent de faire, demandez leurs quelques tests appropriés à faire selon leurs actions, donnez-leur un peu de mal, mais à moins que leur proposition soit tout à fait farfelue, menez-les sur une piste. Selon le déroulement des opérations, vous pouvez les amener directement à la planque et au chapitre « *Libérer les otages* », ou alors leur enquête peut les amener à croiser la route de Felicio Ambriz, l'agent fédéral corrompu chargé de l'enquête sur Mendoza. Il aurait pu être balancé par un cadre des trafiquants que les PJ auraient fait parler.

Et voilà. Vous êtes de retour sur les rails !

Il faudra également trouver un endroit adéquat et facile d'accès pour stocker leur matériel. S'ils ont volé un fourgon à la ferme, la solution est toute trouvée. Dans le cas contraire, il faudra se creuser un peu les méninges.

La piste Mendoza

L'unique piste dont disposent les PJ est celle de Juan Mendoza et la description du fourgon avec lequel il a fui vers Ciuada Victoria. Une requête auprès du CI à propos du narcotrafiquant fournit peu d'information : un casier bien chargé mais peu exploitable dans l'immédiat, aucune famille proche connue et aucune adresse officielle. Le CI dispose toutefois d'une information importante qui constitue la piste principale pour les PJ.

Mendoza fait l'objet d'une opération de surveillance de la part des *federales* de Ciudad Victoria. Malheureusement, les détails de cette mission ne sont pas disponibles sur un accès à distance : face à la puissance des cartels et leur moyen financier, les *federales* ont pris l'habitude de garder les informations sensibles des missions en cours sur des supports informatiques déconnectés du réseau.

La meilleure option des PJ pour en apprendre plus est donc se rendre au poste de police fédérale pour extraire eux-mêmes les informations dont ils ont besoin. Sans l'appui de l'Initiative, les agents ne peuvent compter que sur leurs propres ressources.

Voici ce que le CI peut leur apprendre sur le poste des *federales* :

- Le poste est en effervescence suite aux actions des PJ à la ferme : de nombreux *federales* ont été réquisitionnés pour enquêter sur les événements entourant le crash, la saisie record éventuelle des cargaisons de drogues, etc. Ne reste sur place qu'une équipe minimale, sous tension à cause de la crainte de représailles de la part du cartel. Tous les tests relatifs aux interactions avec le personnel (perception, bluff, intimidation, etc.) se réalisent face à une **difficulté 20**.
- Le poste est plutôt bien entretenu et a bénéficié d'une amélioration notable de ses ressources ces dernières années pour augmenter l'efficacité de la lutte contre les cartels : les portes sont blindées, les fenêtres disposent d'un revêtement pare-balle, il y a des caméras de surveillance à l'intérieur du bâtiment et tout autour du quartier. Tous les équipements pouvant faire l'objet d'une tentative de piratage (notamment par la capacité *Sécurité Contournée*) nécessitent un **test d'INT *Informatique* difficulté 15**.
- Le CI peut fournir une « *carte du réseau informatique* ». Par exclusion, il sera plus aisé de repérer les ordinateurs potentiellement intéressants. Un plan détaillé des locaux est également fourni et les PJ peuvent définir des trajectoires d'infiltration en passant par une porte arrière à crocheter (**difficulté 15**) puis s'immiscer furtivement dans les locaux (**difficulté 20** ou **15** si les caméras ont été neutralisées au préalable, voire **10** si le bâtiment a été partiellement évacué).

Il n'est pas nécessaire de vous éterniser sur cette phase : vos PJ disposent normalement de ressources largement suffisantes pour mener proprement cette mission. Les pistes sont nombreuses et dépendent de la combinaison de talents. Voici quelques exemples : pirater les systèmes de sécurité puis s'infiltrer dans les locaux, créer une diversion (par le déclenchement du système incendie, par une explosion dans la rue ou encore par une scène jouée dans le hall), envoyer un Moustik dans les conduits d'aération, etc.

Si les choses tournent mal, le poste de police compte 4 *federales* lourdement armés (*cf.* marge).

L'information la plus importante à récupérer est la suivante : l'agent fédéral chargé de l'enquête sur Mendoza est **Felicio Ambriz**. Le reste des renseignements n'est pas dénué d'intérêt mais nécessite une lecture approfondie et un recoupement de données pour en tirer quelque chose d'intéressant, opération requérant plusieurs heures de travail. Le CI se chargera bien entendu de la besogne et pourra fournir une liste de lieux à visiter dans la soirée, candidats potentiels de la planque de Mendoza (cette solution est un joker au cas où – vous pouvez également accélérer le traitement par le CI pour directement sauter au chapitre « *Libérer les otages* » pour raccourcir la mission).

Entretien avec un ripoux

Tout est dans le titre : Ambriz est un agent fédéral à la solde du cartel. C'est d'ailleurs lui qui a averti Mendoza de l'arrivée rapide des secours et des forces de polices suite au crash. Autant dire qu'il jouera double jeu avec les PJ, leur faisant miroiter une collaboration sans faille pour mieux les attirer dans un guet-apens et tenter de les éliminer.

Le CI peut fournir les coordonnées de Ambriz, et notamment le numéro de son smartphone et sa géolocalisation. Lorsque les PJ obtiennent ces informations, la journée est déjà bien entamée. À ce moment-là, l'agent est encore à la ferme, à coordonner les saisies et investigations. La première étape est donc de s'assurer de son retour à Ciudad Victoria. Pour cela, plusieurs options sont possibles : pirater les fréquences de la police pour lui envoyer un code d'urgence (la manœuvre nécessite un **test d'INT *Informatique* difficulté 18** ou **13** depuis le poste de police), le contacter directement par téléphone et le convaincre par un **test de CHA *Persuasion* ou *Bluff* difficulté 17** ou encore se rendre à la ferme pour converser avec lui – mais il s'agit d'une potentielle perte de temps.

Laissez les PJ énoncer la situation comme ils l'entendent. Ils doivent garder à l'esprit qu'ils travaillent en toute illégalité et qu'ils ne disposent d'aucune accréditation – même fausse – pour faire pression sur Ambriz par voie hiérarchique. Après une première phase d'incrédulité, ce dernier se laisse cependant facilement convaincre de les aider – essentiellement parce qu'il a conscience du danger que ses interlocuteurs représentent pour sa propre sécurité étant donné ce qu'ils ont été capables de faire à la ferme.

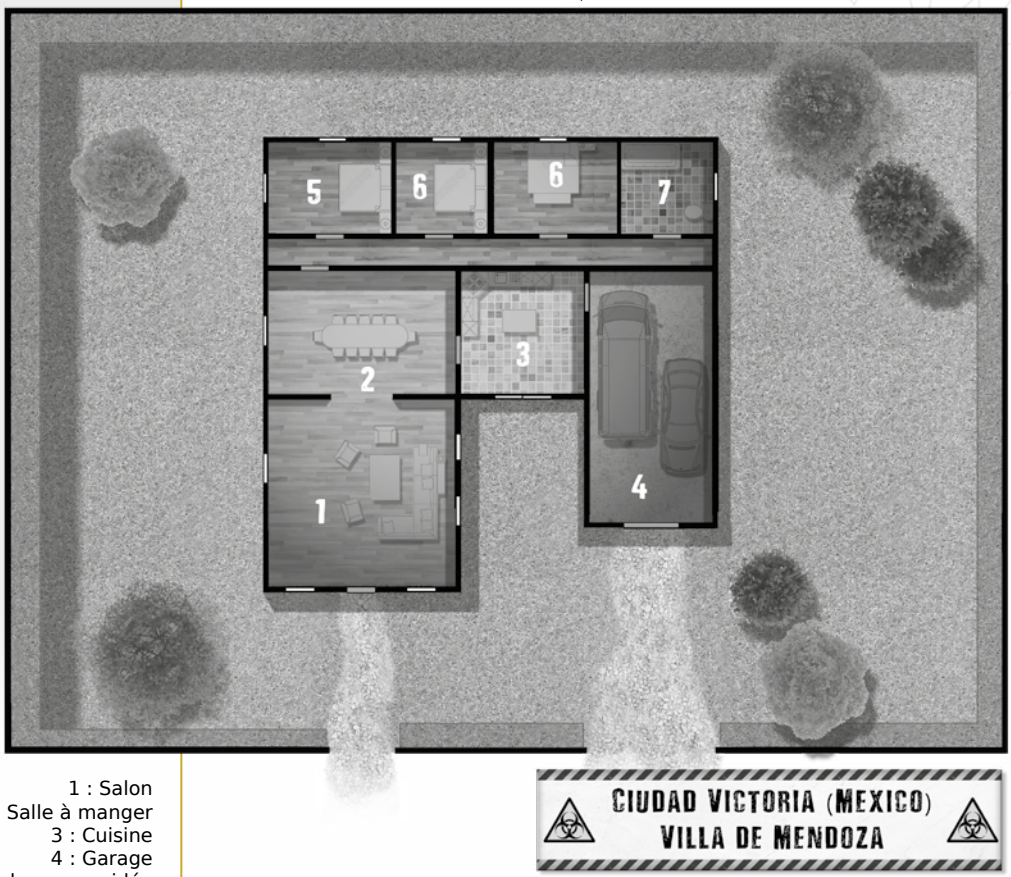
« *Mendoza est un gros bonnet. Avec mes gars, on lui court après depuis des mois, mais il a toujours un coup d'avance sur nous. Seulement là, il a agi dans la précipitation, grâce à vous. Peut-être qu'il y a moyen de ferrer le poisson. Je vais contacter quelques-uns de mes indics, donnez-moi quelques minutes. Est-ce que vous avez n'importe quoi d'autre à me donner qui faciliterait les recherches* (la description du fourgon par exemple) ? »

Le piège

Il s'isole alors pour passer quelques coups de fil. Si les PJ se montrent suspicieux, demandez-leur un **test de PER difficulté 17**. Ils remarquent alors qu'Ambriz utilise un téléphone portable différent de celui qu'il manipulait jusqu'à présent. En soi, il n'est pas surprenant qu'il tente de couvrir ses indics en masquant ses traces.

Par contre, s'ils cherchent à écouter sa conversation (par la réussite d'un **test de DEX *Discrétion* difficulté 18** par exemple), ils comprennent qu'Ambriz n'est pas du tout en train de contacter des indics, mais au contraire de monter une mission d'élimination à leur encontre à l'aide de ses alliés du cartel. La conversation est en espagnol, il

Felicio Ambriz
Petit, nerveux, des lunettes vissées sur le nez et une hygiène corporelle plutôt impeccable malgré la chaleur étouffante. Ambriz est un animal au sang-froid, corrompu jusqu'à l'os et plutôt content de sa situation. Avec un côté sociopathe quand même.



1 : Salon
2 : Salle à manger
3 : Cuisine
4 : Garage
5 : Chambre avec vidéo surveillance 6 : Chambre
7 : Salle de bain et WC

faudra donc maîtriser cette langue ou trouver un moyen de transmission avec le CI pour le comprendre.

Enfin, si les PJ exigent que la conversation se tiennent devant eux, Ambriz s'exécutera, l'air renfrogné, après quelques protestations. La conversation – en espagnol – sera cryptique, l'agent fédéral disposant de quelques phrases codées à utiliser dans les cas où il ne peut parler librement. La réussite d'**un test d'INT difficulté 15** est nécessaire pour comprendre que quelque chose de louche se trame.

Si les PJ n'ont pas compris que l'agent leur montre un traquenard, ce dernier revient avec un sourire confiant : « *Si on m'avait dit ce matin que cette journée serait aussi fructueuse, je ne l'aurais pas cru ! Un de mes indics a vu le fourgon que vous m'avez décrit entrer dans un vieil entrepôt. C'est peut-être une piste pour rien, mais ça vaut le coup d'essayer.* » Il s'agit évidemment d'un guet-apens : dans ce bâtiment vide, perdu au milieu d'un quartier pauvre semblable à un bidonville déserté, les AX51 ne trouveront qu'une escouade de 6 hommes du cartel lourdement armés (prenez les statistiques des fédérales – les mêmes pour Ambriz) prêts à en découdre. En fonction de la façon dont les PJ abordent la situation, vous pouvez autoriser un **test de PER difficulté 18** pour éviter une embuscade.

Si les PJ comprennent la manœuvre d'Ambriz et l'interrogent de façon musclée (**test de CHA ou de FOR *Intimidation* difficulté 15**), tombent dans le guet-apens mais gardent un adversaire en vie pour l'interroger (même test) ou encore mettent simplement la main sur le second portable d'Ambriz pour tracer le signal jusqu'à Mendoza (**test d'INT *Piratage* difficulté 15**), ils obtiennent l'emplacement du bâtiment où sont enfermés les otages.

Libérer les otages

Que ce soit par le CI ou par la piste d'Ambriz, les PJ finissent par obtenir l'adresse de la planque de Mendoza : une villa relativement aisée dans un quartier résidentiel au nord de la ville. Les rues y sont propres, les maisons disposent presque toutes d'un grand jardin plus ou moins luxuriant en fonction de l'existence d'un système d'arrosage automatique ou pas.

À cran, dans l'attente d'une prise de contact de ses autres alliés du Cartel, l'homme a fait du bâtiment une forteresse imprenable. Il est prêt à faire usage de toute la violence nécessaire pour se sortir de ce guêpier, allant même jusqu'à miner une partie du jardin ! Il y a de fortes chances que l'assaut de la villa se déroule en fin de journée, au crépuscule. Peut-être même que les PJ souhaiteront attendre une heure ou deux en reconnaissance, vérifiant l'activité sur les lieux et profiter de la nuit pour masquer leur approche.

Les lieux

Référez-vous au plan :

- **Le jardin** : Verdoyant et encadré d'une épaisse haie entretenue, cette zone est minée ! Deux mines de part et d'autre de l'allée principale et une mine devant chaque fenêtre des chambres. Utilisez les caractéristiques des mines à Fragmentation (avec la modification suivante : les mines ne s'activent que lorsqu'on marche dessus, et non à 5 m). Il est possible de repérer quatre caméras de surveillance rudimentaire sur chaque façade de la maison en réussissant un **test de PER difficulté 17**.
- **Le garage** : La porte est fermée et verrouillée (**test de DEX *Crochetage* difficulté 10** pour l'ouvrir mais la porte grince et attirera forcément l'attention). À l'intérieur se trouve une grosse berline américaine et le fourgon de Mendoza.
- **Le salon/salle à manger** : Une grande pièce propose un mobilier riche, dont une grosse table qui sera rapidement retournée par les hommes du cartel pour offrir un couvert partiel s'ils en ont l'occasion. Les chaises et autres tables basses rendent le déplacement peu aisé, le terrain est donc difficile. **Cinq hommes** y sont stationnés – ainsi que **Mendoza**.
- **La cuisine** : C'est ici que sont retenus tous les otages. Le volet coulissant est fermé et – chose surprenante – blindé. **Deux hommes** (en réalité un homme de main et le *polymorphe*) restent en permanence avec les otages pour les surveiller. Ils ne quitteront leur position qu'en cas de grabuge pour rejoindre la ligne de front.
- **Les chambres et la salle de bain** : Rien d'intéressant à signaler, si ce n'est le système de surveillance de la première chambre où reste stationné en permanence **un homme** de main, les yeux rivés sur les écrans. **Un autre** fait des allers-retours réguliers dans le couloir.

La stratégie de Mendoza

Les hommes de Mendoza ne font pas dans la dentelle. Dès qu'une menace est identifiée, ils ouvrent le feu et n'hésitent pas à utiliser leurs grenades défensives sur les ennemis présents dans le jardin. Dès que la situation semble dégénérer, Mendoza se replie dans le garage avec un otage (probable- →

Les hommes du Cartel

NC 1
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **PER** +0 **CHA** -1
DEF 12 **PV** 14 **Init** 13

Fusil d'assaut +3
DM 2d8+2

Les *federales*

NC 2
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +1 **PER** +2 **CHA** +0
DEF 16 **PV** 18 **Init** 13
RD *Standard* 8

Fusil d'assaut +4
DM 2d8+4
1 x Grenade Défensive +4 **DM** 4d6

ment Sawless, jugée plus docile) en vue d'une fuite à bord du fourgon.

Une fois les deux tiers des hommes du cartel neutralisés, le reste de la troupe se rend. Dans tous les cas, le *polymorphe* tentera de se rendre le plus vite possible, probablement dès qu'un PJ le met en joue.Son objectif alors est de rester en vie pour continuer de surveiller les otages. Faites bien attention donc à son positionnement et à son comportement au cours du combat. Un test de CHA difficulté 13 permet à un PJ de saisir que le comportement prudent à l'extrême de ce trafiquants n'est pas normal.

Laissez la pression retomber quelques instants. Peut-être qu'un tacticien équipé de Lunettes à Balayage repérera tout de suite le *polymorphe* ? Auquel cas, lancez le dernier acte au moment même de cette découverte. Sinon, permettez aux PJ de faire connaissance avec les otages et commencer à discuter d'une solution d'extraction.

« *Ne vous inquiétez pas, il n'y a plus de danger…* » Lorsque retentit soudain à l'extérieur une effroyable explosion.



Le Gris II

Acte 3, le destin bascule

Une ville sacrifiée

Lorsque les PJ regardent d'où provient l'explosion, ils ont le souffle coupé face au spectacle qui s'offre à eux : un énorme vaisseau extraterrestre, plus de deux fois plus gros que le classe 2 du scénario *Une longue nuit*, vole silencieusement au-dessus de la ville en la bombardant de rayons plasmatiques, répandant la mort dans le centre-ville. Sa puissance de feu est démesurée et écrasante.

Demandez un **test de CHA difficulté 15**. En cas d'échec, la Tension des agents gagne 2 points (elle ne diminuera qu'à la fin de l'acte). La voix de Manendra jaillit dans leurs systèmes de communication, les ramenant à la raison : « *Escouade alpha ! Un ovni de classe 3 est en train de ravager Ciudad Victoria ! Dans ces conditions, il est impossible de faire décoller le Skyline. Nous allons tenter de vous envoyer deux intercepteurs.* À défaut de détruire cette abomination, nous espérons qu'ils fourniront une fenêtre d'évacuation suffisante. Les intercepteurs vont décoller l'un à la suite de l'autre, nous estimons une arrivée dans 69 minutes. C'est le temps dont vous disposez pour atteindre le Skyline. »

C'est un non-dit mais les PJ s'en doutent bien : étant donné la technologie des extraterrestres, il n'y a aucune chance que les intercepteurs puissent

enrayer l'attaque des aliens après leur arrivée sur site. À ce rythme, de toutes façons, la destruction intégrale de la ville devrait être rapide. Et il est impossible d'estimer combien de temps les engins alliés pourront faire face à ce formidable adversaire.

Leur transporteur se trouve au sud-est de la ville, à presque 45 minutes de route dans les conditions de circulation normale. Les PJ ne pourront se permettre aucun temps mort.

La diversion des aliens

Le plan des extraterrestres est simple. Ils arrivent en force pour être sûr de ne pas rater les otages. Ils tiennent absolument à les présenter à un *commandeur* à bord de l'OVNI qui vient d'entrer sur zone. Dans un premier temps, ils sont guidés par l'émetteur du *polymorphe* infiltré avec les survivants du jet. Ils envoient un premier groupe d'avant-garde (sondes et foreurs) pour récupérer leur cible. Des escouades ont été déployées en soutien et, en dernier recours, l'OVNI de classe 3 veille. Ce dispositif laisse peu de temps aux PJ de se débarrasser du polymorphe et de son émetteur.

Ensuite, comprenant que la partie va être particulièrement compliquée, les aliens n'hésitent pas à ravager la ville pour créer le chaos, localiser les AX51 et concentrer tous leurs efforts sur la capture des otages. Aucun sacrifice ne sera épargné pour mener cette mission à bien, même si la ville entière doit être rasée.

Première vague

S'il y a un ou plusieurs PJ à l'extérieur de la maison dans les secondes qui suivent l'amorce de l'attaque, demandez un **test de PER difficulté 18**. En cas de réussite, ils repèrent l'arrivée de 3 *Sondes de neutralisation*. En cas d'échec, ou si personne n'est à l'extérieur, les *sondes* s'approchent discrètement de la maison et attaquent dès qu'elles disposent d'un angle de vue adéquat (même à travers les fenêtres). Choisissez un joueur au hasard (ou la cible la plus cohérente) et effectuez une attaque immédiate à son encontre puis déroulez normalement le combat. Dans le tour qui suit le début de l'assaut des sondes, 4 *foreurs* (*cf. CB#26 p. 204*) sortent des haies (par paire, à droite et à gauche), se dirigeant vers la maison ou le PJ le plus proche.

Si le *polymorphe* n'a pas encore été découvert et que la situation s'y prête, c'est une bonne occasion de se révéler et de prendre les AX51 par surprise.

La stratégie des aliens

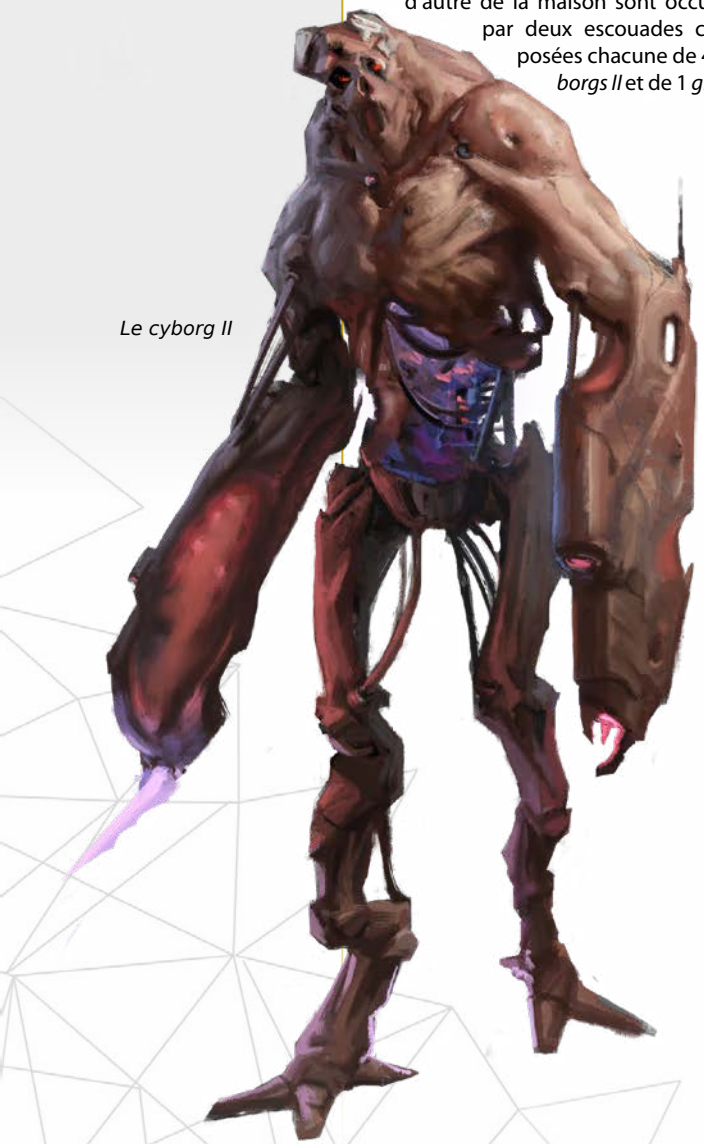
Guidés par l'émetteur du *polymorphe*, les sondes ont pour objectif de repérer les otages puis d'avertir les escouades proches. Éliminer les menaces immédiates n'est qu'un objectif secondaire. Elles attaquent en priorité les individus les plus lourdement armés et combattent jusqu'à la mort. Le *polymorphe* et les *foreurs* ciblent immédiatement les PJ et tentent de les éliminer

Le retour des foreurs !



le plus vite possible. Tous combattent jusqu'à la mort.

Après l'éradication de ces adversaires, le quartier devient de plus en plus bruyant, avec des hurlements en provenance des maisons voisines. Une brève reconnaissance permet de constater que les voies de circulations de part et d'autre de la maison sont occupés par deux escouades composées chacune de 4 *cyborgs II* et de 1 *gris II*.



Le cyborg II

Ces créatures avancent rapidement vers la maison à découvert jusqu'à une cinquantaine de mètres où elles commencent alors à mettre en place des déplacements tactiques, en se couvrant derrière les voitures ou clôtures.

Options pour les PJ

Les PJ ont deux options : se barricader et les affronter ou tenter une percée avec les véhicules du garage (il est dangereux d'aller chercher leur propre véhicule dans la rue si jamais les PJ l'ont laissé là-bas).

Se barricader : Les PJ disposent d'un maximum de deux tours pour poser des pièges, des mines, ou simplement se placer à leur convenance (la *vigilance* est une précieuse option ici). Les *cyborgs* utilisent toutes les options à disposition, usant et abusant du couvert et de la vigilance pour obliger les PJ à se déplacer et faire le premier pas. Quant aux *gris*, ils ciblent en priorité de leurs pouvoirs psi le PJ disposant de l'armement le plus lourd (par exemple un *grenadier*). Leur objectif est autant de les éliminer que de jouer la montre pour l'arrivée de renforts plus importants. Tous les 15 tours, une nouvelle escouade de 5 *cyborgs II* se présente (décidez du côté de la rue au hasard).

Si les PJ s'enlisent dans cette stratégie, insistez sur l'heure qui tourne.

Tenter une percée : La berline dispose de 5 places et le fourgon, 9. Avec leurs armures de combat, chaque PJ occupe 2 places. Les deux véhicules sont probablement nécessaires pour assurer l'évacuation de tout le monde. Les clés se trouvent sur les corps des hommes du cartel (la clef du fourgon est dans les poches de Mendoza) – chercher sur tous les corps demande 2d4 tours. À défaut, il est possible de les démarrer sans avec un **test de DEX *Mécanique* difficulté 14**.

Sortir du quartier nécessite deux tests (un par voiture) de **DEX *Conduite* difficulté 15 + Nb de cyborg présent**

dans la rue. En cas d'échec, pour chaque marge d'échec de 5 (arrondi au supérieur), un PJ (déterminé au hasard) subit un tir d'arme plasma (2d8 DM) : tenter la percée au début de l'attaque des cyborgs n'est probablement pas une bonne idée, mais c'est une étape indispensable pour tenter de rejoindre le point d'évacuation. Même si les PJ se mettent en route après avoir neutralisé l'ensemble de leurs adversaires et avant l'arrivée de nouveaux, ils en croiseront forcément dans les rues, justifiant les blessures en cas d'échec.

Neutralisation non létale : C'est probablement la première fois que les PJ peuvent tenter de capturer des extraterrestres vivants. Bien qu'un tel objectif n'ait pas été spécifiquement énoncé par Opération, il reste toujours d'actualité. Cependant, il faudra également amener l'ennemi neutralisé au Skyline. Un *cyborg*, un *foreur* ou un *gris* occupe une place dans les véhicules. Dans le Skyline, il y a de la place en soute.

À tombeau ouvert

Ciudad Victoria est en état de siège. Le chaos règne en maître dans les rues : les secours tentent d'éteindre les incendies, les civils fuient et hurlent, les rues sont obstruées de carcasses de voiture en flammes ou de bâtiments effondrés. Autant dire que la circulation est effroyable. Cependant grâce au CI, les PJ disposent d'une batterie d'ordinateurs distants capables d'analyser des milliers de paramètres simultanément pour tenter d'obtenir un itinéraire efficace. Mais c'est sans compter la ténacité et la détermination des extraterrestres.

La vision de toutes ces âmes en détresse peut émousser le mental. Demandez un **test de CHA difficulté 13**. En cas d'échec, la Tension des agents augmente de 2 points (elle ne diminuera qu'à la fin de l'acte).

Panique à bord : Si un PJ est *paniqué* durant la course poursuite, les tests du véhicule concerné subissent un malus de -3 ou -5 s'il s'agit du conducteur pour le tour en cours.

Poursuite

Quelques minutes après le début de leur folle course dans ce décor d'apocalypse, les AX51 sont pris en chasse par une dizaine de *sondes de reconnaissance* qui n'hésitent pas à faire feu. Utilisez les règles de poursuite en voiture avec une distance initiale **Proche (20 à 100 mètres)**.

Prenez les caractéristiques de l'**Auto-Berline** pour la berline et du **Petit Camion** pour le/les fourgons. L'escouade de *sondes de reconnaissance* dispose d'un avantage majeur : elles volent et peuvent donc éviter la majorité des obstacles. Pour les tests de DEX de la course poursuite, appliquez à ces dernières un mod. d'AGI de +3. Considérez l'escouade comme un seul véhicule poursuivant. Ses PV sont établis à 100. Un seul test de pilotage par tour, une seule attaque par tour sur le véhicule le plus en retrait. Les PJ peuvent bien entendu répliquer (sauf les pilotes) : chaque fois que l'escouade de sondes perd 10 PV, une sonde explose.

Tant que les véhicules alliés sont dans la même tranche de distance avec les sondes, ils peuvent interchanger librement leur position (véhicule de tête/véhicule de queue).

Pour résoudre cette rencontre, il faut fuir ou détruire les sondes. Vous pouvez pimenter la rencontre en tirant un événement aléatoire chaque tour (1d6) – les pilotes doivent résoudre ces événements à tour de rôle en commençant par celui indiqué par la description (si l'événement est résolu par le premier pilote, le second n'y est pas exposé) :

1 – Pilote en tête – Civils en déroute

Un ou plusieurs habitants traversent la route, paniqués, au mépris du →

Pour être tout à fait clair

Si vos joueurs n'ont pas saisi eux-mêmes à quel point la scène est dramatique, vous avez une dernière carte en main. Si le *colosse* détruit le skyline, l'évacuation de Mme Cygne est alors totalement compromise. Le commandant va donc demander aux AX51 d'exécuter tous les otages (voir plus bas l'entrée *Perdre le Skyline*). Donc si vos joueurs n'adoptent pas d'eux-mêmes la stratégie de sacrifice qui consiste à ralentir au maximum le *colosse*, et que vous souhaitez leur donner un coup de pouce pour éviter des conséquences catastrophiques, le commandant Manendra n'hésitera pas une seconde à leur donner ses instructions.
Ceci n'est qu'une option. Si vous estimez que vos joueurs ont assez de bouteille pour saisir la situation et que vous êtes prêt à jouer les conséquences s'ils ratent la scène, alors ne les aidez pas. Tout dépend de votre table et de votre style de jeu.

Tuer des PJ ?

Tout d'abord, il convient de savoir si, dans votre style de jeu et la façon dont votre table s'amuse, tuer des PJ est une option. Nous n'incitons pas à tuer des PJ pour le plaisir sadique du MJ. Mais si vous aimer jouer de façon « *sérieuse* », la scène en question est dramatique. Il s'agit d'un tournant de la campagne. Si vos joueurs gèrent mal la scène d'évacuation vers le Skyline, les conséquences peuvent être dramatique et, pour la tension et l'intensité de la campagne, il est bon de leur faire comprendre que vous ne leur sauverez pas la mise. Si un ou deux (ou tous) doivent y perdre la vie, *so be it !* Ce n'est jamais plaisant, mais la suite des aventures sera d'autant plus palpitante et les enjeux sont clairement compris de tous.

danger ! Pour les éviter, réaliser un **test de DEX *Pilotage* difficulté 14**. En cas d'échec, (ou de refus d'éviter la cible), le passant est écrasé. Le véhicule subit une perte de 1 PV et la Tension du pilote monte de 2.

2 – Pilote en tête – Débris imprévisibles

Un obstacle ou une explosion non prévue par le CI vient d'apparaître au détour d'un virage. Il y a juste assez de place pour passer à côté, mais il va falloir jouer serrer. Réaliser un **test de DEX *Pilotage* difficulté 15**. En cas d'échec, le véhicule passe tant bien que mal avec une perte de 5 PV.

3 – Pilote en tête uniquement – Passage dangereux

Le pilote de tête repère un passage étroit et difficile d'accès (le rez-de-chaussée d'un immeuble, une place de marché avec des arcades, un pont encombré, etc.). Le CI ne prévoit pas de passer par là mais ce détour n'impactera pas l'itinéraire. Avec un peu de chance, les *sondes* auront du mal à suivre. Si le pilote de tête décide de s'engager dans le chemin, demandez un **test de DEX *Pilotage* difficulté 16**. En cas d'échec, le véhicule heurte des débris et subit 10 PV et impose un test de même nature au pilote de queue. En cas de réussite, le véhicule passe sans encombre et le pilote de queue suit sa trajectoire. Dans tous les cas, une *sonde* est détruite dans la manœuvre (perte de 10 PV à l'escouade).

4 – Pilote en queue – Tir chargé

Cet événement ne peut avoir lieu que s'il reste au moins 2 *sondes*. Ces dernières se placent côte à côte pour générer un tir plasma fusionné et puissant qui file droit devant. Le pilote de queue doit réaliser un **test de DEX *pilotage* difficulté 16**. En cas d'échec, le véhicule subit une perte de 15 PV. En cas de réussite, le véhicule de tête doit réaliser le test avec une **difficulté de 14**.

5 – Pilote en queue uniquement – Opportunité offensive

Un lampadaire, un arbre à moitié arraché ou un pan de mur branlant au détour d'un virage ne demandent qu'à être poussés un peu pour tomber, avec un peu de chance sur un des poursuivants. Le pilote peut, s'il le souhaite, réaliser un **test de DEX *pilotage* difficulté 16**. En cas d'échec, le véhicule perd 4 PV. En cas de réussite, en plus de la perte, une sonde est détruite dans la manœuvre (perte de 10 PV à l'escouade).

6 – Pilote en queue uniquement – Embardée violente

Les rues et infrastructures ont été largement endommagées par l'attaque de l'ovni. En passant sur une zone fragile, le véhicule de tête provoque un effondrement. Le pilote de queue doit alors réaliser un **test de DEX pilotage difficulté 20**. En cas d'échec, il perd partiellement le contrôle du véhicule : le prochain test de la course poursuite subira un malus de 5 et les passagers ne peuvent réaliser aucune attaque dans le tour.

En cas d'échec : Si jamais les sondes rattrapent le véhicule de queue ou que les PV d'un des engins arrivent à 0, résolvez la situation de la façon la plus logique (probablement par un affrontement avec les sondes). Les PJ peuvent utiliser le décor à leur avantage – en se repliant par exemple dans un bâtiment. Il faudra ensuite crocheter une nouvelle voiture pour se remettre en route.

La fin du tunnel

Bon gré mal gré, les AX51 arrivent enfin en vue du site d'extraction, une aire de jeu municipale complètement désertée suite à l'attaque. Il ne reste qu'une minuscule poignée de minutes avant l'arrivée des intercepteurs, mais les PJ et les survivants qui sont avec eux ont toutes les chances de s'enfuir de ce cauchemar… Jusqu'à un ultime

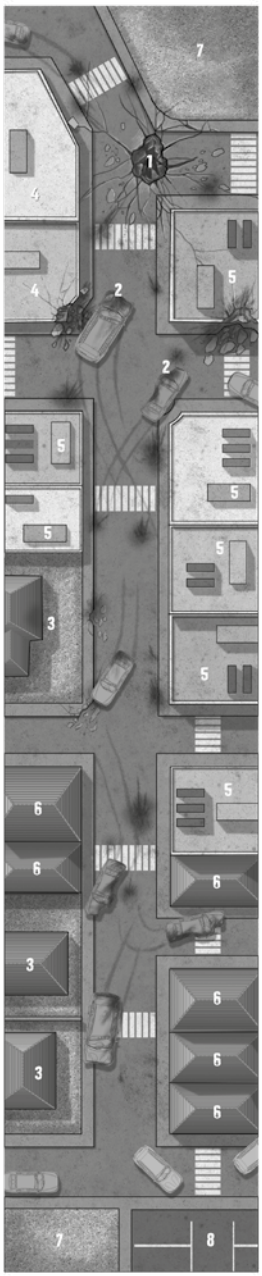
coup du sort ! Une explosion au milieu de la route provoque une embardée des véhicules des PJ sur le bas-côté, s'encastrant dans les murs des maisons proches après une dizaine de mètres de perte de contrôle. Les engins sont HS mais les passages relativement indemnes. Le Skyline est à 200 m.

Derrière eux, dans la fumée et la poussière laissées par l'explosion, se dresse lentement une masse mécanique énorme. Un *colosse* de métal dont les membres s'articulent dans un silence sinistre. La mort leur fait face, un adversaire terrible.

Les AX51 n'ont d'autre choix que d'affronter le *colosse* et tenter de gagner du temps pour permettre aux otages d'atteindre le Skyline (il leur faut 8 tours à raison de 25 m par tour, les otages se déplacent lentement du fait de leurs blessures) avant que le colosse ne le détruise. Au-dessus de leur tête, les intercepteurs de l'Initiative entrent en action, harcelant l'énorme OVNI de classe 3. Faites comprendre aux PJ, pourquoi pas en aboyant les ordres qu'ils reçoivent dans les oreilles, que la fenêtre de tir ne durera que quelques secondes pour permettre au skyline de s'envoler.

Stratégie du colosse : Son objectif reste les otages. Il se déplace inlassablement vers le Skyline, tirant sur les PJ lui faisant face (au moins une action de mouvement par tour, deux s'il n'y a aucun adversaire à neutraliser). Les PJ ont donc tout intérêt à se mettre dans sa ligne de tir. Aussi dangereux que cela soit. Il s'agit du seul moyen de le ralentir. Lorsque ses PV atteignent 50 % et s'il se trouve à moins de 100 m, il se met à tirer sur le Skyline. Il lui faudra 3 tours pour le détruire (toucher automatique, inutile de compter les DM).

Fuir à bord du Skyline : Il est possible d'embarquer tout le monde sur le Skyline ,mais n'oubliez pas que les places y sont limitées. Pour que les PJ y tiennent avec les otages, il leur faudra →



OBJECTIF : SKYLINE
LA COURSE CONTRE LE *COLOSSE*

1 : Site d'atterrissage du colosse
2 : Véhicule des agents
3 : Villas avec jardin
4 : Commerces
5 : Immeubles
6 : Maisons sans jardin
7 : Parc/Terrain de jeu
8 : Parking (stationnement du Skyline)

retirer leurs armures au prix d'une action limitée. Sinon, seuls les otages peuvent embarquer. Ce sera d'ailleurs les ordres aboyés par le Commandant si jamais les otages sont à bord mais pas les AX51. L'Initiative n'hésitera pas une seconde à abandonner (temporairement) ses hommes pour sauver Mme Cygne.



Le formidable colosse !

Si le Skyline a été touché par le colosse (une fois ou deux), ses capacités sont limitées. Libre à vous d'ajouter un peu de suspense à la fuite, mais globalement, assurez-vous que ceux embarqués s'en sortent en transpirant abondamment.

Évacuer les otages mais rester pour un dernier combat : Les survivants du crash du jet ont embarqué et le Skyline les évacue dans la douleur. Les PJ ou certains PJ n'ont pas pu monter à bord. Mettez en scène un affrontement épique avec les forces aliens restées sur place (vous pouvez en faire venir d'autres pour une scène bien difficile). Ne cherchez pas à tout prix à sauver la mise à vos joueurs. Il s'agit d'un moment approprié pour tuer ou un deux PJ (voir la marge *Tuer des PJ* ?) si c'est le style recherché à votre table.

Perdre le Skyline : Si le Skyline venait à être détruit ou que pour une

raison quelconque les otages ne pouvaient le rejoindre, la situation devient dramatique. Le commandant Manendra ordonne rapidement l'exécution des otages. Les PJ sont face à un choix moral décisif.

Tuer les otages : S'ils obéissent, demandez un **test de CHA difficulté 15** (difficulté 17 pour celui ou ceux qui tirent) : en cas d'échec, les PJ sont capables d'obéir et de tuer les survivants du crash du jet mais la Tension augmente de 3 points. Les extraterrestres continuent de lancer l'assaut sur les positions des AX51 (utilisez deux escouades de cinq cyborgs en plus par exemple) jusqu'au moment où les aliens comprennent l'échec de leur mission. L'OVNI, endommagé par les intercepteurs, se retire alors, abandonnant ses troupes au sol qui continuent la lutte jusqu'à la mort.

Désobéir à Opération : Si les PJ refusent l'ordre et tentent malgré tout de sauver les otages dans un élan d'héroïsme, continuez à décrire un affrontement épique et perdu d'avance, où des vagues d'extraterrestres sont envoyés encore et toujours en plus grand nombre sur leurs positions jusqu'à ce que les intercepteurs quittent l'affrontement avec l'OVNI pour tenter de s'écraser sur les otages. Dans ce dernier sacrifice, les pilotes des intercepteurs meurent et emmènent avec eux tous les otages, et très probablement aussi des PJ (voir la marge *Tuer des PJ* ?). Les extraterrestres comprennent alors que leur mission a échoué et finissent par se replier face aux décombres fumants.

Conclusion

Dans le meilleur des cas, les otages décollent à bord du Skyline et s'enfuient dans un ciel illuminé par l'affrontement entre les intercepteurs, qui couvrent l'évacuation de Mme Cygne, et l'ovni. Un combat qui tournera rapidement en faveur des extraterrestres, avec la destruction des deux avions de l'Initiative malgré de lourds dégâts consentis – rendus possible uniquement grâce aux prouesses technologiques accomplies, malheureusement insuffisantes.

Une fois les otages évacués (ou abattus, quelle qu'en soit la raison), les envahisseurs stoppent leur attaque et se replient. Peut-être que les PJ pourront assister en direct à la disparition d'un ovni, passant à travers une sorte de vortex violacé déchirant la trame de la réalité.

La chute de Ciudad Victoria marque un revirement important dans l'invasion à plus d'un titre. Les gouvernements ne peuvent plus masquer l'existence des extraterrestres. Dans les prochains jours, le monde entier prendra pleinement conscience de la guerre totale dans laquelle il est engagé malgré lui.

De plus, les envahisseurs ont fait preuve d'une débauche de moyens incroyable pour capturer un individu précis – à savoir un membre du Conseil. Avec une telle puissance de feu, il leur aurait été possible de pulvériser des bases militaires stratégiques, voire même de réduire la base de l'Initiative en cendre (pour peu qu'ils en connaissent l'emplacement). Au lieu de ça, ils ont préféré tout mettre en œuvre pour tenter de *capturer* une personne. De quoi s'interroger sur leurs motivations profondes.

Un débriefing avec Opération sera nécessaire pour les AX51 survivants, où il leur sera rappelé avec plus ou moins d'empathie que la survie de l'humanité tient à leurs actions et aux sacrifices qu'ils seront prêts à consentir.

Quoi qu'il en soit, la guerre est déclarée. Et même si les AX51 ont rempli leur mission, les dizaines de milliers de morts leur laissent forcément le goût d'une victoire amère…

LE CENTRAL CASUS N°5

Le bleu vous va si bien

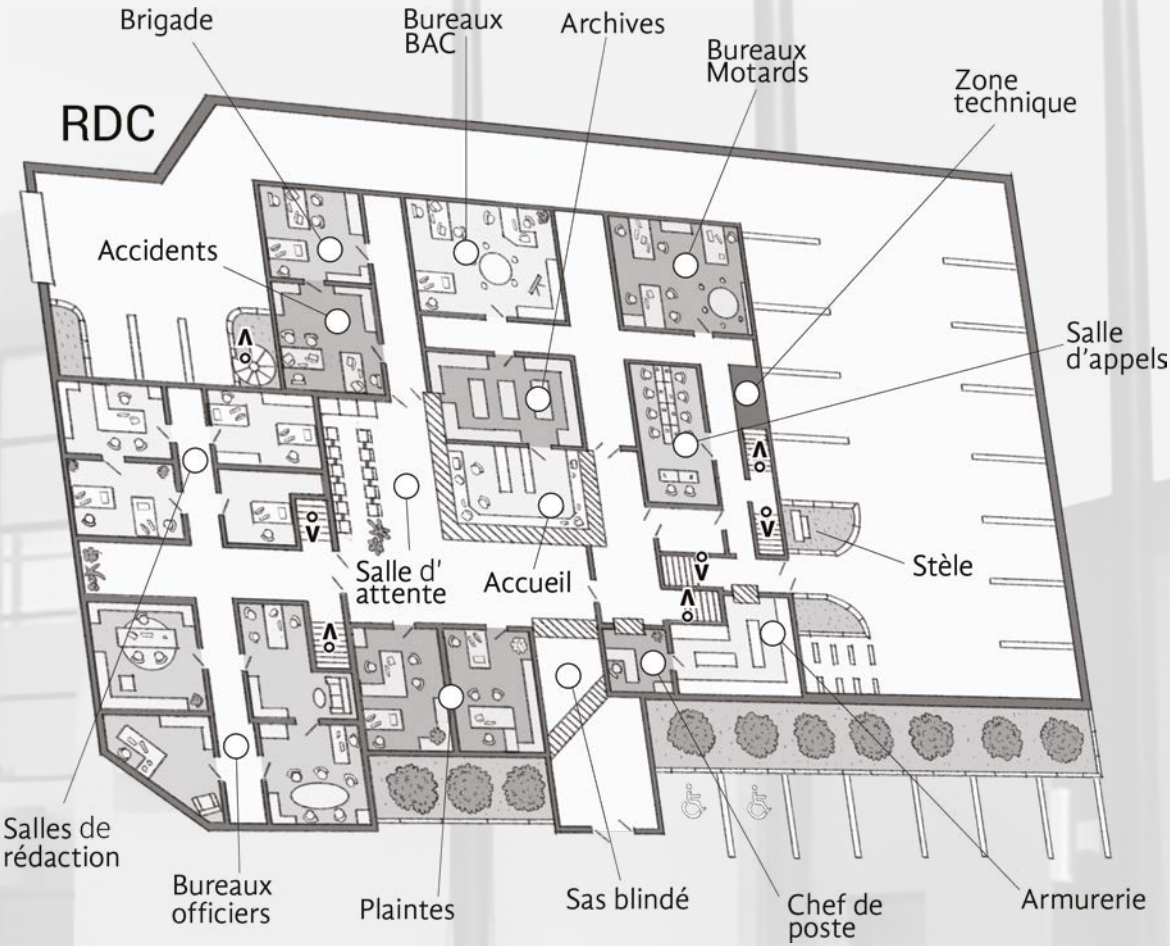
*Le flic, qu'il soit d'inspiration littéraire, cinématographique ou télévisuelle, est souvent le héros de nos livres et écrans. Polars, films noirs, séries… mettent tous en avant le policier dans ses enquêtes. Le JdR sait aussi surfer sur le thème, avec quelques grands succès, notamment des créations françaises (*COPS, Berlin XVIII*). En tenue ou en civil, il a sa « batcave ». Mais quelle est-elle donc ?*

Le policier mène ses enquêtes, souvent dans la tension et l'adrénaline (bien que la réalité tienne plus de Rick Hunter que de Martin Riggs). En service, il vit avec ses collègues. En dehors, il rentre à la maison retrouver les siens ou un appartement vide. Il croise des gens en permanence, co-équipiers, malfaiteurs, victimes… Sa vie est bien remplie. Il y a pourtant une autre personne qui partage sa vie professionnelle. Il ne la remarque pas, se plaint d'elle, pourtant elle lui est indispensable. Bien sur, il ne l'avouera jamais, elle est pourtant son deuxième chez-lui, parfois le premier même. L'usine, la boutique, le dépôt, la maison, le central… elle porte beaucoup de noms. Pour les plus acharnés, c'est presque une seconde peau. Alors osons pousser un peu la porte. C'est vrai que finalement, peu d'entre nous connaissent le véritable envers du décor, pas celui édulcoré des fictions.

Revue d'uniforme

Pour l'occasion, nous avons choisi un service flambant neuf, enfin presque : le Central Casus N° 5 (CC5 pour les intimes). La façade est rutilante, entièrement constituée de grandes plaques de verre polarisant. Ses courbes sont bien tranchées, les lignes sont cassées par des angles obliques ajoutant un coté un peu futuriste au bâtiment. L'architecte se serait-il lâché avec un budget illimité ? Que nenni, c'est en fait le siège d'une ancienne banque ayant cédé l'immeuble à un prix assez raisonnable (les mauvaises langues joueront de la théorie du complot sur un échange très intéressé avec l'ancien commissariat, vétuste mais situé en plein centre-ville. La brigade financière n'y a rien trouvé d'illégal !). Ultime vestige de l'ancienne activité, un distributeur de billet est encore en fonctionnement dans le hall d'accueil… Idéal pour payer ses amendes ! L'enceinte est bien sécurisée, les vitrages sont blindés et des plots renforcés empêchent toute attaque « *bélier* » de l'entrée (pour rappel, un casse « *bélier* » n'est pas l'assaut d'un troupeau d'ovins en rut mais une technique très en vogue dans les années 90 qui consistait à lancer un véhicule à pleine vitesse sur la devanture d'une banque pour en forcer l'accès). Le mur d'enceinte est assez haut et surmonté de barbelés pour décourager toute escalade d'un coté ou de l'autre. Pour terminer le tour sécuritaire, plusieurs caméras relayent les alentours au « *nid d'aigle* » du premier étage. Les quelques arbres plantés sur le trottoir cassent un peu l'aspect froid et métallique des lieux.

Le sas d'entrée est du même acabit. La menace extérieure étant permanente depuis quelques années, une double-porte de verre blindé assure la sécurité de



l'accueil. Le chef de poste filtre les arrivées depuis sa guérite, demandant aux visiteurs de passer sous un portique de détection d'armement. Pour éviter qu'il bipe, il faut vider ses poches, passer son sac à main au scanner et justifier de tout objet métallique sur soi. C'est dingue le nombre de petits trucs qui affolent les capteurs : boucles de ceintures, bijoux, œillets de chaussures… Le pire, c'est que le portique ne sait pas identifier une arme. De toutes façons, tous les flics y passent aussi, si vous croyez qu'ils vont se déshabiller tous les jours pour les beaux yeux du moustachu derrière la vitre… quoique quand c'est la jolie stagiaire !

L'accueil du public se fait dans un grand *open space*. Derrière un kiosque lui aussi blindé, deux « *charmantes* » hôtesses reçoivent les doléances et aiguillent les plaignants vers la zone d'attente pour la prise en compte de leurs requêtes. C'est comme au supermarché, il faut prendre son ticket et son mal en patience (y a bien un distributeur de café mais, quand il n'est pas en panne, il crache un bien mauvais breuvage). On finit par être pris en charge par un plaintier qui recevra votre plainte, vous assurera qu'il fera remonter l'information à qui de droit, avant de vous donner un récépissé et de passer au suivant.

C'est à peu près tout ce que le commun des mortels verra d'un commissariat. Vous me direz, c'est un peu juste pour une rubrique B&A. Alors essayons de donner un peu de piment aux lieux. →

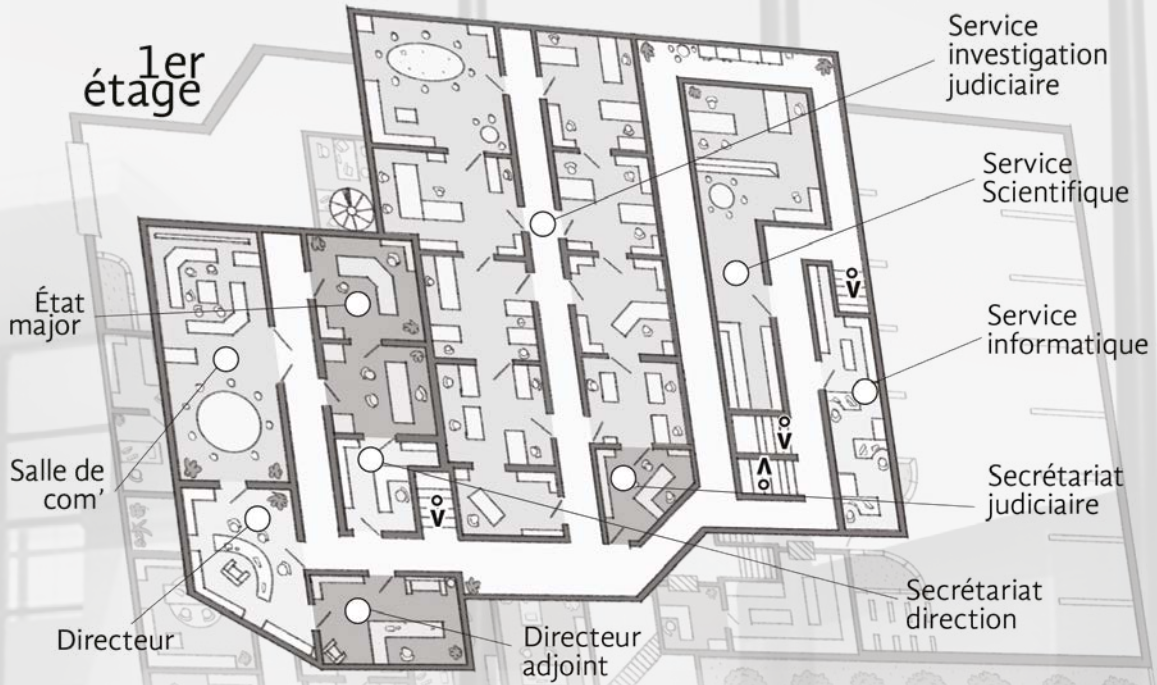
Le Rez-de-chaussée, c'est pour la tenue

Un commissariat, c'est comme une ruche. Chaque pièce a sa fonction, chaque agent sa spécialité. C'est indispensable pour qu'il puisse fonctionner correctement H24, 7j/7. Un central ne dort jamais, même si la nuit il peut sembler en sommeil. L'activité est la plus intense au rez-de-chaussée. Sur la gauche, le Service de Soutien Judiciaire traite en temps réel les infractions les plus simples, celles qui demandent le moins d'investissement, qui sont pourtant les plus nombreuses. Au fond trône le bureau des officiers, qui coordonnent la valse permanente des petits délits. Les autres pièces sont dédiées aux policiers qui oscillent entre le terrain pour constater et le bureau où ils rédigent, interrogent, écoutent… bien sur, ça peut paraître grand, mais il faut toujours partager avec un collègue qui bosse sur un autre dossier. Avec les petits locaux de la brigade accidents, c'est le seul autre lieu que les extérieurs peuvent parfois visiter, pour une plainte plus grave ou une confrontation. C'est trop petit, il n'y a qu'une photocopieuse pour tout le monde dans le couloir, ça sent un peu la sueur, souvent bien pire. Les flics passent d'une pièce à l'autre sans s'annoncer, en pestant contre le manque de moyens et la salle d'accueil qui ne désemplit pas.

L'autre partie se terre derrière l'accueil. La salle d'appel est l'endroit stratégique pour la pause, parce que celle du sous-sol est humide et trop près des vestiaires pour éviter les odeurs de chaussettes. Elle sert trois fois par jour pour le changement de brigades. Le rez-de-chaussée fonctionne en 3x8, c'est donc le lieu essentiel pour la passation des consignes ; Le reste du temps, on y trouve un équipage affalé sur les quelques chaises encore en assez bon état pour s'y avachir pendant que le petit dernier rédige le rapport. Et puis, en cas d'incident à l'accueil, c'est juste à coté pour débouler en moins d'une minute. Au fond du bâtiment, on trouve les bureaux des brigades spécialisées : les motards et la BAC/Section d'Intervention. Ils leurs servent de bureau de rédaction, de salle de repos, de repaire entre deux sorties. Jadis, la décoration était libre mais, depuis une quinzaine d'années, posters et calendriers frivoles sont interdits. Mais bon, y a toujours un coté d'une armoire qui résiste à la pudibonderie imposée. Il était prévu que des portes secondaires donnent directement accès au parking et aux véhicules en cas d'urgence. Les budgets promis ont manqué, il faut donc courir dans les couloirs, passer les portes sécurisées (c'est la dernière innovation installée, chaque ouverture ne s'ouvre qu'avec un badge, vous savez, celui que vous avez oublié sur le bureau lorsque vous êtes parti comme une balle après l'appel 17), esquiver la photocopieuse dans le couloir (c'est récurrent, elles sont toujours mal placées), pousser les deux anciens qui draguent la jolie stagiaire devant la guérite… C'est parfois *Ninja warrior* pour s'en sortir ! Surtout s'il faut passer par l'armurerie pour prendre l'équipement lourd. Idéalement placée derrière le chef de poste, elle est à coté de la sortie des artistes… et aussi en façade du bâtiment. Quand on sait qu'outre les pare-balles lourds et les armes d'assaut, on trouve aussi le coffre-fort où les scelles sensibles sont enfermés… D'accord, la vitre extérieure est blindée, mais la dernière fois qu'on y a entreposé la grosse prise de came, on y a presque fait dormir un équipage. Cinq millions d'euros de drogue, ça peut faire des envieux et des téméraires !

Le premier, c'est pour les imperméables

L'étage est plus feutré, moins bourdonnant. Faut dire que c'est celui du directeur et de son adjoint. Si l'extérieur est racé et le rez-de-chaussée un peu



fatigué, cette partie du bâtiment fait un peu vieillotte. Moquette au sol, coloration des murs vieux rose, portes capitonnées… couloirs et bureaux se veulent solennels. La troupe y vient d'ailleurs le moins possible, et c'est souvent pour se prendre un savon. L'ambiance surannée met de toute façon mal à l'aise. Pourtant, le taulier (un bon directeur ne se fera pas appeler par son grade, plutôt par un surnom tenant plus du tenancier que du chef des flics ; c'est d'ailleurs un signal inconscient à tous : un directeur qui ne se fait pas apostropher « *patron* » n'est pas apprécié des troupes, méfiance donc). La Direction dispose de ses deux antennes à proximité immédiate : la salle de Communication et de Commandement, et l'État-major. On y retrouve du personnel en tenue, c'est l'exception qui confirme la règle (s'il n'y avait pas d'exception, pourquoi y mettre une règle ?).

Dans la première, en permanence en activité, passent tous les appels entrants. Véritable vigie et poste de pilotage, c'est le coté droit cerveau des équipages sur le terrain. Elle doit tout savoir, tout relayer, tout anticiper. C'est sûrement l'endroit le plus bruyant et hyperactif du central, avec les effectifs les plus aguerris. Un chef d'orchestre ne doit-il pas connaître tous les instruments ? De l'autre coté du couloir, le quartier-général soutient l'effort. Il planifie les futurs événements, organise les plannings en conséquence, fait le lien avec les partenaires institutionnels et privés… L'hémisphère gauche programme à moyen terme alors que le premier réagit à l'actualité.

Le reste de l'étage est dédié à l'investigation, là encore divisée en deux pôles. Le premier regroupe l'ensemble des enquêteurs du Service d'Investigation Judiciaire. Dignes héritiers des inspecteurs des décennies passées, ces hommes et femmes en civil enquêtent sur les délits et les crimes les plus graves et complexes. Ruche dans la ruche, ce service est divisé en de multiples alvéoles spécialisées dans un type particulier de →

délinquance : atteintes aux personnes ou aux biens, financière, mœurs, mineurs, stupéfiants, clandestins… Il faut tout couvrir, avec pas assez de personnels et encore moins de bureaux. De toute façon, un bon service est un service trop petit. C'est comme chez les légionnaires d'*Astérix*, faut qu'ils râlent pour être efficaces. Les enquêteurs s'entassent donc à deux ou trois par bureau pour monter leurs dossiers. Quand ils doivent organiser une opération d'envergure, ils vont squatter la salle d'appel ou celle de repos au sous-sol, s'attirant les foudres de leurs collègues en bleu. C'est d'ailleurs autant un jeu qu'une plaie, chaque service est toujours en concurrence avec les autres, civils contre tenue, répression du banditisme contre financière… C'est bien connu, c'est son groupe qui est le meilleur, qui a les plus mauvais bureaux, le moins de matériel… ces guéguerres perpétuelles sont une tradition, qui peut tourner au vinaigre si les chefs ne veillent pas à éviter les débordements.

Dernier service de l'investigation, qui n'a cessé de prendre de l'importance depuis vingt ans : la scientifique. Popularisés par *les Experts* et autres *NCIS*, les flics en combinaisons blanches sont devenus indispensables à toute enquête. Pas une seule constatation sur le terrain ne se fait maintenant sans eux. Quant aux analyses dans leur laboratoire des indices qu'ils ont récoltés sur les scènes de crimes, elles sont devenues essentielles à la manifestation de la vérité. Leurs locaux ont donc pris de l'ampleur avec le temps, à tel point qu'il a fallu leur construire une annexe sur le toit terrasse. Leur laboratoire dans les hauteurs est flambant neuf. Il leur permet de révéler des empreintes digitales, et depuis peu d'analyser les traces biologiques grâce à un séquenceur ADN… Ce qui les a rendu fou de joie pendant des semaines, ces geeks ! Leurs locaux sont divisés en petites unités spécialisées dans des domaines pointus : balistique, téléphonie, audio/vidéo, informatique… toutes apportent un plus indéniable aux enquêtes. C'est aussi les bureaux les plus personnalisés, à la décoration parfois un peu douteuse. Cela tient peut-être au fait que leur profil est différent des policiers classiques, ces nerds frisent l'excentricité face aux canons uniformes de l'institution. Comme leur aide est indispensable, on leur passe quelques caprices.

Promis, j'enlève le bas

Les entrailles des lieux renferment leur lot de petites pièces exiguës. Passons sur la zone vestiaires/salle de sport, qui sent la chaussette. De toutes façons, les appareils de musculation empiètent sur le tatami, rendant ce micro-complexe sportif difficilement accessible. Quant aux vestiaires, ils se limitent à des successions de casiers et de penderies cabossées, dépareillées et fermées par des chaînes et des gros cadenas. Un dicton « *maison* » dit qu'ici, y'a pas de voleurs, rien que des volés !

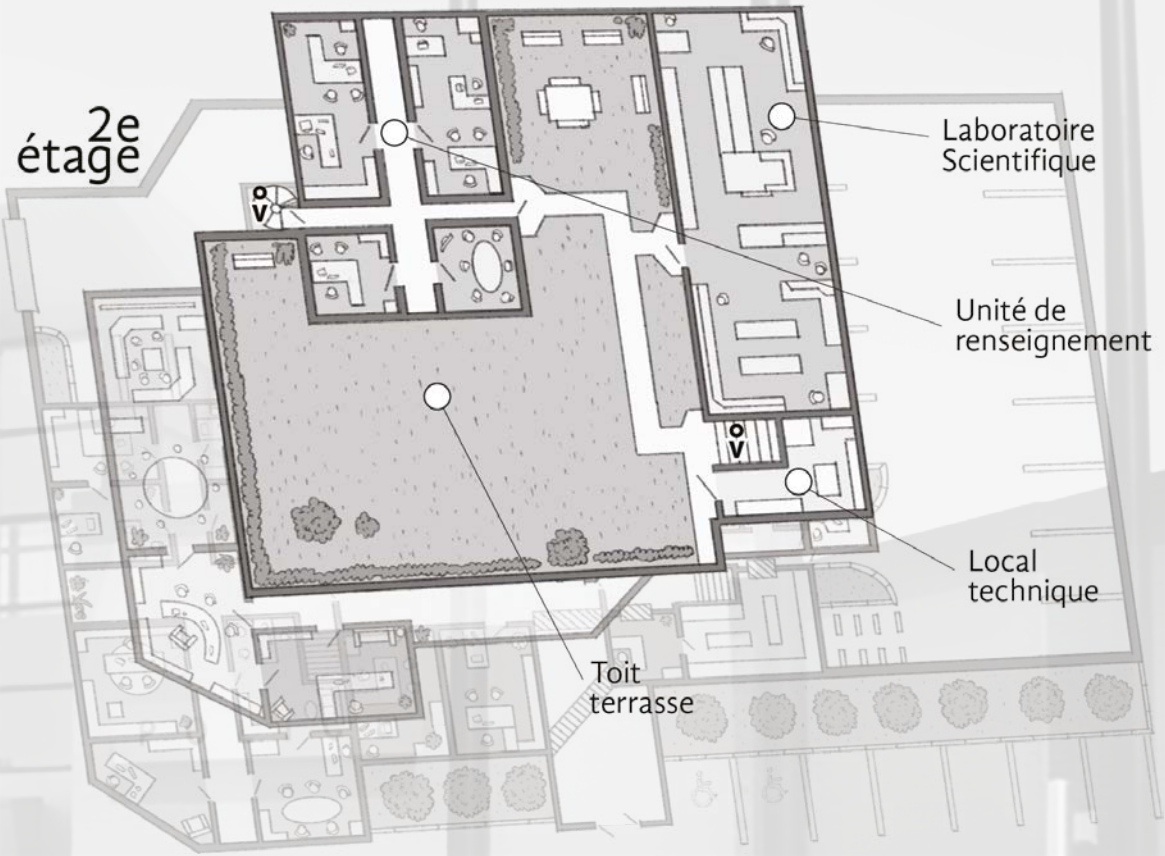
On y trouve un petit stand de tir avec trois pas de tir seulement. Il sert à griller les quelques dizaines de cartouches réglementaires par an, entraînement oblige. C'est trop petit pour y faire passer tout le monde, surtout qu'il est limité aux armes de poing et que l'insonorisation est perfectible. Un accord a été passé avec une structure privée pour jouer avec les gros calibres. Il est le plus souvent squatté pas les balisticiens du deuxième étage qui y ont installé leur piège à balles le long du mur. Autant dire que pour obtenir un créneau, mieux vaut prendre rendez-vous.

Le secteur dédié à la détention est stratégique et l'un des plus sécurisés. Le garde-détenu veille sur une demi-douzaine de petites cellules sans fenêtre, aux grosses portes renforcées. Étrangement, elles ne ferment pas à clef mais sont munies d'imposants loquets actionnables seulement de l'extérieur (ouf !). Chaque mitard est sombre et étroit, disposant de deux paillasses parallèles. Officiellement, elles sont

Et si…

Le CC5 est plutôt orienté contemporain européen. N'oubliez pas que dans cette option, le manque de place est prédominant. L'effectif est toujours un peu juste, il manque souvent un quatrième pour équiper convenablement une patrouille, les armes lourdes sont en cours de révision, le réseau est surchargé et rame, les budgets sont déjà consommés alors qu'il reste quatre mois à tenir…
Le bâtiment est facilement adaptable outre-Atlantique. Après tout, l'essentiel y est. Des bureaux, des cellules, des laboratoires… C'est toujours la même rengaine. Vous pouvez en faire un lieu hypermoderne à l'américaine, avec des couloirs aseptisés, du matériel dernier cri dans toutes les pièces. Un commissariat V2 sécurisé et avant-gardiste, disposant d'une salle de commandement digne de la NSA. Il peut prendre du galon et devenir le bastion de COPS ou de FALKS dans quelques décennies. Il faudra le muscler un peu, en installant deux baraqués engoncés dans une tenue anti-émeute devant l'entrée principale et celle réservée aux véhicules. Relevez le mur du toit-terrasse à deux mètres, surmontez-le encore avec des barbelés. Installez plus de caméras, et un contrôle aux rayons-X dans le sas. Vous obtenez un bunker tout ce qu'il a de plus convenable pour l'époque.
Si vous surfez déjà sur la cyber-réalité, les costauds placés en plante verte ont revêtu des exosquelettes.

(suite marge suivante)



individuelles pour que les complices ne communiquent pas entre eux. C'est un casse-tête pour le gardien qui doit dédoubler la location en prenant en compte cet impératif. De toutes façons, il suffit de brailler un peu pour se faire entendre de tous. Cette promiscuité forcée en fait un endroit particulièrement bruyant et odorant. C'est aussi un lieu de passage où se croisent avocats, médecins et scientifiques qui doivent effectuer les relevés d'identification (le fameux triptyque photo, empreintes et ADN). Côté commodités pour les « *invités* » d'un ou deux soir, c'est frugal : comptez sur des biscuits, du jus d'orange et des plats réchauffés au micro-onde. Ajoutez une couverture de survie en aluminium doré pour lutter contre la fraîcheur naturelle des lieux, et c'est tout. Comme en plus on vous confisque ceintures, chaussures, soutien-gorge, c'est loin d'être vraiment confortable… faut pas se fier à la mention Hôtel de Police à l'entrée !

Pourtant, dans ces sous-sols sombres et humides existe un lieu de convivialité : la salle de repos. Ce n'est pas qu'il y a foule et personne dans les rues, rassurez-vous. C'est juste calme et loin des chefs. Chaque brigade a son réfrigérateur, aligné à coté des autres devant des tables et des chaises de récupération, donnant une ambiance de solderie. On y vient manger son panier-repas, prendre un café pendant la pause, piquer un petit somme quand c'est calme… C'était jadis le coffre-fort de la banque, on a même gardé la lourde porte blindée pour le folklore.

La secrète

Sur le toit-terrasse, à l'opposé du laboratoire de la scientifique, une petite tour d'ivoire est totalement isolée du →

(suite marge précédente)

Ajoutez des patrouilles de drones, des tourelles automatiques de gros calibre aux quatre coins et vous pourrez souhaiter bonne chance aux runners et interfacés 0 s'ils veulent s'y frotter. Profitez-en pour le privatiser et en faire le service d'une corporation spécialisé dans la sécurité ayant passé un contrat avec les autorités locales.
Pousser encore plus loin serait abuser. Quoique sur une planète austère en bordure de la galaxie, vous pouvez facilement en faire un poste de la milice Impériale ou d'une grande nation stellaire du Dernier Millénaire.

reste du complexe. Accessible uniquement par un escalier en colimaçon extérieur, ce bâtiment renferme une dizaine d'agents un peu à part. On les a installés ici, mais ils ne rendent pas de comptes à la hiérarchie locale. Ils sont affectés à la branche renseignement intérieur, chargée du contre-terrorisme et de la surveillance des groupuscules en tous genres. Tout au plus, ils sont polis et vous font un petit bonjour de loin. De toutes façons, le nom qu'ils vous donneront n'est pas le vrai. Leurs oreilles (un de leurs nombreux surnoms) traînent partout, ils refilent souvent un tuyau glané ici ou là à leurs collègues. Ils sont le plus souvent sur le terrain, incognito, presque invisibles. Ils bossent dans leur coin et ne font appel à la cavalerie lourde qu'au dernier moment. Et encore, pour les sujets les plus sensibles, ils font appel à leurs propres renforts d'intervention. Isolés et un brin paranos, ils ne se mélangent pas aux autres *cops*, sauf quand une fiesta clandestine est organisée sur le toit-terrasse.

Eh oui, la nature ayant horreur du vide, et les flics aimant s'amuser comme tout le monde, la toiture a été aménagée de grandes tonnelles. L'ensemble est entouré d'un muret, il est donc assez facile de s'y retrouver loin des yeux des passants. Plus d'un repas de brigade ou un « *dégagement* » après une belle affaire élucidée s'y déroulent. C'est un peu le jardin secret du complexe, animé les soirs de la belle saison. Si les murs pouvaient tout raconter, vous rougiriez. Faut dire que l'ambiance est plutôt « *cosy* », avec ses canapés fatigués et son comptoir de fortune en bois de palette.

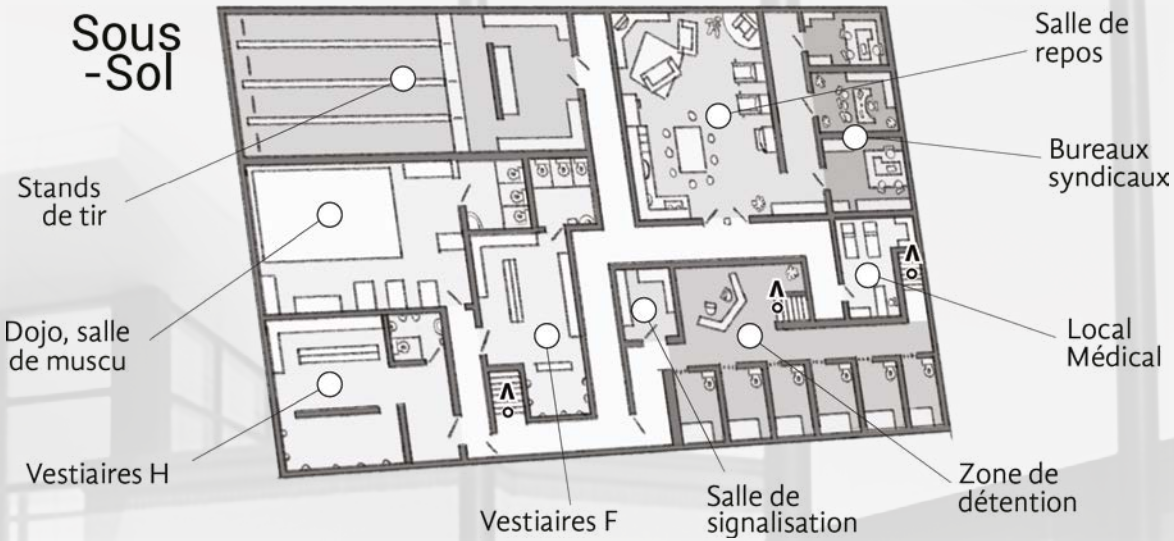
Voila, on a fait le tour du propriétaire. Et c'est sans parler des nombreux petits bureaux administratifs, qui sont indispensables à la bonne marche. Les policiers sont de grands enfants, ils ne s'occupent que d'eux-mêmes. Il leur faut un paquet de parents, qui sont autant de petites abeilles ouvrières indispensables. Ressources humaines, gestion, secrétariats, soutiens logistiques et techniques, entretien des locaux, des matériels et des véhicules... Ceux qui restent dans l'ombre font bouillir la marmite pendant que les stars jouent aux cow-boys dans la rue !

Who's who

Il est temps de présenter quelques figures emblématiques du CC5, ainsi que des « *visiteurs* » réguliers. Ils seront appelés par leurs surnoms, vous pourrez leur attribuer des noms en fonctions de la période et du pays où vous le situerez (Michel, Mickaël, Mickey, Mike , Miko...). Commençons onc par les *insiders*.

El Chapo est le grand patron du Central. La cinquantaine blanchissante, il s'agit sûrement de son ultime affectation. Il a sévi dans bon nombre de services et a choisi de terminer sa carrière ici. Le secteur n'est pas le plus mouvementé qu'il a connu, même si régulièrement un petit pic d'adrénaline réveille les troupes. Son calme et son expérience sont reconnus comme un phare dans la tempête. Il sait maintenir la pression tout en restant accessible en tout temps. Ses adjoints et chefs de sections comptent aussi sur lui pour être soutenus face à la grogne des troupes, et les troupes saluent la justesse de ses décisions qui contredisent parfois ses adjoints. Il règne sur sa Famille tel un Capo de la Cosa Nostra. Personne ne sait qu'il ne dort que très peu, le sommeil ne parvient pas à venir à bout des nombreux soucis qu'il doit arbitrer au quotidien. C'est le lot implicite des « *tauliers* », alors on lui passe ses rares accès de mauvaise humeur.

Aigle 4 est Le râleur du rez-de-chaussée. Il n'a jamais compris son surnom mais il le trouve assez classe. En fait, au départ, il faut le prononcer en anglais, Eagle Four (« *il gueule fort* »). Jamais content, toujours à chipoter sur les procédures, sans cesse sur le dos des procéduriers, il sait entretenir son ulcère. Ce n'est pas qu'il soit mauvais, c'est un



perfectionniste qui ne supporte pas la médiocrité. Il a commencé par la base avant de devenir officier, alors on ne la lui fait pas. Il est comme ça, un éternel gueulard. Pourtant, quand il faut défendre un collègue, on peut compter sur lui. Quand il faut revenir un dimanche, il est le premier présent. Mais, bon, quand il vous tombe sur le dos du haut de ses cent kilos, c'est pesant quand même.

Tic et Tac sont deux patrouilleurs que l'on pourrait croire frères. Ils ont le même nom, presque le même âge, une vraie ressemblance et une complicité qui leur fait finir les phrases de l'autre. Pourtant, ils ne sont pas de la même famille. Bossant ensemble dans la même section depuis des années, ils prennent même leurs congés ensemble pour ne pas être séparés. Le dernier chef de brigade qui a tenté de les mettre dans deux patrouilles différentes s'est pris une soufflante mémorable d'Aigle 4. Comme Poncherello et Becker, Starsky et Hutch, ces inséparables ne sont efficaces que réunis.

Autre duo improbable, **Tif et Tondu** est une paire d'enquêteurs des plus improbables. La Belle, « *aux yeux à faire sauter les boutons de braguette* », comme on dit trivialement dans la Boutique qui oui, est de culture très masculine, a su dompter la Bête. La blondinette sportive et hyperactive est la seule à pouvoir supporter la rudesse du chauve bedonnant et placide. Donnez-leur l'enquête la plus tordue, le *cold case* que tous les autres ont renoncé à élucider ; vous pouvez être sûr qu'ils trouveront le coupable.

Aby est la cheffe de la scientifique. Le surnom n'est pas original, la dame beaucoup plus. Les cheveux colorés de teintes improbables (ces jours-ci c'est un bleu outremer pétant), des piercings un peu partout sur le visage et sans doute ailleurs sur le corps, elle règne sur sa horde d'experts avec effronterie. Elle a toujours le bon mot, la phrase qu'il faut pour calmer les tensions. Ce petit bout de fille a su retourner plus d'un patron tyrannique. La contrepartie de sa bienveillance est qu'elle ne laisse rien passer. L'esprit d'équipe est la règle dans son unité. Ses collègues voient trop de cadavres et de vidéos trash pour se tirer dans les pattes. Pour tenir sur la longueur, elle n'a trouvé que cette cohésion de groupe pou éviter les *burn-out*. Et ça marche.

On pourrait passer des heures à parler des caractères forts du Central, comme **Rocky** et **Djéson** (bin, oui sans le D ça fait pas américain), les deux culturistes de la section d'intervention, deux véritables colosses qui se haïssent →

Et si…

C'est bien joli, mais on en fait quoi du CC5 ? Si c'est juste pour que les joueurs aillent déposer plainte pour vol de portable, il n'est pas très utile. Quand ils sont en délicatesse avec la loi parce qu'ils ont un eu dépassé du cadre, c'est déjà plus profitable. Vous pouvez leur offrir un tour du propriétaire s'ils se font prendre la main dans le sac. Après l'arrestation, arrivée en voiture dans la cour, passage obligé par les geôles du sous-sol, palpation en règle et confiscation des effets personnels, attente plus ou moins longue dans l'une des chambrettes, puis interrogatoires au rez-de-chaussée pour un délit mineur ou à l'étage pour un méfait plus grave. Ils pourront bénéficier de plusieurs distractions : visite du médecin, tête-à-tête rapide avec un avocat (commis d'office ou pas), prises des mesures et empreintes par la scientifique. À l'issue d'un ou deux jours (ça peut monter jusqu'à quatre pour les affaires de stupéfiants ou de terrorisme) sans douche, à ne manger que des plats réchauffés, ils seront libérés dans l'attente d'un jugement ou seront présentés à la justice si c'est grave, avec un risque de filer en prison, où ils regretteront le confort du CC5 !

Il est aussi possible d'en faire un élément central d'un scénario, voire d'une campagne, si vos joueurs veulent jouer aux gendarmes et aux voleurs, comme quand ils étaient petits. Le CC5 peut devenir la base arrière de votre *CO Contemporain* (le système fétiche de votre cher *Casus*, mais cela fonctionne avec d'autres jeux contemporains comme *Chill* ou *Cthulhu/Delta Green*). N'oubliez pas que, contrairement aux fictions, les policiers sont spécialisés et ne font pas tout. À chacun sa place et les moutons seront bien gardés. Le plus simple est de créer une équipe de terrain. Pour une ambiance *Blue bloods, NY911*, privilégiez les profils Action (Commando/Garde du corps/Militaire). Si *l'Arme Fatale* vous branche plus, logez-les au premier étage et dotez-les de profils Aventure (Espion, Inspecteur). Les autres services servent alors de soutien à leurs enquêtes. Si vous avez le don d'ubiquité et vous vous sentez de gérer plusieurs niveaux d'ambiance, les joueurs peuvent appartenir à n'importe quelle unité, avec des membres de la scientifique en plus (profils Réflexion : Scientifique, voire Médecin). Le CC5 doit devenir un PNJ à part entière, les agents le peuplant étant autant de pseudopodes à la pieuvre qu'il va devenir. Les locaux de la « *secrète* » sont, enfin, votre ultime joker. Vous pouvez y mettre ce que vous voulez : un nid d'espions ou de contre-espions, une équipe de *COPS* ou de Nécroflics, un service spécial de Falks, une unité d'intervention polymorphique d'une corporation de sécurité…

L'autre piste est d'en faire non pas un QG, mais la cible. *Casa de Papel* a contaminé votre table, les joueurs sont des gangsters ou ont un intérêt à y accéder illégalement ? Les profils de Criminel (Action), Cambrioleur (Aventure) et Activiste (Réflexion) sont les plus évidents pour l'occasion. Mais pourquoi se lancer dans une telle témérité ? Faire évader un copain semble le plus évident, à moins qu'ils n'aient été engagés pour extraire un gros voyou qui vient de se faire pincer. Si vous avez bien suivi, quelques pistes vous ont déjà été données. En cas de grosse prise, le bâtiment ne dispose pas d'un coffre assez grand. Les scellés des 300 kilos de coke sont entreposés près de l'entrée, c'est un tonton qui vous l'a dit. Il n'y a plus qu'à monter une opération pour récupérer ces millions de marchandises illicites. On dit aussi que, étant jadis le siège d'une importante banque, la chambre forte au sous-sol a été conservée (bon, d'accord, c'est la salle de repos, mais qui vous dit qu'une partie n'a pas été murée et contient encore secrets et richesses ?). À moins de lancer une attaque démesurée et surréaliste (tel *Assaut sur le Central 13*), les actions seront récurrentes : repérages, infiltration (numérique et/ou physique) avant de se lancer dans le projet velu d'un assaut plus ou moins direct. Le bâtiment devient alors un donjon, avec ses salles, ses monstres (errants pour certains !), et ses trésors.

cordialement, mais qui sont indispensables quand ça commence à chauffer sur le terrain, **Marathon Man**, qui passe son temps à courir, ou **Polyface**, celui qui sait imiter De Funès ou Bourvil comme personne (il semblerait que sa culture cinéma se soit arrêtée aux comiques des années 70), gentil mais fatiguant au bout huit heures de patrouille. Tous ces flics ne seraient rien sans leur public, ombres récurrentes qui les raccrochent à la vraie vie, pas celle glauque et violente de leur quotidien.

Cette semaine, c'est **M. Grognon** qui est à l'accueil, la faute au satané chat de **Mme Ronchon** qui a encore souillé sa belle pelouse. Le mois d'avant, c'est elle qui était venu se plaindre qu'il se pavanait en maillot de bain léopard

juste devant sa terrasse… faut dire qu'en janvier il faut être courageux ! Les plaintiers s'ennuieraient ferme sans les jérémiades rocambolesques de ces deux tourtereaux qui s'ignorent. Des paris sont mêmes lancés en salle de pause sur le prochain épisode à venir.

Docteur Who est le légiste le plus compétent du secteur. Avec ce petit quadra nerveux, les enquêtes décès sont nettes et sans bavures. S'il a un doute sur les causes de la mort, c'est qu'il faut s'inquiéter. Sa renommée dépasse largement les frontières, il a pratiqué son art funèbre à travers le monde suite à des catastrophes majeures. Spécialisé dans l'identification des victimes, il a ses entrées à Interpol et les principales polices du monde. Alors, pourquoi ce surnom ? On pourrait croire que c'est pour son flair infaillible. En fait, c'est parce qu'à chaque fois qu'il est appelé, il vient avec un ou une interne, jamais le ou la même… mais toujours aussi canon. Comment fait-il pour que l'examen d'un cadavre putréfié intéresse toujours des jeunes gens aussi beaux ? Demandez au personnel de la scientifique ! Ils et elles se battent dès qu'ils voient le nom du docteur sur la feuille de permanence. Les paris vont alors bon train. Viendra-t-il avec un homme ? Une femme ? Blond.e ? Brun.e ? Dr Who reste insensible à leurs charmes, toujours professionnel et très à cheval sur l'éthique. Quoique… Les rumeurs sont interrompues.

Judas, quant à lui, est un avocat récemment rentré dans la profession. Avant, il était de la boutique, officier brillant et collègue agréable. Un matin, il s'est réveillé avec une révélation : las de son travail, il a franchi le Rubicon policier. Il aurait pu se limiter à défendre ses collègues en difficulté ou de pauvres victimes abandonnées. Son talent l'a plutôt conduit au pénal où il excelle. Faut dire qu'il connaît la procédure sur le bout des doigts et qu'il a déjà évité plusieurs procès à des petites frappes en dénichant des vices de procédures. Autant dire qu'il n'est pas le bienvenu au Central. Son 4x4 flambant neuf, ses fringues de marque et ses vingt kilos de trop depuis sa défection n'arrangent rien. Jalousie, quand tu nous tiens !

Les 4 de la rue Boulanger sont les rois de l'escamote. Ces quatre garnements ne vivent pas dans une cité, ils sont issus de bonnes familles. Ils ont juste une crise d'adolescence difficile, ils ne peuvent pas s'en empêcher. Si une vingtaine de voitures sont vandalisées la même nuit dans le même secteur, quand une dizaine de maisons bourgeoises sont visitées à la suite, vous pouvez être sur qu'ils en sont à l'origine. Les flics les connaissent bien, c'est presque un jeu de trouver l'indice qu'ils auront laissé sur l'une des scènes pour les identifier. Car sinon, c'est peau de balle, ils sont malins et très minutieux. Que voulez-vous, ils sont rôlistes !

Bien d'autres personnalités gravitent autour du CC5. **Philou**, jeune retraité et mémoire des lieux à ses heures (il passe plus de temps ici que chez lui), vous en parlera mieux que moi : l'assistante sociale **Cœur d'Artichaut**, **René** l'indic, **Valjean** du personnel pénitentiaire, le Capitaine pompier **Bô Gosse**, **Rambo** le caïd de cité, **Mimille** le Patron du Baltô, **Annie** la prostituée, **Monsieur Claude** le juge d'instruction, **Lino** l'ancien du Milieu rangé des voitures, l'adjudant **Vandamme** de la Force d'Intervention, **Duglu** le «*coucou la voilà*» compulsif mais pas dangereux qui doit pointer au commissariat sur décision du juge Claude, **Mr Ramdam** le Président du Comité de Vigilance des Voisins du Quartier, **Clément** le jeune Altermondialiste activiste black Blocs et accessoirement fifils d'un ponte influent du quartier, **Madame Colluchi** présidente des restos du Cœur et membre du DAL, **Dédé** le clodo philosophe, etc. Autant de contacts, d'indics ou d'adversaires qu'il vous appartient de développer. On ne va pas tout vous mâcher quant même.

Olivier Halnais
***Plan** Guillaume Veauléger*



TESTER LES LIMITES !

Jouer contre le cours du jeu ? Oui mais pas trop !

Le MJ promet depuis deux semaines une session épique, on a passé trois heures à échafauder le plan, deux à acheter les armes nécessaires. Seulement, Sallith, le PJ d'un des joueurs, sirote son cocktail au soleil et prépare visiblement autre chose. Comment réagir face à un chaos narratif improvisé ?

Une campagne ne se déroule jamais sans accroc. Parfois, c'est un combat qui, contre toute attente, est perdu, ou alors un piège qui n'est pas détecté, une négociation qui tourne mal… Bref, les rebondissements imprévus ne manquent pas. Mais très vite, le MJ retombe sur ses pattes. « *Après une journée de fouille du château, vous finissez par trouver… La fameuse salle du trône.* » C'est une autre paire de manche lorsque l'imprévu vient d'un joueur qui décide de n'en faire qu'à sa tête ! « *Pendant ce temps, je vais discuter avec la voisine* », annonce-t-il. Tout le groupe se trouve alors entraîné, bon gré, mal gré, dans une scène qui n'était pas du tout celle attendue. Un joueur tire la ficelle et toute la pelote se défait : tout le monde est obligé d'improviser, MJ compris.

En marge de la quête… ou pas

Il faut néanmoins distinguer deux écarts en cours de partie : ceux qui vont complètement changer la quête principale et ceux qui ne forment que des courtes parenthèses.

Les seconds sont souvent de l'ordre de la vie quotidienne. Seuls les MJ les plus maniaques planifient la session shopping, les jours de repos et la visite à la grand-mère malade. Au sein d'un récit épique, qui met en jeu l'avenir de notre personnage, de notre groupe, voire du monde connu, les moments de répit sont souvent à notre initiative, nous les joueurs. Et il y a un petit plaisir à faire vivre son personnage comme un être normal, dans son quotidien, au milieu des enjeux énormes. Cela peut apporter une touche comique-réaliste de roleplay intéressante. « *Bon, on est tous prêts a partir ? – Deux minutes, je dois trouver quelqu'un pour garder mon chat.* » Dans les campagnes longues, ces périodes de détente viennent ainsi ponctuer la progression et offrent un contraste intéressant à la tension dramatique.

En revanche, il arrive aussi qu'une décision vienne transformer radicalement le chemin narratif prévu par notre MJ. « *Non, je ne coupe pas les liens de la princesse héritière. Ses vues géopolitiques constitue un danger pour le pays.* ». Et là, c'est quitte ou double. Soit le MJ fronce les sourcils et décide de remettre son scénario sur les rails en sortant de derrière son écran des remèdes plus ou moins farfelus à toute tentative d'écart, soit il attache sa ceinture et décide de suivre nos lubies de PJ, amenant son histoire dans des recoins imprévus. La princesse avide de conquête ne deviendra donc pas reine, et au lieu de nous retrouver dans une campagne de batailles épiques et de

Le putsch des joueurs

Déjouer les attentes du MJ, c'est une forme de prise de pouvoir. En effet, les retournements de situation, le méchant qui devient gentil ou le coffre qui s'avère être un piège, sont généralement du ressort du MJ. Et bien souvent (trop souvent ?) il se délecte de ce privilège. Alors lorsqu'un joueur décide d'un écart et que les autres le suivent, ils se jouent du MJ, refusant d'être ses pions. Pour un moment, le MJ devient un joueur tandis que ces derniers imposent, dans une certaine mesure, leurs envies scénaristiques. Et l'expression de surprise qui s'affiche sur le visage d'un MJ est des plus délicieuses…



grandes conquêtes, on se retrouve à protéger une paix fragile. En fait, si tout le monde s'amuse, pourquoi pas ? Si ce n'est pas le cas… Attention, la ligne de faute est proche. Car c'est le MJ qui est le garant de l'amusement collectif autour de la table. Un joueur, en tout cas pas sans une certaine concertation avec le meneur, ne devrait pouvoir prendre l'initiative d'une telle attribution.

Pourquoi le chaos ?

Aux dernières nouvelles, le jeu de rôle n'est pas une activité nécessaire ou obligatoire. Nous avons *choisi* d'être autour de la table, parce qu'on aime jouer ensemble une histoire (ou alors, c'est du masochisme). Donc, lorsqu'on dévie de la trame pour emprunter des sentiers inexplorés, ce n'est généralement pas pour embêter le monde – même si le MJ a tué notre précédent personnage et qu'on lui en veut encore (juste) un peu. Seuls ceux qui préfèrent leur pizza froide négocient trois piécettes de réduction sur l'armure durant une demi-heure en faisant attendre le groupe. Alors pourquoi sommes-nous tous un peu des anarchistes de l'histoire ?

C'est avant tout par envie de voir jusqu'où on peut aller. Les MJ ont beau prôner la liberté du jeu de rôle sur table, il s'agit quand même d'une activité avec des règles, celles du système de jeu, d'abord, mais aussi celles, implicites, du récit. Alors que les limites du système sont clairement posées dès le départ, sous la forme d'une quinzaine d'imposants manuels ; tous plus cher les uns que les autres, ainsi que par le pouvoir (scandaleux) du MJ acceptés de tous, celles de la narration sont plus floues. Cependant, nous sommes généralement des experts de l'histoire : ce n'est pas notre première campagne de JdR et nous avons lu nombre de romans et de comics, regardé des films et des séries, joué à des jeux de plateau et vidéo. Nous connaissons les codes narratifs, nous devinons parfois ce que notre MJ a prévu de manière plus ou moins subtile et, alors, nous prenons un malin plaisir à déjouer ses attentes.

Que cela affecte ou non le scénario, lorsque la narration dévie de son cadre initial, c'est souvent à cause de →

cette envie de *se jouer* des clichés, de s'affranchir des règles non dites. Elles sont alors contournées : « *Monsieur le bandit, laissez-moi vous parler d'une reconversion professionnelle.* » Ou alors transgressées : « *Unanimement, nous décidons d'ignorer la requête du roi.* » Ou carrément modifiées « *Non, je ne prends pas la bourse qu'il me tend. Enock, c'est un mercenaire oui, mais un qui ne demande jamais de récompense.* »

Il peut s'agir du pur plaisir de l'improvisation : nous avons envie de retrouver dans une campagne parfois trop préparée une liberté d'imagination. Nous savons que ce sont parfois au cours de ces moments que se crée réellement la dynamique du groupe, les souvenirs les plus mémorables. « *La fois où Sedarith a participé à la destruction d'un couple ! Haha !* » C'est comme ça que des PNJ prennent du corps et de la profondeur. « *Je demande au capitaine d'aller chercher Sambert. – Qui ? – Sambert, le type qui m'avait fait visiter le palais la semaine dernière. – Il n'est pas majordome tu sais. – Si, c'est juste qu'il n'est pas encore au courant.* »

D'autres fois, nous cherchons simplement à jouer roleplay. « *Moi je reste dehors. – Pourquoi ? – Je vous rappelle qu'Amédé à peur du noir. Jamais il n'irait dans une grotte pareille.* »

Enfin, ne nous voilons pas la face, il peut s'agir parfois d'un appétit de destruction, c'est-à-dire de ne pas jouer *notre* personnage mais de jouer *avec* cet avatar. Nous avons tous notre petit diable qui nous souffle de briser l'illusion patiemment construite, de faire tomber le château de carte. « *Le Commandant vous épingle chacun votre médaille du mérite. – Quand il arrive à mon niveau, je lui plante ma dague dans le cou. – Quoi ? Mais pourquoi ? – Parce que je peux. – Bon, faites tous un jet d'initiative…* »

Un vent de liberté… ou d'ennui profond

Selon les campagnes, les groupes et les sessions, les écarts narratifs peuvent être drôles et jouissifs ou longs et frustrants.

Dans le meilleur des cas, le MJ a de bonnes idées, rebondit sur nos propositions et, en retour, nous nous sentons plus impliqués dans la campagne et développons notre personnage. S'il s'agit d'une parenthèse, l'histoire avance car un indice est découvert, un objet est trouvé, une carte est expliquée… ou la quête principale se rappelle plus fortement au bon souvenir du groupe à la fin du moment de répit. « *La porte de votre chambre est fracturée, et vous trouvez le corps de la serveuse avec une lettre à ses pieds.* » S'il s'agit d'un détournement de la quête scénarisée, la proposition ouvre une nouvelle piste, tout aussi intéressante que la première.

Dans le pire des cas, la séance est gâchée. Certains joueurs sont contents de la nouvelle piste mais d'autres voulaient avancer dans l'histoire. « *Une heure et demie pour acheter une lance, vraiment ?* » Ou bien ils vouaient profiter d'un moment tant attendu sans qu'il soit gâché par une pirouette. « *Du coup si j'ai tout suivi, on ne va pas au couronnement du roi. Super…* » Il n'est pas rare alors que certaines voix se taisent et que les pensées commencent à dériver vers le quotidien, signe d'ennui. « *J'ai oublié d'étendre la lessive.* » Échec.

De plus, tout le monde n'a pas la compétence *Improvisation totale*, du côté des joueurs comme du MJ. Et si les écarts narratifs donnent une tribune au *showman*, les joueurs les plus réservés sont mal à l'aise.

Être MJ à la place du MJ

Un écart proposé n'est pas toujours suivi. Parfois, un joueur se retrouve seul à vouloir construire un écart, comme « *imaginer les possibles implications géopolitiques derrière l'importation de vaches au marché aux bêtes du village* ». Il s'agit alors moins de l'envie de surprendre son MJ et ses camarades que celle d'avoir un récit à soi. Un long monologue sur l'évolution des armes de jets dans l'armée du royaume peut cacher le désir d'être MJ à la place du MJ, de faire sa propre histoire. Mais plutôt que de chercher à s'accaparer cette aventure, pourquoi ne pas envisager de mener la prochaine campagne ?

Une question de mesure

Que faire alors pour éviter la débâcle ?

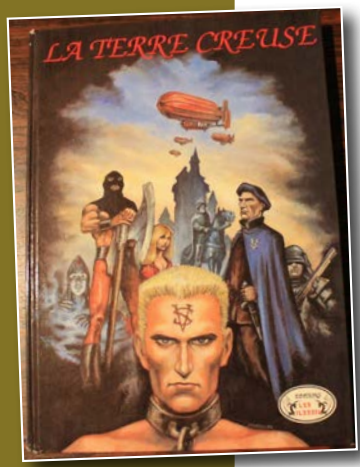
Normalement, le MJ a la responsabilité de cette tâche mais rien ne nous empêche, nous joueurs, de l'aider dans cette entreprise difficile. Dans un premier temps, il faut apprendre à reconnaître quand nos digressions ne sont pas les bienvenues. Les temps morts s'enchaînent, les silences de certains joueurs s'entrecoupent de trop nombreuses et trop longues pauses WC. « *Continuez sans moi, je vais au petit coin. -- Encore ?* ». Pire encore, le groupe se fragmente, une partie décide de prendre le bateau en laissant les autres en ville. À ce moment-là, il faut savoir s'arrêter et reprendre le droit chemin. Mais quelques règles simples peuvent prévenir cette situation et éviter de dégoûter certains joueurs :

- Ne pas détruire les moments charnières de la campagne de notre MJ. N'écoutons pas notre petit diable quand il s'agit de la scène qu'il a mijotée pendant des soirées entières, jusqu'à choisir la chanson de la *playlist* et la couleur de la lumière d'ambiance. Au contraire, les moments qui précèdent ces épisodes intenses sont propices à des improvisations. Ils permettent par exemple de profiter d'un personnage avant un combat dangereux.
- Une autre ! Ne pas oublier les bienfaits de la communication. Que vous soyez plutôt membre actif du club des digresseurs ou plutôt abonné au déroulement planifié, il faut à la fois faire attention à autrui et exprimer clairement ses préférences. Pour les premiers, il n'est pas interdit de suivre son instinct et faire ce dont on a envie (engager la conversation, ouvrir la porte, acheter un mouton à plumes…) mais une fois l'action faite, il convient de prendre la température de la pièce pour voir si on peut continuer, ou si il faut revenir dans l'action principale. Pour les seconds, aucun intérêt à envoyer des messages rageurs à 4 h du matin sur son logiciel de messagerie de prédilection à propos de la session «*gâchée*» si aucun avis tranché n'a été émis pendant les quatre heures de tournoi de patin à glace. En dernière solution, une sortie du jeu et l'expression de ses pensées (« *Pardon, mais si on pouvait éviter de perdre encore trois heures à ne rien faire ça serait sympa.* ») est bienvenue pour mettre tout le monde d'accord – la règle du *fun* s'appliquant de manière inconditionnelle.
- Une dernière pour la route : faire attention à son MJ. Quand il devient concis, crée des obstacles qui ne sont pas logiques (des portes fermées, des tarifs anormalement bas, des grand-mères peu bavardes), bref, quand il nous fait des concessions, notre MJ va mal. N'attendons pas qu'il soit trop tard ! Revenons vite dans la trame principale ! Car si la sensation d'avoir *gagné* sur son MJ peut paraître agréable, le retour de bâton sera violent. Au mieux, tout objet gagné et toute information acquise de cette manière se révéleront sûrement être des pièges mortels. Au pire, cela signera la fin d'une campagne.

Un MJ qui vous annonce : « *Désolé, demain je ne peux pas, j'ai aquaponey* », a sûrement déjà trouvé un autre groupe de joueurs.

Alexandre Concheri & Hélène Sellier
***Crapous** Didier Guisérix*





ARCHÉO-RÔLISME

La Terre creuse

Et si les Nazis avaient gagné la guerre ?

C'est la question typique de l'uchronie. À la fin des années 80, une série de roman et un jeu de rôle tentent de répondre à cette question. Vous êtes passés à côté ? Vous n'étiez pas né ? Aucun problème, nos archéorôlogues sont là pour vous raconter cette drôle d'histoire.

Romans fleuve

De 1988 à 1989, quatre volumes d´une nouvelle série d´Alain Paris paraissent chez Fleuve noir *: La Saga du monde de la Terre creuse*, qui donnera le jeu de rôle du même nom édité par Les Silmarils. Cette saga nous raconte les aventures de Arno Von Hagen, fils d´un graf ukrainien qui se rend à l´Obersalzberg, lieu mythique où se trouve l´empereur pour fêter les 800 ans de l´empire. Seulement, notre héros voit sa famille se faire massacrer en route suite à un complot. Sorti indemne, il aura dorénavant pour but de venger les siens.

Le monde de la Terre creuse n´est pas un univers pulp. Bien au contraire, c'est un univers très sombre, un monde Uchronique où l´arme nucléaire (ou un équivalent) fut utilisée par l´Allemagne nazie durant la seconde guerre mondiale. L'Amérique du nord fut transformée en désert radioactif et les radiations se répandirent dans l´atmosphère, tuant une grande partie de la population mondiale. Le savoir moderne fut perdu. En Europe, le Troisième Reich survécut et imposa son idéologie à presque tout le continent. Il imposa même une étrange doctrine affirmant que notre monde est une terre creuse, que nous marchons sur sa surface intérieure et que le soleil se trouve en son centre.

Huit siècles plus tard, nous nous retrouvons dans une Europe revenue à un état rappelant beaucoup la renaissance, gouvernée par un empire tyrannique (appelé *Imperium* dans le jeu de rôles) en guerre contre d'autres empires, comme l'Empire andin ou l'Empire du croissant. Les espions de la Sainte Vehme traquent également sans relâche les traîtres et les hérétiques à travers tout le territoire. Une technologie vient de faire son apparition et est en train de changer la manière de faire la guerre : les aérostats.

Sous le moteur du zeppelin

Comme bon nombre de jeux français de l'époque, *La Terre creuse* est motorisé par un système de compétences mesurées en pourcentages. Le système est d'une complexité moyenne, mais la création de personnage est très détaillée et assez longue. Elle incorpore notamment beaucoup d'éléments déterminant l'historique du personnage.

Un fois terminé, vous savez qui est votre personnage, qui étaient ses parents, et pourquoi il est entré en résistance. En effet, la particularité *de La Terre creuse* est d'institutionnaliser que tous les personnages joueurs sont des rebelles contre l'Impérium. Ils peuvent

Éditions Les Silmarils

À noter que les quatre premiers romans contenaient déjà une annonce pour la parution en octobre 1988 d´une adaptation du monde de la terre creuse en jeu de rôle intitulée *Svastika, le monde de la Terre creuse*. Ce sera finalement un jeu sobrement intitulé *La Terre creuse* qui sortira en novembre 1989, édité par la maison d'édition Les Silmarils dont le seul autre fait d'arme sera le jeu de rôle *Binary RPG* (jeu en une page et fourni avec un joint de robinet faisant office de D2). À ce moment-là, seuls quatre volumes de la série étaient sortis et formaient déjà un premier arc. Par la suite, Alain Paris se remettra à l´ouvrage et nous gratifiera de deux trilogies supplémentaires.

faire ainsi partie de plusieurs institutions clandestines, comme le groupe Stern (qui rappelle la résistance française pendant l'occupation allemande) ou encore les hérétiques du Vril, un groupe occulte prônant l'idée que le monde n'est pas situé dans une Terre creuse. Grâce à une table aléatoire, les joueurs et joueuses pourront déterminer quels événements tragiques les ont poussés à sortir du rang et à haïr l'Impérium. Ils pourront néanmoins garder leurs places dans cette société qui est composée de castes rigides.

Ainsi, le jeu peut vite se transformer en jeu de faux semblants intéressant, où un noble hérétique va devoir sans cesse jouer double jeu avec ses pairs. Et même pourquoi pas un membre de la Sainte Vehme, police de l'impérium rappelant fortement la gestapo.

La gamme

Le livre de base :

C'est un livre d'environ 140 pages assez bien remplies. Il contient 78 pages de règles, dont une grande partie est consacrée à la création de personnages. Viennent ensuite 34 pages de contexte et un scénario, la Route de Kiev, accompagné de personnages prétirés. Il représente une bonne introduction au jeu durant laquelle, après un voyage en Ukraine, les personnages seront capturés par la Sainte Vehme et devront s'enfuir des prisons de Kiev.

Si le livre est plutôt de bonne facture et ergonomique, la tristesse et la naïveté des illustrations intérieures (le pire étant les cartes…) tranchent avec la sublime couverture faite par Patrice Sanahujas, illustrateur des couvertures des romans.

L'écran :

Sorti en mars 1990, cet écran magnifique à quatre volets, signé aussi Sanahujas, illustre parfaitement l'univers de *La Terre creuse*. Il est accompagné de *La Carte de l'Ukraine*, un scénario simple mais très correct, où les personnages doivent voler une carte fiable de l'Ukraine à l'Université de Warsaw.

Le guide de l'Impérium :

Ultime supplément pour le jeu, c'est un guide de l'univers écrit par Alain Paris lui-même. En 92 pages, l'écrivain nous invite à visiter l'Impérium plus en détails. Vraiment utile pour le jeu, ce supplément dispose même d'un petit article pour faire du wargame dans l'univers de *La Terre creuse*. La couverture est cette fois dessinée par Alain Gassner, bien connu des fans de *Stormbringer* et *Hawkmoon*, alors que les illustrations intérieures sont de Guillaume Sorel et de Sanahujas. Cette fois, le supplément s'accompagne de jolies cartes de Thierry Monter (la couverture du mythique supplément *La France* de *Hawkmoon*, c'est lui !).

Conclusion

La Terre creuse fait partie de ces jeux oubliés qui, pourtant, ont encore un grand potentiel. Un univers original avec une proposition claire : jouer des rebelles face une dictature obscurantiste dans une ambiance de cape et d'épée. De plus, une fois le jeu épuré de l'Impérium, il y a tout un univers à explorer (voire d'autres, si le Mj décide d'utiliser le principe des passages entre les différentes terres creuses). Il existe donc une infinité de possibilités pour un jeu qui a souffert de sa comparaison avec *Hawkmoon*, un autre jeu situé dans un monde post-apocalyptique typé renaissance. Toutefois, là où *Hawkmoon* jouait la carte d'une science-fantasy très débridée, *La Terre creuse* s'axe sur l'oppression dans une dystopie, un univers tellement étouffant que même le ciel n'est plus la promesse d'un ailleurs. C'est aux joueurs de changer cela et de mettre un terme à un règne tyrannique de près de mille ans !

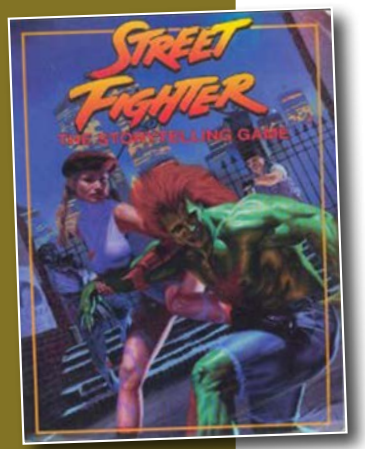
Laurent Fidelle

Retour vers le passé

En 1990, dans le numéro 56 de la première mouture de *Casus Belli* (alors que paraissait un article de Pierre Rosenthal pour la sortie de *In Nomine Satanis / Magna Veritas*), Pierre Lejoyeux encensait *La Terre creuse* comme un jeu de rôle jouant sur la paranoïa mais où l'on pouvait jouer tout type de personnages unis contre le même oppresseur. Avec cet article se trouvait un scénario : *Procès à Londonstadt* écrit par Laurent Alonzo, l'un des auteurs du jeu, et illustré par Didier Guiserix. Assez proche du scénario du livre de base puisque, à nouveau, les PJ vont être capturés et passeront en procès devant la Sainte Vehme.

Le coin de l'antiquaire

Le livre de base est régulièrement en vente sur les sites d'enchères et n'est pas des plus recherchés. Avec une vingtaine d'euros, vous devriez trouver votre bonheur. Les suppléments, écran et guide, ne sont pas plus prisés et ne dépassent pas les 15-20 €. Ainsi, la gamme est accessible pour 50-60 €.



ARCHÉOLUDOLOGIE

STREET FIGHTER

Les gothiques passent à la couleur

C'est l'adaptation la plus improbable qui soit, allez, d'accord, à égalité avec le récent Mon Petit Poney RPG. *Mieux, à l'époque, elle sort chez un éditeur que rien ne prédisposait à cette publication. Encore aujourd'hui,* Street Fighter RPG *est un cas unique en son genre.*

Le coup du Loup Blanc

C'est en effet *White Wolf* (*WW*), l'éditeur de *Vampire la Mascarade*, qui est responsable de cette adaptation. Pour comprendre pourquoi, il faut se remettre dans le contexte de l'époque. Nous sommes en 1994. Aidé par le succès de *Vampire*, *WW* est passé en quelques années d'un petit studio à une importante entreprise. La trilogie centrale du Monde des Ténèbres (*Vampire, Loup-Garou* et *Mage*) est parue et l'éditeur a un besoin impératif de se diversifier pour maintenir sa dynamique.

Adapter un jeu vidéo aussi connu que *Street Fighter* (SF) est un pari, mais aussi une aubaine. Les *vidéogamers* sont encore coupés en deux, entre les consoleux qui jouent chez eux et ceux qui fréquentent les salles d'arcade. Or *SF* fait l'exploit de réunir les deux populations. Enfin, *SF* a l'avantage d'avoir un contexte exploitable (Voir notre article dans ce *Casus* « *Jouer dans l'univers de Street Fighter* ») mais qui laisse une importante marge de manœuvre aux auteurs.

L'éditeur met le paquet en proposant un ouvrage richement illustré tout en couleurs. Très peu de JdR ont jusqu'ici profité d'un tel luxe, le tout premier à s'affranchir du noir et blanc (Underground) ne datant que de 1993. Et pour être coloré, il est coloré ! Si l'on sent bien que le panel de couleurs franches et vives est de son époque, il colle finalement plutôt bien au jeu vidéo qu'il adapte.

Storyteller punch

Pour simuler *SF*, *WW* s'appuie sur son Storyteller System, déjà à l'œuvre sur le *Monde des Ténèbres*. Les personnages sont donc définis par 9 attributs et des compétences répartis en trois catégories (physique, social, mental), chiffrés de 0 à 5. Ces valeurs définissent le nombre de d10 à lancer lors d'un test, chaque dé égal ou supérieure à la difficulté (de 3 à 10) étant une réussite.

Reste à ajouter la saveur spécifique de l'univers à cette base classique. Chaque personnage bénéficie de techniques de base, comme coup de poing ou prise. Ces techniques servent non seulement pour se battre, mais aussi de prérequis aux manœuvres, qui représentent les combos du jeu vidéo. Techniques et manœuvres sont définies par une vitesse, des dommages et un bonus ou malus au mouvement, plus d'éventuels effets spéciaux. Lors d'un combat, chacun choisit une manœuvre en secret, puis agit par ordre de vitesse qui dépend du personnage mais aussi du coup porté, certains étant plus ou moins rapides.

Le célèbre Dragon Punch, par exemple, est un coup moyennement rapide (Vitesse +0), qui limite votre déplacement (Move -2) mais qui fait de gros dégâts (Damage +6). Il permet en outre d'esquiver une attaque par projectile, et met KO un adversaire qui tenterait une manœuvre aérienne au même moment. Comme c'est un coup sauté, il est nécessaire de disposer de saut à un certain niveau pour l'apprendre.

Ce système, le principe des styles de combat qui définissent quelles manœuvres vous pouvez acheter et à quel coût, synthétise remarquablement l'ambiance de SF à peine entachée par quelques problèmes d'équilibrage.

Shoryuken !

SF ne connaîtra hélas qu'un succès d'estime. La gamme ne profite que d'un écran et quatre suppléments – à une époque où les *one-shot* n'existent pas et les JdR ne se pensent qu'avec une gamme, c'est peu. La qualité est cependant largement au rendez-vous.

Comme tous les autres suppléments, le **Player's Guide** contient son lot de nouveaux styles, manœuvres et prétirés. Il propose en outre des règles pour créer et gérer manager et staff technique (médecin, chauffeur…) des combattants, ainsi que pour les arènes de combats et les tournois eux-mêmes.

Countenders, est un catalogue de combattants qui ne manque pas d'imagination – tous auraient pu figurer au casting du jeu vidéo. Les auteurs ont largement pioché dans les arts martiaux, mais aussi dans la culture superhéroïque américaine. Le résultat est assez éclectique, ce qui colle finalement plutôt bien à *Street Fighter*, dont le casting de base mêle après tout déjà kungfu, capoeira et commando US. À noter que chaque personnage profite d'une page de background de qualité, en plus de sa fiche strictement technique.

Les Street Fighter luttent-ils aussi contre la bête ?

Dans le Monde des Ténèbres, chaque déclinaison du Storyteller System met l'emphase sur la lutte interne qui déchire les créatures du jeu, selon leur nature – les Vampires luttent pour garder leur humanité malgré leur soif de sang, par exemple.

Dans *Street Fighter*, les PJ ne luttent certes pas contre un démon intérieur. Mais *WW* a mis en place un principe similaire, représentant ce pour quoi ils luttent, la Gloire et l'Honneur. Leur nom parle pour eux : les combattants doivent faire preuve d'honneur en toutes circonstances, tandis que les tournois soignent leur notoriété. Ces jauges évoluent avec les actions des joueurs, en plus ou en moins. Inutile de dire qu'honneur et gloire ne sont pas toujours compatibles…

Secret of Shadoloo ajoute la profondeur nécessaire au jeu en détaillant l'organisation criminelle du Shadoloo menée par Bison. C'est l'ouvrage de la gamme qui propose le plus de *background*. Ajoutez-y plusieurs synopsis d'aventures et un scénario complet, et vous obtenez un supplément indispensable pour profiter pleinement du jeu.

The **Perfect Warrior**, enfin, est un long scénario, presque une petite campagne, qui emmène en quelques jours les PJ à travers l'Europe et jusqu'en Afrique du Nord.

KO !

Encore aujourd'hui, Street Fighter RPG est un jeu au *game design* un peu fou qui cherche à adapter quasiment littéralement un jeu de combat en y ajoutant juste ce qu'il faut d'univers. Le tout chez un éditeur qui tourne radicalement le dos à l'image gothico-cool qu'il a construit jusqu'ici. Qui prendrait encore un tel risque aujourd'hui ? Sans compter qu'à l'heure où une licence de cet ordre ne saurait être confiée avec une latitude aussi importante, un jeu comme celui-là ne pourrait certainement plus voir le jour.

Slawick Charlier

ENTRETIEN

LES PIONNIERS DU JDR

François Bienvenu

Lors du lancement du 1er numéro de Casus Belli *en 1980, un article sur un étrange jeu nommé* Donjons et Dragons *occupait quelques pages. Son auteur, un certain François Bienvenu, invité par François Marcela-Froideval (co-créateur avec Didier Guiserix de* Casus Belli*) pour présenter ce jeu révolutionnaire. Il a fondé le club de St Rémy les Chevreuses avant de repartir sur Paris.*

Cette première interview inaugure une série d'interview sur les pionniers du JdR. Nous les avons tous interrogés sur les débuts de notre hobby préféré en France. Histoire de sentir le parfum des cuisines d'antan…

La découverte

***CB :* Comment découvre-t-on le JdR alors que la presse rôliste n'existe pas encore et comment se déroulaient les parties ?**

FB : À cette époque, nous jouions aux *wargames* avec plusieurs copains et c'est M. Laubert, de l'Œuf Cube qui m'a incité à acheter la première boîte de *D&D* en 1977. Notre première partie s'est passée chez mes parents, avec mes partenaires habituels et nous avons utilisé le livret *B1*. J'ai présenté le jeu comme une nouveauté à tenter et fait un résumé des règles avant de commencer. Nous avons tiré nos premiers personnages (ou plutôt « *ils* », car j'étais maître de jeu), et avons commencé la partie qui s'est vite terminée, car tout le monde est tombé dans le premier piège (personne ne s'y attendait). Nous avons alors recommencé la partie…

> « La partie qui s'est vite terminée, car tout le monde est tombé dans le premier piège ! »

Mes parents se sont assez vite lassés de nos parties et nous avons alors trouvé une salle à la MJC de St Rémy les Chevreuses. Nous nous y retrouvions le week-end. J'ai arrêté le JdR en quittant Paris, malheureusement.

Le style de jeu

***CB :* Comment jouait-on ?**

FB : Classiquement, mais assez codifié. Le maître de jeu s'installait en premier et préparait ses accessoires, puis les joueurs prenaient place. Le MJ présentait alors l'aventure du jour, parfois avec une histoire ou un « *parchemin* ». S'il manquait un type de personnage parmi les joueurs, le MJ introduisait un PNJ pour compléter le groupe. En général, nous étions assis autour de la table, mais il arrivait que certains mimaient certains moments un peu compliqués ou que le MJ prenne un ou plusieurs joueurs à part pour leur demander de faire telle ou telle action. [NdlR : les modes de jeux ont finalement peu évolués depuis cette époque !].

Après quelques aventures tirées des modules ou de revues comme *White Dwarf*, nous avons créé nos propres aventures (même si certaines portions provenaient de ces sources). La plupart des monstres venaient par contre des livrets ou des articles. En ce qui me concerne, ayant créé un véritable monde, je laissais les joueurs faire à leur guise, et il est même arrivé que la partie dérive vers des endroits ou des actions non prévus et que l'aventure prévue laisse la place à une autre.

***CB :* Et en mode Grosbill ou super trash ?**

FB : Ni l'un ni l'autre, il ne faut pas oublier que nous avions entre 22 et 25 ans et que l'important était de vivre une aventure. Chacun essayait de coller à son personnage tout en y apportant des traits particuliers qui constituaient leur personna-



lité et parfois provoquaient des situations imprévues et des préférences amusantes.

***CB :* Donc un style plutôt déconne ? Ou sérieux tout de même ?**

FB : Les deux mon général ! L'idée de base était de s'amuser aussi, nous étions à la fois sérieux dans le respect d'une certaine « *vraisemblance* » (non, on ne voyage pas avec une armure à plaques sur le dos) et en même temps en laissant la place à des gags soit de la part du MJ soit des joueurs. Certaines situations pouvaient faire l'objet de quiproquos amusants. En tant que MJ, j'ai toujours essayé d'introduire des à-côtés distrayants, et mes amis aussi.

***CB :* Les joueurs parlaient avec leur personnage à la première ou à la troisième personne ?**

FB : À la première personne tout le temps : les joueurs endossaient vraiment leur rôle à tel point qu'au bout de quelques heures nous ne savions plus si nous parlions au joueur ou à son personnage.

Le rapport aux règles

***CB :* Quel a été ton rapport aux règles au début ? Essayais-tu de les respecter à la lettre, ou avec ton groupe avez-vous modifié ou ajouté vos propres règles maison, ou les règles étaient-elles plus un guide général ?**

FB : Tout au début nous nous sommes accrochés aux règles en les consultant souvent. Nous nous sommes rendu compte qu'appliquer les règles à la lettre faisait que nos personnages mouraient rapidement. Alors nous avons plutôt pris ces règles comme un guide. Par exemple, en remplaçant souvent (pas tout le temps) la mort par une blessure grave, etc. Par contre, on ne ressuscitait pas ! Nous avons aussi pris l'habitude de faire des groupe cohérents, surtout au niveau idéologie (alignement) après avoir constaté que le mélange de « *bons* » et de « *mauvais* » conduisait au chaos et empêchait de jouer l'aventure. Le monde que j'avais créé (Pranarant) n'était adapté qu'à des joueurs bons ou neutres.

De plus, j'ajoute qu'après quelques années nous nous sommes détournés de *Donjons et Dragons* où il fallait tuer pour gagner de l'expérience pour jouer à *Traveller*, d'une part parce qu'il n'était plus nécessaire de massacrer autour de soi et d'autre part, parce que nous aimions la science fiction et que finalement elle offrait un éventail de possibilités quasi infini, même si la création des joueurs était plus complexe et prenait beaucoup de temps. Cela nous a ouvert toute une gamme de mondes et de situations impossibles dans *Do-D* sauf à en violer l'esprit. Dieu a mis sept jours pour créer un monde, moi je créais sept mondes par jour !

Depuis que j'ai arrêté, j'ai joué à plusieurs MMORPG sur internet, mais je n'ai jamais retrouvé le plaisir d'être en compagnie des joueurs au même endroit.

Propos recueillis par Géraud G.

MAINSTREAM

CINÉMA

Le cinéma comme au JDR

Mon garçon, un film pensé comme un JdR

Mon garçon, *réalisé par Christian Carion et dont l'acteur principal est Guillaume Canet, est un thriller français sorti en 2017. Oui, et… ? Et la façon dont le film a été pensé et tourné est totalement unique, très proche d'une partie de jeu de rôle. Pour un résultat saisissant. À* Casus, *on a été happé et interpellé.*

« *Ce tournage ressemblait à un jeu de rôle où tous les autres comédiens devaient s'adapter à moi* », expliquait Guillaume Canet en interview pour le journal *20 minutes* en septembre 2017. « *Cela avait un côté ludique. J'étais dans un état que je ne peux pas trouver en tant qu'acteur. Et c'était comme ça tout le temps pendant le tournage. Des surprises… c'était dingue ! On a l'impression de vivre complètement la situation. Les scènes qui sont fortes, je ne m'en remets toujours pas. À chaque fois que j'en parle à quelqu'un, j'ai des frissons de repenser à ce que j'ai vécu, en fait. En tant qu'acteur, je n'avais jamais ressenti ça. C'était une expérience extraordinaire.* » Il ne vous rappelle pas quelqu'un, Guillaume Canet là ? Si, quand vous discutez avec quelqu'un qui vient de jouer sa première partie de jeu de rôle et qui a accroché. Vraiment. La magie de la première fois qu'on a tous ressenti. Quand un acteur de cinéma vit la même chose qu'un joueur de JdR…

Flash-back. Été 2018. Dans la touffeur de la canicule, un après-midi de sieste généralisée dans la maison. Entre deux saisons d'une série *HBO*, je lance par hasard *Mon garçon*. L'affiche est belle et Guillaume Canet est probablement un des très rares acteurs français qui peut m'amener à un film par sa seule présence. Aucune idée du propos du film, je ne sais même pas qui est le réalisateur, aucune attente. Une consommation très passive. Les images commencent, crues, réalistes. Le film taiseux attaque froid et tranchant comme une lame. Je suis intrigué. Le pitch ? Un homme divorcé apprend au téléphone par son ex-femme que son petit garçon a disparu. Il rapplique illico et se lance dans l'enquête comme un chien de chasse. Voilà pour le propos. Classique.

Dialogues réels

Ce qui l'est moins et qui interpelle immédiatement, ce sont les dialogues. Alors que souvent, dans les films français, on entend trop lourdement dans les répliques des acteurs le texte écrit, là, les échanges interpellent par leur réalisme. Tout sonne vrai, juste, spontané. Lors d'un entretien avec un gendarme, le personnage omniprésent, interprété par Guillaume Canet, bafouille. Et la scène est laissée au montage, ce qui n'arrive jamais d'habitude.

Au contraire de la vraie vie, où cela arrive tout le temps. Un peu plus tard, une scène d'engueulade entre Mélanie Laurent, qui joue la mère du petit garçon et le père, est absolument exceptionnelle d'authenticité. Elle prend aux tripes de façon saisissante. Le film se déroule et la tension ne baisse jamais.

Est-ce le meilleur film du monde ? Non, et ce n'est pas le propos ici. Mais à peine le générique terminé, j'éprouve le besoin immédiat d'en savoir plus. Pourquoi et comment a-t-il été tourné ? D'où vient cette impression de réalisme, cette lourdeur, ces dialogues si vraisemblables ? Je découvre alors ce que vous raconte Guillaume Canet au début de cet article. Le dispositif autour du film a été une expérience de cinéma. Tourné en six jours. L'acteur principal a débarqué sur le tournage avec pour seules informations un petit document qui explique qui est son personnage : nom, métier qui nécessite une grande présence à l'étranger, pourquoi il est séparé de la mère de son enfant, culpabilité de ne pas avoir été présent. Une feuille de personnage, quoi. Il sait aussi que le fils de son personnage a disparu, mais rien de plus. Il est le PJ de cette histoire. D'ailleurs, le réalisateur ne lui demande pas de jouer mais de vivre l'aventure. Improvisation totale.

Un scénario, un PJ, des PNJ

Il existe un scénario, bien entendu, mais pas de scènes dialoguées. Comme dans un scénario de JdR, la trame existe, les articulations aussi, les enjeux de la scène, les indices à trouver. Mais comment la scène va-t-elle se dérouler, que vont dire les personnages ? Tout cela dépend des réactions de Guillaume Canet. Autour de lui, les autres personnages du film connaissent l'histoire. Ils ont répété avec un autre acteur pendant deux semaines pour préparer les scènes, la lumière, les caméras, en attendant qu'on injecte l'élément chaotique avec qui tout peut basculer, Guillaume Canet. Eux sont les PNJ. Et l'acteur a décidé de signer pour un film dont il ne savait rien. Presque tous les plans du films ont été fait en une seule prise. Les six jours du tournage ont correspondu aux six jours sur lesquels se joue l'histoire. Canet a déjà tourné deux fois avec le réalisateur Christian Carion. Les deux hommes se connaissent bien et se sont fait totalement confiance. Il en fallait pour tenter un tel pari.

À vous de voir le film pour vous faire votre propre idée. Peut être que le fait de lire cet article et ce dossier va déjà changer votre perception par rapport à la façon dont nous l'avons découvert, sans rien savoir. Mais il nous est apparu clairement que ce film a accouché de certaines séquences comme le fait un jeu de rôle. Certaines scènes sont vraiment « *magiques* », quand les acteurs sont dedans, que le rythme et l'intensité sont parfaits, spontanés. Parfois, on a l'impression aussi que c'est plus compliqué, plus laborieux. C'est le revers de l'improvisation et du dispositif. Autour d'une table de JdR, on connaît bien ces deux extrémités du spectre. À la fin, il y avait suffisamment de parallèles entre ce film et notre loisir pour que l'on ait eu l'envie d'en savoir plus. Le rendez-vous est pris avec Christian Carion, le réalisateur, pour discuter de tout ça. Et puis nous étions intimement persuadés que le bonhomme devait être rôliste. Au final, nous avions tort ! Mais il n'en reste pas moins que nous en avons tiré une interview très intéressante, que vous allez découvrir juste derrière cette page. Et quand Christian parle de son film, de ce qu'il a recherché, des sensations, des réussites, des difficultés, selon nous, ce qu'il dit va parler à bien des MJ qui ont, à leur échelle, la même démarche que lui.

Thomas Berjoan

ENTRETIEN

RÉALISATEUR

CHRISTIAN CARION

« Quand on lance la caméra, personne ne sait où on va »

Christian Carion (55 ans) est un réalisateur français. En 2017, il a sorti Mon garçon, *que nous vous avons présenté dans les pages précédentes. Pour* Casus, *et on le remercie de sa gentillesse et de sa disponibilité, il revient sur l'expérience unique de cinéma qu'il a mis en place pour ce film.*

Christian Carion's digest

Christian Carion est un réalisateur français né le 4 janvier 1963 à Cambrai. Fils d'agriculteurs, passionné de cinéma dès ses treize ans, il entame des études d'ingénieur au ministère de l'agriculture avant de bifurquer définitivement vers le septième art. En 2001, il signe son premier long-métrage, *Une hirondelle a fait le printemps*, avec Michel Serrault et Mathilde Seigner, un énorme succès populaire (2,4 millions d'entrées). Ensuite, il se dirige vers le film historique avec *Joyeux Noël* (2005), *L'affaire Farewell* (2009), *En mai fais ce qu'il te plaît* (2015) et puis l'OVNI *Mon garçon* (2017).

Casus Belli : **La question nous brûle les lèvres depuis que nous avons vu le film : êtes-vous un joueur de jeu de rôle ?**

Christian Carion : Alors pas du tout ! (Rires) Je suis désolé, mais je ne suis pas du tout joueur. C'est mon tempérament. Je suis trop solitaire pour m'embarquer dans des aventures pareilles. En revanche, j'ai beaucoup croisé des gens qui sont vraiment là-dedans et qui partent des week-ends entiers dans des endroits improbables pour vivre ces moments-là. J'ai toujours trouvé que ça devait être drôle et exotique, mais ce n'est pas pour moi. Je n'ai jamais joué, que ce soit en grandeur nature ou sur table.

CB : **Est-ce que vous pouvez nous décrire la genèse du film. J'ai lu que vous aviez en tête ce projet depuis quinze ans. Qu'est-ce qui vous a donné l'envie de préparer un scénario comme ça autour d'un acteur puis de le lancer ainsi dans cette improvisation sans qu'il ne sache rien du film et de ce qui va lui arriver ?**

CC : Cela fait quinze ans que j'avais envie du sujet, c'est-à-dire un homme qui part à la recherche de son fils et qui, pris d'une culpabilité terrible de ne pas s'en être occupé suffisamment, va basculer dans quelque chose qui n'est pas bien. Violent, animal. Mais c'est son parcours. Le sujet, c'est comment un homme qui a une éducation, qui est civilisé, bascule. Je crois que ça peut nous arriver à nous tous, quels que soient nos principes. Je suis contre la peine de mort, contre l'auto-justice mais je pense que, dans des circonstances particulières, tout ça peut voler en éclat et on peut devenir quelqu'un d'autre. En revanche, l'idée qu'on tourne de cette manière – tout le monde a le scénario sauf Guillaume (Canet), et on va voir ce qu'il va faire en grandeur nature –, ce n'est pas dans mon esprit depuis quinze ans, pas du tout. À l'époque, je n'étais pas mûr pour me lancer dans une telle expérience. C'est venu de plusieurs choses : tout d'abord, Guillaume était très pris, il était en post prod de son film *Rock'n'Roll*, on ne pouvait pas tourner un film classique en six semaines. Je lui avais montré un film allemand qui dure 2h20 et qui est un vrai, un seul plan séquence. Ça commence à 5h du matin dans une boîte à Berlin et ça se termine à 7h30. Le film s'appelle *Victoria*. Aucune coupure. Ça m'a fasciné, Guillaume n'en revenait pas. Il m'a dit, pourquoi tu ne tournes pas *Mon garçon* en plan séquence ? Je lui dis non ! C'est trop. Mais je lui avais dit : j'aimerais que tu sois comme le

personnage : tu arrives et tu ne sais rien. Le personnage découvre au fur et à mesure et je lui ai demandé : est-ce que tu acceptes de jouer un film sans rien savoir ? C'était la première couche. Comme il est assez joueur et qu'on se connaît très très bien, il m'a dit « *avec toi oui* ».

***CB :* Il fallait avoir fait deux films ensemble avant pour avoir la confiance nécessaire pour se lancer ?**

CC : Oui, c'était obligatoire. Ce n'est pas possible de s'abandonner à ce point sans savoir où on met les pieds.

***CB :* Que savait-il concrètement avant de commencer ? J'ai lu que vous ne lui aviez donné que quelques infos sur son personnage…**

CC : Il connaît son nom, son prénom, son métier, ses études, les raisons pour lesquels il a divorcé de Mélanie (Laurent), les quelques moments qu'il a passés avec son fils, mais très peu, et il sait que le gamin a disparu. C'est tout. Ensuite, je vais le chercher à la gare de Lyon, on monte dans le TGV direction Valence. Et dans le TGV, ça tourne. Il se prend le coup de fil de Mélanie en larmes, qui ouvre le film. Et ensuite, il arrive à Valence. Je lui parle pendant les prises. Il n'est pas totalement abandonné. Je lui parle le moins possible mais parfois, je suis quand même obligé de parler. Quand on arrive à Valence, je lui dit : Guillaume, il y a une voiture louée par toi. Voici les clés, elle est dans le parking, trouve la. On monte dans la voiture, où on a rentré la destination dans le GPS. Il suit. Il arrive. On a répété pendant quinze jours avec tous les acteurs. On a pris un acteur pour jouer ce qui est dans le scénario. Parce qu'il y a un scénario quand même, que j'ai écrit avec Laure Irrmann. Donc il arrive sur place, les flics sont préparés, ce sont de vrais flics qui l'attendent au niveau des tipis (voir la scène dans le film). Mélanie est là en larmes et Guillaume m'a dit : quand je suis arrivé et que j'ai vu les flics, pff, j'étais foutu. Là, il n'y a plus de caméra, on l'oublie et on se dit : qu'est-ce qu'il se passe ?



***CB :* Vous attendiez quoi de ce dispositif ? Qu'est-ce que vous recherchiez avant tout ?**

CC : Je fais avant tout un film de cinéma. Et là, je revendique le côté expérimental de celui-là. Je voulais voir, pour cette histoire, est-ce que c'est mieux de tourner avec un acteur qui ne sait rien et qui débarque, est-ce que ce sera meilleur de le faire comme ça que de le faire traditionnellement, c'est-à-dire tout le monde a le scénario, les dialogues, on le lit, on fait des répétitions, on fait plusieurs prises. Je voulais voir une autre façon de faire. Après, je →

Avertissement, spoiler et mode d'emploi

Il est sans doute préférable, si le sujet vous intéresse, de voir le film avant de lire cette interview. En effet, elle nous embarque de l'autre côté du miroir, elle spoile également quelques surprises du film. Vous voilà prévenus. En revanche, il y a fort à parier, si vous avez accroché au visionnage, que vous aurez envie d'en savoir plus après.

n'aurai jamais la réponse à ma question, puisqu'on n'a pas tourné le film normalement pour comparer. Mais au fond de moi-même, je pense sincèrement que Guillaume n'aurait jamais pu être dans une telle authenticité – et les autres acteurs non plus, puisqu'ils doivent composer avec quelqu'un qui ne sait rien. Le procédé amène au film une vérité absolue. Vous savez, tous les cinéastes essayent de trouver une vérité. Maurice Pialat mentait à ses acteurs pour qu'ils soient surpris à la caméra, Claude Lelouche leur donnait des faux scénarios et le vrai à la dernière minute… Tout est bon pour essayer de faire vrai, tout en faisant du faux. Puisque le cinéma, ce n'est que du faux. Là, on a essayé de faire du vrai en essayant d'être vrai. Ce sont des situations réelles.

CB : **Certaines scènes et certains dialogues sont effectivement criantes d'authenticité, comme par exemple quand le héros bafouille au cours d'une discussion avec un gendarme, lors de l'extraordinaire scène d'engueulade avec le perso de Mélanie Laurent. Est-ce que des scènes vous ont donné entière satisfaction et vous ont fait dire que le procédé avait fonctionné à 100 % ?**

CC : Quand j'ai vu la tête de Guillaume dans le TGV après le coup de fil de Mélanie, je me suis dit, ça peut être énorme, sa façon d'encaisser les choses. Ça m'a fait un petit peu peur parce que je connaissais l'histoire et je me suis dit : comment il va se comporter dans les scènes de violence, etc. Après, la scène d'engueulade avec Mélanie, je l'adore. Déjà parce que j'adore Mélanie et ensuite, ce n'était pas du tout ce que j'avais imaginé. On avait demandé à Mélanie, pour des problèmes de lumière, de rester près d'une grande baie vitrée. Le film est si sauvage qu'on ne peut pas mettre des lumières très dirigées, très installées. Il faut que tout soit jouable dans toutes les directions. Sauf que là, dans cette maison, à cette heure de la journée, le chef opérateur nous explique que si Mélanie bouge de la baie vitrée, il est battu. Donc on lui demande de rester dans ce coin. Sauf que Guillaume l'attaque très vite en lui disant : comment tu me parles, ça suffit, vous allez arrêtez de me parler comme ça, etc. Il est assez agressif, ce qu'on n'avait pas prévu. Et elle, ça l'a rendue dingue, et pour éviter qu'il ne retourne à la cuisine reprendre une tasse de thé ou je ne sais trop quoi, elle lui a tout craché à la gueule. Et ça la scène extraordinaire pour moi. Son énergie, son talent, son ressenti de maman font qu'on est scotché. Moi, quand j'ai vu la scène – je rappelle que 90 % des scènes, c'est une prise ; si on recommence, on a perdu ; si on refait, Guillaume l'a déjà fait, donc on a perdu – j'ai fondu en larmes. C'est exactement ce que j'espérais.

> « Quand j'ai vu la tête de Guillaume, je me suis dit, ça peut être énorme »

CB : **Les dialogues sont donc totalement improvisés. À quel point certaines scènes, comme les scènes de violence, sont-elles scriptées ? Est-ce que Guillaume est libre de réagir comme il veut ou est-ce qu'il a des indications ?**

CC : Par exemple, quand il cherche dans la maison (la maison du ravisseur présumé, au cours de son enquête), il ne sait pas trop quoi chercher. Quand il arrive dans le salon en haut, là, je lui dis : dans cette pièce il y a quelque chose. Il a mis du temps, beaucoup beaucoup de temps à trouver les restes du duvet dans le poêle. Mais dès qu'il trouve, l'émotion qui lui vient, elle n'est pas commandée, elle est brute. Là, nous sommes le troisième ou quatrième jour. Ça fait trois jours qu'il ne sait rien, j'ai interdit à l'équipe de lui parler pour éviter toute fuite. Je suis le seul à lui parler. À midi, il mange seul, personne pour bavarder. Il dort dans un hôtel sympa mais très isolé. Et il n'a pas de portable. Il est dans une parano absolue dès la première journée. Au bout de trois jours, il est très fragile. Quand il découvre le duvet, il craque. Tout de suite, je fais arriver la moto et je parle



à Guillaume et je lui dis : Guillaume, c'est le propriétaire de cette maison, il sait des choses qu'il ne voudra pas te dire. Je rajoute : on va descendre dans le garage et on va le torturer, c'est la seule façon. Là, on coupe la caméra et il me demande : torturer, c'est quoi ? Et je lui dit, il y a différentes choses dans la pièce dont un chalumeau. Tu vas t'en servir. Ça le met dans un état, il ne veut pas, il a peur… On descend, tout est préparé. Et quand on lance la caméra, on comprend que personne ne sait où on va.

***CB :* Donc oui, il y a un minimum d'intentions derrière les scènes…**

CC : Oui, on ne peut pas laisser tout ouvert, c'est impossible. Après, il y a des choses qu'il fait de lui-même, ce sont des petits détails, mais moi j'adore ça. Quand il rentre dans cette pièce justement, où il y a le poêle, il met son doigt dans une tasse de café qui est là sur la table basse à côté du canapé. Je me suis dit : pourquoi il fait ça. Il me dit : moi j'arrive, je ne sais pas si les gens sont encore là, je vérifie si le café est chaud ou froid. S'il est froid, il n'y a personne. S'il est chaud, il y a quelqu'un dans la maison. Il me dit : jamais je n'aurai imaginé faire une telle chose. Si on m'avait donné un scénario avec un texte où tout était écrit, je n'aurai jamais été capable d'improviser une telle idée. Mais là, il dit, je suis dans une maison qui me terrifie, tout me fait flipper dans cette baraque, je ne sais pas ce qu'il va me tomber sur le coin de la gueule, j'ai l'idée de vérifier la chaleur.

***CB :* Excellent ! Est-ce que la façon dont il a réagi dans les scènes vous a amené à revoir la structure même du scénario, à ajouter de nouvelles scènes, à en supprimer d'autres ?**

CC : Oui, mais pas tant que ça. Parfois il a fait des choses et j'ai été obligé de l'arrêter, ce n'était pas possible pour moi. Un exemple, quand il est dans la forêt et qu'il rencontre le chasseur qui arrive en 4x4. Quand la voiture arrive la première fois, quand il l'entend, il se barre en courant. Là, je lui ai dit : non, là, j'ai besoin que tu aies un contact avec ce 4x4. Donc on a recommencé. Mais là où on a dû composer, c'est dans le bâtiment à la fin, l'espèce d'hôtel à la Shining, quand il récupère un des téléphones des ravisseurs et que le →

> « C'est le plus beau cadeau qu'on m'ait fait en tant qu'acteur, m'a dit Guillaume Canet. »



Le DVD

« Il existe un DVD du film avec un bonus intéressant. Ce n'est pas making off puisque je n'avais pas du tout envie d'une équipe qui me suive pendant le tournage où je vivais grandeur nature cette expérience, cela m'aurait encombré. En revanche, je suis retourné sur les lieux du crime, scène par scène, lieu par lieu, et j'explique comment on a fait et tourné. »

portable sonne, j'ai dit à Guillaume : décroche. Mais après, la conversation qu'il a avec les types du haut, je la découvre. Et l'acteur du haut a cette réaction de dire : je viens te chercher.

***CB :* Et ce n'était pas prévu ?**

CC : Non. Il s'est senti provoqué par Guillaume. Là, ça a considérablement tendu l'histoire. Mais c'est bien.

***CB :* Il y avait un vrai risque dans la démarche. Il fallait un acteur capable de le faire…**

CC : Clairement. C'est un film extraordinairement compliqué. Bon, ça va, on n'a pas joué nos vies. D'ailleurs, c'est une chose que l'on s'est dite avec Guillaume : si ça ne marche pas, on a perdu six jours – enfin, nous plus – mais c'est du cinéma, c'est pas grave. On aurait eu les boules, évidemment. Ça aurait pu s'arrêter tout le temps. Tous les jours, ça aurait pu glisser sur la mauvaise pente. Autant on a besoin d'une extraordinaire confiance entre lui et moi pour faire un film pareil, autant moi, j'ai besoin d'un acteur extraordinairement solide. À l'époque de *Joyeux Noël* (2005), Guillaume – et moi non plus d'ailleurs – nous ne sommes pas en mesure de faire un tel film. C'est l'expérience, l'épaisseur, la bouteille, qui lui permettent d'encaisser des choses aussi improbables, imprévues.

> « Je revendique le côté expérimental de ce film »

***CB :* Pour le réalisateur, il faut accepter un lâcher prise important ?**

CC : Oui, à tous les niveaux. Je dois faire confiance aussi au cadreur qui s'adapte à ce que fait Guillaume, qui le suit pour le filmer. Mais ça fait du bien aussi. Jusqu'alors, j'avais fait des films avec une mise en scène très préparée. Là, je pense que c'était la bonne manière de faire. Après, il y a des gens qui ont été désarçonnés, qui n'ont pas aimé ce côté improvisé, ils ont dit que ce n'était pas du cinéma. Ils étaient perdus. Pour moi, ce qui compte, ce sont les gens assis dans la salle, est-ce qu'ils ont été embarqués. Est-ce qu'ils ont fait le voyage ? Si oui, on a gagné.

***CB :* Le tournage n'a duré que six jours, mais la tension et l'intensité sur le plateau a essoré tout le monde apparemment ?**

CC : On était épuisés. Déjà, on a tourné beaucoup d'heures. Après, comme on ne savait pas ce qui allait se passer, c'était une adrénaline démente ! Et ça coûte, ça pompe. Au bout des six heures, on avait l'impression de sortir de six semaines.

***CB :* Guillaume Canet, d'après ses interviewes, semble avoir adoré le processus du côté acteur. Je l'ai même entendu dire : j'aimerai un jour offrir ce genre de rôle à un acteur, en parlant de l'expérience comme d'un cadeau…**

CC : Il m'a dit, et ça m'a beaucoup touché, c'est le plus beau cadeau qu'on m'ait fait en tant qu'acteur. Dans la façon de faire normale des films, on est toujours frustré. On demande aux



gens de jouer. Là, il m'a dit : je ne suis pas acteur, j'étais moi. Je ne compose rien, je découvre, je n'ai aucune protection, je suis à vif. Il s'est laissé embarquer. Il était un acteur en liberté. Je lui ai dit : on va te mettre sous un microscope et on va regarder ce que tu vas faire. Lui, il m'a dit, ça devrait toujours être comme ça. Après, il est parti sur d'autres films, plus classiques, je lui avais envoyé un texto, « *ça va ?* », il m'a répondu « *je me fais chier.* » Alors, ça ne veut pas dire que les films sont mauvais, ils sont sans doute même meilleurs, mais pour l'acteur, l'expérience est différente.

***CB :* Au niveau de la réception du film, nombre d'entrées, critiques, quelles étaient vos attentes et quel bilan vous dressez ?**

CC : Je n'avais pas particulièrement d'attentes. J'étais curieux de la façon dont les gens allaient le percevoir. Le gros avantage, c'est que financièrement, le film n'était pas un gros risque. Sur le plan économique, tout va bien, on a fait plus de 400 000 entrées, ce qui est beaucoup aujourd'hui pour un film qui n'est resté que trois semaines en salles. Il marche bien en VOD, il se vend à l'international, il cartonne au Mexique, il sort aux États-Unis fin septembre. Je suis très heureux de ça. Les critiques, les gens ont été surpris. Des gens ne m'attendaient pas du tout là. Tant mieux. Le film a obtenu le film Jacques Deray du meilleur polar, remis à l'Institut Lumière chez moi à Lyon, et ça m'a vraiment fait plaisir. Ce n'est que du bonheur. Une expérience immense. À refaire, je pense. J'aimerai m'embarquer dans une autre histoire, probablement avec Guillaume. Ça veut dire aussi qu'il ne faut pas avoir peur de prendre des risques. On a été récompensé je trouve.

Propos recueillis par
Thomas Berjoan

NOUVELLE

Le Bar

Cela faisait longtemps que les pages de Casus n'avaient pas accueilli de petite nouvelle. L'été porte conseil et voici le retour de la rubrique !

« *Vanné !* »

Jonnie s'écroula sur un canapé, acceptant d'un signe de tête la bière que lui tirait déjà la tavernière. Comme d'habitude, elle lui servit une pinte de bière blonde et légère, dans laquelle il trempa avidement ses lèvres.

« *T'avais quoi, aujourd'hui ?* » lui demanda son vis-à-vis, un petit homme d'une vingtaine d'années.

Jonnie ne répondit pas tout de suite. Il savourait ses premières gorgées, mais également la disparition progressive de la tension d'une dure journée de travail. Rien de tel que cette odeur. Entrer au Bar équivalait à prendre une douche de sueur, de bière et de fumée. Mais c'était l'endroit où tout le monde venait après le job. Échanger ses histoires, ses expériences. Encourager les jeunes qui débutaient.



Car c'était ça, le petit « *plus* » de ce lieu : il véhiculait l'espoir. Les plus grands étaient passés par ici. Et tous les clients qui y passaient avaient des rêves plein les yeux.

« *Conseiller du Seigneur Lyrr*. – répondit finalement Jonnie en posant sa bière, provoquant un bruit de bois collant. – *Un sorcier malfaisant qui mettait la région à feu et à sang depuis sa tour. Du très classique. Mais du bien fait. Il avait également soudoyé des gens importants et éliminé les barbares de la région qui posaient aussi problème au peuple. Un méchant, mais avec du soutien. Bref.*
— *Pathfinder*, demanda le jeune homme ?
— *Héros & Dragons*.
— *Raconte.* », lui sourit le jeune en levant sa bière.

Jonnie se laissa aller contre son dossier et siffla un tiers de sa pinte d'un trait.

« *Le maître savait y faire, c'était plaisant.* – répondit-il. – *Franchement, c'était pas la première fois que je jouais les boss secondaires et, la plupart du temps, t'as pas le temps de faire un bon travail. Les PJ se perdent, discutent des plombes au moindre carrefour et au final, ton rôle se réduit à peau de chagrin. Il n'y en a que pour le boss de fin et toi, tu te ramasses le dédommagement syndical. En plus, c'est dommage parce que des boss secondaires bien conçus, ça donne de l'ampleur au boss principal. Bref, je me disais que ça allait être du classique : « Tiens, il meurt moins vite celui-ci ? » Eh ben non. J'ai même eu quelques répliques bien senties. Écoute :* »

Soudain, Jonnie se composa un visage féroce, parcouru d'ombres qui le rendaient menaçant. D'une voix caverneuse, il murmura : « *Vous me vaincrez peut-être, mais mourir n'est qu'un passage pour moi. Je reviendrai tôt ou tard. Tandis que vos âmes, elles, seront soumises à une éternité de souffrance. Y êtes-vous préparés ?* »

Le jeune homme émit un petit sifflement admiratif, appréciant la répartie.

« *Je devais intervenir sur un pont de pierre au-dessus d'un lac de lave, reprit Jonnie de sa voix normale. Sauf que je te le donne en mille, ces idiots de PJ ont complètement loupé l'entrée de la grotte et ont décidé de se forer un chemin directement dans un couloir du donjon, à coup de gantelets de force. J'étais en train de me diriger vers le vestiaire. Mais ni une ni deux, le MJ m'a déplacé dans le couloir et l'a truffé de pièges. J'ai même vu deux PJ tomber dans la fosse à piques. Ha ! Du grand art. Je crois que le MJ l'avait un peu mauvaise que les joueurs aient cassé ses murs. Bref, ça leur laissera un souvenir.* »

Jonnie resta un moment pensif, savourant son exploit, avant de revenir au présent.

« *Et toi, tu avais quoi ?*
— Stormtrooper. – soupira l'autre.
— Ah. Pas terrible, hein ?
— Non. Ça fait deux ans que j'enchaîne les rôles alimentaires.
— Ouais, je sais ce que c'est. Mais ne te décourage pas, ça finira par venir !
— Je sais. J'y crois, mais c'est dur. J'aimerais bien tomber sur un MJ qui me donne ma chance.
— Il suffit d'une fois. – rétorqua Jonnie. – *Ce qu'il faut, c'est préparer ton rôle. Regarde ce que font les autres et démarque-toi. Deviens un adversaire redoutable, ou un compagnon inoubliable.*
— Je sais, je sais. C'est juste que…
— Que c'est dur. Oui. »

Instinctivement, le regard des deux hommes se porta sur la série de portraits encadrés au-dessus du comptoir. Il y en avait un certain nombre, hommes comme femmes, jeunes comme vieux. Et dans une deuxième ligne, au-dessus, il s'en trouvait trois. Dont le plus récent, celui d'une femme que tous avaient appris à connaître et à admirer. Jonnie l'avait même croisée au Bar.

Félicia. L'une des rares à avoir atteint le saint Graal. Pour tous les PNJ morts à la pelle, anonymes, dans des rôles mineurs voire complètement invisible qui écumaient le Bar, Félicia avait réussi l'exploit de devenir PJ. Elle avait accompagné un groupe pendant des années. Simple servante reléguée au transport de matériel, elle avait petit à petit su se rendre indispensable par ses répliques humoristiques bien placées. De fil en aiguille, elle était pratiquement devenue un membre du groupe. Et lorsque l'un d'entre eux s'était fait avoir, elle avait été élevée au rang ultime. PJ. Un exploit rare. Surtout par les temps qui couraient, où presqu'aucun MJ n'osait faire mourir ses PJ.

Un jour, se dit Jonnie. Un jour, j'aurai un rôle dont ils parleront IRL.

« *Et demain, tu incarnes quoi ?*
— Un loup-garou pour la Mascarade. Sans envergure. Dommage, le jeu s'y prêterait bien. Mais le MJ fait du bourrin. Du gâchis. Et toi ?
— J'ai un orque dans Pathfinder, puis un zombie dans Z-Corps, en test.
— Oulah…
— Ouais, comme tu dis. J'arrive pas à percer, Jonnie.
— Allez, Saur. Faut t'accrocher. Tiens, j'ai rendez-vous avec Gordon dans trois jours, je lui parlerai de toi. Peut-être qu'on arrivera à trouver quelque chose dans Shadowrun. Un rôle de contact, par exemple. Ça, c'est la grande classe. Là, tu peux vraiment te faire remarquer.
— Ce serait sympa de ta part, vraiment ! – lui répondit Saur d'une voix enthousiaste.
— Par contre, promets-moi de faire quelque chose pour te rendre inoubliable. Le handicap physique, ça marche toujours. Borgne, manchot Réfléchis-y. Il faut parfois souffrir pour réussir. »

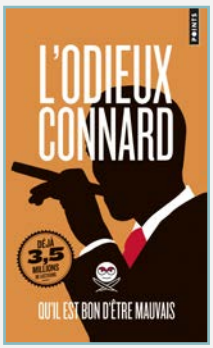
Sur ces bonnes paroles, Jonnie finit sa bière, paya pour deux et quitta le Bar des PNJ.

Nicolas Turtschi
***Illustration** Aurore Folny*

LE BILLET D'UN ODIEUX CONNARD

Lapidons-les au dé 20 !

Le guide des gens et des choses qui vous donnent des envies de strangulation autour d'une table de JDR. Huitième épisode



Mais qui est cet odieux connard ?

Vous ne le connaissez pas ? Odieux connard tient un blog de critiques de films désormais célèbre. Il en a même tiré deux bouquins, *Qu'il est bon d'être mauvais* et *La vie c'est bien, le cynisme, c'est mieux*. En fait, monsieur OC est aussi un rôliste. Et il a décidé de partager son vitriol avec nous désormais.

Le gars qui suit son instinct

Disons-le tout de suite : regarder trop d'épisodes du *Mentalist* rend con. Et parfois, un rôliste égaré, un soir de solitude (le rôliste a toujours connu le soir de solitude, ne mentez pas), s'est retrouvé devant la série, et c'en était fini de lui. De là, ça a été l'escalade : *Homeland, Les Experts,* n'en jetez plus, il a vu tellement de bouses où un personnage utilise son super instinct pour résoudre les enquêtes qu'il a décidé d'en faire de même.

Les autres joueurs et le MJ ont beau tenter de le faire changer d'avis, voire de lui jeter les chips sur la truffe, il s'efforce de poursuivre dans la voie imaginaire qu'il a supposé avoir devinée au début de l'aventure. Et pour cela, il ne lui faut pas grand-chose : un aubergiste qui baille de manière suspecte, un groupe de nonnes vaguement décrit au coin d'une ruelle ou un policier dont le nom ne lui revient pas, et c'est parti : tout du long de l'aventure, il va essayer de raccrocher tout ce qu'il trouve à la conclusion qu'il a déjà déterminée. Et pourrira ainsi les autres joueurs, non seulement en se montrant parfaitement inutile, mais aussi en détruisant toute leur crédibilité au moindre entretien avec les PNJ en leur demandant ce qu'ils savent sur cet aubergiste suspect qu'ils ont croisé plus tôt.

Pire encore, le dieu des statistiques étant joueur par définition, il envoie de temps à autre sur le chemin du gars qui suit son instinct pourri un scénario où par un malheureux hasard, il va sur un incroyable coup de chance trouver d'entrée de jeu qui est le margoulin qui a volé le slip en or du prince Pipoulin. Si le MJ n'a pas le bon sens d'immédiatement modifier son intrigue pour lui donner tort, alors, malheureux, il donnera la victoire au gars qui suit son instinct, qui ne s'en sentira que plus encouragé à continuer à pourrir les tables à grands renforts d'intuitions foireuses, de raisonnements branlants et d'enquêtes bâclées parce que tout nouvel indice qui lui donnerait tort représente un terrible danger pour lui et son honneur.

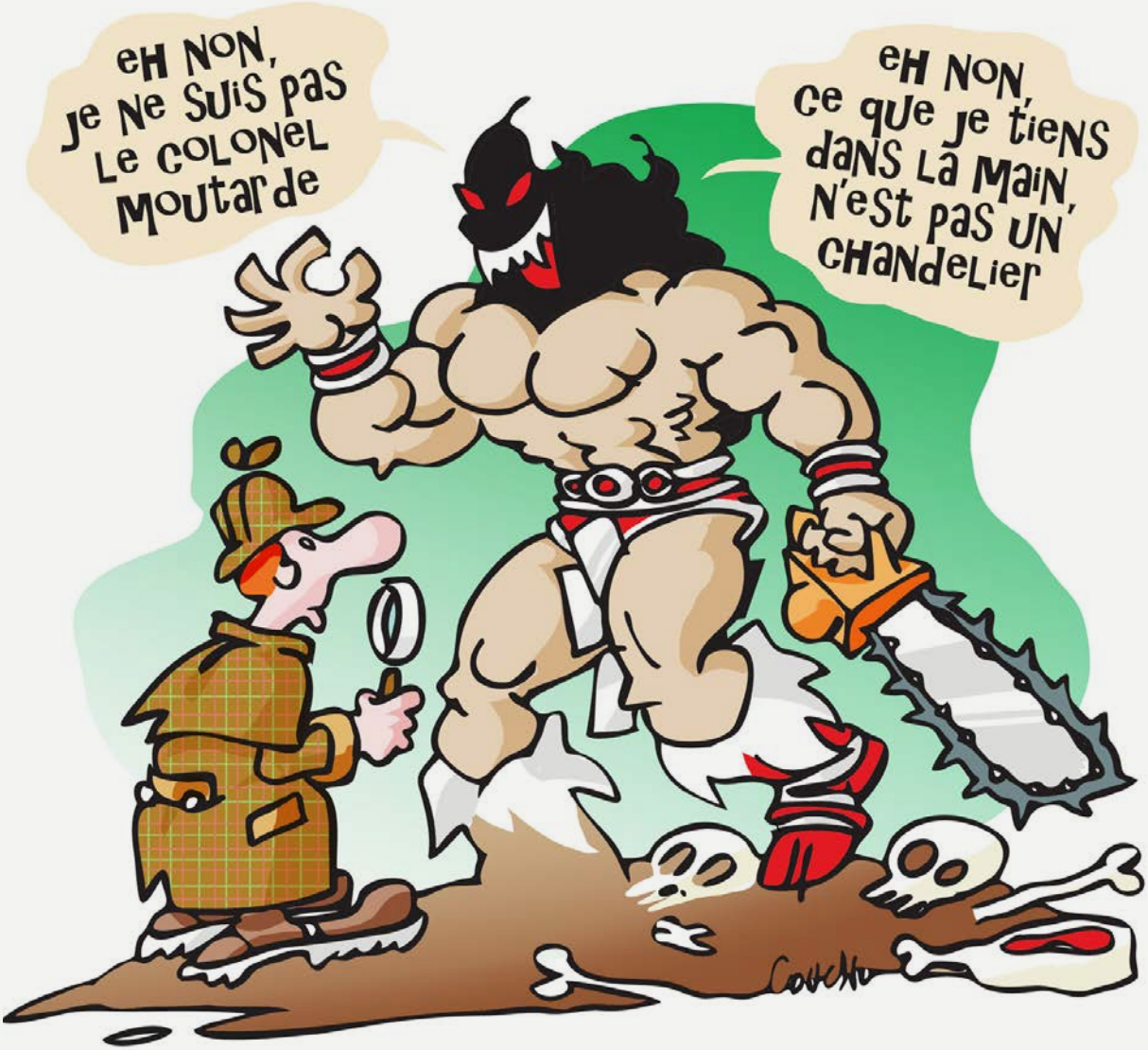
N'hésitez donc jamais à abattre lâchement le personnage de ce joueur pour lui signifier que s'il avait vraiment de l'instinct, il l'aurait vu venir.

Et à l'opposé, au grand jamais, ne laissez pareil fanfaron prendre la tête du groupe. En général, le gars qui suit son instinct se propose toujours comme chef pour pouvoir lui-même assurer des entretiens de qualité avec les PNJ. Soyez prudents si vous ne voulez pas voir toute la partie gâchée par des paroles lancées si hasardeusement qu'on suppose intérieurement que le joueur est atteint d'une variante du syndrome de Tourette, sauf que lui éructe de noms de pistes potentielles ici et là.

Si jamais le bougre assure pouvoir diriger l'équipe, sanctionnez sans hésiter : laissez le barbare le tuer sur place sans grande raison valable.

Après tout, ce n'est pas sa faute : il ne faisait que suivre son instinct.

Odieux Connard
***Barbare déchaîné** Coucho*


eH NON, je Ne SuiS pas Le coLoNeL MoutarDe
eH NON ce que je tieNS daNS La MaiN, N'eSt pas UN cHaNDeLier

PROCHAINEMENT

DANS CASUS BELLI N°28



Vous avez à peine terminé de feuilleter ce numéro que vous soulez déjà savoir ce que vous réserve le prochain ? Insatiables que vous êtes. Pas de panique, on est sur le coup !

On peut déjà vous annoncer la saison 2 de *COC Menace X*. Les premiers retours ont été très bons, on espère que la saison 1 publiée dans ce numéro va vous plaire et je peux vous dire que la suite en préparation amène son lot de surprises et de bouleversements. En tout cas, on espère vraiment que le format vous excite autant que nous et on est ravis de lire que de nombreux MJ le font jouer à leur table.

Ensuite, au niveau des scénarios, on a des certitudes. Vous trouverez dans le prochain numéro un scénario *Shadowrun 5*, dont l'histoire commence en France, cocorico, et qui envoie les PJ à Boston, en s'appuyant sur le dernier supplément sorti pour la gamme, *Lockdown*.

Il y aura aussi dans ce numéro le résultat du grand concours de scénarios qui s'est déroulé en partenariat avec l'éditeur *Le Lombard*, pour la sortie de la BD *Gagner la guerre* (voir page 99 de ce numéro), adaptation du roman du même nom de Jean-Philippe Jaworski. On a reçu un nombre très impressionnant de propositions solides, il va maintenant falloir choisir. Et donc le scénario vainqueur sera publié et illustré par Frédéric Genêt, l'auteur de la BD, sans parler de tous les cadeaux que va recevoir l'auteur. C'est pas la classe ça ? Encore un peu de patience pour les braves qui sont allés au bout de l'épreuve !

Vous retrouverez également toutes les rubriques habituelles, Bâtisse&Artifices, interviewes, critiques, archéo, l'étagère du rôliste, les news, les BD, bref tout ce que vous aimez !

A très vite donc !

Tête Brûlée et toute l'équipe Casus

Tous droits réservés Black Book Éditions. 2018.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES *ANCIENS NUMÉROS* SUR

www.black-book-editions.fr

ÉPUISÉ



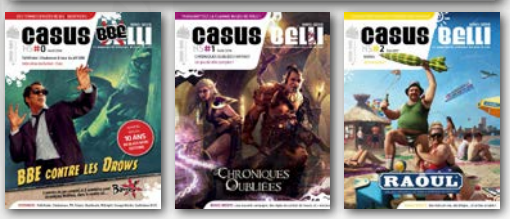




ÉPUISÉ



NUMÉROS HORS-SÉRIE



BLACKBOOK EDITIONS

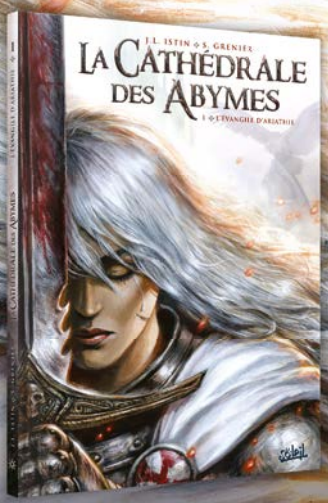
casus BELLI fr
Le magazine de référence des jeux de rôle

black-book-editions.fr


LE CASUS CLUB
ETABLISSEMENT POUR RÔLISTES
DEPUIS 241 708 (ANNÉES DE YUGGOTH)
COKTAIL DU JOUR
RETROUVAILLES
LUNDI
BONJOUR HERVÉ, VOUS AVEZ PASSÉ DE BONNES VACANCES ?
TRÈS BONNE, MONSIEUR LAMBERT !
BZZZZ
JEUDI
MERCREDI
MARDI
HERVÉ...
BONJOUR MONSIEUR LAMBERT...
VENDREDI
BAM ! BOULE DE FEU DANS TA FACE, HERVÉ !!!
ÇA VA SAIGNER POUR TOI, LAMBERT LA LICHE !!!
C'EST CE QU'ON VA VOIR, HERVÉ LE BERSERKER !
BOUM
BRUIT
SLASH
BANQUE
BOULAN
ÉCLAIR DÉVOREUR DE CHAIR !
COUP CRITIQUE +22 POINTS DE DÉGÂT !!!
ÇA M'AVAIT MANQUÉ NOS PARTIES DE JEU DE RÔLE DU VENDREDI SOIR, HERVÉ !
MOI AUSSI ! J'AVAIS HÂTE DE REVENIR AU BUREAU, MONSIEUR LAMBERT !
AUGUSTIN 2018

UN MONDE EN GUERRE,
DEUX IMMORTELS POUR IMPOSER LA PAIX,
TROIS FOUS POUR LA METTRE EN PÉRIL !

LA CATHÉDRALE DES ABYMES



T.1 PAR JEAN-LUC ISTIN &
SÉBASTIEN GRENIER
DISPONIBLE AU RAYON BD

© 2018 Editions Soleil - Groupe Delcourt

Recommandé par
SYFY

soleil

Suivez-nous sur

LA COLLECTION ÉVÈNEMENT EN BD

D'APRÈS L'ŒUVRE DE ROBERT E. HOWARD

CONAN
LE CIMMÉRIEN



LA REINE DE LA CÔTE NOIRE

Jean-David Morvan et Pierre Alary



LE COLOSSE NOIR

Vincent Brugeas et Ronan Toulhoat



AU-DELÀ DE LA RIVIÈRE NOIRE

Mathieu Gabella et Anthony Jean



LA FILLE DU GÉANT DU GEL

Robin Recht

DISPONIBLE LE 7 NOVEMBRE

© Editions Glénat 2018

Glénat

RETROUVEZ TOUTES NOS NOUVEAUTÉS SUR
WWW.GLENATBD.COM