

BÂTISSSES & ARTIFICES : L'HÔTEL PARTICULIER



Casus

#29 Mars | Avril 2019

CO Cthulhu & Contemporain | Joan of Arc
Interview Rôle'n Play

BELLI

Le magazine de référence des jeux de rôle



AIDE DE JEU
+ SCÉNARIO :

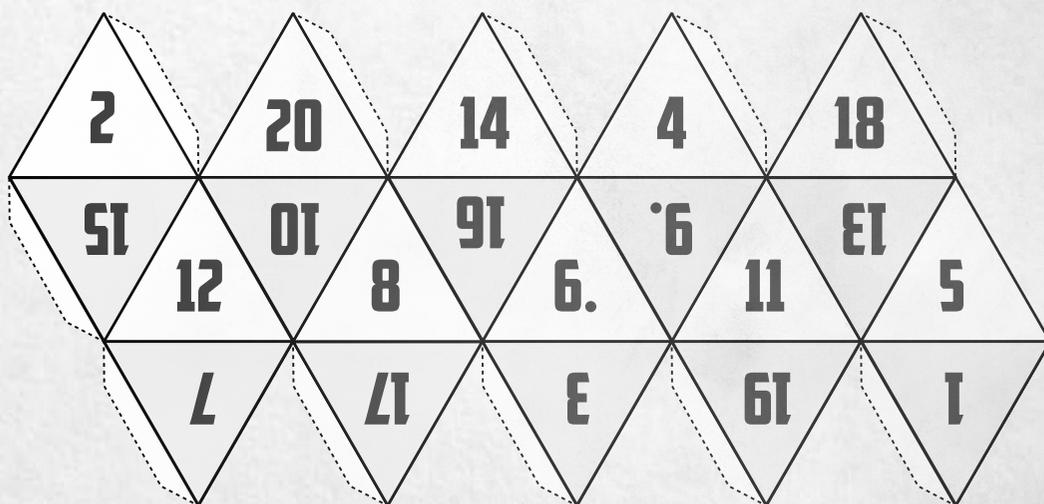
ABSTRACT
DONJON

CHRONIQUES OUBLIÉES

MENACE-X Saison 3 : la fin !

SCÉNARIOS : Tales from the loop, Shadowrun, Rêve de dragon

À DÉCOUPER EN CAS D'URGENCE



Sinon, sur philibertnet.com
on vend des dés.

ÉDITO

Anneau de régénération

L'anneau de régénération est ce qu'on appelle un classique. Un objet magique présent depuis la création de *Dungeons & Dragons*, indémodable, indépassable, incontournable. Le personnage qui le porte récupère des points de vie – la ressource la plus importante du jeu – à un rythme régulier. En autonomie, sans besoin d'aide extérieure. Le genre d'artefact qui change la donne pour un personnage.

Le jeu de rôle, maintenu artificiellement en vie pendant presque deux décennies sous l'assistance de quelques poignées de passionnés, a longtemps écumé les donjons. Seul, blessé, avec seulement plus qu'un ou deux points de vie, à chercher des petites victoires dans l'espoir d'un jour atteindre le niveau supérieur. Vivant aussi dans la crainte du mauvais coup fatal. Population de joueurs vieillissante, sociologie des années 80 – très masculine, très diplômée – notre hobby avait désespérément besoin de sang frais, d'oxygène, d'ouverture, de renouveler son public. Et impossible pour le JdR de compter sur une aide extérieure – médias généralistes, mécènes ou subventions – pour le sortir de l'ornière. Le financement participatif (FP) lui a redonné des couleurs. Une première étape, décisive mais pas suffisante.

Il fallait que le JdR trouve son *anneau de regen'* ! Cela semble fait. Aux États-Unis, l'activité économique autour du JdR connaît un bond historique. À la convention professionnelle américaine, la GAMA, le constat est clair : les nouveaux joueurs affluent en masse et 60 % d'entre eux viennent au JdR par le biais des *actual play*, les parties filmés et diffusés sur le net. Déjà en France, les premiers chiffres confirment cette tendance. Plus de 7 000 participants pour le financement d'*Aventures*, le jeu de rôle de Mahyar Shakeri développé autour d'une émission hébergée sur la chaîne du Joueur du Grenier, soit trois fois plus que sur le précédent record de participants à un FP en France pour la v7 de *L'Appel de Cthulhu*. Espérons que le jeu sorte un jour. Sur le FP pour *Role'n Play*, la série de *Black Book*, 20 % des 2 000 participants étaient des gens totalement inconnus des radars de l'éditeur. D'excellentes nouvelles !

Sur ce, bonne lecture à toutes et à tous !

Thomas Berjoan et toute l'équipe *Casus*



RÉABONNEMENT
EN VUE ! →

Pour tous les abonnés du numéro 24 à 29, il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à aller en page 4 et 5 et à découvrir dès maintenant notre offre !



EN DIRECT



En direct - Édito	1
En direct - Sommaire	2
En direct - buzz mon rôliste	6

ACTUALITE



Actualité - Nouvelles du front	10
Actualité - Nouvelles d'ailleurs	28

CRITIQUES



Critiques - Joan of arc	38
Critiques - Co contemporain	42
Critiques - L'affaire Deluze	46
Critiques - Tales from the loop	50
Critiques - Longue-ville	54

SOMMAIRE

Critiques - Chroniques oubliées cthulhu	56
Critiques - Les cinq royaumes	58
Critiques - Recueil de scénarios	60
Critiques - abstract Donjon	62
Critiques - F.A.C.E.S.	64
Critiques - Invisible Sun	66
Critiques - Le D sur la table	68
Critiques - Le Mystère du pirate et Zombie city	69
Critiques - Maudit	71
Critiques - L5A, Kit d'initiation	72

L'ÉTAGERE DU RÔLISTE



L'étagère - Kingdom Come	76
L'étagère - Le bric-à-brac du jawa	78
L'étagère - Le signal	80
L'étagère - Les Royaumes éparpillés	81
L'étagère - Cthulhu L'Avènement	82
L'étagère - Le téléachat du rôliste	83
L'étagère - Petites inspis...	84

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°29, mars/avril 2019. **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, Thomas Berjoan **Secrétaire de rédaction** Thomas Berjoan **Création graphique** Damien Coltice **Maquette** Jérôme Cordier et Damien Coltice **Relecture** Loïs-Emmanuel Meyer.

Ont participé à ce numéro :

Relecture : Loïs-Emmanuel Meyer

Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Philippe Auribeau, Pierre Balandier, David Beau, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Olivier Caira, Slawick Charlier, Damien Coltice, Alexandre Concheri, Croc, Fr-Xavier Cuende, Jean-

Baptiste Durand, Julien Dutel, Cédric Ferrand, Laurent Fidelle, Géraud « Myyrrrian » G., Didier Guiserix, Olivier Halnais, Romain d'Huissier, Inbadreams, Jidus, Derek Klivian, Thomas Le Goareguer, Nurthor, L'Odieux Connard, Romain Pélisse, Patrick Perret, Mikael Poujol, Philippe Rat, Thomas Robert, Marc Sautriot, Hélène Sellier, SLM, Alessandro Ciro Sacco, Léonidas Vesperini, Frédéric Weill, Nathalie Zema.

Image de couverture : Aurore Folny Avec la permission de BBE. Tous droits réservés.

Illustrateurs, cartographes et photographes : Augustin, Guillaume Albin, Rolland Barthélémy, Marcel Coucho, Laura Escoïn, Aurore Folny, Didier Guiserix, Jidus, Igor Klimenko, Fred Lipari, Mathilde Marlot, Laurent Miny.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

SCENARIOS



- Scénario : **Mariez-vous, qu'y disaient !**
(Rêve de dragon) 88
- Scénario : **Honneur & fidélité (et dragon !!!)**
(Shadowrun) 104
- Scénario : **Lord of the loop**
(Tales from the loop) 118

MENACE X



- CO Contemporain - Menace X 132
- Menace X - Scénario 8 : Rêves brisés 142
- Menace X - Scénario 9 : Tomber les masques 160
- Menace X - Scénario 10 : le dernier jour 176

ABSTRACT DONJON



- Décor - Promenons-nous dans les bois 198
- Scénario : Les péchés du père 210

AIDES DE JEU



- Bâtisses & Artifices - L'Hotel particulier... 220
- MJ Only - Initier au jeu de rôle 232

RETRO



- Archéo-rôlisme - Mimetis le jeu de... 236
- Archéo-rôlisme - Hommage à Greg Stafford 240

MAGAZINE



- Entretien - Rôle'n play 244
- Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les ... 252
- Prochainement - Dans CB#30... 254
- Le Casus Club 256

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

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

Abonnements pour vous abonner ou pour tout changement d'adresse de votre abonnement, écrivez à :

infos@black-book-editions.fr ou à
Black Book Éditions,
Multiparc de Parilly, Bâtiment i.6
50, rue Jean Zay
69800 Saint Priest

Tarifs abonnement 54 € pour la France.

Autres pays : nous consulter. www.black-book-editions.fr.

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

Numéro ISBN (PDF) 978-2-36328-592-8

Numéro ISBN (papier) 978-2-36328-591-1

Dépôt légal avril 2019. **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 24...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 24 à 29 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 30 à 35.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ
AUCUN
NUMÉRO !

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

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

* Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.

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

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

JE M'ABONNE POUR 6 NUMÉROS DE CASUS BELLI AU TARIF DE 54€

(offre réservée à la France métropolitaine)

NOM : PRÉNOM :

EMAIL* :

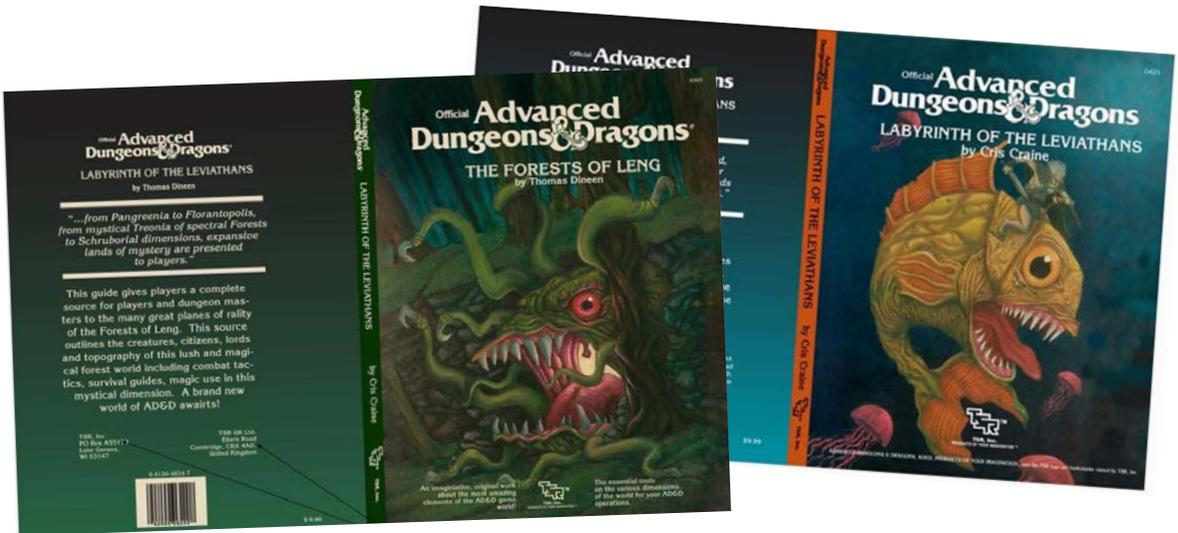
ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

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

BUZZ MON RÔLISTE

Du poulpe dans le donjon, du donjon dans le café, des vampires poneys à la plage...
bienvenue dans Buzz mon rôliste, là où la Terre tourne autour des polyèdres !



Fake AD&D sourcebooks !

La troisième saison de la série TV *True Detective*, dont la saison 1 était sous infiltration Lovecraftienne, n'est pas seulement un petit bijou, il y est également question de jeu de rôle et de *D&D*. *Strangers Things* a fait des petits ! Cette fois, une poignée de dés, des feuilles de personnage faites à la main, des plans et donjons... mais surtout quelques vues rapides sur des suppléments *AD&D* bien mystérieux. Perçu à l'écran quelques secondes, l'artiste en charge a posté sur les réseaux sociaux les « aplats » des deux faux suppléments, sauce Cthulhu encore une fois ! Ne reste plus qu'à Wizards of the Coast à écrire le contenu interdit de ses mystérieux suppléments années 80 qui, n'en doutons point, se vendraient désormais comme des petits pains !

Le duo du créateur

Quelle Rédaction, quel rédacteur, n'a pas vu sa vie quotidienne être marquée par les pauses café ? Forcément, parfois, aux heures où le précieux nectar devient indispensable à la bonne marche du cerveau, survient quelque chose d'incongru. Ici, la création des statistiques pour la 5e édition du dragon de café.

À noter que de nombreuses créations de ce type existent un peu partout sur le net, plus ou moins heureuses...

Photos du journal

COFFEE DRAGON

This tiny dragon has curled around a steaming hot bowl of coffee. Its scales are a chocolate brown, and it lays up the coffee with a long tongue.

Coffee Caves. Coffee dragons are a rare type of dragon that spend almost all of their lives curled up in the steam of coffee. They are like large cats, prowling around coffee shops looking for sips of coffee. Once perceived, they are a huge coffee dragon can increase the distance of their parents, they welcomed the little dragons into their sleep.

Unknown Origin. Scholars are puzzled by coffee dragons. There are no historical mentions of the creatures, and their preferred diet of coffee is obviously not found naturally. It is hypothesized that coffee dragons are distant relatives of sea dragons.

Regional Note. Coffee dragons have different areas have preferences for different types of coffee. If you can find their favorite type of coffee, they will be your best friend.

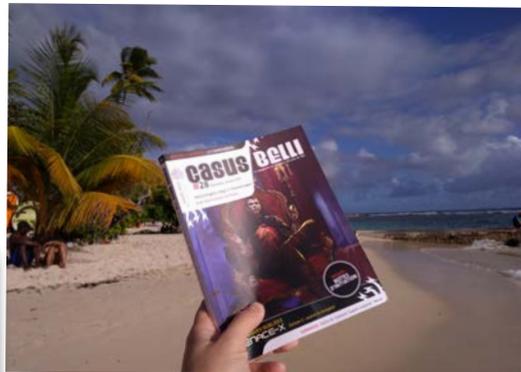
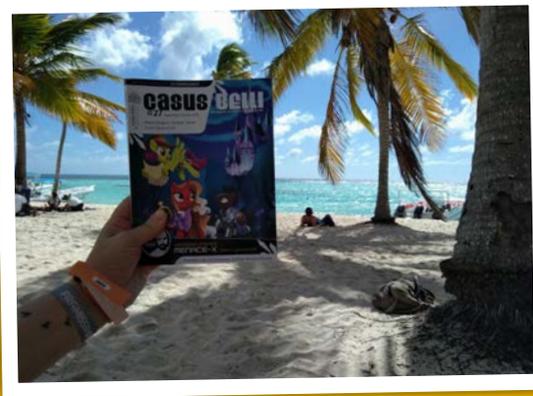
COFFEE DRAGON					
Armor Class 15 (natural armor)					
Hit Points 20 (3d6 + 8)					
Speed 40 ft., climb 40 ft., fly 60 ft.					
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8 (1)	14 (2)	13 (1)	6 (1)	11 (0)	13 (+3)
Saves Dex +4, Con +3, Wis +2, Cha +3					
Skills Perception +2, Stealth +4					
Damage Resistances fire					
Senses Darkvision 60 ft., passive Perception +2					
Languages Draconic					
Challenge 1 (200 XP)					
Area of Effectness. Creatures within 60 feet of the coffee dragon have advantage on Wisdom (Perception) checks. The dragon and creatures within this area can't be magically put to sleep. This ability is suppressed if the dragon is under the effects of a slow spell.					
Coffee's Cash. If the dragon is affected by the slow spell, it also has disadvantage on all attack rolls until the spell effect ends.					
Instant Casting. The dragon can instantly cast the following spells, requiring no material components.					
ACTIONS					
 Bite. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: 7 (2d6 + 2) slashing damage.					
 Breath Weapon (Recharge 5-6). The dragon exhales hot coffee in a 60-foot cone. Each creature in that area must make a DC 11 Dexterity saving throw. Taking 10 (4d6) fire damage on a failed save, or half as much damage on a successful one. A creature that fails this saving throw is affected by the haste spell. At the end of each of their turns, they must roll 1d6. On a 2-4, the haste spell ends on them.					

Art by Fianna Valkyrie @ DeviantArt
<https://www.deviantart.com/fiannavalkyrie>

CASUS AROUND ZE WORLD!

De belles plages pour ce numéro ! Julien Samier nous a envoyé ce mail et cette belle photo :

« Grâce à Casus Belli, j'ai pu faire une expérience amusante lors d'un séjour en Guadeloupe : évaluer combien de temps tient Strahd sous un soleil tropical ! »



La blague est évidemment très amusante mais depuis nous sommes inquiets. Nous n'avons plus aucune nouvelle de Julien. Et connaissant bien le sens de l'humour minuscule du comte Von Zarovich, tout cela n'a rien de rassurant. Philippe Lelias a tenté l'expérience avec des petits poneys sur l'île de Saona en République Dominicaine et là, en revanche, aucun souci apparemment.

Joann Sfar, ambassadeur VIP

Notre modestie en souffre car il s'agit de jeux Black Book Éditions et *Casus Belli*, mais qu'importe. Joann Sfar, auteur aussi talentueux que transmédia, aime *Chroniques Oubliées*. Il l'avait déjà clamé haut et fort à propos de la version *Fantasy* du jeu. À l'occasion de la sortie de la gamme *CO Contemporain* et de la boîte d'initiation *CO Cthulhu*, il récidive. Alors nous le remercions humblement ; nous sommes fiers et ravis que notre travail lui parle. Tout ça c'est de l'amour et du fun !



joannsfar • S'abonner

joannsfar Non contents d'avoir initié une nouvelle génération au jeu de rôles d'heroic-fantasy, les auteurs de *Chroniques Oubliées* viennent de sortir une boîte *Cthulhu*!!!! Génial ! Riche et passionnant pour les débutants comme les vieux joueurs!!!



joannsfar • S'abonner

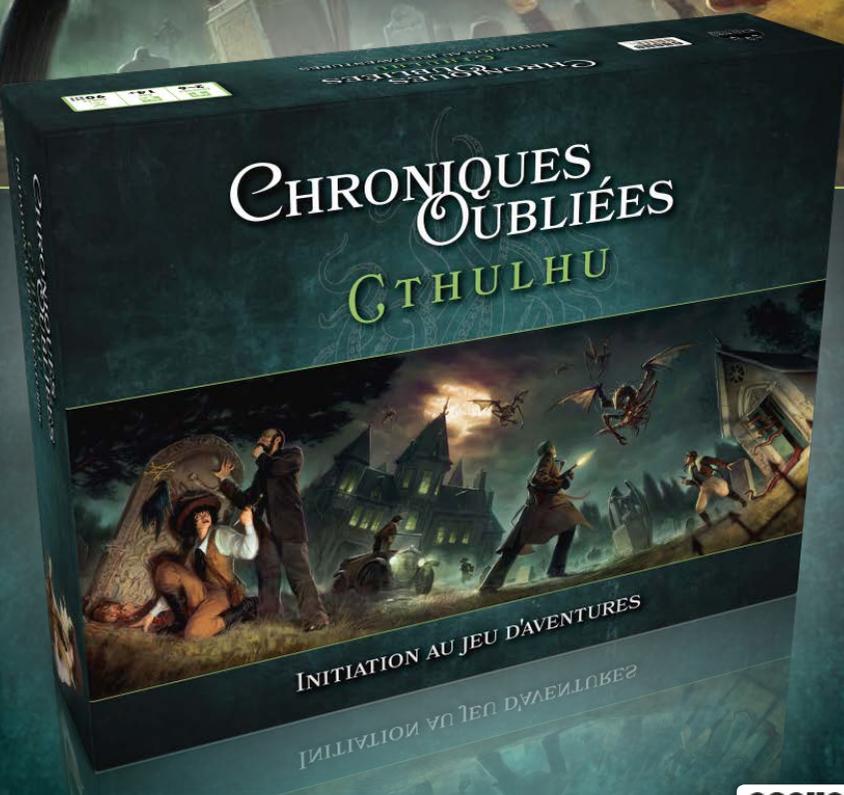
joannsfar Et selon moi c'est en France que s'écrit en ce moment le chapitre le plus excitant de la renaissance des jeux de rôles. *Chroniques Oubliées* n'est plus seulement un jeu d'initiation. C'est un système transgénérationnel propre à réconcilier les anciens joueurs et leurs enfants ! En l'espace de quelques semaines Black Book publie tout pour jouer dans le monde moderne. « *CO Contemporain* » propose des aventures qui oscillent entre True Détective, Lovecraft ou le cyberpunk. Je suis encore soufflé par la façon dont les règles qui fonctionnaient si bien en heroic-fantasy s'adaptent au monde moderne. Qu'attendez-vous pour découvrir les jeux de rôles ?





TRANSMETTEZ LA FLAMME
DU JEU DE RÔLE AVEC
LA BOÎTE QUI A LE VENT
EN POULPE !





DISPONIBLE



Chaque joueur doit faire ses pieuvres à l'examen !

black-book-editions.fr

NOUVELLES DU FRONT

Les éditeurs de JdR avaient fini l'année en beauté. Ils n'ont pas ralenti le rythme pour le changement d'année : comme vous allez pouvoir le constater, nombre de jeux et suppléments arrivent, de nouveaux projets démarrent. Nous ne sommes pas près de nous ennuyer !

SOMBRE

➔ Plus de goût, zéro sucre

Le numéro 9 de la revue *Sombre* est sorti fin janvier. Il contient les règles intégrales de *Sombre Max*, une variante du jeu permettant d'émuler des scénarios d'action horrifique à l'image de films tels que *Predator* et *Aliens*. Sont également inclus un article de conseils pour mener ce type de parties, un compte-rendu d'une partie improvisée par l'auteur et un scénario de découverte librement adapté du chapitre deux de la célèbre nouvelle de H.P. Lovecraft, *L'Appel de Cthulhu*. Les PJ y incarneront l'inspecteur Lagrasse et ses hommes et devront mettre fin aux activités d'un culte vaudou au beau milieu d'un bayou proche de la Nouvelle Orléans.



STUDIO AGATE

➔ Esteren & Dragons

Attendue depuis un bon moment, la fin de la campagne *Dearg* est sur le point d'être livrée. En effet, le *Studio Agate* annonce la sortie de l'épisode 4 et du volume 1 qui regroupe les quatre premiers épisodes pour le mois d'avril. Le second volume de la campagne, qui rassemblera les épisodes 5 et 6 est toujours en cours d'écriture, tout comme *Le Livre des secrets*. Il arrivera donc ultérieurement, tout comme le tarot promis en bonus.

Les sorties pour *Les Ombres d'Esteren* en 2019 ne s'arrêtent pas là puisque le supplément *Melwan*, financé fin 2018, est prévu au programme avec *Chemins de traverse*, un livre dont on est le héros, la BD *Ydiane* et la BO *Adeliane*. Et le développement du triptyque *The Wild*, qui inclut un bestiaire, est toujours en cours.

Du côté de *Dragons*, le deuxième livre de la gamme, *Grimoire*, qui présente la magie, la géomagie, la corruption, la folie et les sorts, est en cours de bouclage et ne devrait pas tarder à être envoyé aux souscripteurs en PDF. Il faudra cependant encore patienter un peu avant d'avoir l'ouvrage entre les mains, la sortie étant tout de même prévue dans l'année. Elle devrait être accompagnée de plusieurs accessoires : l'écran du MJ en deux versions, les feuilles de PJ et les fiches grimoire, un set de dés officiels et une carte de la Cité Franche.





BLAM! / TERREZ

Entre deux portes

Un gros supplément gratuit pour *Terre²* est imminent. Prévu pour faire le lien entre le livre de règles et la saison 2, il ajoutera son lot de nouvelles règles. Il permettra notamment de créer et gérer les cellules de l'Organisation et apportera son lot de nouveaux pouvoirs pour les quatre classes de Héros. Il donnera aussi de nouveaux éléments de contexte, ainsi qu'un épisode spécial « *intersaison* » faisant suite à la saison 1. Il sera agrémenté de petites nouvelles d'ambiance, mais aussi de surprises que nous ne sommes pas parvenus à découvrir. Nous devrions cependant être rapidement fixés, la parution étant attendue pour mars sur le site officiel du jeu.

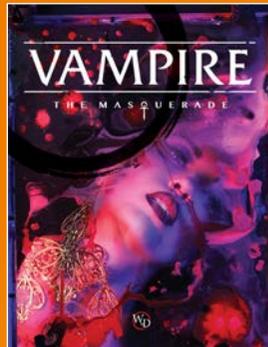
MONDE DES TÉNÉBRES

Soif de sang !

C'est sans surprise que nous avons appris qu'*Arkhané Asylum Publishing* publiera la 5e édition de *Vampire : la Masquerade*. Alors que la VO est sortie à la fin de l'été dernier, le jeu est déjà annoncé sur nos terres pour le mois de mai. Et pour que vous n'ayez pas à patienter plus longtemps, l'éditeur propose déjà un kit de découverte (cf. notre critique p.75).

De son côté, le *Studio Agate* poursuit la traduction de la gamme *Vampire : le Requiem*. Après le succès de la souscription d'*Un Millénaire de Nuit* et *Secrets des Liges*, qui sortiront au cours de l'année, l'éditeur va poursuivre le développement de la gamme avec deux autres suppléments : *Semi-Damnés*, un ouvrage consacré, comme son nom l'indique, aux « *semi-damnés* », les dhampirs, revenants et autres goulés. Il présente les règles pour créer ce genre de personnage, ainsi que les informations et conseils nécessaires à leur intégration dans les chroniques aux côtés de vampires. L'autre supplément sera *Guide to the night*, une introduction à l'univers de *Vampire*, qui s'adresse aussi bien aux novices qu'aux vétérans. On y trouve de nombreux conseils pour incarner des vampires, des conseils pour concevoir des chroniques autour de certains clans et liges, et un guide pour créer des coteries. Un livre *a priori* très intéressant.

A Nightmare at Hill Manor, un kit d'introduction des *Chroniques des Ténèbres*, est également prévu. Il sera prioritairement mis à disposition en PDF aux souscripteurs de la gamme, car il contient les règles pour les *Chroniques des Ténèbres*, dont certaines seront utiles pour *Un Millénaire de Nuit*. L'éditeur poursuivra le développement des *Chroniques des Ténèbres* avec le lancement en 2019 d'une nouvelle gamme qui sera annoncée prochainement...



GARNIER

Le JdR à l'université

Depuis quelques années, le jeu de rôle apparaît petit à petit dans la sphère académique, et fait l'objet d'ouvrages de théorie sous l'impulsion de quelques personnes. En France, on peut citer Coralie David, qui y a consacré sa thèse de doctorat en Littérature et civilisations comparées. Avec Jérôme Larré, au sein des éditions *Lapin Marteau*, elle a ensuite lancé une collection d'ouvrages collectifs sur la maîtrise de jeu et la façon de jouer. Aujourd'hui, on les retrouve parmi de nombreux autres auteurs, dont Olivier Caïra, Christophe Dang Ngoc Chan, Bastien Wauthoz et Isabelle Périer, au sommaire de *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, un ouvrage écrit sous la direction de Danièle André et Alban Quadrat, aux très sérieuses éditions *Garnier*. Posant les bases d'une réflexion universitaire, il rappelle les origines du JdR avant de traiter de *game design*, de se pencher sur ce qu'est un auteur de jeu et enfin d'aborder la place du JdR dans la société actuelle. Un pavé de près de 400 pages qui promet de ne pas se lire comme un roman mais ne manquera pas d'intéresser tous ceux qui ont envie de dépasser la dimension de la pratique pour s'aventurer sur le terrain de la réflexion.



3 questions à Olivier Caïra



Casus Belli : Quel est l'objet de ce livre ?

Olivier Caïra : C'est un recueil de recherches et de réflexions sur le JdR présentées lors d'un colloque organisé à l'Université Paris XIII en 2015. Je salue le travail de Danièle André, Alban Quadrat et leur équipe, qui ont coordonné l'ouvrage et permis sa publication chez *Garnier*, éditeur académique renommé. C'est un livre important parce qu'il rassemble des experts qui abordent leur sujet sans passer par les sempiternelles pages « *Qu'est-ce que le JdR ?* ». Cela indique que notre loisir arrive à maturité en tant qu'objet de recherche.

CB : Quel est ton article préféré et pourquoi ?

OC : Ah, la question qui te fait gagner un ami et t'embrouille avec tous les autres ! Il y a une belle brochette de signatures, dont celle de la regrettée Isabelle Périer. J'ai envie de citer le texte de Christophe Dang Ngoc Chan, que j'ai découvert à ce colloque, sur le hasard. D'abord parce qu'il aborde un vrai sujet avec le double bagage d'un rôliste et d'un mathématicien, ensuite parce qu'il illustre l'intérêt d'ouvrir la recherche sur ce loisir à toutes les disciplines. Je l'ai d'ailleurs cité récemment dans un séminaire de narratologie.

CB : Quelle est l'évolution dans le champ universitaire de la légitimité du JdR comme objet d'étude ?

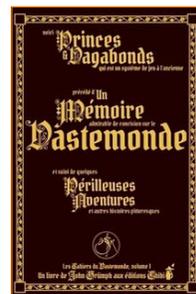
OC : Grâce à des publications comme celle-ci (et grâce aux efforts d'éditeurs comme *Lapin Marteau* qui alimentent la recherche avec leurs livres), on sort petit à petit de l'ombre. Produire des travaux sur le JdR est devenu plus facile, mais il reste risqué d'envisager une carrière centrée dessus : on n'en est pas encore à voir des postes ou des budgets de recherche liés à ce loisir.

CHIBI

À l'ancienne

Princes & Vagabonds est un jeu « à l'ancienne ». L'ouvrage à la couverture rétro renferme une présentation de l'univers, une mécanique de jeu OSR, un bestiaire, une courte aventure d'introduction et trois campagnes complètes très différentes. Près de 400 pages signées John Grumph, pleines de matériel de jeu et d'illustrations. Le précieux est disponible en PDF ou en version physique sur *Lulu.com*, avec couverture souple ou rigide.

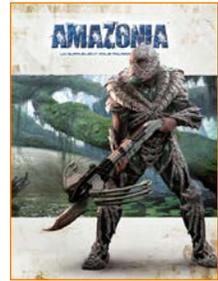
On en parle très vite !



→ The black list

Les choses avancent chez les Hommes en noir et, petit à petit, l'horizon se débouche pour la longue liste de projets annoncée à l'automne 2016 (eh oui, déjà !). Il faut dire que l'entonnoir s'est quelque peu libéré, permettant même à la plus ancienne précommande participative encore en cours d'arriver à son terme : les deux derniers ouvrages en attente pour *Polaris*, à savoir *Amazonia* et *Le Livre noir*, ainsi que les romans et *goodies* offerts, devraient être disponibles (ou sur le point de l'être) lorsque vous tiendrez ce numéro de *Casus* entre les mains. Tout arrive à qui sait attendre !

Pour revenir à notre fameuse liste, *Monstruosité mignons* est également parti à l'impression et devrait arriver en même temps que les deux ouvrages sus mentionnés. *Lamentations of the flame princess* est prêt à être imprimé et devrait donc bientôt trouver son slot. Il en va de même pour *Torg Eternity*, dont le livre de base, l'écran et le supplément *Day One* sont maquetés et en attente d'une précommande participative. Enfin, la traduction de *Trudvang Chronicles* est achevée et le jeu devrait pouvoir être proposé en précommande participative dès lors que l'éditeur aura la certitude de pouvoir le faire sortir rapidement.



→ Oreste

Après un beau succès sur *Ulule* en novembre dernier – 362 contributions aux différentes options du jeu, plus de 61 000 € –, *Oreste* devrait sortir en mai prochain. Il s'agit d'un JdR de science-fiction dont l'univers peut rappeler celui de *Valérian*, dans la mesure où l'humanité commence à s'intégrer dans une société galactique qu'elle a rejoint il y a une vingtaine d'années, et dont la capitale est une immense station spatiale, Galac... euh non, Oreste. En effet, la Terre a été agressée par une race extraterrestre mystérieuse, les Seths, et a saisi la main tendue par les autres races pour faire face à ces êtres belliqueux responsables de nombreux conflits intergalactiques.

Pour permettre à la fois l'immersion dans l'univers et l'accès facile aux règles, le jeu est présenté en deux ouvrages. *Oreste - les mondes alignés* présente l'univers de façon narrative, sans référence aucune à la mécanique ludique. On y apprend la façon dont l'humanité a évolué jusqu'au XXII^e siècle et est entrée dans la communauté intergalactique. Celle-ci est bien sûr décrite, ainsi que quatre peuples importants, sans parler des Seths. L'ouvrage contient les secrets de l'univers et est donc proscrit pour les joueurs. Notons qu'il existe sous forme de livre audio pour pouvoir en profiter lorsqu'on ne peut pas lire (transports...).

L'autre livre, *Oreste - star child*, est son pendant ludique puisqu'il contient l'intégralité des règles, la création de personnage, le matériel, et la présentation de l'univers dans ses grandes lignes. Selon une mode qui a tendance à s'établir, les talents des personnages et leur matériel sont détaillés sur des cartes réparties en deux *decks* qui facilitent l'accès à l'information. Mais les cartes sont plus que ça puisqu'elles font partie intégrante de la mécanique du jeu et sont utilisées comme dans un jeu de cartes stratégique. Pour une immersion forte, l'emphase a été mise sur les nombreuses illustrations, très réussies, celles des cartes ayant la particularité d'être présentées en vue subjective.

Pour ceux qui sont passés à côté de la souscription, une séance de rattrapage est accessible sur le site de l'éditeur (elder-craft.com).



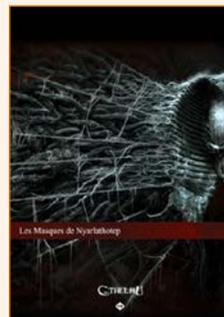
SANS-DÉTOUR

→ Le roi est mort, vive le roi !

Si *Sans-Détour* ne dispose plus de la licence pour éditer *L'Appel de Cthulhu*, l'éditeur américain *Chaosium* a tout de même consenti à lui donner une autorisation spéciale pour publier les deux campagnes financées sur *Ulule*, *Les Masques de Nyarlathotep* et *Le Jour de la bête*, afin de ne pas léser les souscripteurs. L'éditeur a annoncé que les ouvrages étaient arrivés sur le sol français début mars et devraient leur être livrés en milieu de mois. Véritables monstres éditoriaux, ces deux suppléments faisant l'objet de deux belles boîtes comme *Sans-Détour* en a le secret devraient donc pouvoir être livrés dans le courant du printemps.

Pendant ce temps, l'éditeur français a également été autorisé par *Chaosium* à continuer de vendre ses stocks de *L'Appel de Cthulhu* jusqu'au 31 mars 2019. Pour les collectionneurs, c'est l'occasion ou jamais de mettre sa collection à jour. Après, il faudra se tourner vers *Edge*, le nouveau détenteur de la licence, pour suivre le jeu en VF (cf. notre news *N'est jamais mort celui qui dort...*).

Et si *L'Appel de Cthulhu*, c'est fini chez *Sans-Détour*, le Grand Ancien lui-même fait aussitôt son retour chez l'éditeur par le biais d'un autre jeu, annoncé depuis un certain temps : *Cultes innommables*, traduction d'un JdR espagnol de *NoSoloRol* utilisant le système *Hitos*, fera prochainement l'objet d'une précommande sur le site de l'éditeur. Rappelons que dans ce jeu, les joueurs incarnent non pas des investigateurs luttant contre le Mythe, mais des adorateurs d'une sombre divinité...



LES XII SINGES

→ Pax Elfica

Lorsque vous lirez ces lignes, *Les XII Singes* devraient avoir lancé une souscription pour leur nouveau jeu, *Pax Elfica*, qui a l'intérêt de casser un peu les codes classiques de l'*heroic fantasy* dans le sens où les elfes qui ont libéré le peuple de Valseptente de l'emprise du maléfique Nécromant se sont révélés être à leur tour des tyrans qui occupent les terres libérées, ont instauré un couvre-feu et enlèvent des enfants. Les PJ se retrouvent pris en sandwich entre des elfes tyranniques et les successeurs du Nécromant qui veulent leur revanche.

Pax Elfica propose aux joueurs d'incarner des résistants aux occupants elfiques tenant une auberge au cours d'une campagne ouverte comportant quatre arcs narratifs entrecroisés, dont la fin dépendra de chaque groupe de joueurs. Pour la jouer, *Les XII Singes* proposent d'utiliser leurs règles *Clef en main* intégrées à la campagne, mais ont également prévu qu'elle puisse être jouée avec la *5E*.

Soyons honnête, tout ça donne très envie et la réussite du financement, en cours sur Gameontabletop.com, est totale !



LEHA ÉDITIONS

→ Littérature et JdR

Didier Guiserix était présent au FIJ de Cannes sur le stand de *Leha éditions* pour présenter *Mega 5*. En mai, l'éditeur sortira un kit de découverte composé d'un petit écran et d'un livret de 32 pages comprenant les règles, du background et du scénario.

Une campagne et d'autres suppléments sont également prévus. La campagne sera centrée sur un hub particulier, Terra Rotunda, qui apparaît dans l'un des scénarios du livre de base.

Max et la Moitié, les auteurs de *Star Marx*, étaient également présents. Après le succès du *Guide de l'aventurier des mondes imaginaires*, le JdR *Star Marx* (qui existe sous forme amateur depuis plusieurs années) sort dans quelques mois avec des éléments supplémentaires.





➔ Changement de public

Alors que les *Fripottes* continuent à se faire belles pour leur prochaine campagne prévue au printemps prochain, l'éditeur breton propose un JdR pour les plus jeunes d'entre nous. *Sorcières & Sortilèges* est d'abord conçu pour les enfants, mais comprend cependant un second niveau de lecture, permettant à la fois l'amusement des adultes et l'apprentissage de certains concepts simples pour les petits (se méfier des apparences, apprendre à comprendre avant de juger...).

Dès que la lune se lève, sorciers et sorcières enfourchent leurs balais pour se réunir dans des lieux enchantés à l'orée de notre monde. Lors de ces sabbats, tout peut arriver : discussions animées autour du chaudron, duels de sortilèges, chasse aux ingrédients ou concours de blagues et de devinettes. Parfois, des monstres, des chasseurs de sorcières ou de simples croquants s'invitent et viennent perturber la fête. Sorciers et sorcières doivent alors faire usage de leur magie pour repousser ces innombrables casse-pieds !

La mécanique de jeu, originale, se base sur l'utilisation de pions symbolisant des ingrédients. Ceux-ci, placés sur une grille, permettent le lancement des sortilèges. Ce système permet aux enfants d'improviser des éléments narratifs tout en restant simple et à la portée de tous. Les illustrations lorgnent du côté de l'art naïf, amenant une vision fraîche, fantastique et humoristique de l'univers des sorcières et sorciers. Une version amateur, courte et gratuite du jeu est déjà disponible sur le site de l'auteur : <http://drnemrod.ch/download/terres-de-legendes>. Un kit d'initiation officiel est prévu pour la mi-mars (une vingtaine de pages avec scénario, en version papier ou en PDF téléchargeable sur le site de l'éditeur) et un financement participatif aura lieu du 29 avril au 11 juin.

LES ÉDITIONS DU TROISIÈME CIEL

➔ Valérian

Sans surprise, le *crowdfunding* du projet d'adaptation de la série BD *Valérian* en JdR a connu un démarrage sur les chapeaux de roue puisqu'il a réuni le triple de la somme nécessaire en l'espace de quatre jours ; au bouclage de ce numéro, plus de 500 souscripteurs avaient déjà réunis 52 500 €. La souscription porte sur le financement d'un livre de base (édition classique et collector) d'environ 300 pages contenant à la fois les règles du jeu et la description des éléments-clés de l'univers de *Valérian*. En complément, il est également possible d'acquérir l'écran du jeu, et un superbe set de dés réalisés par Q-Workshop contiendra trois dés à l'effigie de Valérian et trois à celle de Laureline. De nombreux bonus sont bien sûr prévus en paliers de souscriptions, et notamment deux exclusivités : les dés « *Shingouz* » et *Les Archives du SST N°0*, recueil des scénarios qui ont été débloqués au cours du financement.

Si le jeu propose essentiellement de créer son propre agent spatio-temporel, il permet aussi aux joueurs d'incarner Valérian et Laureline eux-mêmes. Au niveau des règles, l'objectif de l'auteur était de proposer un système qui permette d'émuler l'ambiance des albums de la série BD, qui soit simple et s'efface facilement pour laisser la part belle au *roleplay*. Concrètement et de façon synthétique, ça se traduit par des jets de dés qui font appel à un pool de D6 (de 3 à 6 selon la situation), dont le total ne doit pas dépasser la valeur de l'une des quatre caractéristiques, notées entre 7 et 20. Les qualités de chaque personnage peuvent réduire le résultat d'un dé, et les 1 et les 6 ont un effet particulier supplémentaire : le 6 constitue une embûche, le 1 une embellie, qui sont tous deux des éléments narratifs qui s'ajoutent à la situation. Un aperçu un peu plus précis des règles est disponible sur la page du financement sur *Ulule*. Livraison prévue pour fin 2019.



BLACK BOOK ÉDITIONS

→ Monstres et cie

Nous l'annoncions dans notre précédent numéro : sur les deux monstres éditoriaux de BBE qui restent, le premier est sur le point d'être abattu. En effet, il ne reste que quelques ajustements à effectuer sur le *Bestiaire Aventurien* suite à des allers-retours avec *Ulisses*, pour faire bénéficier la VF de *L'Œil noir* des dernières évolutions de la VO, et le tout devrait enfin partir à l'impression. L'éditeur se prépare désormais à lancer la suite de la gamme avec une précommande participative qui pourrait avoir lieu à l'automne pour *l'Almanach aventurien*. Du côté de *Scriptarium*, le travail a déjà été lancé depuis un moment pour pouvoir proposer plusieurs ouvrages dans ce cadre.

En parallèle, le travail de maquette est en cours et avance pour *Laelith*, qui avait dû être mis entre parenthèses. BBE annonce le PDF du livre de base pour fin avril. Il restera ensuite encore un travail considérable sur les différents suppléments débloqués lors de la PP, sans parler de la phase de production qui promet d'être aussi longue que celle de *Pavillon Noir*.

En attendant l'arrivée de la cité du Roi-Dieu, les jeux et suppléments devraient pleuvoir tout au long de 2019. *Le Régent de Jade* pour *Pathfinder* doit enfin partir à l'impression et devrait arriver dans le courant du printemps, et BBE prévoit de sortir *Le Retour des Seigneurs des runes*, ultime campagne pour le jeu avant la sortie de la deuxième édition, qui fera l'objet d'une précommande participative dans le courant de l'année. Du côté de *Starfinder*, la première campagne, *Soleil éteint*, est traduite et maquetée, tout comme le premier volume des *Xéno-Archives*. Et la traduction de *Pact Worlds* et d'*Armory* est en cours.

Chroniques Oubliées : Contemporain arrive petit à petit. La boîte d'initiation *Cthulhu*, présentée durant le FIJ, est disponible, et les différents ouvrages de cette gamme vont sortir de façon espacée sur trois mois pour ne pas saturer les boutiques. Pour la suite, comme nous l'avions annoncé précédemment, BBE se prépare à lancer la suite de la boîte d'initiation *CO : Fantasy*. Cette nouvelle boîte, *Vengeance*, devrait sortir pour Noël.

Enfin, *Le Vol des dragons* et *Le Donjon du mage dément*, les deux scénarios *D&D* se déroulant à Waterdeep, sont déjà traduits et maquetés. Le premier devrait sortir d'ici la publication du magazine et le second au cours du printemps.

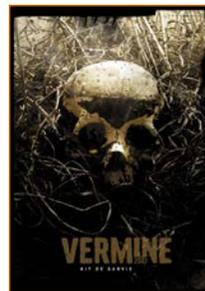


STUDIO AGATE

→ Ça grouille !

Il y a plusieurs mois de cela, le *Studio Agate* avait annoncé le retour de *Vermine*, le JdR de Julien Blondel. Cette nouvelle version du jeu, *Vermine 2047*, qui fait l'objet d'une réécriture intégrale et est motorisée par un nouveau système original, a été présentée au public au Festival International des Jeux de Cannes, notamment par l'intermédiaire de parties maîtrisées par l'auteur lui-même. D'autres événements auront lieu tout au long de l'année en France et en Belgique.

Concrètement, pour les joueurs, un *Kit de survie* pour découvrir l'univers et les mécanismes du jeu est actuellement en précommande sur la boutique en ligne de l'éditeur et sera disponible en PDF dès la fin mars. Les exemplaires papier précommandés seront envoyés en juin, et le *Kit* sera disponible en boutique en septembre. On trouvera dans ses quelques 120 pages la description de l'univers, les règles de base, les options du jeu, 6 personnages prétirés et quatre scénarios. Un écran en trois volets et des dossiers de personnage sont également proposés. Par ailleurs, la précommande donne accès à un programme « *Early Bugs* » qui permettra aux souscripteurs de bénéficier d'exclusivités et d'avantages lors de la future campagne de financement participative pour le livre de base, qui aura lieu dans le courant de l'année. Celle-ci sera lancée une fois que les ouvrages auront été achevés et seront prêts à être envoyés en PDF aux souscripteurs à l'issue de la campagne.



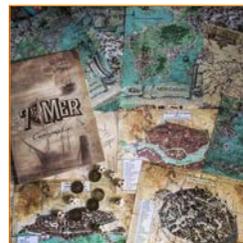
DONJON SERVICE ROULE MA POULE (V) par Olivier Caira & Guillaume Albin



STUDIO AGATE

➤ Accostage

Après la livraison du livre de base de 7^e Mer et de son premier supplément, *Nations pirates*, en février 2018, les trois autres suppléments financés lors de la souscription de 2017 (*Héros et Scélérats* et les deux volumes de *Nations de Théah*) devraient arriver au printemps en même temps que plusieurs jeux de cartes et la cartographie du jeu. Trois autres suppléments sont prévus pour la suite (*L'Empire du Croissant*, *Le Nouveau monde* et *Une Terre d'Or et de Feu*) et feront l'objet d'une nouvelle souscription. Le studio est aussi en train de développer une campagne officielle pour le jeu et prévoit de la sortir en 2020.



NICE CREA DREAM ÉDITIONS

➤ Altérations dystopiques

QUANTIQUES

réalité altérée

2399. L'humanité a colonisé quasiment tout le système solaire, allant jusqu'à habiter certains astéroïdes géocroiseurs de la ceinture d'astéroïdes. Des communautés se sont installées et fleurissent dans les lieux les plus improbables, et une autoroute spatiale parsemée de stations-hôtels mène jusqu'à la capitale, Beta Solaris. Dans son expansion, l'humanité s'est diversifiée et est désormais composée de Néo-sapiens, de Gaïans, de Sélénites, de Stellaires, d'Androïdes ou encore d'Homo metallicus. Tous se trouvent aujourd'hui confrontés à de nouvelles formes de vie, les Quantiques, des créatures ancestrales capables de manipuler les humains et de manipuler la physique quantique. Bienvenue dans *Quantiques - réalités altérées*. Dans ce nouveau JdR, les joueurs incarnent des NovQuantas, des êtres situés au dernier niveau de l'évolution et qui s'opposent aux Quantiques. Capables d'utiliser le quantum, ils peuvent intervenir sur le cours de l'histoire et altérer la réalité afin de protéger le libre arbitre de la nouvelle humanité.

L'univers du jeu s'annonce comme foillé et propice à de belles intrigues. Pour le servir, les auteurs ont développé des règles modulaires qui pourront convenir aussi bien aux débutants qu'aux joueurs expérimentés. Le jeu propose également plusieurs thèmes et façons de jouer (intrigues politiques pour des PJ à la tête d'une Maison influente, action et combats menés par un groupe de mercenaires ou encore abordages à la tête d'un équipage de pirates de l'espace).

La publication des trois livres de base de *Quantiques* a été financée par une centaine de souscripteurs au cours d'un *crowdfunding* qui s'est terminé mi-mars. L'engouement pour ce jeu *a priori* séduisant n'a cependant pas été suffisamment fort pour permettre le déblocage du second palier constitué de la bourse quantique et des jetons de Schrödinger, éléments du système de jeu utilisés lorsque les PJ souhaitent modifier la trame de la réalité. Dommage, même si des jetons et une bourse ordinaires feront probablement l'affaire...

ORIGAMES

→ Tout feu tout flamme

Le deuxième tome d'*Itinérances* compile de nouveaux scénarios écrits par la communauté de *Shaan*, ainsi que plusieurs histoires inédites. La créativité et le talent sont à nouveau au menu après un premier opus réussi (décortiqué p.74). Treize scénarios sont proposés ici, dont une mini-campagne. Il manque encore quelques illustrations pour embellir l'ouvrage, qui sera tout en couleurs comme le précédent. Sa sortie, en PDF et en version papier, devrait se faire en mars.

Les auteurs continuent de travailler d'arrache-pied sur la campagne évoquée dans le numéro précédent, *Le Feu sous la Glace* (cf. l'interview ci-dessous). Un deuxième tome des *Carnets de Voyages* et un volume trois d'*Itinérances* sont aussi dans les tuyaux, mais ce sera plutôt pour 2020.



3 questions à Igor Polouchine, le papa de Shaan et Shaan Renaissance



Mini-interview avec Igor Polouchine pour faire le point sur *Shaan* et savoir ce qui se profile.

Casus Belli : Depuis la résurrection de Shaan, le succès a-t-il dépassé vos attentes ?

Igor Polouchine : Ce qui a vraiment dépassé nos attentes, c'est la qualité de la communauté qui s'est agrégée autour de cette réédition sur le forum du site, où règnent convivialité, partage et créativité. À tel point que cette communauté est à l'origine des deux nouvelles gammes de suppléments *Shaan : Itinérances* (recueils de scénarios) et *Carnets de Voyages* (compilations d'aides de jeu) !

En termes de ventes, notre distributeur Abyss Corp est plutôt content, car *Shaan Renaissance* est maintenant devenu un « classique » (toutes proportions gardées) plutôt bien accueilli par les boutiques.

CB : Une nouvelle campagne est annoncée, pouvez-vous nous en dévoiler un peu plus ?

IP : *Le Feu sous la Glace* est un très gros morceau. On part sur trois livres de plus de 150 pages qui proposeront une campagne d'envergure pour des personnages de haut rang. Le parti pris est de placer les joueurs dans un cadre d'enquête vaste et complet. Toutes les zones de jeu sont décrites et illustrées avec soin, pour laisser un maximum de liberté aux joueurs tout en fournissant une matière solide et originale au meneur de jeu. Ce dernier aura donc toujours du répondant si les joueurs veulent faire des détours, prendre des raccourcis, explorer d'autres arcs narratifs, bref, n'en faire qu'à leur tête.

Plus de cent protagonistes, des nouveaux lieux avec des plans et des cartes détaillés, des armimales, de l'équipement, des pouvoirs viendront enrichir le monde. Les joueurs auront aussi à disposition un petit magazine local au sein duquel ils pourront chercher des informations. Bref, une campagne ambitieuse proposant des dizaines d'heures de jeu avec du matériel immersif qui pourra être réutilisé hors-campagne.

CB : Avez-vous une exclu à nous confier ?

IP : Cette campagne va faire l'objet d'un financement participatif en Septembre 2019, car on aimerait vraiment avoir les moyens de nos ambitions. Ce qu'il faut savoir, c'est que cette campagne est déjà rédigée, maquettée et en cours de test et d'illustration. Le financement va surtout déterminer la qualité du matériel à fabriquer, et la livraison sera donc assurée dans un temps très court. On compte là-dessus pour motiver les souscripteurs à nous aider à sortir une grosse campagne avec de beaux livres et des aides de jeux à foison.

▶ Next generation

BBE n'a pas attendu d'arriver au bout de la *black list* pour lancer de nouveaux projets. Certains ont déjà vu la lumière du jour, d'autres sont encore en cours, à un stade ou un autre. Le petit choucou des Hommes en noir (et pas que, puisqu'il cartonne aussi auprès du public), c'est le jeu des petits poneys. *Tails of Equestria* sera complété d'un bestiaire dans les tous prochains jours (il est d'ailleurs probablement disponible au moment où vous lisez cette information !). En revanche, mauvaise nouvelle : la boîte *La Malédiction des statuettes* a été annulée par le porteur de la licence. Elle ne pourra donc pas être réalisée en français, même s'il est possible que l'aventure, qui a été traduite, sorte par la suite sous la forme d'un livre seul.



Tandis que le livre de base *Savage Worlds* vient d'être réimprimé, *Interface Zéro* devrait sortir dès que possible après avoir bénéficié d'une relecture intensive de la part des fans de la communauté du jeu. Dans le *Weird West*, les deux premières campagnes pour *Deadlands* (*Le Déluge* et *Les Derniers fils*) attendent tranquillement d'être imprimées, tandis que les Hommes en noir, eux, sont en train de traduire les deux suivantes, *Stone and a hard place* et *Good intentions*.

Le supplément *Neo-revolution* pour *Shadowrun : Anarchy*, un guide de 64 pages sur la France de 2078, est en cours de finalisation. Cette production française a été validée par les américains et est donc considérée comme « canon ».

Une nouvelle édition de *Würm*, issu du catalogue d'*Icare*, est actuellement en préparation, tandis que le *Tome of beasts*, un bestiaire OGL pour le SRD 5E est traduit et maqueté.

Enfin, *Joan of Arc*, dont quelques exemplaires étaient visibles au FIJ, et notamment à l'une des tables de démo de BBE, est prête à débarquer sur vos tables. Elle arrivera tout d'abord chez les souscripteurs du jeu de figurines en juillet. Le jeu pourra ensuite être mis en vente de manière plus traditionnelle une fois les *pledges* livrés. Rappelons qu'il s'agit d'un bon gros livre de base accompagné de son écran du MJ et d'un supplément de 80 pages à couverture rigide.

JDR ÉDITIONS

▶ Du grabuge chez Nathan



Chez Nathan est le nouveau supplément pour *Tiny*. Il propose une carte de la maison de Nathan permettant au maître de jeu de gérer les chassés-croisés avec les créatures des cauchemars qui s'incarnent dans la réalité et se cachent dans un recoin sombre de la demeure. Elle permet aussi d'y installer des aventures pour les jouets dans la réalité, en détaillant la maison de la cave au grenier.

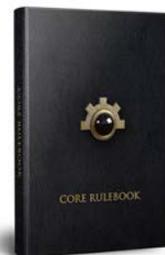
Le scénario inédit qui l'accompagne, *Griffes froides*, propose de retrouver une créature qui s'est enfuie quelque part dans la maison. Le monstre a un plan : faire croire que la maison est hantée. C'est sans compter sur la réaction étonnante du père de Nathan, qui s'improvise chasseur de fantôme ! La créature n'est pas un simple monstre des rêves, elle prépare quelque chose de bien pire. Il faudra explorer les lieux pour la débusquer et se trouver un allié de poids dans le gros chat de la famille pour en venir à bout.

Le supplément est disponible depuis fin février en boutiques.

ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

▶ Es-tu un dieu ?

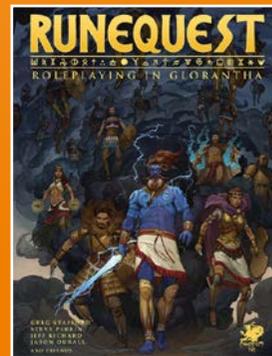
À grands renforts d'illustrations à couper le souffle, *Gods* est en train de se concrétiser grâce à un *crowdfunding* sur... *Kickstarter*. Si le jeu est écrit par des français et édité par Arkhane Asylum, le financement en cours concerne une version anglaise visant avant tout le marché américain (cf. les news VO). Cela a pu mettre un peu d'émoi chez certains de nos compatriotes, mais pas de panique : d'ici quelques mois, une souscription aura lieu sur *Ulule* pour la publication d'une version française qui devrait sortir en même temps que l'américaine.



EDGE

► N'est jamais mort, celui qui dort...

Un mois et demi après que *Chaosium* a annoncé ne pas renouveler la licence concédée aux éditions *Sans-Détour* pour la version française de *Call of Cthulhu* (cf. les news dans *CB* #28), le nouvel éditeur de *L'Appel de Cthulhu* a été désigné. Il s'agit d'*Edge*, déjà titulaire de la licence pour la version espagnole du jeu et éditeur des nombreux jeux de plateau et de cartes se déroulant dans l'univers de Lovecraft. L'accord entre les éditeurs ne concerne pas que le jeu d'investigation dans les années 20, puisque *Edge* a également récupéré d'autres licences du catalogue de *Chaosium*, en particulier celle de *Runequest*. Cependant, en France, *Edge* ne souhaite pas exploiter toutes ces licences et a décidé de confier les traductions à d'autres éditeurs. C'est ainsi que le jeu se déroulant dans l'univers de Glorantha sera publié en français par le *Studio Deadcrows*.



Pour *L'Appel de Cthulhu*, *Edge* va garder un format classique pour sa version de la 7^e édition, qui sera différente de la version *Chaosium* et de la version *Sans Détour*. Comme l'expliquait Stéphane Bogard au Festival International des Jeux de Cannes, elle sera basée sur la version espagnole, mais pas en format carré. Le livre des règles ne sera cependant pas le premier ouvrage de la gamme à sortir, puisque l'éditeur français va commencer par le *Starter Kit*. Une réflexion est en cours pour la suite. Des scénarios sont bien sûr au programme, et notamment *Alone against the flames*, une aventure en solo prévue pour les *Quickstart Rules*, justement, mais dont l'avantage est que l'on n'a pas besoin d'avoir lu les règles pour commencer à jouer. Et puis *Alone against the darkness*, une aventure solo vieille de plus de trente ans et remise au goût du jour pour la 7^e édition, qu'il est nécessaire de posséder pour le coup.

Ensuite, *Edge* aimerait sortir assez rapidement *Cthulhu Pulp* qui, comme son nom l'indique, est la version *pulp* du célèbre jeu d'investigation. L'objectif étant d'enchaîner avec la campagne *The Two-headed serpent*, nominée aux ENnies et aux Origin Awards 2018, et dont la couverture, par ses codes, rappelle étrangement un certain film avec un archéologue équipé d'un blouson de cuir, d'un chapeau et d'un fouet... Et après, d'ici un an ou deux, il sera temps de célébrer les 40 ans de *CoC*. *Edge* préfère donc prendre le temps de réfléchir aux choses dans cette perspective.

Par ailleurs, il n'est pas exclu que l'éditeur fasse, comme *Sans Détour* avant lui, de la création française puisque *Chaosium* a donné son accord. Stéphane Bogard aimerait aussi faire un pont avec le JdR de FFG, *Genesys*, en utilisant l'univers et les personnages des jeux de plateau. *Chaosium* n'est pas contre et les choses sont à l'étude...

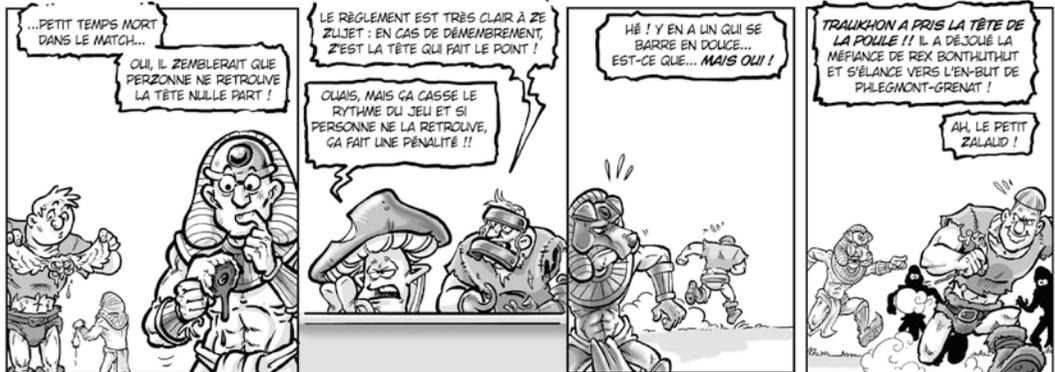
Enfin, *Edge* va publier la version française de *Sandy Petersen's Cthulhu Mythos for 5E*, le livre que le créateur de *Call of Cthulhu* a écrit pour pouvoir jouer avec le Mythe de Cthulhu, initialement avec les règles de *Pathfinder*, mais, comme l'annonce le titre, avec celles de la *5E* dans sa dernière version en date.

PLACES TO GO, PEOPLE TO BE

► Trois Fois Forgé Trois

Initié par Paul Czege en 2015 sous le nom de *Threeforged RPG*, le défi Trois Fois Forgé (3FF) est un exercice et un défi de création de jeu de rôle organisé par le blog *Places To Go, People To Be* (PTGPTB). Le principe de ce challenge créatif amusant est simple et emprunte au cadavre exquis : chaque concurrent participe à la création d'un JdR en faisant une proposition, puis en reprenant et en développant celle d'un autre. Ainsi, pour cette troisième édition, les auteurs devaient créer un JdR sur le thème des réfugiés (des extraterrestres s'exilent vers la Terre) en 6 500 signes au premier tour, puis se les échanger pour en refaire un de 13 000 signes avant de recommencer l'opération pour finir avec un JdR de 27 500 signes.

Le vainqueur du 3FF3 est Tolkraft avec *Planètes*, et vous pouvez retrouver les autres lauréats sur le site de PTGPTB.



LES LUDOPATHES

→ La magie ne peut pas tout

Les Cultes des mystères, le nouveau supplément pour *Ars Magica*, était annoncé pour Noël, début janvier au plus tard, mais les *Ludopathes* annoncent que la production des livres, version collector comme édition standard, a été perturbée par le mouvement des gilets jaunes. Pour se faire pardonner, l'éditeur a fait part d'un accord trouvé avec l'imprimeur permettant d'améliorer le premier tirage en le dotant d'une couverture rigide et d'une reliure cousue, qui profitera notamment aux souscripteurs. La livraison décalée était annoncée pour février et ne devrait donc plus trop tarder...

Par ailleurs, *Les Ludopathes* laissent entendre qu'ils travaillent actuellement à la finalisation des deux derniers tomes de *Confidenza 2*.



LES ÉDITIONS DU TROISIÈME ŒIL

→ Ça bouge !

Laurent Rembour vient d'annoncer avoir signé avec *Atlas Games* pour la traduction d'*Over the edge 3*, et Stephen Cornu, qui travaille notamment sur *Kabbale* et sur *Wulin*, est pressenti pour assurer l'illustration du futur écran.

En attendant, tandis que vous lisez ces lignes, le PDF de *Feng Shui 2* devrait être entre les mains de ses souscripteurs tandis que le massif ouvrage (554 pages !) aura été envoyé à l'impression. On peut donc espérer le voir arriver physiquement au printemps. Pour la suite, l'éditeur s'attaque à l'écran, et il faudra attendre encore un peu pour voir le recueil de scénarios *Aux portes de l'Outremonde*.

Du côté de *Kabbale*, le *Troisième Œil* continue de poster régulièrement sur la page *Ulule* du projet les illustrations qui lui sont livrées, et annonce que cette phase arrive à son terme. On peut donc espérer que la maquette soit achevée au cours du printemps, et le jeu livré d'ici l'été prochain.

Les cartes de Chine et de la cité Wuxi pour *Wulin*, ont été mises en ligne sur le site de l'éditeur, tout comme le scénario *Le Déclin du Camélia. Par-delà le voile de soie*, un recueil de scénarios horrifiques, était annoncé pour janvier en PDF, mais reste en attente. Pour la suite, une souscription est en préparation pour le financement du bestiaire, *Le Traité des sources jaunes*, et de la réimpression des *Chroniques de Jiang Hu*, et devrait être lancé avant l'été. Enfin, la campagne *Les Cendres de l'Empire*, qui clôturera la gamme, est actuellement en cours de rédaction.

Tandis qu'une version 1.5 des règles de *One%* est en cours de test en conventions en vue d'être proposé en téléchargement gratuit, les derniers suppléments sont à divers stades de production : les *Guides du biker - Boston, Moscou et Scandinavie* sont en cours de mise en page, et *Tortilla border* est en cours de réalisation.

Quant à *Devâstra 3*, le jeu est achevé mais doit désormais être maqueté.



500 NUANCES DE GEEK

► Des lames dans le noir

Annoncé dès novembre 2018, le financement participatif pour la version française de *Blades in the dark* (cf. *Casus Belli* #25), récompensé de la médaille d'or du RPG geek et celle de l'indie RPG, a été lancé le 22 février dernier. Notons que si la souscription sur *Ulule* propose d'acquérir *Blades in the dark*, elle contient également, suite au déblocage du palier à 10 000 €, des offres pour *Band of blades*, un jeu de « *fantasy militaire* » dérivé du premier ; les deux offres peuvent être prises ensemble ou séparément selon les contreparties choisies. La souscription est un vrai succès avec près de 400 souscripteurs et 23 699 € rassemblés. Le jeu, qui reprend l'intégrale de l'édition originale, fera l'objet d'un tirage limité (maximum 800 exemplaires) et devrait sortir en août 2019. Grâce aux paliers atteints, le jeu bénéficiera d'un bel écran (320 pages avec reliure cousue et couverture rigide à volets) et de bonus tels qu'une carte de la cité de Duskvol, des fiches de quartiers ou de bâtiments ou encore de *playsets*.

Pour rappel, *Blades in the Dark* est un jeu de rôle qui met en scène un gang de criminels en quête de fortune dans les rues hantées de Duskvol. Braquages, poursuites, mystères occultes, marchandages dangereux, escarmouches sanglantes et surtout, des richesses à prendre si vous êtes assez audacieux pour cela sont au programme. Les joueurs font partie d'une bande fraîchement constituée qui espère prospérer parmi les gangs rivaux, les puissantes familles nobles, les fantômes malveillants, sans oublier les « *manteaux bleus* » de la ville et leurs propres vices. La bande a sa propre fiche de personnage, qui vit et évolue en même temps que les PJ.



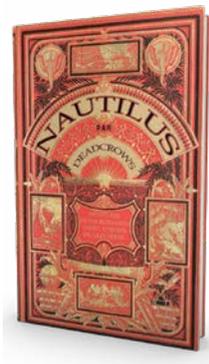
STUDIO DEADCROWS

► Nobilis in Mobile

Le nouveau jeu du *Studio Deadcrows*, en cours de financement sur *GameOn Tabletop*, fait des PJ les héritiers du capitaine Nemo. À sa mort, ils prennent le commandement du célèbre Nautilus et vont vivre une campagne épique rendant hommage à l'œuvre de Jules Verne. Les joueurs, qui incarnent scientifiques et aventuriers du XIX^e siècle, vont explorer les fonds marins et les quatre coins du monde (et même la Lune, paraît-il !) aux commandes du fabuleux submersible. Le système de jeu est une version révisée du *Corpus Mekanica* d'Yno, qui définit le personnage par dix caractéristiques, les Aptitudes, dont la valeur (de 1 à 5) détermine le nombre de D10 à lancer pour résoudre une action, un score de 5 ou plus constituant une réussite. Bien sûr, d'autres éléments viennent compléter le système, comme la jauge de Pression qui, selon le stress, les avaries, etc., va faire augmenter le seuil de réussite des dés jusqu'à un maximum de 8.

Nautilus est un jeu complet clef en main, c'est à dire qu'il est constitué des règles et d'une campagne en cinq actes qui prend place juste après 20 000 lieues sous les mers. Pour autant, le jeu n'est pas bon à jeter à l'issue des scénarios. À ce stade, le MJ sera libre de proposer d'autres aventures aux héros, aidé par le guide pratique fourni avec le jeu. Les paliers débloqués au cours de la campagne ont d'ailleurs d'ores et déjà permis d'ajouter un sixième scénario à la campagne, ainsi qu'un livret *Aventures* contenant un scénario de Tristan Lhomme et des inspis de Nathalie Zema.

En plus du livre de base, selon la contrepartie choisie, l'offre comprenait également un fourreau, un écran, des livrets pour les joueurs et un set de dés 10 personnalisés. Sans parler des bonus : couverture alternative, illustrations supplémentaires, chevalets pour PJ, journal de bord et bien sûr les plans du Nautilus en poster. A neuf jours de la clôture, le financement participatif a réuni 300 souscripteurs et près de 33 000 €. La somme ne manquera pas de s'élever encore d'ici la fin de l'opération, débloquant de nouveaux paliers au passage.



STYGMATA

JEU DE RÔLE DANS L'UNIVERS D'EDEN

LATE PLEDGE DISPONIBLE SUR GAME ON TABLETOP

WWW.EDEN-THE-GAME.COM

HAPPY GAMES FACTORY

GAME ON TABLETOP

ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

▶ Sorcier bagarreur

La précommande pour le jeu de rôle *The Witcher* est officiellement lancée. Le livre de base de 336 pages à couverture rigide et tout en couleur est publié sous licence CD Projekt RED, l'éditeur polonais du jeu vidéo éponyme. Il regorge d'informations sur le monde de *The Witcher* et permet d'incarner des personnages dans l'univers du jeu. Il est motorisé par le système Fuzion développé par Mike « Maximum » Pondsmith, le créateur du jeu de rôle *Cyberpunk*. *The Witcher* donne accès à neuf différentes classes, y compris le fameux sorcier. Il est doté d'un système de combat novateur et mortel, qui permet d'affronter les monstres du bestiaire issu du jeu vidéo à grands coups d'épée ou de magie chaotique. Il permet aussi bien d'autres interactions, qu'elles soient sociales, politiques... Bref, ce n'est pas seulement une excuse pour la baston, mais un vrai JdR dans un univers brutal et impitoyable.

Le jeu était en démonstration exclusive au Festival International des Jeux de Cannes, où quelques exemplaires étaient même vendus sur le stand de l'éditeur. Le livre sera disponible en boutiques dès la fin mars. Pour rappel, avant d'être un jeu vidéo à succès, *The Witcher* est une série littéraire de *fantasy* polonaise écrite par Andrzej Sapkowski, éditée chez *Bragelonne* puis chez *Milady*. Une bonne idée de lecture pour trouver l'inspiration.



DONJON DE NAHEULBEUK

LE DONJON DE NAHEULBEUK

Grand palais à piéger

Les inconditionnels de *Naheulbeuk* vont pouvoir s'éclater dans le palais de Glarg, qui est sûrement le plus grand édifice de la Terre de Fangh. Si tentaculaire qu'il est possible d'y jouer beaucoup de scénarios différents, et même de petites campagnes ou des mini-jeux dans le cadre du supplément *S'enrichir sans combattre*. Le pack à télécharger contient un vaste plan des lieux, avec une version détaillée des quatre étages destinée au MJ et une autre sans aucune indication pour les joueurs. Le tout est compatible avec des logiciels comme *Roll 20*. Un document PDF est aussi fourni, avec des informations supplémentaires et des idées de scénarios.

Si vous ne savez pas quoi y mettre, le *Grand compendium des pièges*, un tableau de neuf pages présentant près de 200 pièges divers et variés, vous y aidera. Destiné uniquement au MJ, il vise non pas à proposer une liste exhaustive de traquenards, mais à permettre à un novice de trouver rapidement son bonheur pour agrémenter ses parties, ou à inspirer des idées de variantes à des meneurs de jeu plus expérimentés.

INSECTOPIA

Des bêtes avec plein de papattes

Après la sortie d'*Insectopia*, il y a deux ans, une communauté s'est créée et a permis au jeu de vivre. Cependant, le jeu manquait de scénarios et avait besoin d'évoluer. C'est pourquoi l'éditeur a décidé de lancer un nouveau *crowdfunding* pour financer un coffret de trois suppléments de 128 à 140 pages. Tout d'abord, un recueil de scénarios formant une campagne qui va transformer l'univers, centrée sur la cité marchande Aran Bara, qui est décrite en détail et sert de bac à sable. Partant de la ville, l'aventure se déroule ensuite comme un *road movie*. Cette campagne fait l'objet de deux volumes mais elle ne s'arrête pas là : deux autres volumes sont prévus et viendront par la suite. Ils feront probablement l'objet d'un autre financement participatif, mais nous aurons l'occasion d'y revenir.

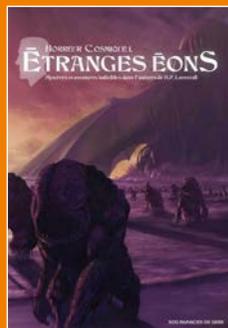


500 NUANCES DE GEEK

Horreur cosmique et SF

L'horreur indicible « à la Lovecraft » continue de se développer chez 500NDG au sein de la collection « Horreur cosmique », avec l'arrivée du premier tome d'*Étranges êtres*, propulsé par l'Apocalypse. Sans parler des traductions de plusieurs ouvrages de fiction, depuis *Les Amphibiennes* d'Abraham Merritt à *Réshus Chart* de Charles Stross, en passant par l'intégrale des nouvelles de Montague Rhodes James.

Côté SF, le numéro de février de la *Caravelle* contient la traduction d'*Impulse drive*, un jeu propulsé à l'Apocalypse encore en développement (*sic* !) qui propose aux joueurs d'incarner l'équipage d'un vaisseau spatial, façon *Star Trek*. Dans le numéro d'octobre, on retrouvera la version alpha d'un JdR adapté de la trilogie *Spire* de Laurent Généfort, dans lequel les joueurs auront à gérer une compagnie de transport spatial.





500 NUANCES DE GEEK

➔ L'OSR souffle dans les voiles de la Caravelle

En fin d'année, 500NDG prévoit de proposer une campagne de financement consacrée à *B/X*, un jeu de rôle « *Old School Revival* » qui reprend, compile et développe le système de la version de *D&D* écrite par Tom Moldavy (en licence ouverte) que d'aucuns considèrent comme la version la plus achevée du grand ancien. Le projet, placé sous la houlette d'Éric Nieudan, proposera donc un retour aux sources au niveau système tout en modernisant la forme... sauf au niveau du graphisme, qui est annoncé comme « *rétro* ».

500NDG poursuivra l'aventure OSR dans la *Caravelle*, puisque les numéros d'avril et de juin contiendront une extension pour ce jeu ; sans parler de la traduction de *Shared fantasy*, une étude menée au début des années 80 sur la pratique du JdR dans un club à Chicago dans les années 70 et 80.

Au sujet de la *Caravelle*, celle-ci change de formule puisqu'elle sortira désormais tous les deux mois (mais la souscription reste mensuelle), l'éditeur préférant sortir moins de numéros mais investir les sommes reçues pour atteindre une qualité « commerciale » : les jeux (500NDG précise « presque tous ») seront ainsi relus et maquetés, et leurs auteurs mieux rémunérés.

LA LOUTRE RÔLISTE

➔ Indiana inspire toujours

Chasseurs de légendes est une campagne autonome se passant à la fin des années trente, dans une Europe au bord d'une guerre mondiale imminente. L'Allemagne, futur grand méchant, a envoyé des expéditions secrètes à travers le monde, à la recherche de reliques mythologiques. Cette quête est bien plus complexe que le simple assouvissement des fantaisies d'un dictateur fou, elle cache un danger bien plus grand.

Les personnages, recrutés par un agent de Sa Majesté, appartiennent à une unité spéciale du MI6 : le Club de la Rue 57. Ce regroupement de rats de bibliothèque, de contrebandiers, d'aventuriers et d'experts en sciences occultes va partir sur la piste d'artefacts et de mythes anciens apparemment sans lien entre eux. Les neuf scénarios sont jouables individuellement mais forment cependant une toile de légendes à laquelle le destin du monde est suspendu dans un équilibre incertain. Six personnages pré-tirés ainsi que les règles du système *Hitos* sont fournis pour jouer cette campagne *pulp*. Un écran dédié est téléchargeable gratuitement avec les pré-tirés sur le site de l'éditeur.



EDGE/FFG FRANCE

Le réveil de la force

Comme FFG, Edge et FFG France sortent d'une longue période de quasi léthargie pour basculer à nouveau dans l'hyperactivité (oui !). De nombreuses sorties sont prévues dans les semaines et mois à venir, avec de gros changements et la reprise de certaines gammes.

Si les gammes *Star Wars* n'ont pas été gâtées en 2018, elles sont à la fête en 2019 : quatre ouvrages sont actuellement en cours de validation chez Lucasfilm et Disney. Du côté de *L'Ère de la Rébellion*, *Friends like these* et *Forged in Battle* arriveront d'ici quelques mois, le temps de venir de Chine. Pour *Force & Destinée*, *Nexus of Power* et *Endless Vigil* devraient arriver d'ici cinq mois. Par ailleurs, le dernier supplément non traduit de *Aux Confins de l'Empire*, *No disintegration*, est en cours de traduction, tout comme le supplément transversal à l'ensemble de la gamme consacré à la naissance de la rébellion, *Dawn of Rebellion*.

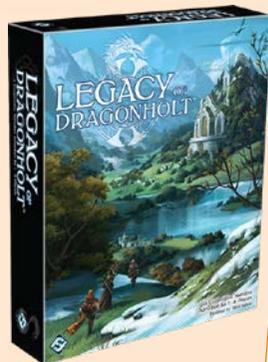
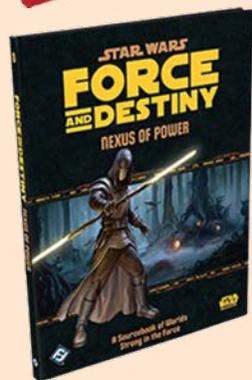
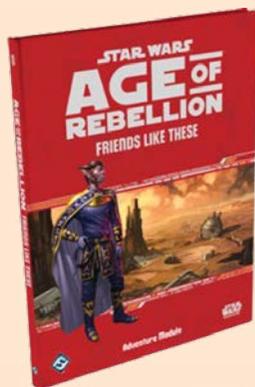
La Légende des 5 anneaux fait son retour en VF : le kit d'initiation est disponible, ainsi que le scénario d'aventure gratuit téléchargeable (cf. notre critique, page XX). La traduction du livre de base et de l'écran est en cours. Enfin, le scénario *Mask of the Oni* et les suppléments *Shadowlands* et *Emerald empire* (cf. les news VO) vont être traduits. Bien qu'*Emerald Empire* soit sorti en premier, il n'arrivera que dans un second temps, FFG France ayant fait le choix de sortir d'abord du matériel totalement inédit.

Du côté de *Genesys*, *Terrinoth* ne tente pas trop FFG France, qui va laisser de côté pour l'instant cet univers pour se concentrer plutôt sur *Android*. Également au programme, *Legacy of Dragonholt*, un jeu de plateau ayant des points communs avec le JdR et les livres dont on est le héros, est traduit et devrait arriver assez rapidement.

La Fin du monde se poursuit sous les coups des aliens d'ici quelques temps, avant de se terminer avec la révolte des machines un peu plus tard. Cette petite gamme se développe tranquillement, et il faudra probablement encore quelques mois avant d'arriver au quatrième ouvrage. Edge évoque la possibilité d'une suite de la gamme, mais sans que rien ne soit arrêté pour le moment.

Du côté de la Terre du Milieu, l'écran d'*Adventure in Middle Earth* ne devrait plus tarder, ainsi que les traductions de *Evil of Mirkwood* et *The Mirkwood campaign*. Pas loin derrière, *Wilderland adventure* est également au programme. *L'Anneau unique* n'est pas en reste, puisque *Horselords of Rohan* et *Journeys & Maps* sont sur le point de partir à l'impression, et d'autres produits vont arriver très rapidement. Un *starter kit* est notamment prévu, mais ce projet développé avec *Cubicle 7* a pris du retard en raison du temps passé par l'éditeur anglais sur la 4^e édition de *Warhammer*.

Enfin, *Juggernaut*, un petit jeu qui est annoncé depuis très longtemps, devrait enfin sortir.





SCRIPTARIUM

Lentement mais sûrement

Fort de son succès avec la nouvelle édition de *Rêve de Dragon*, l'association *Scriptarium* projette de ressortir le *Miroir des Terres médianes*, un recueil des premiers scénarios écrits par Denis Gerfaud, qui seront adaptés à la nouvelle édition. Sortie prévue pour 2020.

Le travail se poursuit sur la gamme *Défis fantastiques* avec la sortie prochaine d'une campagne de création française, *Maudit trésor*, tandis que la traduction d'un recueil de scénarios et d'un autre livre est en cours.

Marc Sautriot et Olivier Halnais

LES XII SINGES / DIEUX ENNEMIS

▶ Dodécagnarock

Les agapes organisées pour l'ultime souscription de *Dieux Ennemis* furent dignes des banquets gaulois de fin d'album. Le dernier supplément pour la gamme des héros grecs s'affrontant en l'honneur de leurs divinités a réuni de nombreux invités. *Justice* referme la boucle, tel l'Achéron entourant les Enfers. Comme les autres suppléments, il est composé d'un triptyque de livrets présentant le dieu du domaine divin éponyme, un pays (ici le royaume forestier de Tiranath) et une campagne permettant de mettre les deux premiers en musique. Les quatre cercles infernaux franchis ont apporté leur lot d'améliorations à ce dernier opus, dont *Arcanes du Monde* et ses sept cartes, et *Peuples du Monde* qui permet de créer des héros non-humains. C'était aussi l'occasion pour les nouveaux héros d'acquérir l'ensemble de la gamme. Un clap de fin qui clôture une gamme bien fournie sur un contexte de jeu peu usité, l'antiquité épique.



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.

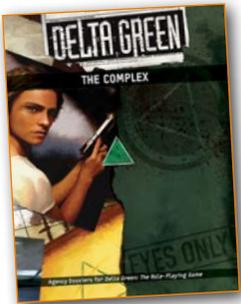


Alephhtar Games

Au printemps, *Alephhtar Games* va lancer un *crowdfunding* pour financer la nouvelle édition de son jeu générique basé sur le d100, *Revolution d100*, qui sera une édition internationale puisque disponible aussi bien en italien qu'en français, espagnol et anglais. Il s'agira d'une version tout en couleur et à couverture rigide.

Arc Dream Publishing

Le beau livre *The King in Yellow* est enfin parti à l'impression et sera publié en juillet. En attendant, les souscripteurs ont reçu le PDF (et se sont régalés !). Du côté de *Delta Green*, *Control group* et *The Complex* passent en phase d'impression au printemps et seront disponibles avant l'été. *The Labyrinth* et certains scénarios et aides de jeu associés dans le cadre du *Kickstarter* de ce supplément sont en train d'être bouclés et leur sortie est prévue pour la fin de l'année. *God's teeth* n'est en revanche pas prévu avant 2020.



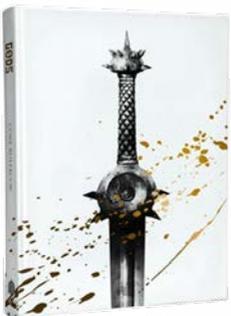
Arkhané Asylum Publishing

Gods est un jeu de *dark fantasy*, un hommage aux écrits d'auteurs tels que R.E. Howard, Glen Cook ou encore Michael Moorcock. Les joueurs y incarnent des Élus, des personnages d'exception, véritables héros qui parcourent les

Terres sauvages, une région abandonnée par les dieux et où règne la violence. C'est un jeu qui propose de vivre des aventures épiques dans l'esprit de *Conan* en s'appuyant le Totem System, basé sur le d10, qui a pour vocation de favoriser à la fois le *gameplay*, le fun et la narration sans pour autant sacrifier la simulation. Pour s'adapter au mieux aux envies des joueurs, le système propose pas moins de trois modes de jeu allant d'un style réaliste et mortel à un style favorisant les combats titaniques et les actions les plus fantastiques.

Doté de visuels époustouffants qui rivalisent de qualité avec ceux de *Degenesis* notamment, *Gods* se présente sous la forme de deux ouvrages (le livre des règles de base d'environ 460 pages et le livre du maître de jeu de 180 pages) et d'un écran à trois volets au format paysage. Pendant la souscription, deux versions du jeu sont proposées en plus de l'édition standard : une très jolie et épurée version Deluxe, qui réunira les deux livres et l'écran (au visuel moins inspirant : une épée sur fond blanc) dans un étui, et une magnifique version collector en similicuir noir, exclusive au *crowdfunding*.

Financé en une semaine (contrairement à ce qui se pratique pour de nombreux jeux, le premier palier de *Gods* était assez élevé avec pas moins de 30 000 € pour pouvoir financer les trois versions), le jeu poursuit son chemin tranquillement. Il a réuni près de 700



souscripteurs et 60 000 €, permettant le déblocage du dossier de personnage, de deux scénarios, d'un artbook qui fait déjà rêver et d'une nouvelle de Graham McNeill. A l'heure actuelle, on peut penser qu'au moins deux autres paliers seront débloqués : une carte de Babel en format poster dessinée par Olivier Sanfilippo (60 k€) et un troisième scénario (65 k€). En attendant la sortie du jeu, un *Introduction Kit* sera disponible en téléchargement gratuit et un *Quickstart* sera envoyé en PDF à tous les backers d'ici cet été.

Åskfågeln

Décidément, la loi de l'emmerdement maximum se vérifie à tous les coups. L'éditeur suédois en fait les frais depuis un moment avec son projet de cartes des cités du Sommerlund, qui a désormais plus de six mois de retard et continue d'accumuler les déboires. Cette fois, c'est au tour de l'imprimeur retenu, avec qui tout était calé, de rencontrer des difficultés. Plutôt que de courir le risque de changer de partenaire et de devoir tout recalculer, Åskfågeln lui a renouvelé sa confiance et a préféré patienter un peu. Désormais, les tubes dans lesquels les posters seront rangés sont en cours d'impression et l'éditeur s'apprête à enfin livrer ses clients.

Bloat Games

En janvier, 238 contributeurs ont versé un peu plus de 5 000 \$ pour permettre à Bloat Games de publier *The Cryptid Manual*, un bestiaire pour *Dark Places & Demogorgons*. Le livre prend la forme du dossier d'une agence fédérale, prétendument volé, dans lequel des notes évoquent des créatures telles que big foot, le diable du New Jersey, la chupacabra ou encore les gremlins. L'ouvrage étant prêt à être imprimé au moment du *crowdfunding*, les PDF ont été envoyés aux *backers* à la mi-février et les livres sont déjà disponibles.

Catalyst Game Labs

2019 est l'année du trentième anniversaire de *Shadowrun*, que Catalyst Game Labs a commencé à célébrer par la sortie de nouveaux ouvrages. *No future* est un *sourcebook* consacré à la culture dans le Sixième Monde (musique, films, sports...) et est disponible en PDF, tout comme *Chicago Chaos*, le tout nouveau supplément pour *Shadowrun : Anarchy*, qui est aussi sorti en version papier.

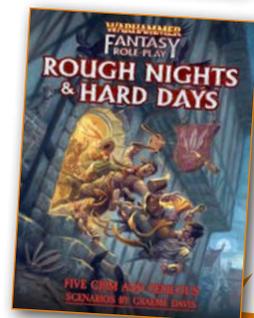
Chaosium

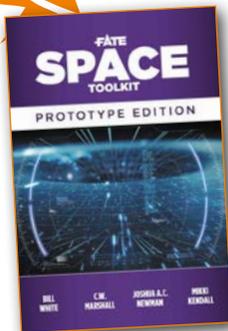
L'éditeur du Grand Ancien annonce la sortie en PDF, le 19 mars, de *Berlin : The Wicked city* pour *Call of Cthulhu*. Tout vous y sera révélé sur la présence du mythe dans la capitale allemande du temps de la République de Weimar, à l'époque où communistes et nazis s'affrontaient pour le pouvoir. Voilà un setting qui nous changera un peu, et qui fera le lien avec la série *Babylon Berlin*, dont nous parlions dans notre précédent numéro (même s'il n'y a aucune trace du mythe dans cette dernière).

Cubicle 7

De nombreuses corrections ont été apportées en janvier au *starter set* de *Warhammer 4*, qui est toujours en précommande et devrait paraître d'ici le printemps. En attendant, *Cubicle 7* annonce déjà la suite qui se présentera sous la forme d'un recueil de cinq scénarios liés les uns aux autres, *Rough nights & Hard days*. Formant une campagne épique au cours de laquelle les PJ se trouvent mêlés à une querelle entre deux nobles, ces scénarios pourront cependant tout à fait être joués en *one shot*. En plus des aventures, le supplément contiendra également une nouvelle race jouable, les gnomes, ainsi que des règles concernant les divertissements que l'on peut trouver dans les tavernes.

En parallèle, le travail se poursuit sur l'autre JdR se déroulant dans →





l'univers de *Warhammer, Age of Sigmar*. L'éditeur promet de faire prochainement des révélations mais, pour l'instant, tout ce que l'on sait, c'est qu'il sera motorisé par son propre système de règles, développé sur mesure pour bien traduire le jeu dans les Royaumes Mortels. Ce système proposera aux joueurs de bâtir leur PJ sur la base d'archétypes, et les actions seront déterminées en utilisant un pool de D6. Ce choix est motivé par la volonté de rendre le jeu accessible aux débutants, ce qui sera facilité par le démarrage avec un archétype. Par la suite, l'évolution des PJ se fera de manière fine selon la volonté des joueurs. Le jeu proposera de commencer avec des personnages au service de l'Ordre, mais *Cubicle 7* a bien l'intention de proposer des héros moins conventionnels par la suite.

Evil Hat

Fate Space Toolkit est une extension pour le *Fate Core System*. Il propose des instructions pour construire un environnement spatial crédible, avec des règles permettant de faire du sur-mesure en fonction de votre table de jeu. Voyages spatiaux, combats, mondes et espèces extra-terrestres... Tout est modulable avec cette boîte à outils. De plus, elle propose cinq options de démarrage de campagne prêtes à l'emploi.

Autre ambiance avec le *Tome of Mysteries* pour *Monster of the Week* (*MotW*). Ce supplément élargit le terrain de jeu de vos chasseurs de monstres. Il renferme de nombreux conseils et idées issus de la communauté américaine du jeu. Vous y trouverez huit nouvelles façons d'utiliser la magie, quatre livrets originaux de personnages, des outils pour gérer le paranormal à la sauce *Fringe/X-Files*, des conseils de MJ expérimentés et surtout vingt-neuf nouveaux Mystères prêts à l'emploi. Ce supplément vous permettra non seulement de renouveler vos

parties, mais aussi de les rendre encore plus dangereuses.

Fantasy Flight Games

Après six mois de calme au département JdR de *FFG*, c'est reparti comme en quarante avec le lancement de la nouvelle version de *Legends of the five rings*. Le livre de base est disponible depuis le mois de janvier, ainsi que le scénario disponible en téléchargement gratuit, *Wedding at Kyotei Castle*. Sont également disponibles *Emerald Empire*, le *sourcebook* décrivant ce vaste empire dans lequel se déroule le jeu, le *Game Master's kit*, composé de l'écran du jeu et d'une aventure, et *Mask of the Oni*, un scénario se déroulant dans les *Shadowlands*.

Plusieurs nouveaux ouvrages sont annoncés pour la gamme. Tout d'abord, *Winter's embrace* est un supplément d'aventure dans lequel les PJ sont invités à la cour d'hiver de l'empereur où ils prendront le thé avec un membre légendaire du clan de la grue. Ce dernier va leur confier une mission...

FFG annonce également l'arrivée d'un *sourcebook* de 144 pages, *Courts of Stone*. Ce guide consacré à la politique et aux châteaux de Rokugan décrit de nombreuses forteresses à l'abri desquelles les nobles tissent leurs intrigues, discutent d'alliance et engagent des espions ou des assassins. Le MJ y trouvera également des éléments relatifs à la cour d'hiver, bien utiles pour mener le scénario *Winter's embrace*. Bien sûr, les joueurs ne seront pas en reste, puisque l'ouvrage propose de nouvelles options de personnages et une nouvelle faction, le clan du daïm. Les deux ouvrages devraient être disponibles dans le courant du deuxième trimestre 2019.

Autre *sourcebook* prévu, *Shadowlands* décrit le domaine de Fu Leng, des terres corrompues situées au sud du Mur de Kaiu. Ce guide de 144 pages apporte de nouveaux ennemis, de nouvelles op-

tions de PJ, la description du domaine, bien entendu, et plein d'autres choses.

Fulcrum

Cet éditeur associatif italien annonce deux projets en partenariat avec les *Edizioni Scudo*, qui publient habituellement des ouvrages de *fantasy* et de SF. Tout d'abord, la publication d'une nouvelle version de *Rune*, l'un des plus anciens magazines italiens consacrés aux jeux, dont le dernier numéro remonte à 1996. Et surtout, la réalisation d'un nouveau JdR de SF, *Guide to the Galactic Frontier*, inspiré des romans de SF éponymes écrits par Giorgio Sangiorgi. Ce jeu, qui fera l'objet d'un *crowdfunding* en vue d'une publication en 2020, a pour objet les aventures du croiseur impérial Onyx tandis qu'il tente de rentrer au port après avoir été bloqué sur la frontière galactique. Voilà qui a un petit goût d'*Ulysse 31*!

Gallant Knight Games

Après avoir signé en octobre une licence avec *Onyx Path* et *West End Games*, *Gallant Knight Games* annonce la sortie de la 2e édition du *D6 System* de WEG. Cette nouvelle édition sera fidèle à la précédente, conservant l'idée des poignées de D6 à lancer contre une difficulté. Pour ce qui est de la complexité du système, après avoir testé différents jeux motorisés en D6, l'équipe qui travaille sur le projet a conclu que la meilleure version était aussi la plus simple. Voilà une bonne nouvelle!

En février, l'éditeur américain a également annoncé la publication de *The Great American Novel, A Roleplaying Game (GAN)*, dont le principe est de permettre de vivre des histoires dans l'esprit des grands romans américains comme dans *Gatsby le Magnifique* ou encore *Ne tirez pas sur l'oiseau moqueur*. Pour traduire l'évolution du personnage au fil de l'histoire, ses motiva-

tions et les obstacles qui se dressent devant lui, *GAN* est doté d'un système inspiré à la fois d'*Apocalypse World*, de *FATE* et de *Fiasco*. Le *crowdfunding* sur *Kickstarter* qui vient de s'achever a rassemblé près de 300 souscripteurs et un peu plus de 8 000 \$ (pour un objectif de 5 000 \$) et sera livré pour l'automne.

Green Ronin Publishing

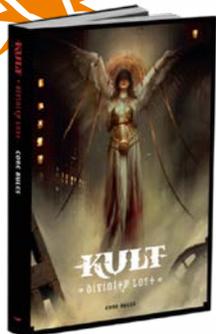
Il aura fallu six ans au Ronin Vert pour passer du lancement du projet à sa réalisation, mais ça y est, il est là : *Return to Freeport* est un livre tout en couleurs et à couverture rigide qui compile six scénarios, précédemment publiés en PDF, formant une campagne pour *Pathfinder* se déroulant dans la cité de Freeport.

L'attente a également été longue pour le supplément *Faces of Thedas* pour *Dragon Age*. Enfin disponible, ce gros catalogue de PNJ contient autant les statistiques de PNJ que des pistes permettant de les exploiter au cours de vos parties.

En parallèle, l'éditeur continue de développer son jeu maison, *AGE*, avec la sortie cette année de suppléments techniques tels que *Campaign Builders Guide*, dont l'objet est bien sûr d'aider les MJ à construire leurs campagnes, et *Lairs*, qui contient tout plein de méchants à affronter, présentés dans leur repaire. En début d'année est arrivé *The World of Lazarus*, le premier cadre de campagne pour *Modern AGE*, qui décrit un futur proche dystopien basé sur la série de comics *Lazarus*. Viendra rapidement le supplément *Modern AGE Companion* qui complète les règles de base, et cet été, le MJ aura plein de PNJ à disposition avec *Enemies & Allies*.

Le nouveau jeu de *Green Ronin*, *The Expanse*, devrait arriver prochainement, accompagné d'un *Master's Kit* contenant l'écran du jeu, une aventure et des cartes de référence. Un scénario, →





Abzu's bounty, est déjà prévu un peu plus tard dans l'année.

Helmkast

Kult, divinity lost, la nouvelle édition du jeu, est arrivé, magnifique en version standard comme dans ses deux éditions limitées. Le jeu est accompagné des rééditions de deux suppléments, *Black Madonna* et *Taroticum*, d'un écran, d'un jeu de cartes de référence, et d'un jeu de tarot superbement réalisé. Critique à venir dans CB #30.

Nous profitons de l'occasion pour signaler que, influencés par la présentation du site internet de *Modiphiüs*, nous avons précédemment attribué par erreur la publication du jeu à l'éditeur anglais, alors qu'il s'agit d'un jeu suédois publié par *Helmkast*. Toutes nos excuses pour cette erreur.

Kaeru

Kaeru est un nouveau jeu italien un peu inhabituel dans lequel, suite à une apocalypse, une race de grenouilles intelligentes tente de construire une nouvelle civilisation basée sur le Japon médiéval. Les joueurs incarnent donc des grenouilles samourais pourfendant les prédateurs et combattant les conspirations. Le système utilisé est celui de l'OGC 5E mais n'utilise que des

D6. Financé par *crowdfunding*, le jeu sortira en juin.

Kids & Dragons

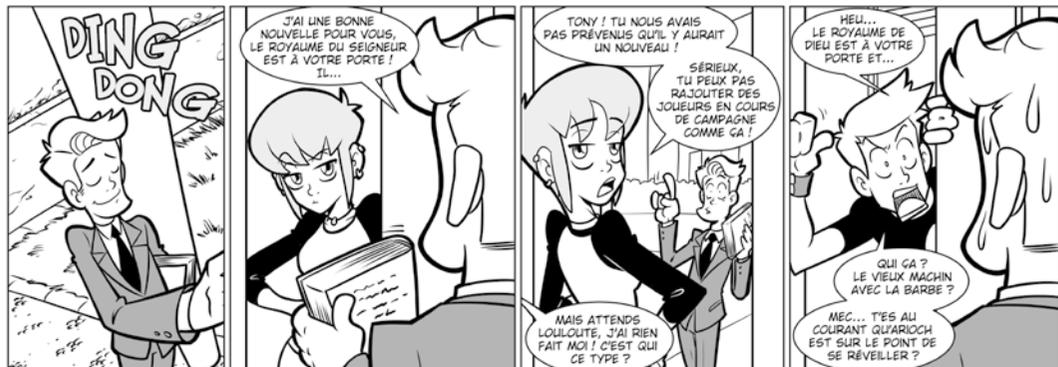
Initialement, *Kids & Dragons* était un projet destiné à initier les enfants au JdR au fil de conventions un peu partout en Italie. Désormais, il s'agit d'un projet destiné aux enfants mais visant également les instituteurs et les parents non rôlistes. Le jeu devrait sortir en avril.

Modiphiüs

Pirates est le prochain supplément en approche pour *Conan*. Il aborde une catégorie particulièrement impitoyable du monde hyborien : les ignobles pirates. Ce volume explore les campagnes de piraterie et de pillage, la grande aventure en somme ! De nouveaux archétypes sont disponibles, accompagnés de talents, d'équipements et d'histoires permettant de créer des personnages pirates uniques. Le supplément présente aussi les règles de piraterie et de pillage, le combat naval n'étant pas en reste avec un système spécifique et les statistiques de nombreux navires et capitaines. Un relevé topographique des Royaumes Côtiers, dont Conan fut un temps le roi, est aussi détaillé.

En partenariat avec *Son of Oat Game Studio (SoOGT)*, *Modiphiüs* a annoncé la distribution de *City of Mist*, un jeu de

WEEKEND WARRIORS par Tod & Anthony Calla



rôle de détectives néo-noir. Les joueurs y incarnent des héros qui se réincarnent dans des gens ordinaires qui acquièrent les pouvoirs de leurs alter-égos légendaires. *City of Mist* s'inspire des romans graphiques et des séries télévisées de héros costumés tels que *Daredevil* et *Jessica Jones*. Son système permet de donner un caractère unique aux personnages grâce à des balises descriptives. Les règles de jeu sont organisées autour de huit "mouvements" fondamentaux qui produisent des effets dramatiques, donnant un jeu rapide et fluide, plein de dangers.

La gamme, disponible à partir de mars, reprendra les ouvrages qui avaient été initialement financés par *SoOGT* lors d'un *Kickstarter* en 2016. Elle sera augmentée de nouveaux suppléments puis d'un guide du joueur, d'outils pour le MJ et d'un écran. D'autres sorties numériques inédites sont prévues pour l'été prochain, y compris cinq morceaux de musique originaux pour ajouter de l'ambiance à vos enquêtes.

La nouvelle édition d'*Achtung ! Cthulhu* utilisant les règles de *Call of Cthulhu* v7 est à présent disponible en PDF, en attendant l'arrivée de la version 2d20 qui ne devrait plus tarder. Les deux livres de base (*Keeper's Guide* et *Investigator's Guide*), qui contiennent à la fois les règles spécifiques pour jouer dans l'univers de la Guerre Secrète et la description de cet univers et des factions qui s'opposent (mis à jour par rapport à la 1ère édition) sont accompagnés d'un petit scénario, *Under the gun*, qui se déroule en juin 1940 du côté de Douvres.

Du côté de *Vampire : la Mascarade*, les premiers suppléments, *Camarilla* et *Anarch*, sont désormais disponibles. L'écran, résistant à souhait mais illustré d'un patchwork de dessin pas très compréhensible, est également disponible et vendu avec un livret, *Storyteller's toolkit*, qui, comme son nom l'indique, présente des outils au Conteur, en l'occurrence quelques conseils et sur-

tout des listes à utiliser sur le pouce : 100 victimes, 100 lieux et 50 présages.

Enfin, l'éditeur britannique vient d'annoncer le développement en cours de non pas un mais deux JdR tirés d'une grosse licence du jeu vidéo : *Fallout*. Le premier est basé sur l'expérience narrative du jeu de figurines *Fallout : Wasteland Warfare*, qu'il a vocation à pousser un cran plus loin. Le second JdR *Fallout* sera plus traditionnel et utilisera le système maison, le 2d20. *Wasteland Warfare* devrait être disponible pour l'été 2019, tandis que le second jeu sortira en 2020.

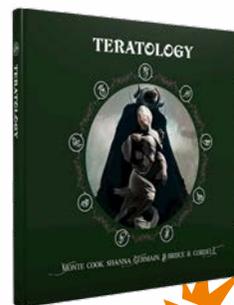
Mongoose Publishing

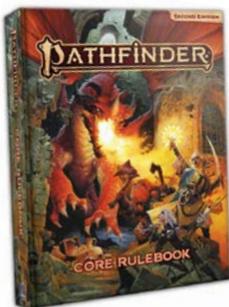
Le *Traveller Companion* est en pré-commande. Véritable boîte à outils, ce supplément fournit aux joueurs de nouvelles options de création de personnages et de nombreuses règles additionnelles pour gérer les campagnes.

Pour aller encore plus loin, *Mongoose* va relancer la publication *The Journal of the Travellers' Aid Society* via un *Kickstarter* en mars. Dans les années 80, il proposait une gamme de suppléments sous la forme d'un magazine qui renfermait un véritable trésor d'articles dédiés à *Traveller*. Les archives ont été exhumées, décortiquées, sélectionnées et révisées pour une nouvelle publication. Elle prendra la forme de trois volumes de 128 pages rangés dans un étui luxueux.

Monte Cook Games

Teratology est un supplément pour *Invisible Sun* figurant le recueil d'étude sur les créatures rédigé par un certain Taramoc Eslin. Considéré comme "son chef-d'œuvre et le volume le plus complet à ce jour", il décrit des centaines de monstres, d'esprits, d'entités, mais aussi de nombreux lieux qu'elles fréquentent. Des personnalités importantes du jeu sont aussi de la partie. Comme pour le reste de la gamme, la forme est à la hauteur du fond. →





Les illustrations disponibles sont magnifiques. Le format carré du livre, avec une couverture aussi classe que terrifiante, renforce l'impression de qualité. Déjà en pré-commande, il sera disponible en version papier en avril.

Fort de son expérience sur la science-fantasy avec *Numenera*, Monte Cook a lancé en mars un crowdfunding sur *Kickstarter* pour financer la publication d'*Arcana of the Ancients*, un guide permettant aux MJ d'introduire ce genre dans leurs parties utilisant les règles de la 5E. L'ouvrage contient des dizaines de créatures, des tonnes d'équipements merveilleux et de cyphers (tiens, ça me dit quelque chose !), des options de personnage (mutations, cybernétique...), des conseils pour MJ et des scénarios. Le genre a l'air d'intéresser, surtout les nord-américains (ils représentent 80 % des souscripteurs de ce projet), car c'est le carton plein : en l'espace de deux semaines, 2 200 personnes ont souscrit, rassemblant 159 000 \$.

Onyx Path

Très gros succès pour le *Kickstarter* *Lunars : Fangs at the Gate*, qui est annoncé comme l'une des extensions essentielles pour *Exalted*. Du coup, près de 2 400 souscripteurs se sont jetés sur le projet et ont réuni plus de 288 000 \$. Consacré aux Lunars, ces mythiques prédateurs de la Création, le supplément contiendra les règles de création de PJ Lunars, leur magie, leurs pouvoirs, leurs artefacts et leurs ennemis. Les paliers franchis ont permis d'enrichir considérablement l'ouvrage, qui est annoncé pour décembre 2020.

Paizo

Ça y est, c'est parti : *Pathfinder 2* est en précommande, en attendant sa sortie le 1^{er} août prochain. *Paizo* ne met pas les petits plats dans les grands, puisque plusieurs ouvrages vont sortir simultanément pour permettre aux joueurs d'avoir tout le matériel nécessaire pour

attaquer directement leurs parties avec la nouvelle édition du jeu : *Pathfinder Core Rulebook*, *Bestiary*, le premier volume de la campagne *Age of Ashes*, l'aventure *The Fall of Plaguestone* et le cadre de campagne, *Lost Omens World Guide*, sans parler de l'écran, d'un *flip mat*, d'un *combat pad*, de cartes de condition et de dossiers de personnages.

Vous l'aurez peut-être remarqué, le nouveau *Pathfinder* introduit quelques nouveautés. Au-delà du caractère "plus facile à apprendre, plus rapide à jouer", avec des règles annoncées comme plus intuitives s'adressant autant aux vétérans qu'aux nouveaux venus, le jeu se présente d'abord sous une nouvelle forme, abandonnant le triptyque de l'Ancêtre pour passer au diptyque règles de base/bestiaire. Et surtout, au niveau de l'univers, bienvenue dans l'Âge des Augures perdus, inauguré par la mort du dieu des prophéties et détaillé dans le *Lost Omens World Guide*.

Pelgrane Press

Dans le cadre du *Free RPG day*, l'éditeur américain offre cette année deux scénarios, l'un pour *The Yellow King-RPG*, et l'autre pour *13th Age*. Le premier, *The Doors to heaven*, se déroule à Paris en 1895. Tandis que la pièce maudite est jouée en ville, un groupe d'étudiants se rend à Notre Dame suite à la disparition de l'un des leurs. Selon la légende, les portes de fer de la cathédrale auraient été forgées après un pacte avec le diable... Le second scénario, *Assault on the dungeon of the Pogonomancer*, voit un nain sorcier renégat revenir avec une armée et assiéger la forteresse de ses ancêtres.

Pinnacle Entertainment Group

Savage Worlds Adventure Deck est un paquet de 54 cartes destiné à être

utilisé avec *Savage Worlds Adventure Edition*. Les cartes donnent aux joueurs plus de contrôle sur leur destin. Elles permettent de trouver l'amour, de se faire des ennemis, d'éviter une embûche, de trouver un indice, voire de trahir un ami ! Comme les autres *decks* déjà disponibles pour *SaWo*, celui-ci permet de mettre de l'ambiance et de l'imprévu à votre table.

Riotminds

LexOccultum est arrivé. Les règles sont scindées en deux, avec d'un côté *Lex Libris*, qui présente les règles de jeu et l'univers, et de l'autre *Alter Ego*, l'ouvrage dédié aux PJ et décrivant par conséquent les règles de création de personnage, les compétences et l'équipement. Le jeu est accompagné d'un écran, nettement plus réussi que celui de *Trudvang Chronicles* puisqu'il n'est défiguré ni par un code-barre, ni par des tableaux et une carte côté joueurs. La campagne *Roi-de-rats* est un bel ouvrage à couverture rigide qui contient non seulement l'aventure mais aussi le *setting* parisien avec de nombreux PNJ. Enfin, un livret souple de 72 pages contient une aventure, *Great mysteries of Übel Staal*. Un jeu prometteur dont on attend la traduction chez *Arkhané Asylum*.

L'excellente nouvelle, c'est que *Riotminds* ne compte pas en rester là puisqu'une nouvelle campagne de financement participatif a été lancée en janvier pour la réalisation du bestiaire du jeu, *Carta Monstrorum*. Si le supplément a été largement financé, avec 768 souscripteurs et 477 000 couronnes suédoises, à peine la moitié des paliers prévus par l'éditeur ont été débloqués. L'éditeur s'est-il trompé dans son plan de financement ? C'est dommage, car les paliers les plus intéressants, en particulier un scénario et un roman écrit par Steven Savile, *Dawn of blood - the vampire story* sont restés sur la touche.

Espérons que *Riotminds* saura rebondir et proposer ces ouvrages par la suite...

Du côté de *Trudvang Chronicles*, l'éditeur est en train de valider les ouvrages suivants : *Snowsaga*, *Stormlands* et l'aventure *Frostbitten*. Publication prévue au printemps.

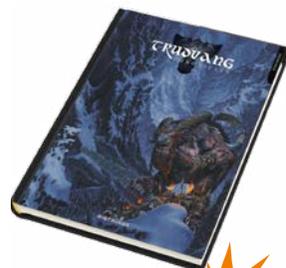
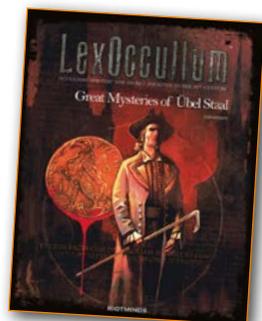
Pour terminer, l'éditeur suédois vient de lancer un *crowdfunding* sur *Kickstarter* pour financer un nouveau JdR de *fantasy* classique en anglais : *Ruin masters*.

Serpentarium Games

Un nouveau jeu est annoncé chez l'éditeur italien *Serpentarium Games* : *L'Ultima bomba* (*La Dernière bombe*). Prévu pour la convention *Lucca Comics and Games* 2018, il a pour cadre un univers de *fantasy* post atomique dans l'ambiance des années 80, qui pourrait être une réminiscence de *Gamma World*, de *Mad Max* et d'autres trucs du genre.

SixMoreVodka

L'éditeur allemand annonce un nouveau supplément d'ici l'automne. *Degenesis : Artifacts* sera un supplément de règles, le premier de la gamme, jusqu'ici concentrée sur des scénarios et du *background*. Ce supplément de 140 pages viendra donc compléter *Katharsys* en ajoutant des mouvements de combat, la gestion d'énergie ou encore des complications médicales, sans parler d'une grande quantité d'équipement pour les personnages, PJ comme PNJ, et de plus de 200 options de personnages encore plus nombreuses basées sur les cultes. Les Potentiels déjà publiés dans les trois premiers suppléments y seront ajoutés, et l'ensemble pourrait faire l'objet d'une publication sous forme de cartes facilement consultables. En attendant d'éventuellement trouver un prestataire capable de réaliser ces cartes selon ses standards de qualité, *SixMoreVodka* a décidé de fournir pour l'instant ces Potentiels en téléchargement gratuit sur son site internet. →





Le prochain supplément, *Justian*, est en train d'être bouclé par l'auteur, et la précommande pourrait avoir lieu avant l'été.

The World Anvil

L'éditeur italien *The World Anvil* s'est associé à *Black Box Games* pour publier un nouveau JdR, *Evolution Pulse Rinascita* (*La renaissance d'Evolution Pulse*), basé sur le *setting* original d'*Evolution Pulse*, un univers d'anticipation sombre dans lequel des créatures nommées les Hekaths ont détruit notre réalité et l'ont remplacé par un monde de cauchemar. Si le premier jeu était motorisé par *FATE*, son successeur utilise une évolution de *Monad*, le système maison de *The World Anvil*. Changement de décor également puisque *Evolution Pulse Rinascita* se déroule dans un lointain passé, lorsque les Hekaths étaient vénérés comme des dieux. La sortie est prévue pour la *Lucca Comics and Games*, en novembre.

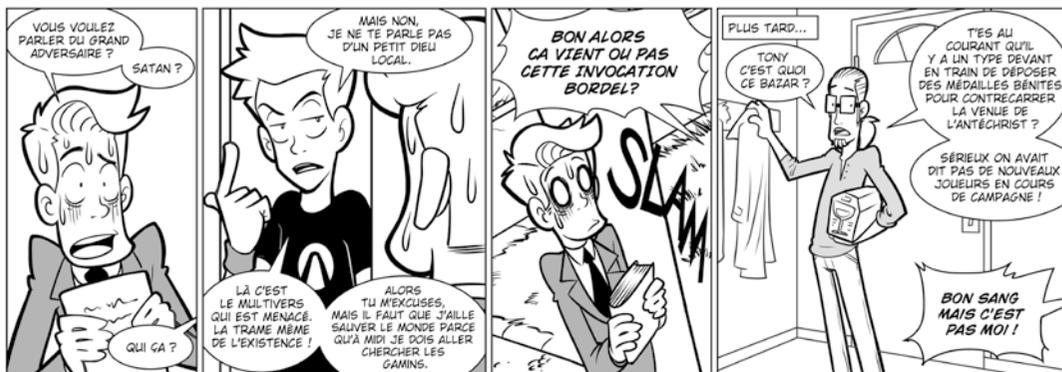
Ullisses Spiele

En ce début d'année, *Ullisses* s'est plus consacré à ses traductions qu'à ses créations. Bilan, la sortie de la boîte d'initiation pour *Das Schwarze Auge* portant le titre évocateur de *Das Geheimnis des Drachenritters* (*Le Secret des chevaliers-dragon*) a été repoussée au 31 mars.

Die Gefangenen von Santobal est une aventure pour *DSA* dans laquelle les PJ seront les hôtes d'une sympathique prison des environs d'Al'Anfa, qui se trouve également être une célèbre mine de diamant dont on peut extraire des bijoux de la taille d'un poing. De son côté, *Aventurische Tiergefahren* est un bestiaire contenant 80 compagnons animaux pour les héros, qu'il s'agisse de chevaux, de chiens ou de chats, ou d'autres bestioles plus improbables comme les cochons, les moutons ou les chèvres. On y trouve cependant aussi des créatures un peu plus sexy et fantastiques, telles que les hippogriffes et les dragons du vent d'ouest. Comme dans les *Bestiarium*, chaque créature fait l'objet d'une longue description et de statistiques.

N'oublions cependant pas le projet financé sur *GameOn Tabletop* en janvier qui propose de jouer des chats d'Aventurie. *Die Schwarze Katze* fait bien sûr écho à *L'Œil noir* et se déroule dans le même univers, mais n'a pas vocation à être un complément du célèbre jeu. Les auteurs ont d'ailleurs fait le choix de le motoriser avec un système différent, et précisent qu'il s'agit d'une vision alternative de l'Aventurie. Étonnamment (ou pas ?), le *crowdfunding* est un véritable succès puisqu'il a réuni 1105 souscripteurs et 169.000 € !

WEEKEND WARRIORS par Tod & Anthony Calla



13ÈME FESTIVAL DU JEU DE RÔLE

4 - 5 MAI 2019 KAYSERSBERG CENTRE
ENTRÉE LIBRE



LES ANNÉES 20, UNE PÉRIODE DE FOLIE

EN PRÉSENCE DE :

ROLLAND BARTHÉLÉMY, ILLUSTRATEUR DE : RÊVE DE DRAGON, AGONE, SIMULACRES
MIKE MASON, CO-AUTEUR DE : L'APPEL DE CTHULHU 7ÈME ÉDITION
ROMAIN D'HUISSIER, CO-AUTEUR DE : LA BRIGADE CHIMÉRIQUE, HÉROS & DRAGONS

ANIMATION DE RUE - JEUX DE RÔLE SUR TABLE - JEUX DE PLATEAU - MARCHÉ ROLISTICO-FANTASTIQUE
DÉMONSTRATIONS - EXPOSITIONS - FIGURINES

WWW.ASSONICKEL.FR

WWW.FESTIVALDUJEUDEUROLE.FR

@FESTIVALDUJEUDEUROLE

Pour la suite, *Ulisses* a des plans ambitieux pour *Hexxen 1733* puisque la "phase 3" est déjà en cours de préparation. Elle développera l'univers du jeu et révélera une partie de ses secrets. Une boîte d'initiation est également prévue, contenant une campagne qui entraînera les PJ à travers toute l'Allemagne. Côté règles, les auteurs ont également deux "compendiums" en tête, l'un pour les joueurs, l'autre pour le MJ, qui proposeront de nombreuses options de jeu.

Vulcania

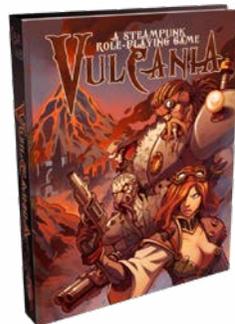
Vulcania est un nouveau JdR italien qui a pour *setting* un univers de *fantasy-steampunk*. Vous pouvez y jouer un aventurier, un soldat, un scientifique ou un vaurien, cherchant votre place dans le monde, la célébrité, le pouvoir, la fortune ou la justice. Vous y participez à de sinistres intrigues et explorez des endroits ravagés par la guerre ; l'action

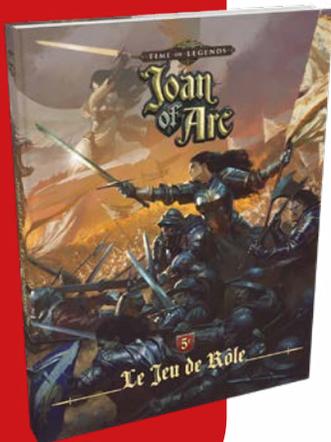
dans des terres sauvages et des métropoles chaotiques est omniprésente. Ce jeu a reçu un bel accueil via un *crowdfunding* (près de 33 000 €, ce qui n'est pas mal, en Italie !), et le jeu étant déjà prêt à être publié, il sortira prochainement à la fois en italien et en anglais. Un *Kickstarter* est d'ores et déjà disponible en téléchargement gratuit.

Wizards of the Coast

En 2019, *WotC* nous ramène aux heures de gloire de la première édition de *D&D* avec une série d'aventures nautiques publiées à la fois dans les modules "U" et dans *Dragon Magazine*. Elles ont été adaptées aux règles de la 5E et compilées dans un pavé portant le titre de *Ghosts of Saltmarsh*, qui contient également la description du port de *Saltmarsh* et quelques autres bricoles. Tout ça sera disponible fin mai.

Marc Sautriot & Olivier Halmis
Avec l'aide de Ciro Alessandro Sacco





JEUX DE RÔLE (VF)

JOAN OF ARC

La guerre de 100 ans sous 5^E et sous stéroïdes !

Si la guerre de cent ans m'était contée ? Et si j'y participais plutôt directement ? Simple paysan enrôlé ou vaillant chevalier, il faut de tout dans l'armée de la Pucelle. Alors, comme le dit sa devise, En avant ! En avant ! Tout est votre, en avant !

Joan of Arc (JoA) a vu le jour lors du financement participatif anglo-français du jeu de plateau éponyme de l'auteur Pascal Bernard, aidé par une équipe de développeur dont notamment Patrick Receveur. C'est peut-être pourquoi le titre est en anglais alors que l'héroïne du jeu est Française. La souscription en 2017 de *Time of Legends : JoA* par *Mythic Games* a été un succès colossal, avec près de 11 300 contributeurs pour un engagement financier de plus de 4 400 000 \$ (2 100 000 sur Kickstarter et 2 400 000 en *late pledge* sur *Game On*). Une adaptation JdR a été proposée en option pour accélérer cette fulgurance. Les Hommes en Noirs ont réussi à en décrocher la production, qui débarque sur nos côtes, comme l'ennemi Anglois aux temps maudits de la fin du moyen-âge.

Un contexte historique fort

La société médiévale est longuement décrite. La vie y est dure, il faut survivre aux guerres, famines, épidémies... La présentation est assez poussée, bien plus que dans d'autres ouvrages de JdR. À elle seule, cette partie vaut la lecture de l'ouvrage. Elle permet de poser une ambiance médiévale très réaliste, loin des fanfaronnades de la *fantasy*. L'his-

toire et la géographie sont suffisamment résumées pour éviter de devoir ressortir ses vieux manuels d'école. En poussant plus loin, la création de personnage a été pensée et écrite pour favoriser l'immersion du lecteur. L'ambiance est renforcée par les illustrations. Magnifiques, elles parsèment les pages du livre dont la présentation reste sobre. Le seul bémol est le design en maillage sur certaines images. Il rappelle les hexagones du jeu de plateau, donnant à mon sens un aspect un peu trop moderne à la présentation, mais d'autres l'apprécieront.

La religion fait partie intégrante du jeu. Dès le préambule, le cadre chrétien est assumé. Non pas par prosélytisme ni idéologie, mais parce qu'à l'époque, l'Église catholique était omniprésente. Comme le précise un avertissement, ce n'est pas un plaidoyer pour une croyance. *JoA* se passe autant sur les champs de bataille que sur le plan spirituel. La guerre des hommes n'est qu'une extension du combat du Bien et du Mal, sans que l'on sache qui est dans quel camp. Le jeu n'est pas manichéen, le Malin tente simplement de triompher du Divin. C'est le principal fil rouge du livre, le premier adversaire des joueurs, le meilleur allié du maître. C'est lui qui façonne l'ambiance surnaturelle, la part de merveilleux et de ténèbres qui ponctuera les parties.

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre de règles au format Lettre US 320 pages couleur à couverture rigide, écran 4 volets format 848 x 275 mm, couleur et livret format Lettre US 80 pages couleur à couverture rigide.

Prix constaté • livre de règles 50 €, écran et son livret 35 €



Un SRD adapté à la mesure de l'enjeu

C'est le SRD de *D&D5* qui a été choisi comme corpus de règles. Ne vous attendez pas à du *D&D5* classique, juste soulagé des races non humaines. Elfes, nains et autres peuples humanoïdes n'ont plus leur place dans un monde médiéval historique mais elles sont remplacées par des origines géographiques. Au moyen-âge, on vivait et mourrait là où on naissait. Le personnage est d'abord défini par son lieu de naissance. Ce n'est pas forcément une nation, le régionalisme était déjà très fort à l'époque. À cela, ajoutez un historique, l'une des innovations de la V5 de l'ancêtre. Leur nombre a été resserré, correspondant aux professions de l'époque. Ils gagnent ainsi en importance, complétant l'origine et donnant un PJ de niveau zéro prêt à l'emploi. Comme les joueurs aiment incarner des héros, les classes entrent en scène. C'est l'une des plus importantes appropriations du SRD.

Seules quatre classes sont proposées, que vous ne reconnaîtrez peut-être pas tellement elles ont été adaptées. Le guerrier, rebaptisé Homme d'arme pour faire plus médiéval, est la classe qui a subi le moins de modifications. Un combattant reste un combattant, c'est surtout les archétypes qui ont le plus changé, toujours pour rester dans le thème. Deux autres classes viennent changer la donne. Un peu comme dans *les Cinq Royaumes* de *H&D*, la magie est proscrite de la progression. Elles vont même plus loin en réunissant plusieurs classiques. Le Débrouillard est un mélange du roubillard et du rôdeur, alors que l'Intrigant tient du barde avec un soupçon de courtisan. Dernière classe, inédite cette fois, le Sage propose un érudit sans magie associée. Homme de science ou de croyance, il représente un concept qui a toujours manqué à D&D. Il est la bonne surprise qui parachève ces réécritures efficaces des classes médiévales sans *fantasy*. Finalement, alors que l'association origine + historique + classe donne parfois des résultats incongrus ou incohérents ailleurs, les combinaisons sont toutes per- →

Le contexte historique

La guerre de cent ans est une période charnière, entre l'ancien monde moyenâgeux qui s'étirole et les soubresauts d'une renaissance qui se font sentir. Les privilèges de la noblesse atteignent leurs limites, la puissance de l'Église vacille face aux rumeurs de Réforme. Quant au pouvoir royal, il n'est plus que l'ombre de lui-même. Le roi Charles VI, réputé fou, est pris en tenaille entre les rivalités des Bourguignons et Armagnacs. L'ennemi anglais, allié au duché de Bourgogne, occupe encore une partie du royaume suite à l'invasion du Prince Noir au siècle précédent. C'est donc une période très riche en batailles et complots.





tinentes. Ce remodelage est une vraie réussite.

Les autres règles sont plus épargnées mais comportent leurs lots de changements. Les dons sont inchangés, malgré l'apparition de variantes de groupe. Elles représentent les atouts que retiraient les gens des organisations sociales et corporatistes qui fleurissaient aux moyen-âge. Elles ont aussi l'avantage de lier les personnages autour d'un but commun. La vitalité et les dangers restent en terrain de connaissance, l'armement aussi, bien qu'il soit passé par l'atelier d'un forgeron médiéval. On y découvre même les premières armes à poudre et d'artillerie. Les armures protègent toujours en modifiant la CA, avec l'arrivée d'un dé de blessure qui nous propulse dans le jeu de plateau. Les règles suivantes restent optionnelles car elles utilisent les dés du jeu de plateau, avec une variante avec des D6 pour ceux qui n'en ont pas à disposition. À cette gestion un peu lourde mais efficace des blessures graves s'ajoutent des règles de combat sur les champs de bataille. Elles vont plus loin et proposent une conversion des personnages pour rejoindre le jeu de plateau. L'exercice est rapide et facile, il permet d'intégrer les joueurs au cœur des gigantesques affrontements, comme héros ou noyés dans la masse des troupes. Ces règles permettent de simuler de véritables batailles, ne prenant leur vraie saveur que si vous possédez le jeu de plateau et son matériel exceptionnel.

Du surnaturel sur mesure

Le contexte présenté est plus que de la *low fantasy*, il est estampillé réaliste et doit donc être dépourvu de magie. Pourtant, le Malin est à l'œuvre et lutte contre le Divin à travers les hommes. Dans le film de 1999 de Luc Besson, Jeanne est-elle simplement victime d'hallucinations, malade de schizophrénie ? Ou bien Dieu lui-parle-t-il et

Satan tente-t-il de la damner ? Chaque spectateur se forge sa propre opinion, en fonction de ses convictions. Par défaut, le fantastique de *JoA* est au niveau un. Une graduation de l'irrationnel permet de jouer dans un monde ultra réaliste comme dans une ambiance biblique de fin du monde fantasmagorique. Trois niveaux permettent d'adapter les histoires et les antagonistes. Une campagne peut bien sûr faire varier les plaisirs, avec des parties plus fantastiques que d'autres. Le Surnaturel peut être subtil, entretenir le doute avec la réalité ou basculer soudainement dans le fantastique. Le scénario d'introduction inclus dans l'ouvrage illustre bien cette marge de manœuvre. **Attention, spoiler pour les joueurs !** Qui est responsable des massacres ? Au niveau zéro, ce ne sont que des animaux sauvages, mais au niveau trois les loups-garous existent vraiment. Entre les deux, les bêtes sont juste plus malignes. Vous le faisiez sûrement de façon empirique dans vos parties, *JoA* vous donne les outils pour le réguler et éviter les débordements.

Ce système se retrouve dans la partie réservée au bestiaire. Il propose, en plus des antagonistes humains et animaux conventionnels, des créatures merveilleuses, en nombre restreint. D'origine biblique, leurs capacités prodigieuses sont nombreuses et puissantes, mais vous pourrez les adapter à votre niveau de surnaturel. Le Diable et ses cohortes démoniaques sont le principal adversaire, L'Antéchrist est accompagné de ses Cavaliers de l'Apocalypse. Le Dragon est aussi présent, vu ici comme la manifestation la plus puissante de Satan. Ce bestiaire fabuleux est très dangereux et devra être plus suggéré qu'affronté pour des personnages de bas niveaux. À moins qu'ils ne trouvent de l'aide auprès des Anges et des Saints des Écritures. Ou qu'ils fassent appel aux pouvoirs d'une Relique de la chrétienté, que des païens nommeraient vulgairement « objets magiques », mais qui sont bien plus que

Écran + vrai supplément

Le livre de règles est accompagné d'un écran et d'un supplément. Le paravent à quatre volets représente une scène de bataille impressionnante. Cote MJ, on retrouve les tables habituelles et surtout les nouvelles options présentées (Aspirations, règles de bataille...) Le supplément propose un contexte à utiliser avec la mini-campagne qui l'accompagne. La présentation du duché de Bar est exhaustive et il n'a pas été choisi au hasard. C'est la région de naissance de Jeanne.

Un premier scénario d'introduction permet de s'installer les joueurs.

Ils pourront ensuite affronter le Démon au cours de trois scénarios. L'histoire est simple, destinée à des joueurs novices. Son ambiance sombre ne décevra pourtant pas des vétérans, car ils jouent un rôle dans un événement majeur de l'histoire de France. En dévoiler plus gâcherait le plaisir de jouer. Cette trilogie fait une très bonne préquelle à une campagne d'envergure dans le sillage de la Pucelle, qu'il vous faudra peut-être écrire. Pour l'instant, la suite n'est pas annoncée, il serait pourtant dommage de s'arrêter en si bon chemin tellement l'immersion est profonde. La dernière partie propose un nouveau bestiaire. Plus conséquent, il lorgne vers notre passé. Les créatures sélectionnées sont issues de nos mythes et légendes. Point de tyrancoël ou de requin-garou, place aux monstres mythologiques et aux fées disparues. Elles vous permettront d'ajouter une touche plus fantastique au surnaturel, sans pour autant basculer dans la *fantasy*.



cela. Les plus téméraires pourraient faire usage de sorcellerie car, il faut l'avouer, la magie existe quand même un petit peu. Elle est très liée à deux mécanismes de la création de personnages qui ne vous ont pas été encore dévoilés.

Les Aspirations, au nombre de trois, incarnent la philosophie d'un personnage. La Foi mesure sa relation avec Dieu, la Superstition représente les vestiges païens et le Pragmatisme correspond à une clairvoyance naissante. Leur somme, qui ne peut excéder neuf, reflète les tendances fondamentales face au monde. Un joueur peut en dépenser pour influencer sur le cours des événements ou user de rituels magiques sur mesure. La Foi galvanise, donne un Avantage et donne accès aux Prières. La Superstition impressionne et Désavantage un adversaire et permet de lancer des Maléfices. Le Pragmatisme rassure, donne un 10 à un test et offre des Formules. Baisser une valeur en augmente une autre. Les Aspirations doivent donc être utilisées avec précaution, au risque de subir une Transcendance qui peut vous changer à jamais. L'autre avan-

cée majeure concerne les alignements. L'Homme naît neutre, ses actions feront de lui un être bon ou mauvais. L'échelle d'alignement dispose de treize barreaux. Les actes importants d'un personnage la feront fluctuer, au risque de franchir l'une des deux limites. Béni ou damné, l'alignement n'est pas à prendre à la légère, sous peine de finir au bûcher ou sacrifié.

Tapisseries de l'Apocalypse

Joan of Arc est une vraie réussite et est auto-suffisant. L'appropriation du SRD est poussée à un niveau inégalé, nous plongeant dans un JdR réaliste hanté par nos superstitions. Avec ou sans le jeu de plateau, il promet de belles aventures historiques face à nos démons. En espérant une suite officielle, sinon la communauté devra la réclamer. On ne peut rester au milieu du gué avec des rives si verdoyantes.

Olivier Halnais

J'aime :

- + Le contexte historique, très présent et bien décrit.
- + L'adaptation élevée du SRD.
- + La gradation du surnaturel, soutenu par la gestion des Aspirations et de l'alignement.

J'aime moins :

- L'utilisation des dés spéciaux, remplacés au besoin par des D6, qui alourdissent un peu l'adaptation des règles.
- Et après ? Parce que là, on en veut encore !





LIVRE DE BASE (VF)

CHRONIQUES OUBLIÉES CONTEMPORAIN

Il n'y a pas que la fantasy dans la vie !

Chroniques Oubliées Contemporain (COC) est bien évidemment la version moderne du jeu d'initiation et du JdR de création française le plus vendu de ces dernières années : Chroniques Oubliées. La barre a été placée haut par la Fantasy. Est-ce que le pari est réussi ?

Puisque vous tenez un magazine *Casus Belli* entre les mains, vous connaissez peut-être déjà la version *fantasy* ? La toute première version de *COC* a été créée en 2008 par David Burckle et Damien Coltice pour la sortie de la première boîte d'initiation, *la boîte marron*. Ensuite, le jeu a été développé dans les pages du magazine avant de sortir une version compilée, *COC*, quelques années plus tard. Le principe était de proposer un jeu complet aux règles simples basées sur le système libre OGL 3.5, une sorte de *Pathfinder/De-D light* pour s'initier au jeu de rôle.

Mais la *fantasy* n'est pas au goût de tous les joueurs et joueuses, notamment des débutants dont l'imaginaire a été bercé par de la science-fiction ou simplement les films d'action. Ainsi, ce dérivé permet de jouer des aventures d'un tout autre genre : action, espionnage, mercenariat, enquêtes policières avec ou sans occultisme, mondes des ténèbres-like, mutants et super-héros, épouvante *lovecraftienne* ou pulp à la Indiana Jones, apocalypse zombie, cyberpunk et anticipation. Oui, tout cela avec un seul système adapté aux joueurs et meneurs débutants. Ce livre de base est un accès à prix raisonnable (39,90 € ou 24,90 €) au jeu de rôle, mais ne s'adresse pas qu'aux débutants. Il s'agit de la version issue du *crowd-funding* lancé en 2017 qui compile,

regroupe, corrige et augmente (le cyberpunk a doublé de volume) le matériel déjà paru dans *Casus Belli*. Une boîte à outils pour jeu de rôle contemporain. La gamme *COC* s'étend puisqu'en parallèle sortent d'autres produits dont deux campagnes et la boîte d'initiation thématisée *Cthulhu*.

Bienvenue dans le monde réel

COC invite à jouer des aventures sur une période assez vaste allant de 1900 (on peut imaginer jouer en 1880 sans souci si vous êtes amateurs de Victoria ou de steampunk) à 2100, soit de l'anticipation ou du cyberpunk. Le jeu se veut plus ou moins réaliste, à la discrétion du meneur qui pourra utiliser cette boîte à outils selon ce qu'il veut faire vivre à son équipe. Mais attention, le livre de base *COC* contient peu de background, il faudra s'appuyer sur votre version de notre réalité, un futur proche imaginaire ou encore sur de l'historique pour le XX^e siècle.

Pour les néophytes, avant d'entrer dans le vif du sujet, vous trouverez dans cet ouvrage le nécessaire pour bien comprendre ce qui se passe autour d'une table de jeu de rôle. Pour les rôlistes, vous pourrez commencer la lecture de ce livre de base page 8 qui explicite la création de personnages. Vous pouvez

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre format mook à couverture cartonnée de 320 pages couleur

Prix constaté • 39,90 €





tout jouer dans *COC* ou presque. Votre personnage est défini par six caractéristiques (force, dextérité, constitution, intelligence, perception et charisme) dont les valeurs s'échelonnent de 1 à 21, ou plus souvent 8 à 18 chez les PJ. Elles sont déterminées par des jets de dés, classiques mais efficaces : 2D6 +6 chacune. Cette méthode rapide évite les scores trop bas pour les poissons du dé. À ces caractéristiques se voient associés des modificateurs (-4 à +5). Par défaut, à *COC*, on joue des humains, mais il est possible de tabler des surhumains si vous voulez jouer du Vampire-like ou du gars qui porte son slip sur son pantalon.

Un personnage humain obtient un Trait au niveau 1 (contre la capacité raciale dans *COF*) qui peut être orienté action (ambidextre, bagarreur...) ou réflexion (nerd, observateur...). Votre personnage a de plus un métier appelé Profil, 36 sont présentés clés en main et triés selon qu'ils sont plus orientés vers l'action, l'aventure ou la réflexion. Artiste de cirque, explorateur ou major-dome, vous interprétez ce que vous souhaitez. Ce profil détermine l'accès à trois Voies - variées (voie de l'archéolo-

gie, de l'investigation, des corporations, des armes à feu...), elles complètent votre PJ en lui octroyant 5 capacités s'échelonnant sur 5 rangs de puissance -, 2 capacités de rang 1 et un peu d'équipement de base. Il est temps de finaliser votre PJ avec ses points de vie, ses points de chance, son initiative, sa défense et ses attaques (au contact et à distance, magique et mentale le cas échéant), les dommages et le niveau de vie. Il ne reste plus qu'à étoffer tout ça en écrivant un petit historique à votre personnage, et c'est parti pour l'aventure ! Une création rapide et simple en moins d'une heure pour une tablée.

Un système clés en main

COC a des règles claires et simples, et si certaines ne vous conviennent pas, vous pouvez toujours les changer. L'idée est de jouer rapidement et sans laisser le meneur patauger dans des règles sursimulationnistes ou floues pendant des jours. Les tests sont classiques : le traditionnel d20 auquel on ajoute le modificateur lié. Les Voies peuvent →

La gamme *COC*

Petit point sur la gamme déjà existante :

- Le livre de base, couverture rigide ou souple (*Hors Série Casus Belli#3*)
- Écran du MJ
- Recueil de scénarios
- Martyr, la campagne *débutants* de Benoît Attinost
- L'Héritage Greenberg, la campagne *confirmés* de Mehdi Sahmi
- Le dossier de personnage
- CO Cthulhu - initiation au jeu d'aventures





apporter un bonus. La Voie du corps-à-corps offre par exemple un bonus pour reconnaître dans la rue un champion d'arts martiaux. Des points de chance ajoutent un peu de métajeu : chaque point dépensé ajoute 10 points au résultat du jet de dé, cet ajout se faisant une fois que le joueur a connaissance du jet de dé. Certaines Voies permettent une utilisation plus originale du point de chance.

De même, la règle du 10 ou 20 compense le hasard des dés. Cette règle simule le fait que le personnage sort le grand jeu, prend le temps de bien se concentrer pour réussir une action plus longue et/ou plus complexe. Au lieu d'y passer 10 secondes, durée normale du tour, le PJ y passe 2D6 minutes et obtient +10 à son test. Intéressant pour de la recherche d'indices, moins face à une bombe qui menace d'exploser. Ainsi, ce tour de 10 secondes sert aussi en combat. Le score d'initiative détermine qui agit en premier et pendant chaque round, le PJ peut soit faire une action limitée (liée à une capacité), soit un mouvement couplé à une attaque, ou encore deux actions de mouvement. Très simple, la prise en main du combat est facile par les joueurs et le meneur.

Des règles liées aux véhicules (oui, époque contemporaine oblige) régissent les poursuites entre autres pour tout type de véhicule, du zeppelin au blindé. De même, des règles pour l'exploration et la survie sont proposées, ainsi que des règles dites avancées pour une création de personnages plus personnalisée. Le tout forme une boîte à outils pour le meneur dans laquelle il puisera ce dont il a besoin. Pour un MJ expérimenté, une seule lecture des règles suffira pour maîtriser le système. Si vous cherchez un moteur original ou innovant, ce n'est pas le bon jeu, mais si vous cherchez des règles efficaces pour jouer vite dans un monde contemporain, c'est idéal.

Tout le monde peut devenir meneur

COC s'adressant aux débutants, il était logique de trouver dans ce livre des conseils de maîtrise : comment organiser la partie et la démarrer, l'importance des descriptions, typer les personnages non joueurs, gérer les groupes qui se séparent (vous savez les groupes de deux à la cave, deux au grenier pendant la séquence horreur), l'ordre de marche (particulièrement quand vous leur préparez une petite embuscade de derrière les fagots), les séquences de jeu et la gestion du rythme, le débriefing... C'est écrit clairement, avec du bon sens. Pas révolutionnaire pour les habitués, cela aura le mérite de guider et rassurer les meneurs en devenir. Un encart propose même des variantes au sempiternel « *que faites-vous ?* ».

Mais l'élément le plus utile de cette partie reste l'aide à la création du premier scénario, ce livre de base n'en contenant qu'un très court, d'une heure trente de jeu environ. Il faudra irrémédiablement passer à l'écriture de ses propres scénarios ou se procurer les autres ouvrages de la gamme (*Recueil de scénarios* ou *Maudit*, la campagne d'initiation). Se poser les bonnes questions pour construire une intrigue dynamique et réfléchir aux motivations des antagonistes font partie des éléments explicites. De quoi aider à se lancer.

Jouer toutes les ambiances

COC a l'ambition de vous faire jouer tous les styles sur une période de deux siècles. Pour ce faire, des chapitres dévoilent les secrets de plusieurs genres liés à l'époque contemporaine. L'épouvante est une ambiance difficile à mettre en place, il faut réussir à instaurer une tension palpable en jeu. La règle des points de Choc permet de simuler ce qu'on aurait pu appeler la

santé mentale, l'impact psychologique d'événements traumatisants sur vos personnages. De plus, des éléments de chronologie des années 1890 à 1930, sur les rituels et le mythe de Cthulhu, offrent un peu de *background* pour jouer cette atmosphère.

Si vous préférez le pulp, à l'inverse, le personnage aura des caractéristiques de *badass* et des points de récupération, ce qui lui permettra entre autres d'ignorer une blessure grave ou d'utiliser les points de chance pour simuler une poussée d'adrénaline. Des points de mana offrent la possibilité d'intégrer de la magie du type des voies de *CO Fantasy* avec des profils comme l'exorciste, l'alchimiste...

Pour l'ambiance post apocalypse zombie, des règles malines gèrent les ressources : points de provisions, de munitions et de transport. Ainsi, trouver des ressources devient un véritable élément de survie et l'encombrement a alors du sens. Les règles de combat intègrent alors la notion de bruit, le fait de viser la tête et plusieurs types de zombies façon *Left 4 dead*.

Les morts-vivants vous laissent de marbre ? Vous préférez la vodka martini au shaker et pas à la cuillère ? Pas de souci, les Voies de l'espionnage sont là pour vous, et la panoplie de gadgets aussi. Mais cette ambiance de jeu va avec l'option point faible : ce sont vos failles qui font de vous un héros (James chéri, ne serait-ce pas là votre douzième vodka martini de la matinée ?). Des règles d'infiltration, de défi, de renseignement, de séduction et de poursuite accompagnés de tables aléatoires variées affinent ce genre.

Bon, les humains c'est sympa mais si je préfère avoir des pouvoirs : des règles gèrent les surhumains (anges, démons, êtres féeriques, loups-garous, vampires, mutants), que le groupe soit mixte ou pas. Il est possible de faire du *Monde des ténèbres light*, du *INS/MV* ou du *X-men* avec cette boîte à outils.

L'anticipation cyberpunk est aussi prévue avec une aide au jeu sur la cybernétique et les implants, mais aussi dans le monde virtuel : bienvenue dans la matrice. Pour chaque ambiance, des Voies particulières sont proposées, parfois des profils et du matos, mais également des options de jeu incluses comme moins de points de vie dans un cadre épouvante par exemple. Cette partie du livre de base justifie à elle seule l'achat de *COC* pour sa clarté et sa polyvalence. Le mélange des genres, improbables mais possibles en jeu de rôle est même envisagée. L'introduction des races de *CO Fantasy* couplées aux règles de cyberpunk créent un univers *Shadowrun* aux règles beaucoup plus simples pour des débutants. Des créatures, des PNJ et des règles pour en créer sont fournies, ainsi qu'une méthode rapide pour créer des rencontres. À vous d'affronter des cultistes, des vampires ou un gang d'elfes augmentés très énervés.

Fais chauffer les dés

Les règles sont intégrées, les fiches de personnages remplies, il est temps de jouer. Si vous êtes débutant, un scénario d'introduction très court, 90 minutes environ, est proposé. Si vous êtes déjà rôliste, passez votre chemin, ce n'est pas intéressant et allez plutôt préparer une bonne intrigue pour vos joueurs et joueuses. Avec 320 pages couleur joliment illustrées et une couverture rigide, c'est un bel objet que cette édition de *COC*, mais elle a conservé un format *mook* comme *Casus Belli* pour être emportée partout. Le côté boîte à outils et le choix de classer les différentes ambiances rend l'utilisation du livre facile et pratique, même s'il n'y a pas d'index. Les campagnes qui sortent en parallèle compléteront cet ouvrage si vous ne vous sentez pas prêts à écrire vos propres intrigues.

Nathalie Zema



J'aime :

- + La version moderne d'un jeu accessible à tous.
- + Un système simple qui a fait ses preuves.
- + Toutes les ambiances contemporaines jouables.

J'aime moins :

- Le scénario fourni n'est vraiment que pour de l'initiation.



Fiche technique

Éditeur • Les Douze Singes

Matériel • Un livre de 320 pages à couverture rigide, format US Letter

Prix constaté • 50 €

CTHULHU HACK | CAMPAGNE (VF)

L'AFFAIRE DELUZE

Une campagne de folie

Quand le fond rattrape la forme, voici une campagne dont l'histoire aurait déjà bien sa place parmi les ouvrages du mythe.

Plus de trente ans après sa création, l'affaire Deluze est enfin publiée officiellement. Initialement conçue pour l'éditeur *Jeux Descartes*, elle aura bénéficié d'un excellent bouche-à-oreille et d'une distribution sous le manteau forgeant sa légende. Elle sort aujourd'hui chez les *XII Singes*. Mais est-elle à la hauteur de sa réputation ?

Le mythe

Revenons aux sources du mythe. La campagne *L'affaire Deluze* a été écrite par Thierry Crouzet en 1986 pour être jouée dans *L'appel de Cthulhu*. Contactant *Jeux Descartes*, l'éditeur de l'époque, pour une publication officielle, celle-ci se verra refusée poliment. Dix ans plus tard, la célèbre boutique parisienne Phénomène J, dirigée par un des co-auteurs de la campagne, écoulera sous le manteau un premier tirage de 150 exemplaires, puis un deuxième. En tout, ce seront 250 exemplaires qui se vendront en près de deux ans.

Resté loin du jeu de rôle, Thierry Crouzet apprend au début des années 2000 que certains tirages se vendent à prix d'or sur des sites de vente en ligne. Visant à casser la spéculation, une nouvelle impression de 100 exemplaires est alors réalisée. Celle-ci s'écoulera très vite laissant paraître un peu partout des critiques positives.

Ce n'est qu'en 2014 que la campagne refait surface, lorsque Thierry Crouzet

rencontre Franck Plasse, un des fondateurs des éditions *XII Singes* qui abordera l'envie de publier cette campagne dans son giron. Devant le refus des éditions *Sans Détour*, propriétaire des droits de *AdC*, de coéditer la campagne, la décision est prise de propulser celle-ci par le système de jeu maison des *XII Singes* : *Cthulhu Hack*. *L'affaire Deluze* devient par la même occasion le fer de lance de *Dark Monkeys*, la nouvelle collection à visée plus mature de l'éditeur.

Piratage de Cthulhu ?

Les personnages sont régis par trois principes : les archétypes, les sauvegardes et les ressources. Les archétypes sont des squelettes de personnages favorisant une des sauvegardes alors qualifiée de « *primaire* », octroyant des avantages lors des montées de niveau. Les archétypes ne sont pas obligatoires mais ils facilitent grandement la création de personnage.

Les sauvegardes sont issues des six attributs qui définissent les personnages (force, dextérité, sagesse, constitution, charisme et intelligence). Les ressources, sont de trois types : santé mentale, matériel et investigation. Le matériel regroupe les équipements essentiels aux personnages (armes, nourriture, soins) et l'investigation est divisée en deux sous-catégories : torche et bagou. Ces deux dernières catégories sont la recherche/TOC et l'éloquence/baratin.



Le financement participatif

La campagne a été financée en juin 2018 sur la plateforme *Game On*. Les chiffres étaient excellents. 279 souscripteurs, 43 942 € récoltés, 16 paliers atteints, 1 palier social débloqué, 13 boutiques partenaires. Un beau lancement pour l'éditeur.

Des dés ?

Les attributs sont identiques à ceux de *Dungeons & Dragons* et leur valeur maximum est de 18. Contrairement à son aîné, nul besoin d'utiliser un modificateur. Lorsqu'un test de sauvegarde est nécessaire, on jette un dé 20 sous l'attribut correspondant et, si le résultat est inférieur à la valeur, le jet est réussi.

Les ressources quant à elles sont caractérisées par un type de dé différent

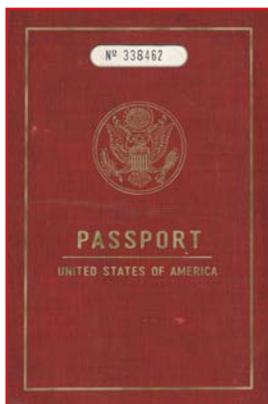
dans l'ordre décroissant (D12, D10, D8, D6, D4). Lorsqu'un test de ressource est nécessaire, on jette le dé correspondant à celle-ci. Sur un résultat de 1 ou 2, la ressource passe directement au dé inférieur. Lorsqu'un dé 4 donne un résultat de 1 ou 2, la ressource est considérée épuisée et ne sera plus utilisable jusqu'à la fin de partie. Un test de ressource est toujours effectué après l'avoir utilisée.

Dans le cadre de la santé mentale, chaque changement de dé occa- ➔



La pochette indispensable

Pour une meilleure immersion, il est possible d'acheter auprès de l'éditeur une pochette contenant toutes les aides de jeu de cette campagne ainsi que des passeports de personnages. Avec son tarif modique et au vu des coûts d'impression, l'investissement est plus qu'intéressant. À noter qu'un pack regroupant le jeu et les aides est également disponible.



sionne une folie passagère. Si le test sur un dé 4 venait à échouer, cela signifiera la folie permanente sans rémission pour le personnage en question.

Simple et stressant

Le système *Cthulhu Hack* est aussi simple que cela. La gestion simplifiée des ressources facilite une liste d'inventaire parfois fastidieuse mais laisse une dose d'aléatoire qui stressera plus d'un joueur, et pourra parfois occasionner des frustrations, notamment sur des jets de bagou.

Bien sûr, le système est modulable, avec de nombreux petites règles optionnelles permettant d'ajuster le niveau de difficulté selon le type de partie souhaité ou l'expérience des joueurs. Une sélection de variantes est d'ailleurs proposée avec le livret de règles vendu séparément. Par exemple, il est possible de gérer les points de vie des personnages comme des dés de ressources, donnant de cette façon un côté plus aléatoire et *pulp* aux scénarios.

Le but avoué est d'avoir la possibilité de créer et jouer des personnages de la manière la plus intuitive et rapide qui soit. Pour jouer dans un univers comme *Cthulhu*, c'est un peu la possibilité pour le MJ d'occire et faire interner les personnages sans aucun scrupule, les remplaçant pouvant être vite créés et intégrés.

Voyage Voyage

L'entrée dans le scénario se fait de manière plutôt brusque, mettant rapidement les joueurs en train et dans l'action. Les PJ capteront par inadvertance une transmission télépathique qui induira chez eux une volonté forte de retrouver et aider un certain professeur Deluze. Une manière un peu brutale, certes, mais complètement assumée et justifiable, et laissant peu de doutes quant à la démarche à suivre.

La première partie de la campagne se déroule principalement aux États-Unis,

celle-ci obligera rapidement les joueurs à parcourir le monde pour comprendre ce qui se cache derrière cet enlèvement. Mexique, Australie, France et même Île de Pâques ne sont qu'une partie des destinations qu'auront à rejoindre les joueurs. Sans compter les étapes optionnelles capables d'allonger de façon conséquente les trajets.

Si le trajet est long, il faudra que les joueurs fassent attention à ne pas se perdre sur de fausses pistes ou encore à éviter de tomber dans les mains d'une des différentes factions aux intérêts contradictoires. Les auteurs ont choisi en effet de ne pas faciliter la tâche des joueurs et il faudra parfois faire preuve d'intuition pour déceler les indices importants des autres, à travers les aides de jeux fournies.

Paperworks

Parlons justement des aides de jeux. Réalisées avec talent par Maxime Plasse, on en dénombre plus de 130 à pouvoir être distribuées aux joueurs. Coupures de journaux, cartes, rapports médicaux, télégrammes, photos ou encore manuscrits, la diversité et la quantité de ces documents ne rend que plus grande l'immersion dans la campagne et la recherche d'informations plus palpitante encore. En effet, certains indices sont dissimulés et nécessitent de recouper certains documents pour trouver une piste valable. Un vrai jeu dans le jeu. Une réussite que le financement participatif réussi a permis de matérialiser.

Héritage

S'il est possible de jouer avec un personnage créé de toute pièce, *Casus* ne saurait trop vous conseiller de débiter avec les personnages pré-tirés. En effet, le *background* de ceux-ci intègre une proximité avec le mythe qui justifie à elle seule l'implication des PJ dans la campagne. De plus, nombreuses seront



les occasions de changer volontairement de personnage ou non qui permettront assez vite aux joueurs de varier les plaisirs. Grâce au système de jeu, la création rapide des personnages permettra d'intégrer facilement en cours de route un remplaçant à même de poursuivre la quête du personnage défunt.

Soyons honnêtes, *l'Affaire Deluze* est une campagne plutôt dure et exigeante, et la sensation d'avoir une épée de Damoclès au-dessus de la tête devrait suivre les joueurs tout du long de leurs aventures. Allié au système *Cthulhu Hack*, un MJ un peu rigide pourra donc facilement sanctionner radicalement les dérives et errances d'un groupe sans crainte de couper court à l'histoire.

By the book

Le livre, plutôt massif, est divisé en six parties. La première, consacrée à l'introduction, décrit l'univers et le déroulé général de la campagne, ainsi que les pré-tirés. Intercalé avant la seconde, *Les Amis du train*, une nouvelle de Thierry Crouzet créée pour l'occasion décrit la campagne telle qu'elle devrait se dérouler de façon « idéale », du point de vue d'un protagoniste récurrent. Un ajout intéressant puisqu'il fait découvrir au MJ une sorte de correspondance

que pourraient avoir à tenir ses joueurs, et les attentes du protagoniste en question. Cela donne par la même occasion des pistes de *gameplay* si cela devait s'avérer nécessaire.

Suivent alors les quatre parties proprement dites du scénario. Ces parties demanderont toute l'attention du lecteur. Si la présentation est logique, certains embranchements nécessiteront d'être bien anticipés sous peine de ralentir le cours de la partie. Ces chapitres sont divisés en section plus courtes selon les lieux ou événements à jouer. En fin de section, un résumé des pistes et un rappel des enjeux de la séquence.

Enfin la dernière partie présente les ajouts réalisés au système *Cthulhu Hack*. En incluant la magie verte et un récapitulatif de sorts pouvant être appris et trouvés dans divers ouvrages au cours de l'aventure, ce sont une quinzaine d'éléments qui permettront de renforcer le pouvoir des joueurs ou de leur faire perdre l'esprit, voir les deux ensemble.

Conclusion

Si la campagne est exigeante, elle vaut largement l'investissement nécessaire pour la jouer. Le matériau est plutôt dense et demandera du temps pour être digéré. Que ce soit le temps de lecture pour le MJ ou encore la durée de jeu, vous ne devriez pas être déçu par son originalité et la multitude de détails et références autant au mythe qu'aux cultures de l'imaginaire.

C'est l'occasion pour tous de se confronter à une campagne dont la réputation justifiait largement l'attente, et les participants de la campagne de financement ne s'y sont pas trompés (voir en marge). Le résultat a permis à une campagne-fleuve exigeante de voir enfin la lumière. Vous pouvez vous jeter dessus puis la ranger sous clef juste à côté de votre *Nécronomicon* préféré.

S.L.M.

J'aime :

- + Une campagne au long cours.
- + Les aides de jeu.
- + Enfin une édition à la hauteur de sa réputation.

J'aime moins :

- Une forte difficulté.
- Une exigence certaine.





Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum
Auteurs • Simon Stålenhag,
 Nils Hintze
Matériel • Livre en couleurs
 à couverture rigide de
 190 pages
Prix constaté • 39 €



TALES FROM THE LOOP

The Kids are all right

Multi récompensé lors de la GenCon 2017 et récompensé par le Graal d'or 2019 de la meilleure création internationale à Cannes, que vaut donc ce jeu venu tout droit du fin fond de la Suède ?

L'aventure du point de vue d'un enfant est toujours épique, tant l'étrangeté du monde des adultes peut paraître déroutante. Placez alors vos joueurs dans une Uchronie saupoudrée de SF, ajoutez une touche graphique importante, secouez fort et vous obtenez Tales from The Loop.

Mais qu'est donc ce jeu ? *Tales from The Loop* est l'adaptation rôlistique de l'univers du même nom créé par l'artiste suédois Simon Stålenhag. Initialement seulement visible sur internet, les peintures numériques de l'artiste ont été publiées sous la forme d'un *art book* par *Design Studio Press* en 2015. Ce fut l'occasion pour l'auteur d'accompagner ses illustrations de textes détaillant plus profondément son univers.

Nom de Zeus !

Les toiles de l'artiste suédois décrivent principalement les vastes panoramas du pays des 1000 lacs dans lesquels se déplacent de jeunes enfants à la rencontre de machines et créatures improbables. En effet, l'univers du Loop est une uchronie des années 80 dans laquelle les véhicules peuvent voler grâce à une technologie d'origine russe et certaines machines, d'apparence humanoïde ou non, effectuent des tâches en toute autonomie. Et le *Loop* dans tout ça ? Sous cette appellation un peu étrange se cache en fait un gigantesque accélérateur de particules construit à la

fin des années 60 sous les îles du lac Mälär.

Simon Stålenhag approfondira par la suite son univers lors de la publication d'un second *art book* nommé « *Things from the Flood* ». Beaucoup plus sombre, ce dernier décrit le même environnement mais dix ans plus tard autour d'un Loop finalement éteint et déserté. Un troisième volume, « *The Electric State* » suivra, nous faisant parcourir, à la suite d'une jeune fille et son compagnon robot, une Amérique jonchée de ruines et de déchets High-Tech.

Matériel

Commençons donc par parler du matériel. Le livre de base est plutôt sobre dans sa présentation, affichant seulement le titre et le sous-titre, laissant une grande place à l'illustration en incluant un angle coloré en orange (reproduit à l'identique sur tous les ouvrages de la gamme). Cette couleur orange « *vintage* » sera omniprésente dans tout l'ouvrage jusque dans le signet en tissu. La mise en page est rayonnante de clarté et propose une lisibilité exemplaire, sans doute grâce aux nombreuses illustrations réparties dans le livre. La place importante de ces magnifiques illustrations de Simon Stålenhag offre d'ailleurs une immersion plus importante pour le lecteur, tout en permettant une lecture plus aérée. On regrettera cependant la répétition en



intérieur des cartes des régions suédoises et américaines, déjà présentes sur les pages de garde.

Le sommaire et chaque début de chapitre rappellent tous les sujets qui seront abordés dans ce dernier. L'ouvrage présente ainsi l'univers du Loop en Suède et sa version américaine, les règles qui régissent le jeu puis un environnement mystérieux et pour finir une grande campagne en quatre actes. Tous les scénarios sont jouables indifféremment en Suède ou aux États-Unis et, afin d'aider à l'immersion, les noms ou acronymes permettant de jouer dans le Loop américain sont précisés entre crochets orange. Toujours pour favoriser l'immersion, des références à la pop culture des années 80 sont présentes sous formes de post-it à travers tout le livre, énumérant aussi bien des groupes musicaux que des séries tv ou encore nos premiers jdr.

Les mondes engloutis

Le jeu se déroule donc en Suède, dans la région du lac Mälär, dans des années 80 proches de celles que les quadra-

généaires ont pu connaître. À quelques (gros) détails près cependant, une technologie tout droit venue de Russie nommée « *effet magnétrine* » permet à de nombreux véhicules de voler, et il n'est pas rare de croiser des systèmes autonomes équilibrés plus communément appelés robots. Et surtout le Loop. Cette gigantesque infrastructure souterraine gérée par une entreprise d'État créée pour l'occasion a permis de générer des emplois pour toute la région et rare sont ceux qui n'y travaillent pas de près ou de loin. Cette entreprise, et tous les secrets des recherches classées confidentielles, alimentent toutes les rumeurs les plus folles (parfois à raison) quand elles n'influencent pas la vie quotidienne des autochtones. Ce contexte technologique pourrait laisser penser que *Tales from The Loop* est un jeu de science-fiction, il n'en est rien puisque la thématique est bien celle de l'enfance, de ses amitiés et conflits. Profondément ancré dans la vie de tous les jours, *Tales from The Loop* propose en réalité un univers cohérent où de jeunes enfants sont confrontés au fantastique et aux aléas des expériences scientifiques folles et improbables. À un âge où toute sortie →

Tableaux

L'œuvre de Simon Stålenhag a connu un pic de popularité suffisant pour que *Tales From the Loop* et *The Electric State* soient actuellement à l'étude pour des adaptations sur écran pour notre plus grand plaisir. Le premier a déjà été confirmé par Amazon en mode sériel et le second sera sans doute au format filmique dans les mains des frères **Russo** et d'**Andy Muschietti**, sans que nous n'ayons plus de détails à l'heure actuelle.



de la maison familiale est déjà synonyme d'aventures, il faudra aux joueurs conjuguer environnement scolaire, vie de famille et grands mystères.

Gremlins

Le système de jeu est très simple, et pourrait presque être jouable par des enfants. Après avoir choisi un stéréotype donnant les grandes lignes de l'interprétation, les personnages sont caractérisés par quatre attributs (physique, technique, cœur et intelligence) et plusieurs compétences associées dont les valeurs oscillent entre 1 et 5. En fonction de l'âge choisi (jusqu'à 15 ans) pour l'enfant, les personnages bénéficient alors de quelques points de chance. La réussite d'une action dépendra du résultat d'un jet de d6 dont le nombre correspond au total de l'attribut et la caractéristique associée nécessaire. Dans la plupart des cas, il suffit d'obtenir un six pour réussir une action. Après un échec, il est possible d'utiliser un point de chance pour relancer les dés n'ayant pas fait six. Une difficulté plus ardue nécessitera plus d'une réussite.

Les personnages ne peuvent pas mourir mais subir des états. Au nombre de quatre, ceux-ci symbolisent les difficultés de la vie (contrarié, effrayé, épuisé et blessé) et infligent des pénalités sur les jets des enfants, rendant leurs actions plus difficiles. Affligé des quatre états, un enfant est considéré « *brisé* » et ratera toutes ses actions requérant un jet de dés.

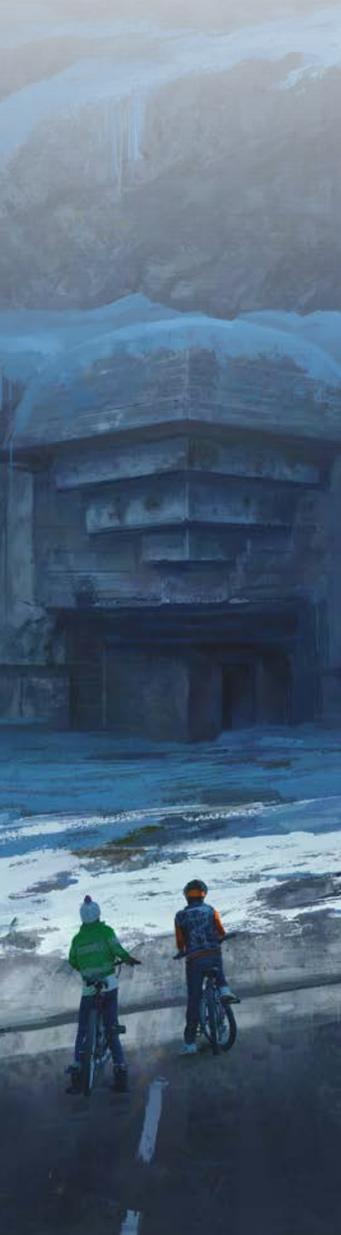
Très ancrés dans la vie de tous les jours, le jeu caractérise également les enfants grâce à des éléments de *background* qui seront utilisés en jeu, la motivation, la fierté, le problème et l'objet fétiche. Si la motivation symbolise ce qui incite l'enfant à partir à l'aventure, la fierté est ce qui lui permettra de se dépasser faisant bénéficier à l'enfant d'une réussite automatique. Le problème sera souvent d'ordre familial (père violent, mère absente...) et à surmonter lors du

scénario. Quant à l'objet fétiche, il octroie simplement un bonus lorsqu'il est utilisé. Le groupe de joueurs est également soudé par des liens définissant les relations entre chaque personnage (amitié, amour, antipathie).

Si les adultes seront toujours déconnectés de la réalité visible par les enfants, ne voyant dans leurs aventures que contrariété et perturbation des habitudes, certains seront plus ouverts et deviendront des « *socles* » pour les joueurs. Ces socles seront toujours à l'écoute des enfants et pourront leur procurer ressource et réconfort tout en offrant la possibilité de soigner les états dont ils souffrent. Une des particularités de Tales from the Loop est que ces éléments peuvent être manipulés à chaque fin de mystère. Les fiches de perso ne sont donc pas figées dans le marbre, permettant de montrer l'évolution des relations et amitiés, tellement fluctuantes à cet âge, ainsi que l'impact de l'aventure vécue sur la vie des enfants.

Chair de poule

Le jeu propose deux types de parties, les mystères et l'environnement mystérieux, qui peuvent être mixés entre eux pour plus de fun et de plaisir. Le mystère s'apparente à un scénario plus classique dans sa conception, avec une introduction, un développement et un dénouement. Pour une aide à la compréhension globale d'un mystère, parfois tentaculaire, chaque mystère est présenté sous forme de schéma regroupant les points de passage et les directions possibles. Le timing du scénario est souvent réglé grâce à un compte à rebours résumant l'évolution des actions d'un ou plusieurs antagoniste(s). L'environnement mystérieux quant à lui offre un ensemble de lieux répartis sur toute la ville et accessibles à tout moment, recelant chacun une diversité de petits mystères sans forcément de relations entre eux. Cette seconde présen-





tation favorise l'immersion dans l'environnement où chaque élément, chaque secret d'adultes, chaque nouveauté sont autant de possibilités d'aventures pour de jeunes enfants. Et le Loop en regorge énormément.

Choses étranges

On pourrait facilement penser que *Tales from the Loop* est un jeu opportuniste tentant de surfer sur la vague nostalgique initiée par la série *Stranger Things*, mais il suffit de regarder rapidement les dates de sortie de chacun des deux médias pour se rendre compte qu'encore une fois le hasard fait bien les choses. L'inspiration est plutôt à piocher du côté des productions cinématographiques de notre enfance. En effet, il ne sera pas rare de retrouver des éléments issues d'*E.T.*, des *Goonies* ou encore *Stand By Me*. Ces films seront tout autant d'inspiration pour retranscrire à vos joueurs l'ambiance ou encore utiliser des éléments pour un rebondissement ou un scénario.

Nostalgie

Tales from the Loop propose donc une plongée dans l'enfance étonnante et rafraîchissante qui sentent bon la nostalgie et les sweat Waikiki. Loin des schémas de confrontation habituels des jeux adultes, les aventures seront vécues à travers des yeux d'enfants dans un univers suffisamment étrange et original pour être dépaysant, que l'on choisisse de jouer en Suède ou aux États-Unis. La principale difficulté des joueurs sera l'interprétation d'enfants, nécessitant souvent d'être canalisés pour éviter les débordements. Avec son univers riche et son système de règles simple, le jeu offre à mon avis un point d'entrée accessible pour tout rôliste débutant ainsi qu'une pause bienvenue entre des batailles intergalactiques et de la destruction de serpents cracheurs de feu.

S.L.M.

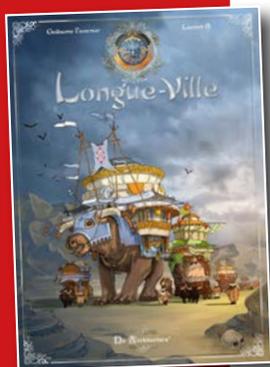
J'aime :

- + La lisibilité.
- + Un univers riche et cohérent.
- + La nostalgie.

J'aime moins :

- Quelques répétitions.





Fiche technique

Éditeur • De Architectura
Matériel • Livre format A4 167 pages couleur à couverture rigide
Prix constaté • 49 €

Austérión

Cet ouvrage abrite une carte qui permet de situer le trajet de la caravane, de Kizar à Farsan, sur un continent dénommé Austérión. Ce qui est particulièrement intéressant, c'est que sur la carte figurent Borth ainsi que Tahala. Donc on comprend immédiatement que Guillaume Tavernier est en train de développer à travers des zooms successifs la description d'un univers qu'on soupçonne cohérent, énorme et qui va sans doute être alimenté dans un futur proche par d'autres ouvrages décrivant de nouveaux endroits fantastiques. Tout cela donne très envie.

GÉNÉRIQUE (VF)

LONGUE-VILLE

Steppe by steppe

Le dernier ouvrage des éditions De Architectura, servi par le duo Guillaume Tavernier et Laurent B, décrit une cité ambulante, une caravane fantastique au cœur d'un territoire sauvage septentrional. Un voyage en soi.

Longue-Ville, la cité ambulante (LV) a vu le jour suite à un financement participatif mené en septembre et octobre 2018 sur la plate-forme *Game On* (361 participants pour plus de 22 000 € récoltés). En ce sens, la sortie du livre début mars 2019 confirme l'excellent rythme de sortie de l'éditeur. Après le *Artbook, Tahala, la cité des Aigles* et la *Seigneurie de Borth*, voici donc un quatrième ouvrage de création, construit autour d'une curiosité : une ville nomade, une grande caravane médiévale juchée sur des animaux fantastiques de taille gigantesque. L'ouvrage, du point de vue physique, se compose de 167 pages d'un beau papier texturé, bien épais et d'une couverture rigide à dos cousu au format A4, soit les mêmes dimensions que *Tahala*.

Structure du livre

Jusqu'à présent, les ouvrages de l'éditeur avaient été élaborés autour des plans de Guillaume Tavernier, ce qui est le point fort initial et la grande spécialité de l'illustrateur. LV en propose évidemment, et ils sont toujours aussi beaux, inspirants, en 3D isométrie ou en 2D « à plat », vus de dessus, mais il semble juste de dire que, cette fois, les plans viennent en illustration d'un propos et d'un projet qui leur préexistait sans doute et qui pourrait même s'en passer. Ce serait dommage mais envisageable. Ce qui n'était pas le cas

du livre précédemment cité. Le livre est conçu avec une double ambition, rappelle l'introduction : « *décrire la cité comme le ferait un guide touristique et servir de cadre d'aventure à vos histoires.* »

Du coup, cette véritable structure d'ouvrage confère vraiment une ambiance particulièrement réussie à la lecture de l'ensemble. On est transporté, au sens propre et figuré, l'exotisme est présent, le décalage fonctionne. La force première, c'est l'originalité du *setting*. Des villes dans le genre de la *fantasy*, on en a vu beaucoup. Des caravanes aussi hautes en couleur à travers les steppes septentrionales (pensez à la Mongolie sur notre planète), ce n'est pas si fréquent. Ensuite, les auteurs se sont attachés, dans les textes de Laurent B et dans les illustrations et plans, à un grand souci sinon de réalisme du moins de vraisemblance, de cohérence, surtout quand ils se sont aventurés sur des rivages fantastiques, avec des animaux de trait colossaux ou les pouvoirs psy du peuple des Taganoles qui gèrent la caravane. Ce souci de rendre le tout crédible fonctionne très bien et participe du plaisir à se plonger dans les personnages, les enjeux et le quotidien de la cité itinérante.

Dix chapitres décrivent la caravane elle-même, la traversée, le bivouac, la cité de départ, d'arrivée, la ville-étape, les régions traversées les plus intéressantes, les rites et coutumes des

Taganoles. Pas de long texte mais, à chaque fois, l'écrit va à l'essentiel pour rapidement se découper en faisant la part belle à des descriptions de PNJ, d'objets, textes d'ambiance, focus sur tel ou tel aspect de la cité. Point positif, le jeu de rôle n'est jamais perdu de vue et chaque détail sert d'inspiration ou d'aspérité dont le MJ peut se saisir pour créer du jeu. Par exemple, chaque PNJ est d'abord présenté par des « premières impressions », puis par un texte qui décrit ce qui est connu de lui, avant de s'attarder sur un mystère qu'il porte. Facile à utiliser.

Le contexte pour jouer

Les bonnes idées ne manquent pas. Les kazmoths, ces titans sur lesquels sont harnachés de véritables palais mais aussi les fâlteqs, bipèdes de trois mètres de haut que montent les éclaireurs, sont les deux espèces les plus remarquables d'un bestiaire spécifique à la région. L'artisanat local, avec ses mystères et sa part de fantastique, est également très intéressant. Le passage par les montagnes de la Crête du dragon, les accords secrets ou les rivalités entre la caravane et les peuplades locales, humaines ou non, proposent de nombreuses pistes pour des aventures que les PJ devront gérer.

D'ailleurs les trente dernières pages du livre regroupent le matériel dont peut directement se saisir le MJ pour ses parties. D'abord, deux tableaux qui recensent clairement les amorces de scénarios distillées dans les nouvelles d'ambiance, puis les secrets des PNJ, le tout classé et résumé. Pratique. Enfin, les quinze dernières pages du livre sont consacrées à un scénario, *La Menace Maltoth*. Le propos est classique mais efficace : un peuple indigène attaque la caravane, les PJ vont devoir retrouver les otages et si possible comprendre



pourquoi cette tribu d'ordinaire pacifique est passée ainsi à l'action pour résoudre au mieux l'affaire.

Comme toujours avec les ouvrages de *De Architectura*, la qualité est au rendez-vous mais le côté générique – donc vierge de toute référence à un système de jeu – oblige le MJ à faire ses devoirs, à mettre en musique les infos techniques. De même, au-delà du scénario d'introduction, cela demande un peu de bouteilles pour saisir les perches tendues pour partir à l'aventure et mettre sur pied sa propre campagne. Pour certains MJ, le processus fait partie intégrante du plaisir du JdR, pour d'autres qui aiment vraiment le prêt-à-jouer, cela pourra constituer un frein.

En revanche, il est très facile d'imaginer intégrer Longue-Ville dans n'importe quel *setting* officiel ou maison, et la lecture du livre donne très envie de le faire. C'est bien là l'essentiel.

Thomas Berjoan

J'aime :

- + La poésie et la cohérence de l'ensemble.
- + Les visuels, plans et illustrations.
- + L'organisation des infos pour faciliter l'usage en jeu.

J'aime moins :

- Le travail qu'il reste à mener avant d'y jouer longtemps.
- Un meilleur succès sur le financement aurait permis sans doute un prix inférieur.





Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Boîte remplie à ras bord.

Prix constaté • 49,90 €



BOÎTE D'INITIATION (VF)

CHRONIQUES OUBLIÉES CTHULHU

Tout pour débiter

La toute nouvelle boîte d'initiation de Chroniques Oubliées vous propose de découvrir l'univers de Cthulhu.

Quand on parle de Cthulhu, on ne sait pas toujours où on met les pieds : de l'horreur, du gore ou de l'aventure. Et si on regarde bien la (magnifique) couverture de cette boîte, on sait déjà que les créatures du mythe ne devront pas trop frimer quand même : un monstre volant est en train de se manger une bonne rafale de Thomson. Le ton est donné et il est définitivement *pulp* ! Et franchement, ce n'est pas pour me déplaire, ayant toujours eu du mal avec la version de Cthulhu très Lovecraft avec portes qui grincent et personnages fous au bout de deux heures.

On peut assommer un ours avec !

Avec quoi ? Mais avec le contenu de la boîte bien entendu ! Hormis les 4 livrets dont nous reparlerons en détails ci-dessous, le reste du matos est du genre solide de chez solide. Plateau de jeu pour marqueurs effaçables d'une épaisseur hallucinante, paquet de fiches de personnage en couleur, Personnages prêts à jouer sur fiche cartonnée, cartes représentant les différentes voies, silhouettes avec les socles qui vont bien, écran de maître de jeu complet et les dés (ah, il n'y en a que 6, il n'y a pas le d10 de dizaine, on ne va pas en mourir).

Les bases : les règles

Je n'ai pas encore eu la chance de dire tout le bien que je pense du système de jeu *Chroniques Oubliées*. Eh bien c'est

désormais le cas : on y trouve la base solide de l'OGI sans la lourdeur de certains mécanismes. Évidemment, on y perd en personnalisation mais, dans le cas de *CO Cthulhu*, on y trouve tout ce qui fait l'univers de Cthulhu, le pulp en plus (pilotage d'avion ou d'autres véhicules bizarres, par exemple). Du coup, en mixant toutes les voies et les caractéristiques (ah, d'ailleurs, la Sagesse est remplacée par la Perception, bonne idée !), on peut vraiment composer son personnage comme on le souhaite.

Pour ce qui est du système de jeu, c'est du classique (1d20 + modificateurs divers, mais surtout de caractéristique pour atteindre un seuil donné) mais cette version Cthulhu propose en plus un système qui va gérer la perte d'équilibre mental et la folie. Cette originalité ne dispense cependant pas l'auteur de nous proposer aussi un système de combat qui tache (surtout avec les résultats max au dé que l'on relance) ainsi que des propositions pour les poursuites et l'investigation. Dans ce dernier cas, on est plus dans le rôle (où et comment je cherche un indice) que dans le jet de dé (le syndrome du « *jet raté, tu ne trouves rien même si ça vient bloquer tout le scénario* » est évité). Bref, on se rend compte rapidement que le système a été testé, et tous les conseils donnés le sont par quelqu'un qui sait de quoi il parle. Dans un monde de systèmes de jeu souvent riches et complexes mais qui n'ont pas subi un véritable baptême du feu, cela fait du bien !



En résumé : un système simple et éprouvé accompagné d'un système de création de personnage qui permet vraiment de créer un avatar différent de celui du voisin.

Le bestiaire

Alors ici, mon avis est plutôt mitigé. Le bestiaire est superbement illustré mais je n'aurais pas fait le choix de traiter si peu de monstres (17 quand même) avec autant de détails. J'aurais essayé de faire plus court pour constituer un bestiaire utilisable en tant que supplément « *standard* ». Que l'on se comprenne bien : pour une initiation, ce livret est parfait mais pour aller plus loin, il est trop juste. Pour ce qui est des adversaires humains et autres animaux (28 au total), on est sur du survolé mais assez exhaustif, je préfère. Par contre, les gars, les caractéristiques du bison, sérieusement ? À moins qu'il soit utilisé dans le 4^e livret... Mais je ne sais pas, j'en doute.

La campagne... Septembre Rouge

Il est toujours difficile de critiquer un scénario ou une campagne sans rien révéler de son contenu, mais je vais quand même essayer. Déjà, l'aspect *pulp* et aventure du jeu est parfaitement retranscrit ici. Le paranormal arrive petit à petit et les scènes d'action sont parfaites pour « *entrer* » dans le jeu. Ajoutons aussi que la campagne est très riche et complète, balayant tous les « types » de scénarios qu'on envisage pour ce jeu. Enquête, poursuites, investigations, lieux mystérieux et...

Plus encore. Le maître de jeu débutant est aussi parfaitement accompagné durant l'aventure avec des encarts au cas où les joueurs dévient de l'intrigue principale ou ratent un élément important. La remise « *sur la piste* » sera ainsi facilitée. La construction et la réalisation de cette campagne permettent de se rendre compte que débutant ne rime pas toujours avec limité (d'ailleurs ça ne rime pas en fait) et même des joueurs expérimentés peuvent se laisser tenter.

Ce sera la surprise : De si beaux esprits

Là, je vais vous avouer mon incompetence : je compte jouer ce bonus ajouté lors du financement participatif, je ne l'ai donc pas lu. Il est écrit par Maxime Chatam alors je ne sais pas pour vous, mais moi je suis plutôt confiant ! On me murmure dans l'oreillette qu'il est jouable en une soirée et qu'il fait 24 pages.

Conclusion

Cette boîte est parfaite pour initier à l'univers de Cthulhu mais aussi et surtout pour initier au jeu de rôle tout court. La campagne n'est pas du tout « *simpliste* » et évite tous les écueils habituels des boîtes de ce genre (souvent un arrière-goût de pas assez). Hormis le bestiaire un peu trop limité à mon goût, le maître de jeu débutant pourra même aller plus loin et commencer à écrire ses propres aventures avec tout le matériel fourni. La charte graphique est aussi remarquable par sa qualité et son homogénéité (très important pour « *entrer* » dans un univers, quel qu'il soit).

Croc

Ben alors ? Elles sont où les caracs ?

Lors de la campagne, au premier combat, le maître de jeu débutant pourra avoir du mal à appréhender les caractéristiques de l'adversaire des joueurs. Et pour cause, il a malheureusement été oublié. Avec les profils fournis dans le jeu, un maître de jeu « *classique* » pourra improviser mais, pour les débutants, vous pouvez utiliser les valeurs qui suivent :

Les terroristes

NC 1

FOR +2 **DEX** +2 **CON** +1

INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

Init 15 **DEF** 12 **PV** 12

Couteau +4 **DM** 1d4+2

Pistolet

lourd (20 m) +4 **DM** 1d10

J'aime :

- + Le jeu « *clef en main* » mais qui va plus loin.
- + L'ambiance *Pulp*.
- + La qualité graphique de l'ensemble.

J'aime moins :

- Un profil manquant (mais c'est réglé !).
- Seulement 2 scénarios (dont une campagne quand même).
- Le bestiaire limité.





Fiche technique
Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • 168 pages en couleurs, couverture dure
Prix constaté • 34,90 €

Le MJ de Role'n'Play

Julien Dutel, l'auteur de ce supplément, est également le Meneur de jeu de l'émission *Role'n'Play*, qui propose des parties filmées de JdR avec des comédiens à la table. Si vous ne connaissez pas, foncez lire l'interview page 244 et surtout tapez « *Role'n'Play* » dans n'importe quel moteur de recherche ou directement sur la chaîne YouTube de l'émission et découvrez les vidéos !

HÉROS & DRAGONS | SUPPLÉMENT (VF)

LES CINQ ROYAUMES

De brumes et d'horreurs

Avec cet ouvrage, l'équipe de BBE tente un beau pari, celui d'une proposition low-fantasy complète pour Héros & Dragons, incluant les ajustements techniques nécessaires et un contexte spécialement écrit pour épouser ce style de récit.

Cet univers de Julien Dutel est né dans les pages de *Casus Belli* à travers des scénarios. La précommande participative a permis à l'éditeur de proposer à l'auteur – désormais MJ célèbre de l'émission de parties de JdR filmées *Role'n'Play* (voir marge) – de développer l'intégralité du potentiel de ce royaume dans un ouvrage indépendant. On plonge, c'est parti !

Une mécanique de jeu recadrée

On ne joue pas dans le Gwynndaer, la terre des vents, comme dans un univers donjonnant standard : si l'action et l'aventure sont toujours au rendez-vous, bon nombre d'habitudes sont bousculées afin de proposer une expérience de jeu plus proche de Westeros (le monde du *Trône de fer*) que de Faërun ou de Golarion, univers classique des jeux motorisés par le plus vieux et célèbre des JdR. Pour cela, les règles du jeu sont largement mises à contribution : moins de classes de PJ disponibles (adieu magiciens, sorciers et autres paladins), disparition des peuples non-humains, refonte complète de la mécanique de PV (pour rendre les personnages-joueurs expérimentés plus vulnérables) et mise en avant d'un système de rituels mystiques tout droit sorti des *Arcanes Exhumées* de la troisième édition de l'ancêtre.

Même les classes épargnées par ce droit d'inventaire se retrouvent bouleversées. Ainsi le Druide, le Rôdeur et le Barde, pourtant parfaitement dans le ton celtique des 5 Royaumes, sont présentées dans des versions alternatives sans magie. Dans l'ensemble, tous les choix effectués par l'auteur sont judicieux et orientent les règles de *Héros & Dragons* dans la bonne direction : c'est une belle démonstration de ce qu'on peut obtenir en bricolant l'OGL cinquième édition. Pour ce qui est de la réalisation technique stricto-sensu, le travail aurait toutefois mérité d'être plus épuré : le système de PV n'est pas très intuitif ni ergonomique et certaines nouvelles capacités de classe sont lourdes à mettre en place : les joueurs très à l'aise avec les mécaniques denses retrouveront plus facilement leur petits dans tous ces ajustements. Néanmoins, l'esprit est bon et donne des pistes pour qu'un MJ mette en place sa propre relecture de *Héros & Dragons* et des autres jeux issus de l'OGL cinquième édition.

Une ambiance marquée

L'auteur des *5 Royaumes*, Julien Dutel – pilier des équipes de création de BBE – a pris un soin tout particulier à appuyer l'ambiance sombre de son univers bas-fantastique. Ainsi la des-



cription du contexte est-elle très évocatrice, avec notamment un soin apporté à la langue et au vocabulaire : on se projette très facilement dans ce pays gris et venteux, et ce d'autant plus que les références les plus évidentes (Tolkien, Martin, Sapkowski) sont parfaitement assumées et que le tout est servi par une série d'illustrations très efficaces, tout en sobriété. En un peu plus d'une trentaine de pages, un *gazeteer* complet des cinq royaumes est donc brossé et permet de se faire une idée précise du type de récit qui va pouvoir être joué dans ce contexte. Toutefois, il est important de souligner que l'ouvrage n'a pas pour vocation d'entrer dans les détails et intrigues de la terre des vents : la description est une esquisse, dense et fonctionnelle, mais une esquisse tout de même. Si vous souhaitez avoir réellement un contexte clef en main (avec secrets et factions exposés clairement) il faudra attendre un éventuel suivi de gamme.

C'est la principale limite de ce supplément qui est avant tout la présentation d'une campagne, le contexte ayant pour fonction essentielle de lui servir de décor. Néanmoins, un meneur de jeu imaginatif ou doté des bons outils, comme ceux proposés dans le deuxième volet du triptyque *H&D* et issus de la même plume que les *5 Royaumes*, aura de la matière pour travailler.

La mort en héritage

Cette grande campagne représente à elle seule la moitié de l'ouvrage, c'est donc la sensibilité du meneur à ses thèmes et à sa construction qui déterminera largement la pertinence de l'achat du supplément les *5 Royaumes*. *La Mort en héritage* est une campagne sombre, pesante et riche d'une ambiance soignée : on y retrouve complètement le projet de l'auteur, axé sur le bas-fantastique, l'horreur et le danger permanent. On pourra même aller jusqu'à dire que certains passages, proprement glaçants, réserveront cette intrigue à un public averti. Ceci posé, ce qui la caractérise peut-être le plus est sa structure que l'on pourrait qualifier de cinématographique : cette campagne est une « route vers l'aventure » très directive, avec des immunités scénaristiques (pour certains PNJ) et de nombreux passages obligés. Beaucoup de tables de jeu de rôle se retrouveront dans ce type de proposition mais, pour d'autres, cela risque d'être un véritable problème : les amateurs de bac-à-sable ou de narration très ouverte, par exemple, se sentiront probablement trop fortement contraints par les chaînes qui unissent ces cinq scénarios.

Jean-Baptiste Durand

Transparence

Le lecteur attentif remarquera que l'auteur de ces lignes est remercié par l'auteur dans les premières pages des *5 Royaumes*. En effet, une relecture du projet avait été effectuée aux tout premiers stades de l'écriture du chapitre consacré à la terre des vents. Malgré ces conditions un peu particulières liées à la taille, finalement très restreinte, du milieu des auteurs de jeu de rôle, la critique du produit final a été effectuée avec un souci constant d'impartialité.

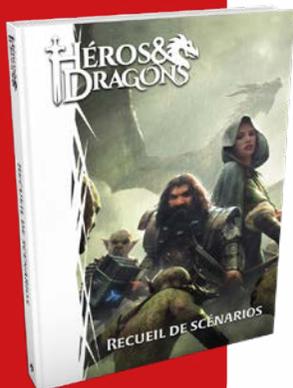
J'aime :

- + Le souci de l'ambiance.
- + La charte graphique, toute en sobriété.

J'aime moins :

- L'absence des secrets de l'univers.
- Le volet technique, parfois pesant.





Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • 138 pages en couleurs, couverture dure

Prix constaté • 34,90 €

Et les illustrations ?

Si les ornements graphiques sont rares, ils sont d'un niveau global tout à fait honnête et l'ouvrage est de lecture agréable. Les cartes présentées sont très lisibles, ce qui est particulièrement important dans le feu de l'action. Et au détour de certaines pages on découvre soudain le travail d'un Manu Roudier ou d'un Guillaume Tavernier : ça fait toujours plaisir !

HÉROS & DRAGONS | SUPPLÉMENT (VF)

RECUEIL DE SCÉNARIOS

Comme s'il en pleuvait !

Avec ce recueil présentant dix scénarios prêts-à-jouer pour des personnages de niveau 1 à 8, BBE propose un ouvrage furieusement pluriel avec pas loin d'une quinzaine d'auteurs et un double volet technique (*Héros & Dragons* et *Chroniques Oubliées Fantasy*). Qui dit mieux ?

La précommande participative a permis aux participants de faire l'acquisition gratuitement de ce qui est devenu un véritable supplément pour la gamme. Une habitude que l'éditeur avait commencé à développer avec *Chroniques Oubliées Fantasy*. Aujourd'hui, le recueil est disponible en boutique et mène sa propre vie. Alors, qu'est-ce que ça vaut ?

Un même ouvrage pour deux jeux cousins

Ce n'est pas si souvent qu'on découvre un ouvrage ainsi destiné à enrichir deux gammes : l'initiative mérite d'être saluée. En effet, ce choix rend le supplément très polyvalent, le meneur de jeu pouvant choisir à la fois son scénario et son système de règles en fonction de son public. Face à des joueurs ayant peu d'expérience du jeu de rôle, le meneur pourra ainsi opter pour *Chroniques Oubliées Fantasy*, voire utiliser les personnages pré-tirés de la boîte *COF - Initiation au jeu d'aventures* ! À l'inverse, une table aguerrie incluant des amateurs de règles denses trouvera peut-être davantage son bonheur avec *Héros & Dragons*. Cette prouesse technique a imposé des contraintes, et

les auteurs des volets techniques ont dû autant que possible capitaliser sur les bestiaires existants pour les deux gammes afin de ne pas faire exploser le signage de ce recueil de scénarios. En conséquence, le meneur de jeu devra en permanence naviguer entre ce supplément et son livre *COF* ou son manuel *H&D Créatures & Oppositions*. C'est un petit prix à payer pour une proposition aussi versatile et finalement, pour le MJ, il ne s'agit que d'un peu de travail préparatoire. Rien que l'usage judicieux des marque-pages ne puisse résoudre. De plus, la maquette ultra-épurée qui est la marque de fabrique de la gamme *H&D* permet à l'ensemble de rester très lisible : il n'est pas difficile de s'y retrouver.

Pour tous les goûts

Dix scénarios par dix auteurs différents... Autant dire qu'il ne faut pas s'attendre à une unité de ton dans ce recueil ! De fait, l'ouvrage forme une véritable mosaïque avec des styles d'écriture et même des conceptions du jeu de rôle très différents. Certains scénarios sont sérieux et très « *premier degré* » là où d'autres cultivent une forme d'espièglerie voire une distance ironique avec les codes et ficelles des aventures donjonantes. De la même manière, certains modules sont d'un

classicisme qui fleure bon les années 80 alors que d'autres tentent des choses tout à fait originales. Concrètement, il semble difficile qu'un même meneur de jeu se sente à l'aise avec tous les scénarios inclus dans ce supplément mais à l'inverse, l'ouvrage contient forcément de quoi séduire le client le plus exigeant. L'objet de cette critique n'étant certainement pas de distribuer publiquement les bons et les mauvais points entre les différents participants au recueil, l'auteur de ces lignes se contentera de dire que malgré des goûts très affirmés il a, pour sa part, trouvé au moins deux scénarios tout à fait excellents et deux autres très intéressants ce qui, en termes d'heures de jeu potentielles, couvre largement le prix de l'ouvrage. Cet inventaire sera propre à chaque lecteur (*les goûts et les couleurs...*) et ancre définitivement ce recueil dans la catégorie des suppléments « à jouer », par opposition aux suppléments « à lire », destinés aux rôlistes pratiquants plutôt qu'aux collectionneurs.

Transversalité & pièces d'or

Il est important de préciser que ce supplément peut fonctionner en binôme avec au moins trois ouvrages de la gamme *Héros & Dragons*. En effet, certains scénarios se déroulent dans le contexte d'Alarian et seront d'une grande utilité pour les meneurs de jeu emballés par l'univers présenté dans le *Cadre de campagne* mais désirant une offre davantage prêt-à-jouer. De la même manière, l'un des modules utilise comme socle de son intrigue deux lieux présentés plus en détail dans l'ouvrage



Bâtisses clés en main. S'il n'est absolument pas nécessaire de posséder ce dernier, son usage permettra sans aucun doute une expérience de jeu encore plus aboutie. Enfin, un autre scénario est présenté comme une introduction possible à la campagne *Invincible, les sept vies du dragon*, et il est vrai que l'idée ne manque pas de piquant. Cet aspect modulaire du *Recueil de Scénarios* est une autre franche réussite de l'ouvrage : proposer un supplément à la fois totalement autonome et complètement articulé avec le reste de la gamme est une excellente démarche. Espérons que cette recette sera pérenne !

Jean-Baptiste Durand

J'aime :

- + Certains scénarios.
- + La double grille technique : *H&D* et *COF*.
- + La modularité de l'ouvrage au sein de la gamme *H&D*.

J'aime moins :

- Certains scénarios.



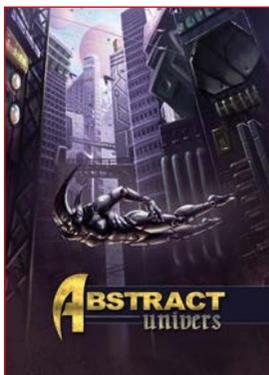


Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes

Matériel • Livre à couverture souple de 208 pages

Prix constaté • 25 €



GAMME (VF)

ABSTRACT DONJON

Dices... dices everywhere !

Jeu indépendant originaire des USA, Abstract Donjon est proposé en VF par les XII Singes. Comme toujours avec les traductions de cet éditeur, l'original est prolongé par de nombreux bonus – cette fois, toute une gamme !

À la base d'*Abstract Donjon*, on trouve une idée de *game-design* simple mais vraiment bien pensée : on ne lance pas les dés durant la partie, mais avant celle-ci. Les résultats obtenus se dépensent ensuite durant la séance afin de triompher des obstacles et adversaires, le joueur gérant donc les ressources de son personnage au fur et à mesure de sa progression. Le tout culminant en un climat forcément tendu, car il reste en général peu de dés pour venir à bout des dernières épreuves !

Simplicité

Un personnage d'*Abstract Donjon* se définit assez simplement : 4 caractéristiques (Force, Dextérité, Sagesse, Intelligence – mais on peut en changer les noms pour s'adapter à l'univers), des traits assez libres (permettant de typer : grande gueule, escrimeur de l'école Chang, courtisan à la langue d'argent...), des trésors (objets remarquables) et de l'équipement. Et tout cela se mesure en nombre de dés, que l'on tire donc avant de débiter la partie. Les résultats obtenus sont placés sur la feuille de personnage, à des emplacements prévus pour. Il suffit alors de se lancer à l'aventure.

Dès lors qu'un personnage accomplit une action face à une opposition (un obstacle comme une énigme ou une condition météo ; un ennemi comme

un goblin ou un dragon), il doit dépenser des dés de ses réserves afin de la surmonter. Chaque opposition possède aussi un score exprimé en nombre de dés – que le meneur de jeu lance au moment de son apparition. L'action est réussie si le personnage égale ou dépasse le résultat du meneur avec ses propres dés – et il n'a le droit d'en utiliser qu'un de chaque type de réserve (caractéristique, trait, trésor). Quand un adversaire attaque, son score se déduit de celui d'une caractéristique du personnage – entamant ainsi ses ressources. Il devient alors de plus en plus délicat de gérer son pool de dés...

Diverses subtilités permettent d'ajouter des possibilités à cette base déjà bien stratégique, sans trop la complexifier. Par exemple, on peut détourner les dommages d'une caractéristique sur une autre ou restaurer à l'occasion ses réserves de dés (ce qui a un coût en termes d'évolution du personnage !). La mécanique reste élégante et évocatrice, même avec ces différentes options, et un meneur bricoleur n'aura aucun mal à créer une ou deux règles afin de débloquer une situation.

Imagination

On le devine, *Abstract Donjon* repose donc en grande partie sur la faconde des participants. En effet, il est nécessaire (et le livre le précise !) de décrire la façon dont on utilise les réserves pour

Toute une gamme !

Les XII Singes ne proposent pas uniquement le livre de base d'*Abstract Donjon* !

Plusieurs autres ouvrages viennent avec et peuvent être acquis séparément.

Abstract Univers (112 pages, 19,90 €) montre la plasticité du système en offrant plusieurs décors de jeu : on passe de l'anticipation au western, du super-héros au genre braquage – le tout avec règles adaptées et parfois scénarios. De quoi varier les plaisirs et montrer l'exemple au meneur de jeu désireux de forger son propre *background* avec cette mécanique.

Abstract Aventures (64 pages, 15 €) est une petite campagne en trois scénarios, signée Denis Beck – une légende du milieu du JdR en France ! De quoi se lancer rapidement en jeu.

Drakonheim (128 pages, 24,90 €) est une cité de *fantasy*, avec de la nécromancie à l'intérieur. Un chouette et dense décor de jeu agrémenté de scénarios, qui s'utilisera aussi bien avec *Abstract Donjon* qu'avec votre système préféré.

Enfin, divers PDF complètent cette offre : *Abstract Legends* reprend des scénarios classiques (de Lhomme, Rosenthal, Balczesack...) et les adapte à la sauce *Abstract Donjon*, *Abstract Imagia* explique comment utiliser le jeu de cartes générateurs de scénarios *Imagia* de façon spécifique à *Abstract Donjon*, *Al Taraka* est une campagne 1001 Nuits en plusieurs scénarios, etc.



venir à bout d'un obstacle ou vaincre un adversaire – il ne suffit pas de dépenser ses dés. Sinon, la partie serait bien triste... Les joueurs doivent donc rivaliser d'imagination pour expliquer comme un guerrier a vaincu le chef troll en utilisant sa Sagesse ou comment le barde a pu convaincre la reine rêveche de lui confier un secret d'État.

Le jeu fonctionne donc mieux avec des joueurs impliqués et imaginatifs. Un peu à l'instar de *Wushu*, *Abstract Donjon* propose une mécanique simple et fun mais qui ne révèle toute sa saveur qu'entre les mains de la bonne table. Des joueurs trop réservés pourraient passer à côté de l'intérêt des règles et s'ennuyer sévèrement... De même que ceux pour qui « *system matters* », car ici aucune spécificité d'univers n'est mise en avant.

Du travail de singe

Le livre se présente au format habituel chez cet éditeur : pratique, léger et lisible. Une maquette claire agrémentée de nombreux encarts (options de règles, conseils des traducteurs, etc.) permet une lecture fluide et agréable. L'ouvrage débute même par une aventure didactique afin de s'approprier le système tout en jouant – un bon outil pour l'initiation. Et bien qu'*Abstract Donjon* soit générique, un petit univers méd-fan (le Creux-Morvan) est fourni à la fin avec plusieurs scénarios.

Les XII Singes proposent donc une jolie curiosité ludique, dans un écrin ergonomique. Si vous souhaitez initier ou proposer des parties rapides et légères, *Abstract Donjon* est un bel outil – facile à s'approprier et permettant de jouer sur le pouce dans une très bonne ambiance si chacun se prête au jeu.

Romain d'Huissier

J'aime :

- + Un format pratique.
- + Des règles malines.
- + Un jeu totalement générique...

J'aime moins :

- ... mais qui du coup ne simule pas grand-chose.





Fiche technique

Éditeur • James Tornado
chez Lulu

Matériel • Livre couleur
couverture rigide 216 p. 49 €
(HT)

Matériel • Livre N&B
couverture rigide 216 p. 29 €
PDF 19,90 €

JEU DE RÔLE (VF)

F.A.C.E.S.

Passez au générique

*Coup de hache ou de sabre laser ? Pas de panique !
Approchez mesdames et messieurs et venez goûter
au remède universel du bon docteur James Tornado !*

FACES, « *le jeu aux mille visages* » est un jeu de rôle générique, le type de jeu qui vous propose de remplacer toutes vos drogues habituelles par un remède unique. Gageons que si la promesse est tenue et le traitement efficace, la sécu et surtout votre portefeuille, pourraient vous en remercier.

Prescription

Le plus simple est encore de s'en remettre à la notice d'utilisation : « *F.A.C.E.S est un jeu de rôle générique, qui permet de jouer dans une multitude d'univers sans avoir à apprendre de nouvelles règles. Il a été conçu pour des aventures cinématographiques et pulp où les joueurs incarnent les premiers rôles, des héros aux capacités supérieures.* »

Après la prescription, la notice d'utilisation nous présente rapidement le jeu de rôle. Très rapidement, même, et tant mieux. Un vrai débutant n'y trouvera probablement pas son compte, mais ce sont les mentions légales obligatoires...

Composition

Le personnage est composé de cinq attributs : Force, Agilité, Caractère, Esprit et Sens. Du classique et du solide.

Notez que le nom du remède, F.A.C.E.S. correspond aux initiales des attributs. La classe. En plus des attributs, il possède six Talents. Chaque Talent regroupe de larges domaines de compétences et correspond à une fonction : combattant, érudit, etc. Leur nom dépend de l'univers choisi. Par exemple, le Talent *guerrier* du médiéval fantastique devient le Talent *militaire* des années 30, tandis que le Talent *filou* devient *canaille*.

Toutefois, ce ne sont pas les Talents que le joueur va choisir, mais un profil. Une sorte d'archétype (chevalier, baroudeur, hacker) etc. parmi une quinzaine définie pour chaque genre. Un profil détermine la valeur des Talents et une liste d'Atout (des avantages particuliers) afin de simplifier la création de personnage et d'assurer une certaine cohérence (optimisateurs fous, passez votre chemin). Ajoutez à cela une dose de Travers (des vices et des défauts) et le tour est joué. C'est rapide et diablement efficace.

Il est agréable de constater que les travers ne sont pas punitifs, le choix appartient au joueur et il est récompensé par une récupération de point d'énergie lorsqu'il décide de l'utiliser. L'énergie quant à elle permet d'obtenir des bonus en jeu ou d'utiliser les

pouvoirs ou la magie. Effet secondaire, cela promet des magiciens hauts en couleur... L'autre jauge est celle des PV. Leur retranscription est fidèle à l'esprit du concept originel, souvent mal compris. Jusqu'à la moitié, le personnage est seulement mis en danger, il récupère rapidement. Ensuite seulement il est en péril et les blessures seront plus délicates à soigner.

Posologie

Chaque attribut permet de lancer un dé (du D4 au D12, exceptionnellement jusqu'au d20) et chaque Talent fait de même. Une action est donc résolue en lançant deux dés et en gardant le meilleur. L'action est réussie sur 4 ou plus et, bien qu'il soit possible d'augmenter la difficulté, réussir un test de base est une formalité pour tout héros qui se respecte. Promesse tenue. Toutefois, si le système de base est d'une limpidité sans faille, les degrés de réussite (1 réussite par tranche de 4 points supplémentaires) introduisent un peu de calculatoire dans la mécanique. C'est presque dommage.

L'autre petit bémol concerne l'utilisation du D14, du D16 et du D18. Un ingrédient peu courant. On nous propose bien de relancer 1d20 autant de fois qu'il le faut pour obtenir un résultat entre 1 et 14, mais c'est fâcheux pour un système pensé pour être rapide*. À terme, il sera judicieux d'investir dans ces dés atypiques.

Enfin, quelques modules permettent de complexifier davantage ou de gérer des points particuliers, notamment pour le combat ou les courses-poursuites. Le chapitre est complété par une liste de pouvoirs génériques à décliner au choix en magie, pouvoirs psys ou super-pouvoir.

Tout le reste de l'ouvrage, soit environ les deux tiers, est consacré aux cinq univers choisis : médiéval-fantastique, pulp (années 30), post-apocalyptique, cyberpunk et space opéra. Chaque univers présente des races, à l'exception du Pulp. Par exemple, en post-apocalyptique vous pourrez jouer différents types de mutants. Viennent ensuite les différents profils et enfin des modules spécifiques à chaque genre : cyberware et matrice pour le cyberpunk ou véhicules spatiaux pour le space op.

L'ensemble est assez complet et surtout très efficace, mais on aurait parfois aimé une dose un peu plus forte de certains principes actifs, comme pour la magie dans le médiéval fantastique. Quoi, pas de boule de feu ? C'est de l'homéopathie, cette médecine ?

Contre-indications

Sur la forme, la pilule est facile à avaler : la maquette est aérée et lisible, mais elle parfois acidulée, cela pourrait piquer un peu les yeux les plus fragiles. Question de goûts. L'ouvrage est coloré et richement illustré. Difficile de faire mieux dans le cadre du modèle économique proposé : une impression à la demande chez *Lulu* et des illustrations qui ne sont pas spécifiques au jeu, mais de très bonne facture.

En définitive, nous ne voyons aucune contre-indication à *F.A.C.E.S.*, bien au contraire. Grâce au remède du bon docteur Tornade, adieu les maux de têtes, il vous permettra de voyager loin et sans fatigue. Si vous cherchiez un générique, *F.A.C.E.S.* est un candidat très sérieux, toutefois si vous avez une addiction aiguë voire exclusive à un genre en particulier, il pourrait montrer ses limites. Mais ce n'est pas sa préconisation. Pari gagné donc.

Laurent Kegron Bernasconi

Émuler le D14

Pour éviter d'investir dans un D14, lancez un dé à 20 faces et, si le résultat est supérieur à 14, utilisez seulement le résultat des unités. Cela marche aussi pour le D16 et le D18. Cette solution n'est pas parfaite, elle change les probabilités et s'il s'agit d'atteindre une difficulté de 4, cela revient à lancer un D20. Toutefois les probabilités d'obtenir davantage de degrés de réussite restent à l'avantage du D20. Finalement, à vous de décider si vous préférez privilégier la vitesse de lecture ou l'orthodoxie statistique.

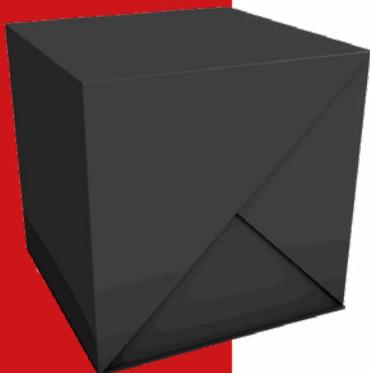
J'aime :

- + Rapide à prendre en main.
- + Efficace à lire.
- + Complet.

J'aime moins :

- La magie un peu courte.
- L'utilisation des D14/D16.





BOÎTE DE BASE (VO)

INVISIBLE SUN

Le poids de la démesure

12 kg : c'est le poids de l'énorme cube faisant office de boîte de base pour *Invisible Sun*, la dernière folie de Monte Cook. Un jeu démesuré dans tous les sens, comme nous allons le voir.

Ouverture de boîte

Il n'existe pas de version simple d'*Invisible Sun*. Pour découvrir le jeu, il faut obligatoirement en passer par ce luxueux cube noir. Il ne contient pas moins de 4 épais livres dans un grand format carré classique, tout en couleur, plus un *art book* couverture souple. Ces livres s'accompagnent d'un millier de cartes de tous formats : classiques pour la plupart, mais aussi demi-cartes à jouer, carrées, XL, rondes... La plupart représentent les sorts du jeu (leur texte ne figure pas dans les livres), plus un paquet spécial, le *Sooth Deck*, sur lequel nous reviendrons.

Dans l'un des tiroirs se cache aussi une statue représentant une main tatouée. Ce symbole a une place particulière dans l'univers de jeu – tous les *Vislae*, dont font partie les PJ, en ont un – et sert aussi de porte-carte en cours de partie. Et il faut encore ajouter de nombreuses aides de jeu, pions, feuilles de personnage...

Le matériel est à la fois pléthorique et d'une très grande qualité, tant dans le design que dans les matériaux. Prévoyez une place conséquente pour jouer ! Certains choix peuvent à ce titre paraître discutables, comme le grand format des fiches de personnages. Mais l'objectif affirmé et assumé est clair : célébrer le JdR comme activité hautement sociale et interactive. Faire fi des parties virtuelles pour faire revenir les

joueurs autour d'une véritable table en dur. Il ne s'agit pour autant pas d'une nostalgie déplacée, car le jeu s'accompagne aussi d'une application mobile permettant de gérer les entre-séances.

Mais que se cache-t-il derrière ce format aussi démesuré que maîtrisé ?

Métaphysique de la réalité

Notre monde n'est pas. Il n'est que l'ombre de la véritable réalité, le monde d'*Invisible Sun*. Les joueurs incarnent des *Vislae*, des êtres capables de manipuler la réalité et les courants magiques, des phénomènes aussi naturels et courants que la science et la technologie dans notre monde – ces dernières ne sont d'ailleurs que le reflet de la magie de l'univers d'*Invisible Sun*. Une terrible guerre les a autrefois fait fuir dans les ombres, c'est-à-dire notre monde. Revenus de leur exil, ils doivent recouvrer leurs souvenirs, se réacclimater à leur réalité et s'y refaire une place.

Invisible Sun est centré sur les PJ et leurs objectifs personnels. De fait, un peu comme *Vampire* en son temps, *Invisible Sun* ne décrit jamais vraiment ce que peuvent vivre les PJ : il préfère donner les outils nécessaires au groupe pour le définir ensemble. Le tout à partir d'un ensemble d'idées complexes à appréhender en raison de son côté très métaphysique. Chaque point de règle ne *simule* pas un concept, il en est le

Fiche technique

Éditeur • Monte Cook Games

Matériel • Boîte comprenant 4 livres couleurs couverture rigide 25 x 25 cm, environ 1000 cartes, une statue et de nombreuses aides de jeu

Prix constaté • 248 \$

Réimprimer la bête

Quelques mois seulement après l'arrivée des exemplaires physiques en boutique, Monte Cook lance un nouveau *Kickstarter* pour faire réimprimer le jeu. Une décision étonnante car, si le jeu est effectivement épuisé chez l'éditeur, il est toujours disponible en boutique. Cette version bénéficiera en tous cas des *errata* et de quelques bonus supplémentaires : toujours plus haut, toujours plus fort...



reflet direct puisque notre monde est l'ombre de celui d'Invisible Sun.

Pour autant tout se tient parfaitement : c'est à la fois grandiose et difficile d'accès, à la fois complexe et très creux, Invisible Sun étant une enveloppe conceptuelle en grande partie vide de tout élément bassement matériel et pragmatique.

Les Vislae jouent-ils aux dés ?

Pour autant, les règles sont elles-mêmes assez simples. Le résultat d'1d10 (qui se lit de 0 à 9 et non de 1 à 10) doit dépasser la difficulté de l'action. Le score de la ou des compétences adéquates réduit la difficulté. Les attributs s'utilisent comme une réserve dans lesquelles piocher, chaque point dépensé venant là encore en déduction de la difficulté.

La magie permet de lancer plus de dés... ou, à l'inverse, de vous demander plus d'une réussite, s'il s'agit par exemple de tenter d'ouvrir une porte scellée par un sortilège.

La magie, justement, prend des formes variées en fonction de la nature du lanceur : adepte de la magie vancienne,

enchanteur d'objets, tisserand à la magie plus « *free form* » ou enfin invocateur. Le matériel est toujours exploité jusqu'au bout. Les sorts vanciens, par exemple, prennent la forme de cartes de différentes tailles que le Vislae doit positionner dans un espace limité de sa feuille de personnage représentant sa capacité mémorielle.

Un mot enfin sur Sooth Deck, élément central de la narration. La séance est ponctuée de tirages de cartes régulières qui influencent la narration, les effets de la magie, etc. L'un des livres détaille par le menu leur signification selon le domaine d'application.

Le monde est un sort

Invisible Sun n'est pas le jeu révolutionnaire qu'il prétend être. *Vampire* était déjà fortement centré sur les PJ, et plusieurs jeux utilisant des accessoires sont parus ces dernières années. Il n'en est pas moins un projet fou. Que ce soit son matériel, son univers méta, ses règles. C'est un jeu de la démesure, grandiose et complètement mégaloman qui ne peut pas laisser indifférent. Passionnant, à bien des égards.

Slawick Charlier

J'aime :

- ✦ La quantité et la qualité du matériel.
- ✦ La cohérence totale de l'ensemble matériel/règles/univers.
- ✦ Métaphysique, complexe mais cohérent.

J'aime moins :

- Un investissement conséquent à tous niveaux : prix, temps, place...
- Manque de pragmatisme évident.





LIVRE DE BASE (VF)

LE D SUR LA TABLE

Bonne I-D

Voici un jeu concept qui propose en quelques pages un système fun et une campagne complète pour un prix modique tout en tenant ses promesses. Oui, vous avez bien lu.

Le D sur la table est un **burst**, comprenez que c'est un jeu complet à lui seul. En effet, dans ce petit livre au format 24 x 15 cm vous aurez tout le nécessaire pour jouer, sans déboursier un centime de plus. Enfin, pas tout à fait puisqu'il vous faudra tout de même y ajouter une paire de dés 6 faces ainsi que l'obligatoire D du titre. Sa valeur, allant de 6 à 10 faces, dépendra du nombre de joueurs présents autour de votre table.

C'est qui Dédé ?

Vous l'aurez deviné, le principe du jeu repose intégralement sur la présence de ce fameux D au milieu de la table. Pendant toute la durée du jeu, certaines actions des joueurs feront progresser le D jusqu'à sa valeur maximale. Cette dernière position provoquant un effet plutôt désagréable sur le cours de la partie. S'ils identifient les causes de l'augmentation du D, les joueurs peuvent obtenir des aptitudes bonus parfois bien utiles.

Déroulement

À l'image de la scène d'introduction qui voit les joueurs tenter de fuir en pleine nuit et les mains dans le dos des kidnappeurs dont ils ignorent tout, le déroulement de la campagne incite les joueurs à l'action plutôt que la réflexion.

La trame repose sur plusieurs mystères que les joueurs auront à élucider : le motif de leur kidnapping en premier lieu, mais aussi pourquoi autant de personnes semblent s'intéresser à eux et surtout pourquoi autant d'événements étranges semblent se produire dans leur environnement proche.

Dévoiler plus de l'intrigue reviendrait à gâcher certains effets de surprise et rebondissements sur lesquels l'ensemble repose.

Détente

S'il est nécessaire pour le maître de jeu de lire l'intégralité du livret pour bien comprendre les méandres des événements, le système de jeu ainsi que les pré-tirés fournis seront appréhendés en quelques minutes seulement par les joueurs, permettant un démarrage et une gestion de la partie rapide et fluide. Dans l'ensemble, c'est un jeu concept vraiment fun qui, s'il demande un peu de préparation et de capacité d'improvisation, saura séduire autant les joueurs que le maître de jeu un peu sadique. À noter qu'un livret PDF gratuit est disponible pour les MJ débutants pour les aider à démarrer une partie.

S.L.M.

Fiche technique

Éditeur • La Plume de
Cyrano

Matériel • un livre de
90 pages couverture souple,
15 aides de jeu, 8 fiches de
personnages

Prix constaté • 27 €

J'aime :

- + Le concept original.
- + Un jeu complet .
- + Un système de jeu simple.

J'aime moins :

- Demande un peu de travail au MJ.
- Jouable une seule fois.

BOÎTE D'INITIATION (VF)

LE MYSTÈRE DU PIRATE ET ZOMBIE CITY

Le JdR accessible pour tous

Avec le grand retour du JdR dans les divers médias, c'est l'effervescence du côté de l'initiation au JdR ! La Rédac s'est donc penchée sur cette nouvelle venue. Bonne surprise ? On spoil : oui !



Après Larousse, c'est au tour de Solar éditions de se lancer dans les boîtes d'initiation d'entrée de gamme, à moins de 15 €. Un nouveau créneau pour notre loisir.

Joli matos

Niveau matériel, c'est réussi. Même si le carton est peu robuste, les livrets sont de belle qualité, les illustrations jolies, modernes, le tout cohérent avec le propos. La boîte est bien remplie, avec 20 fiches de PJ et PNJ A5, 20 fiches d'aide de jeu A6, un livret d'explication, un livret avec deux scénarios (Zombie et Pirate), un écran et un D6. À noter la bonne idée pour les fiches de PNJ : faites pour être pliées devant soi ou sur l'écran, les joueurs voient l'illustration en permanence sans voir les caractéristiques.

Quelques bémols toutefois. Le choix d'un texte clair sur fond noir n'est pas le plus adapté à la lecture. L'éditeur a aussi laissé passer certains bugs : une numérotation hasardeuse et des indices manquants (aucun indice sur comment résoudre l'énigme de la porte d'or et sur les péripéties de la jungle), et il manque des plans pour des éléments majeurs des scénarios (comme le *Black Corral* ou une maison type à investiguer pour le scénar Zombie).

Bon pour l'initiation

Autre bonne surprise, le livret « Comment jouer ? » fournit une explication

très correcte sur la manière de restituer l'ambiance avec des conseils plutôt pertinents. C'est en effet quelque chose d'important pour un MJ débutant. Quelques encadrés au cours des scénarios auraient encore élevé le niveau de la boîte d'un cran.

Les bonnes surprises continuent avec le format de présentation. Chaque scène est découpée en trois parties : une partie « à lire aux joueurs », puis suivent la description de la situation initiale et enfin les épreuves à franchir clairement définies. C'est bien pensé. Dommages que les épreuves soient trop survolées et donnent parfois l'impression de pouvoir être résolues avec un simple jet.

Et ça tourne bien ?

Rien de révolutionnaire, il fait le job pour de l'initiation. Pour réussir une action, un jet d'1D6 sous sa caractéristique (Sens, Corps ou Esprit) doit être réalisé. Le personnage possède également une ou plusieurs compétences ou objets, lui permettant de diminuer le jet d'un point. Il est toutefois dommage que la mécanique n'ait pas été uniformisée pour les jets en opposition.

En conclusion et malgré quelques maladresses, cette boîte est une bonne surprise surtout vu le prix.

Géraud « Myvyrrian » G.

Fiche technique

Éditeur • Solar éditions

Matériel • Boîte contenant deux livrets A5 couleur, 40 fiches d'aide de jeu, un écran et un D6.

Prix constaté • 13,90 €

J'aime :

- + L'organisation des scènes.
- + Les aides de jeu et les fiches de PNJ.
- + Une bonne surprise pour ce prix.

J'aime moins :

- Le texte clair sur fond noir.
- Les quelques bugs.
- Le système d'opposition qui devrait être uniformisé.

Un jdr au système de jeu innovant pour mettre en scène des histoires reliées au Mythe de Cthulhu de H. P. Lovecraft.

CTHULHU HACK VF



www.les12singes.com

Collection
DARK
MONKEYS

Téléchargez gratuitement le kit de démo
Rites nocturnes : www.tiny.cc/12ch



MAUDIT

L'horreur sauce cajun

Tensions raciales dans le sud moite des États-Unis, antiques superstitions, sorcellerie louisianaise très actuelle, flingues, flics ripoux, savant fou, le menu vous tente ?

Maudit, mini-campagne généralement dosée en ingrédients de violence physique et psychologique, doit être servie à des gastronomes avertis, sous peine d'incompréhension, voire d'indigestion.

Menu... pour estomacs solides

Benoît Attinost a concocté un repas cajun qui ne peut pas laisser indifférent : les MJ et joueurs appréciant le fantastique léger feraient mieux de passer leur chemin ; en revanche, ceux goûtant les ambiances oppressives où s'affrontent des « *grands méchants* » qui confinent aux « *grands malades* » trouveront ici un menu qui les comblera d'aise.

Les trois scénarios proposent des atmosphères différentes. Une mise en bouche épicée, plutôt « *action* », dans le tumulte d'émeutes raciales, avec course-poursuite, maison des horreurs et fusillade. En plat principal, une enquête plus « *classique* », à la découverte des menées de groupes en concurrence pour mettre la main sur une jeune femme aux supposés talents de sorcière. Et un dessert glaçant et flambé, pour empêcher un rituel sorcier d'arriver à son terme.

Trois précautions valent mieux qu'une

Avant de se lancer dans *Maudit*, le MJ aura intérêt à prendre quelques précautions. D'abord, s'assurer que tout le monde autour de la table a envie de partager des aventures dans une ambiance lourde ; c'est une nécessité pour toute partie de

JdR, mais elle se fait impérieuse quand le climat des scénarios est si particulier.

Ensuite, gérer au mieux le saut temporel entre le premier et le deuxième scénario. L'auteur a eu la très bonne idée de fournir les portraits techniques et psychologiques des PJ prêtirés aux deux époques de la mini-campagne, condensant ainsi leurs évolutions. La difficulté résidera, pour le MJ, à amener les joueurs à s'approprier ces évolutions : soit en se contentant d'une ellipse, avec un « *vous revoici, quinze ans plus tard* » qui risque d'être un peu sec ; soit en intercalant quelques autres parties avec ces mêmes PJ, pour les faire avancer en âge en douceur. Cette deuxième option offre l'avantage de faire jouer des aventures séparées, spécifiques aux moments-clés de l'évolution de chaque PJ.

Enfin, se préparer à incarner les PNJ majeurs sans tomber dans la caricature. Un raciste bas de plafond, à chapeau blanc conique, n'est pas obligatoirement un sujet risible. Pas plus qu'un sociopathe entravé dans une camisole physique et chimique ne doit être limité à un fou drolatique. S'inspirer, par exemple, de *Mississippi Burning* pour les racistes, ou d'Hannibal Lecter pour un esprit dérangé mais dangereux, aidera le MJ à préserver l'ambiance. Et ce, jusqu'au dénouement qu'il serait dommage de réduire au très (trop ?) classique « *explorer le donjon et liquider le sorcier en plein rituel* ».

Avec *Maudit*, c'est parti pour un concerto cajun très relevé, en *allegro*, *largo*, et *furioso* !

Fr.-Xavier Cuende



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre
16,5 x 21,3 cm en quadrichromie de 80 pages à couverture rigide.

Prix constaté • 19,90 €

J'aime :

- + L'alternance des ambiances entre les scénarios.
- + Les aides pour le MJ, facilitant la mise en œuvre concrète.
- + Les PJ prêtirés et leur évolution entre les deux époques.

J'aime moins :

- L'ambiance très dure psychologiquement.
- L'éventuelle difficulté à gérer le passage à « *quinze ans après* ».



Fiche technique

Éditeur • Fantasy Flight Games

Matériel • Boîte souple contenant 1 livret d'aventure, 1 livret de règles, 1 cahier d'introduction, 1 plan recto-verso, 10 dés spéciaux offerts, 4 dossiers de personnage et 59 jetons de personnage.

Prix constaté • 39,95 €

J'aime :

- + Le scénario didactique.
- + Le système de résolution, nouveau mais sur les bases de l'ancien.
- + La gestion des anneaux et du sang-froid, qui poussent au *roleplay*.

J'aime moins :

- Comme souvent avec les kits d'initiation *FFG*, la boîte fragile.
- Le scénario un peu court, et c'est dommage.
- Le scénario très classique.

LÉGENDES DES 5 ANNEAUX

BOÎTE D'INITIATION (VF)

Roll & Keep changing

Jusqu'à ce jour, AEG exploitait, édition après édition, la licence de la Légende (ou du Livre) des 5 anneaux. Mais la licence, et l'univers, est désormais passée dans de toutes nouvelles mains, celle de FFG.

Et soyons honnêtes, l'annonce de cette nouvelle édition a clairement fait débat. Au vu de l'historique de l'éditeur avec ses récents jeux à dés spéciaux, *Warhammer 3*, *Star Wars*, *Warhammer 40 000*, mortes ou déclinantes, certains se faisaient du souci. Qu'en est-il ?

Roll & Keep customisé ?

Tout d'abord, c'est bien un seul et unique jeu auquel nous avons à faire. Exit les peurs de voir une gamme déclinée en un jeu par clan ou par thème : *La Légende des 5 Anneaux* couvre tout Rokugan. C'est en tous cas ce qui transparait de ce kit d'initiation, un aperçu du système de résolution ainsi qu'un petit scénario.

Alors, quid des dés bizarres ? *FFG* a clairement travaillé son sujet. Il faut avouer que le système emploie effectivement des dés spéciaux : des d12 et des d6 (représentant l'anneau et la compétence), contenant 4 types de signes : succès, succès avec relance possible, avantage et conflit. Les signes sont simples à reconnaître et surtout à utiliser. Les succès déterminent la réussite de l'action, ceux avec relance permettent de relancer un dé du même type pour encore plus de réussite, les avantages apportent de petits bonus et les conflits font monter une jauge pouvant à terme mener le personnage à perdre son sang-froid.

Le système conserve le principe du *roll & keep* : on jette autant de dés que l'anneau et la compétence impliquée dans le test, et on retient un nombre de dés égal

à la valeur de l'anneau. Mais là où, dans les éditions précédentes, l'anneau correspondait à deux caractéristiques (une physique, une mentale), il correspond désormais à une approche de la situation. Par exemple, un personnage décidant de se jeter tête baissée dans le combat utilisera son feu, alors que celui qui tente de feinter et de déstabiliser l'adversaire utilisera son eau. À cela se rajoute le concept de conflit, forçant à terme le personnage à tomber le masque, volontairement ou non, et à laisser ses émotions prendre le dessus. Une approche intéressante qui rend un excellent effet en jeu.

Et le scénario ?

Le scénario de ce kit d'introduction ne brille pas par son originalité. On se retrouve au cœur d'un tournoi servant de Gempuku aux PJ, durant lequel ils devront résoudre une intrigue pouvant mettre en péril d'autres participants. Efficace, une entrée en matière simple dans l'univers. Tout ce que l'on peut demander à un kit d'initiation. Évidemment, la partie règles sera redondante avec le livre de base une fois qu'il sera disponible. Mais le scénario, bien que classique, a l'avantage d'être assez sympathique et les accessoires présents dans la boîte la rendent presque indispensable, qu'il s'agisse de la superbe carte poster de Rokugan ou du set de dés intégrés. Car c'est la seule chose qui pourrait à terme en rebuter certains : les dés spéciaux à acheter. Cependant, ils sont particulièrement efficaces pour un rendu finalement simple.

Julien Dutel

L'affaire DELUZE

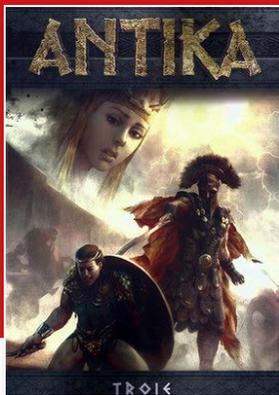


LA CAMPAGNE INOUBLIABLE
AUX 130 AIDES DE JEU !

www.les12singes.com



collectif
DARK
MONKEYS



ANTIKA | CAMPAGNE (VF)

TROIE

Vivre l'Iliade

D'un point de vue du travail éditorial, *les Ludopathes* continuent de proposer des livres de très bonne qualité, avec des illustrations nombreuses et réussies. *Troie* ne déroge pas. Niveau contenu, l'ouvrage propose en première partie la description de l'Anatolie, carrefour de multitudes de peuples et d'histoires. Malgré des descriptions succinctes, certains éléments sont moteurs de scénarios, comme la lutte entre l'immense bibliothèque de Pergame et son éternelle rivale d'Alexandrie.

Tout le reste du supplément est occupé par une campagne qui s'étale sur une vie entière. Bruno Guérin continue de revisiter les grandes épopées antiques et s'attaque cette fois aux événements qui ont amenés à la chute de Troie. Si une certaine linéarité ne vous effraie pas, cette campagne vous propose de beaux moments d'interprétation pour faire basculer le cours des événements.

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Ludopathes
Matériel • Livre A4, 118p N&B, couverture couleur
Prix constaté • 35 €



SHAAN | SUPPLÉMENT DE SCÉNARIOS

ITINÉRANCES

Les voyages forment la jeunesse

Ce supplément est né de l'esprit de ruche qui a émergé à la Renaissance de *Shaan*.

Sept scénarios sauvages envoient les Shaanis à la rencontre de peuples reclus et de terres étranges. Novices comme vétérans y trouveront leur compte et se retrouveront devant des choix difficiles, comme souvent à *Shaan*. Les trois aventures urbaines sont plus axées investigation et négociation. Un peu plus sombres et exigeantes, elles posent la question de la place de l'humain parmi les peuples héossiens. Si vous en voulez encore, onze synopsis n'attendent que d'intrépides MJ pour être étoffés.

Pour finir, les auteurs nous offrent quatre scénarios optionnels de la campagne Sarenrei, qui n'avaient pas été retenus au départ. Deux annexes clôturent l'ouvrage, dont des conseils pour gérer la fin de la campagne qui apporte de grands bouleversements.

Olivier Halnais

Éditeur • Origames
Matériel • livre couverture souple 168 pages couleur
Prix constaté • 29,90 € (impression à la demande) ou 10 € le PDF



SHAAN | SUPPLÉMENT DE RÈGLES

CARNETS DE VOYAGE

Rempli comme une besace kelwin

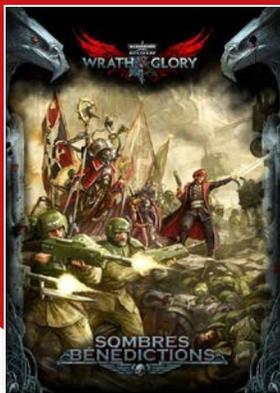
Ce second supplément communautaire fourmille de règles qui approfondissent le jeu. Les armimales prennent du galon et se multiplient. Pour plus de noirceur, tourments et incarnations musclent la Nécrose. Pour y faire face, des destinées épiques attendent les personnages de haut niveau. À moins qu'ils ne trouvent le salut auprès du panthéon des anciens dieux.

Les voyages ne sont pas en reste. Une foule de PNJ est prête à croiser le fer ou le verbe avec les joueurs, aux détours de nombreux lieux pittoresques, y compris d'un quartier de la capitale des plus arides. Si le temps est compté, sachez que celui des héossiens est bien plus lent et tranquille et qu'il est tout en couleurs.

L'humanité n'est pas en reste, la rumeur d'une seconde vague d'invasion n'aurait rien d'une *fakenews*. Des nouvelles sur l'Arpège augurent d'une menace qui verra le jour dans le prochain tome d'*Itinérances*.

OH

Éditeur • Origames
Matériel • livre couverture souple 156 pages couleur
Prix constaté • 29,90 € (impression à la demande) ou 10 € le PDF



WRATH & GLORY | KIT D'INTRODUCTION (VF)

SOMBRES BÉNÉDICTIONS

Khaos en approche

Le 41^e millénaire va connaître une nouvelle vie. Ce kit présente les règles du futur JdR sur *Warhammer 40K, Wrath & Glory*. L'ambiance s'annonce sombre. Le Chaos émerge de la Grande Cicatrice qui déchire la galaxie impériale. Seuls des héros pourront sauver l'humanité de la ruine.

Ce résumé est suffisant pour découvrir un système clairement tourné vers l'action. Le joueur lance Caractéristique (inné) + Compétence (acquis) D6. Chaque 4 ou 5 donne une réussite, un 6 en donne deux ou une spéciale. Simple en apparence, il s'étoffe vite dès qu'on passe à la baston.

Un scénario en trois actes, accompagné de six pré-tirés complets, permet d'éprouver la mécanique. Les scènes d'action et d'enquête se succèdent, pour un final violent. Le matériel, tout en couleurs et aux illustrations dures, renforce l'ambiance déliquescence. Le ton est donné, la lutte contre le Chaos sera désespérée.

DH

Éditeur • Khaos Project

Matériel • Livret couverture souple 32 pages couleur, 6 pré-tirés A3, une battlemap et des pions

Prix constaté • 20 €



FIASCO | SUPPLÉMENT (VF)

RECUEIL DE CADRES 1, 2 & 3

Vous en reprendrez bien un peu ?

Après le livre de base et un premier supplément, ce n'est pas 1 ni 2, mais 3 recueils de cadres dont nous gratifions *Edge*. Avec 13 cadres par volume, certains déjà publiés sur Internet, d'autres inédits, il y a de quoi faire !

La variété est au rendez-vous, du moyen-âge à la guerre froide en passant par la guerre de sécession, de l'Alaska à l'Asie en passant par plusieurs pays d'Europe, du rock band foireux aux inévitables trafics et autres crimes organisés. Tout au plus peut-on regretter que certains thèmes comme la science-fiction soient en retrait ou absents.

Certains cadres sont aussi très ancrés dans un cadre culturel particulier qu'il ne sera pas toujours évident de s'approprier. Mais cela participe à l'originalité et au plaisir de la découverte. Avec ces trois recueils, vous disposez d'une réserve inépuisable de plaisir... et de fiascos !

SC

Éditeur • Edge Entertainment

Matériel • 3 livres petit format couverture souple de 144 pages couleur

Prix constaté • 14,99 € par volume



VAMPIRE 5^e ÉDITION | KIT D'INTRODUCTION (VF)

KIT D'INTRODUCTION

Qui sont les monstres ?

En attendant le livre de base VF, *Arkhané* nous gratifie d'un livret d'introduction à *Vampire 5^e édition*. Le scénario met les PJ sur la piste d'un tueur en série qui met en danger la Mascarade, le secret de l'existence des vampires. Mais les monstres sont-ils ceux que l'on croit ?

Règles et univers sont distillés au fur et à mesure de l'aventure pour faciliter la prise en main. Plusieurs éléments de l'aventure sont en revanche laissés à l'appréciation du MJ, ce qui ne la rend pas directement jouable, sauf pour les amateurs d'improvisation qui n'y verront aucune difficulté.

Les PJ seront aussi plus spectateurs qu'acteurs mais, pour une introduction, pourquoi pas ? Et une aventure pour *Vampire*, c'est assez rare pour ne pas boudier notre plaisir, surtout à un prix aussi raisonnable !

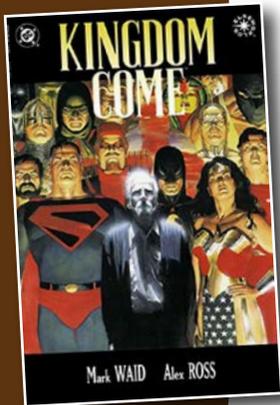
Slawick Charlier

Éditeur • Arkhané Asylum Publishing

Matériel • Livre de 44 pages couleurs couverture souple

Prix constaté • 5 €





COIN DES COMICS

KINGDOM COME

La dystopie des surhommes

Œuvre-phare du milieu des années 1990, Kingdom Come sonnait alors le glas d'une certaine conception du comic-book – celle de l'Âge sombre.

Depuis le succès de la maison d'édition *Image Comics* (constituée de transfuges de *Marvel* décidés à garder leurs droits sur les personnages créés), le paysage super-héroïque est dominé par des cyborgs assassins, des ninjas sanguinaires et des femmes fatales aux uniformes étriqués. De *Dark Knight Returns* et *Watchmen*, la jeune génération n'a retenu que la violence et l'outrance – passant à côté du message sous-jacent. Leurs *comics* ne sont que des imitations des succès de *Marvel* ou *DC*, en plus extrêmes. Les super-héros classiques se trouvent ringardisés par cette nouvelle vague.

Mark Waid et Alex Ross décident donc d'y mettre bon ordre avec *Kingdom Come*, une œuvre aux multiples niveaux de lecture.

Un héritage corrompu

Kingdom Come prend place dans le futur de l'univers *DC* – à environ une vingtaine d'années. Superman s'est retiré du monde après avoir été jugé obsolète par le grand-public – qui lui préfère des héros expéditifs n'hésitant plus à tuer leurs adversaires, comme le cruel Magog. À sa suite, l'ancienne génération prend sa retraite (à l'exception de Batman, qui a fait de Gotham une forteresse) tandis que de jeunes méta-humains ultraviolents provoquent autant de dégâts que les vilains qu'ils sont censés combattre.

C'est à l'occasion de l'une de ces batailles futiles que Captain Atom est tué par un adversaire. Son énergie nucléaire se répand sur tout le Midwest – tuant des millions d'Américains et empoisonnant le grenier des États-Unis. Annonceuse d'une apocalypse prochaine, cette catastrophe pousse Superman et ses alliés à sortir de l'ombre pour discipliner leurs successeurs et remettre de l'ordre dans le monde. Un projet qui n'ira pas sans résistance...

Le retour des héros

Avec *Kingdom Come*, Waid et Ross battent le rappel des personnages de l'Âge d'Argent (celui de l'émerveillement) afin de mater ceux de l'Âge sombre (celui du cynisme gratuit) et réinjectent ainsi les vraies valeurs du *comic-book* au sein d'une industrie en perte (la fin de l'Âge sombre coïncidant avec une énorme crise des ventes, qui faillit bien avoir la peau de *Marvel*). Toutefois, soucieux d'éviter tout manichéisme et refusant de jeter le bébé avec l'eau du bain, ils en profitent aussi pour égratigner le simplisme des super-héros d'antan et reconnaissent qu'une dose de maturité s'avère nécessaire alors que le 21^{ème} siècle pointe le bout de son nez.

Ainsi, le Superman vieillissant mis en scène porte un écusson noir – en signe de deuil mais aussi pour signifier que les icônes d'antan doivent évoluer avec leur temps, au risque de se voir remplacées. De même, Magog – fer de



lance de la génération décadente et sosie du Cable de Marvel (l'archétype du cyborg sur-musclé brandissant des armes plus grandes que lui, inventé par Rob Liefield qui fut membre fondateur d'*Image*) - finit par se repentir de ses actions quand il mesure leur portée et acquiert même une certaine sagesse.

De tels symboles, *Kingdom Come* en regorge - citons l'opposition entre Superman et Captain Marvel, le projet de goulag des anciens héros, la position de Batman, le plan de Lex Luthor, etc. Il s'agit d'une œuvre importante dans l'histoire des comics, le point final d'une ère et le début d'un nouvel âge du médium (nommé la Renaissance). Un coup de maître au scénario complexe et profond, aux dessins d'une beauté à couper le souffle, porteur d'une véritable émotion et empreint d'une érudition certaine.

Reflot du *Watchmen* d'Alan Moore de bien des façons, *Kingdom Come* est une lecture obligatoire pour qui se targue d'apprécier les super-héros.

Inspiration

Le concept même de *Kingdom Come* peut aisément se transposer dans divers univers.

Si l'on reste dans le cadre super-héroïque, il serait intéressant d'en appliquer la formule à diverses franchises :

on imagine la même dystopie chez *Marvel*, avec des Avengers vieillissants décidés à discipliner la jeune génération ; on se projette vingt ans dans le futur d'*Hexagon Universe* avec les successeurs des Strangers ayant fait du monde leur champ de bataille ; on peut même s'amuser à conceptualiser l'univers Valiant de la même façon. Dans tous les cas, les joueurs incarneraient une vieille garde contemplant son héritage dévoyé avant de décider d'y mettre bon ordre.

Mais l'idée de Mark Waid garde toute sa force dans d'autres genres. Par exemple, imaginons dans un monde de *fantasy* que les personnages, après une longue saga, aient fini par triompher du mal et laissent la paix aux mains de leurs héritiers. Hélas, ceux-ci se révèlent moins vertueux et, dans un univers apaisé, ils se livrent à des guerres meurtrières afin de tromper l'ennui. Charge aux joueurs d'essayer de comprendre ce qui a pu mal tourner et d'y remédier. Mais les valeurs et idéaux d'hier ont-ils encore cours en cette nouvelle ère ? Ce questionnement sur l'héroïsme et ses nécessaires mutations à travers les âges constitue une passionnante problématique après une énième campagne de *Héros & Dragons* !

Romain d'Huissier

Le génie de la peinture

Souvent surnommé « *le Norman Rockwell des comics* », Alex Ross est un dessinateur atypique dans le milieu. Sa technique de prédilection est en effet la peinture et ses planches ressemblent plus à des tableaux figuratifs qu'à des pages de bandes-dessinées, conférant un puissant réalisme aux œuvres auxquelles il participe. Remarqué pour le titre *Marvels* (qui raconte l'histoire de l'univers de Stan Lee à travers l'œil d'un New Yorkais lambda), il devient rapidement une référence et un *cover artist* recherché.

Admirateur absolu de l'Âge d'Argent auquel il emprunte des poses iconiques et un sens du merveilleux devenu rare, Alex Ross ne pouvait qu'être séduit par le projet de Mark Waid de sonner le glas de l'Âge sombre en rappelant aux lecteurs le sens même du terme « *super-héros* ». Leur association a donné naissance à un chef d'œuvre qui, plus de vingt ans après sa parution, continue à influencer les auteurs actuels.





INSPIR 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...

La sortie des derniers films *Star Wars* a été accompagnée d'une foudroyante multitude de livres d'illustrations et de guides divers, dont certains ont été présentés dans de précédents numéros de *Casus Belli*. Nous en avons déniché trois nouveaux qui pourront vous être utiles pour vos parties de JdR dans l'univers de la saga.

Solo

Dernier film sorti à ce jour, *Solo, a Star Wars story* bénéficie comme ses prédécesseurs d'un *Guide visuel* signé par Pablo Hidalgo, un ancien fan et joueur de *Star Wars RPG* (la première version, publiée par WEG) devenu expert de l'univers *Star Wars*, raison pour laquelle il a été engagé tour à tour comme créateur du site internet *StarWars.com*, puis *Internet Content Manager* pour *Lucasfilm Online* et enfin membre du *Lucasfilm Story Group* qui a la lourde tâche de superviser l'univers *Star Wars*. Comme les autres ouvrages du même type, *Le Guide visuel* de *Solo* contient une iconographie riche de créatures, objets divers, véhicules, armes et personnages figurant dans le film, souvent sans que le spectateur en ait conscience. Bien sûr, sont également reproduits les personnages principaux et les objets iconiques, tels que le Faucon millénium, qui fait ici l'objet de deux double-pages, dont une vue en coupe.

Toutefois, pour le rôliste, ce qui rend cet ouvrage particulièrement intéressant, c'est la foule de figurants et d'objets qui pourront être utilisés dans vos parties. Ainsi, à côté de chaque photographie de personnage figure son nom et une courte présentation, ce qui en fait autant de PNJ utilisables instantanément. Vous avez besoin de peupler une réception dans les beaux quartiers ? Eh hop, voici Sablix Veen, une styliste de mode portant une tenue design en tissu hemidrilix métallique, et Blysto Noxton, un holidéaste d'avant-garde qui voudra peut-être faire figurer un PJ dans sa prochaine production. Vous avez besoin de fournir une arme à l'un des PJ ; que diriez-vous de ce fusil à percussion JND-41, ou du blaster lourd DG-29 de chez Blastech ? Chacune des 128 pages de l'ouvrage vous fournira du matériel ou des personnages à exploiter, voire des idées qui viendront alimenter une intrigue. Un investissement utile à tout MJ jouant à *Star Wars*, voire à tout jeu de SF.

Les archives secrètes

Il y a quelques numéros de cela, nous évoquions dans nos pages de petits guides sympathiques (même si parfois un peu kitsch) consacrés aux jedi, aux sith, aux chasseurs de primes et enfin à l'armée impériale. Daniel Wallace, l'auteur de ces guides et autres



Fiche technique

Titre • Star Wars – Solo, a Star Wars story : Le guide visuel
Auteur • Pablo Hidalgo
Éditeur • Hachette Heroes
Prix constaté • 22,50 €

manuels, remet le couvert avec *Les Archives secrètes des rebelles*, un petit ouvrage du même format (21x15 cm) que les précédents, avec une couverture élaborée (texture en simili-quelque chose, titre embossé avec une couche d'aluminium) et, à l'intérieur, de nombreux articles illustrés et... annotés par leurs lecteurs (la touche un peu kitsch mais finalement amusante !) : Leia, Holdo, Ackbar, Statura, Ematt et Poe Dameron.

Ces archives ont pour fil conducteur un échange entre Mon Mothma et son archiviste, Hendri Underholt, qu'elle charge de rassembler les documents d'archive importants allant de la création de l'Alliance rebelle à la bataille d'Endor. L'ouvrage est découpé en 4 sous-parties chronologiques, qui commencent donc en 14 après la formation de l'Empire et s'arrêtent à la veille de la bataille d'Endor. Il rassemble une grande quantité de petits textes et articles qui viennent enrichir l'histoire décrite par les films, séries animées et livres de la saga *Star Wars*. Plans, propagande, personnages, créatures, technologie, correspondance entre membre de l'Alliance... tout y est !

Nombre d'articles évoquent des opérations ou événements traités dans les différents médias de la saga, mais d'autres concernent des actions qui ont permis les grands événements connus des fans. En ce sens, ils constituent autant d'éléments qui peuvent être exploités par un MJ pour permettre aux joueurs de contribuer à la grande Histoire de l'Alliance. Ainsi, on trouve mention de l'opération Lune Jaune, conçue pour détourner l'attention de l'Empire peu avant l'attaque

sur Endor, en lançant une offensive sur la planète Durkteel. Un ouvrage riche en détails qui permettent de mieux comprendre encore la trame de *Star Wars*, et se révèle aussi un superbe *sourcebook* pour le JdR !

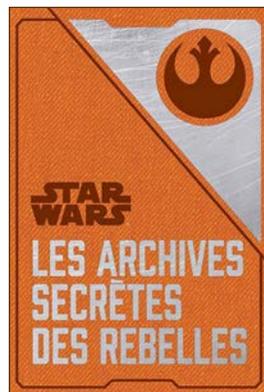
Bomber command

Nous terminerons aujourd'hui sur un petit ouvrage sans prétention, *a priori* destiné aux plus jeunes : *Bomber command, the journal of Paige Tico* se présente comme un carnet (au format identique aux *Archives secrètes*) richement illustré (par Cyril Nouvel). Censé être le journal intime de Paige, qui meurt au début de l'épisode VIII dans l'explosion de son bombardier, l'ouvrage livre de nombreuses anecdotes de la jeune femme : sa relation avec sa sœur Rose et leur arrivée sur D-Qar, son rôle d'artilleur/pilote à bord d'un MG-100 Star Fortress, le fonctionnement de ce type de vaisseau (avec la réponse à la question : comment peut-on larguer des bombes dans l'espace ?), l'escadrille (ses vaisseaux, les membres d'équipage)...

Au travers du journal, on découvre des événements qui se déroulent peu avant l'attaque menée contre Starkiller Base, dont la mission sur Atterra relatée dans le roman *Cobalt Squadron* (cf. CB#26), et nombre d'autres anecdotes telles que la solution technique inventée par Rose pour rendre les bombardiers invisibles ou encore le discours (in extenso) de la princesse Leia au sénat de la Nouvelle République concernant le Premier Ordre. Un petit livre bien sympathique qui vaut le coup d'œil !

Marc Sautriot

Illustration Laura Escoin



Fiche technique

Titre • Star Wars – Les archives secrètes des rebelles

Auteur • Daniel Wallace

Éditeur • Hachette Heroes

Prix constaté • 17,95 €



Fiche technique

Titre • Star Wars – Bomber command

Auteur • Jason Fry et Cyril Nouvel

Éditeur • Studio Fun international

Prix constaté • 11,99 \$





ROMAN (VF)

LE SIGNAL

Horreur à Mahingan Falls

De nos jours, la petite ville de Mahingan Falls connaît une vague de faits inquiétants : disparitions, morts atroces, cris inhumains lors de communications téléphoniques, choses qui rôdent dans les ténèbres...

Fiche technique
Éditeur • Albin Michel
Auteur • Maxime Chattam
Prix constaté • 23,90 €

J'aime :

- ✦ L'intrigue riche, mystérieuse et haletante.
- ✦ Les personnages intrigants et variés.
- ✦ La carte d'Olivier Sanfilippo.

J'aime moins :

- ✦ On est trop vite à la fin (malgré les 740 pages) !

Avec *Le Signal*, Maxime Chattam revient à ses premières amours et au genre de son premier livre (publié sous le nom de Maxime Williams), *Le Cinquième règne : l'horreur*. Dès les premières pages, il donne d'ailleurs le ton en citant ses deux maîtres dans le genre, Stephen King et H.P. Lovecraft, puis en enchaînant avec deux scènes violentes *a priori* sans lien entre elles.

Bienvenue !

La tension établie, l'auteur va ensuite donner un peu de répit au lecteur et poser ses personnages et son décor : les Spencer, un couple qui arrive de New York avec ses enfants et s'installe dans une ancienne et grande demeure, en marge de la petite ville de Mahingan Falls, une sorte de cul-de-sac au bord de la mer, à laquelle on ne peut arriver que par deux routes. Histoire que le lecteur se représente bien la ville, Maxime Chattam a demandé à Olivier Sanfilippo (dont certaines œuvres sont bien connues des rôlistes) d'en dessiner une carte, à laquelle on ne manquera pas de se référer tout au long de la lecture du roman. Autres personnages centraux : Gemma, la jeune fille embauchée par les Spencer pour garder leurs enfants durant l'été, le lieutenant Ethan Cobb, un flic qui a fui la grande ville et vient d'arriver à Mahingan Falls, et enfin Ashley Foster, la collègue de ce dernier.

De mal en pis

Comme dans tout roman de Stephen King, une fois le décor planté, les choses se mettent en mouvement par des faits mystérieux et quelque peu inquiétants : un dératiseur qui se fait massacrer par on ne sait quoi alors qu'il rampe dans le vide sanitaire d'une maison, une présence menaçante la nuit, des cris inhumains au cours d'une conversation téléphonique, un épouvantail qui semble s'animer et s'attacher à une bande de gamins...

Au fil de l'intrigue, la petite ville livre ses secrets, et l'auteur n'hésite pas à jouer des codes du genre en replaçant le classique cimetière, le phare perdu à la pointe nord de la cité, la rivière détournée et canalisée dans les souterrains de la ville, le lotissement inachevé et hanté, la vieille maison sur la colline. Le connaisseur frémira de plaisir en reconnaissant certains noms comme Arkham, située non loin de là, vers laquelle se dirigeront certains personnages en menant leur enquête. Le rôliste retrouvera également des « classiques », tels que les recherches à la bibliothèque, la fouille du grenier inquiétant et l'interview des « anciens », ceux qui connaissent les petits secrets de la ville...

Ce pavé de plus de 700 pages est un véritable régal à tous les niveaux et ne nous laisse le refermer, haletants, qu'une fois la dernière page lue...

Marc Sautriot

LIVRE (VF)

LES ROYAUMES ÉPARPILLÉS

Pour rôliste voyageur

Réunissez la crème des mondes fantastiques chers aux rôlistes et aux geeks, mixez-les avec de l'humour potache qui fait mouche et laissez un illustrateur mythique mettre ça en lumière et paf, vous obtenez de quoi rêver un bon moment !

Il y a quelques mois, la Rédaction vous présentait *Star Marx*, un guide de voyage dans un monde imaginaire où les soviétiques ont remporté la course aux étoiles. Max et la Moitié récidivent avec un nouveau *Guide de voyage des Mondes imaginaires*, et en compagnie de Thierry Ségur. Excusez du peu !

Sur un air de Pratchett et d'humour laelithien

Les superbes illustrations de Ségur touchent l'âme sensible du rôliste, et certains dessins ne sont pas sans rappeler *Kroc Le Bô* ou *Légendes des contrées oubliées*. Bien évidemment, devant le talent de Mr. Ségur, on se dit que quelques illustrations de plus nous auraient émerveillés et auraient renforcé l'aspect guide de voyage.

Côté textes, les titres suffisent à souligner que rien ne sera vraiment sérieux. Ici, se mêlent des noms de lieux comme Adéhédé, Ouest-en-Rosse et Tertres du Millieu. Si vous êtes allergiques aux jeux de mots et autres calembours, passez votre chemin. Mais pour les autres comme moi, ceux qui ont adoré l'humour potache de Laelith première époque, c'est parti pour 160 pages de grands sourires. Par contre, pour appréhender complètement le guide, il vous faudra une bonne dose de culture geek et littéraire, tant les clins d'œil sont omniprésents.

Un monde pour rôliste

Les Royaumes éparpillés sont un patchwork de mondes fantastiques, pré-

sentés par un groupe de personnages iconoclastes, caricatures de leurs inspirations, tels que Elricrapanjari de Melnilmandou ou Grandalf. Ces personnages vous emmènent à la découverte de dizaines de lieux aussi étranges qu'inspirants, de la forge naine de Sarkha-Dulaz où vous pourrez faire griller vos paninis, à la Table aléatoire, un resto thaumaturgique avec son gastromancien ! Pour comprendre l'organisation de cet univers étrange, imaginez des bouts de mondes médiévaux fantastiques, de mondes « pratchettisez-les » et balancez-les dans un océan de vide, bercé par un flot de magie qui s'écoule de haut en bas.

Sans aucun doute, ces mondes éparpillés pourraient devenir un univers de JdR à part entière. Au-delà de l'ambiance humoristique du guide (car il s'agit véritablement d'un guide de voyage), le livre peut se lire comme un atlas adaptable à tout système générique fantastique, comme *Chroniques Oubliées Fantasy*, ou plus « indé », comme *FATE* ou *Dungeon World*. Les pistes de scénarios sont légion et il serait facile de concevoir une aventure barrée où un groupe de personnages du plus ancien des JdR seraient précipités dans cet univers d'où ils devront s'enfuir.

En conclusion, que vous ayez envie de passer simplement un bon moment de lecture, que vous soyez un MJ en recherche d'inspirations ou que vous ayez envie de jouer dans un univers totalement décalé, ce guide est pour vous !

Géraud G.



Fiche technique

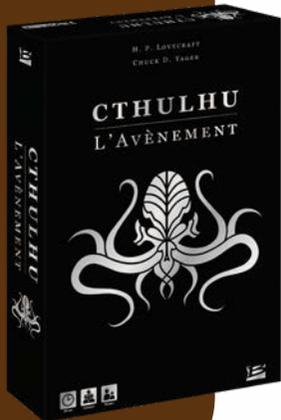
Éditeur • Éditions Léha
Auteurs • Maximilien et La Moitié
Matériel • Livre A5, couverture rigide, couleur, 160 p.
Prix constaté • 23 €

J'aime :

- + Les inspirations innombrables.
- + Les illustrations de Ségur.
- + Une revisite originale et inspirée d'univers mythiques.

J'aime moins :

- Pas grand-chose...
- Ah si, il faut plus d'illustrations !
- Et un système de jeu exploitant cet univers.



JEU DE CARTES (VF)

CTHULHU L'AVÈNEMENT

C(t)hu(l)hut

Depuis l'arrivée de Bragelonne sur le marché du jeu de société, il manquait un petit quelque chose pour attirer les rôlistes hors de leur domaine de prédilection.

Un jeu de plateau utilisant la cosmogonie lovecraftienne est toujours l'occasion de découvrir les bases d'une œuvre culte mais largement surexploitée. Top ou flop, ces jeux sont rarement mitigés, mais qu'en est-il pour le cas présent ?

Encore du poulpe ?

Si une énième déclinaison de l'univers du maître de Providence en jeu de plateau peut faire soupirer, voir le nom de Chuck D. Yager sur une boîte semble pourtant rassurant. À l'origine de la plutôt réussie itération poulpesque de la gamme Pandémie, une chose est sûre, le matériau de base sera respecté. Mais comment ne pas faire dans la redondance tant les jeux sont nombreux et souvent similaires (des investigateurs qui luttent contre les grands anciens) ? Simplement en retournant le sujet ! Les joueurs incarnent des adorateurs de cultes impies, s'affrontant pour le contrôle de territoires afin d'attirer les faveurs des grands anciens.

Coup de pied au Cul(tes)

Premièrement, avouons que le *packaging* est plutôt réussi. Avec son boîtier intégralement noir et ses écritures argentées, la boîte est plus sobre que sa version américaine, mais le rendu n'en est que plus classieux et efficace. Les cartes, quoique sombres, sont pourtant parfaitement lisibles et distinctes. Si l'épaisseur du livret peut étonner, il est

rassurant de constater que les règles ne tiennent que sur quelques pages, le reste étant dédié au texte fondateur des horreurs cosmiques : *l'Appel de Cthulhu*.

Les règles sont plutôt simples mais exigent de la réflexion afin de développer une stratégie efficace. Les joueurs vont à tour de rôle poser des adorateurs, selon leurs envies, sur un des quatre lieux à se disputer. Les différents adorateurs sont disponibles en différentes valeurs et couleurs, de un à dix et en vert, rouge, jaune, bleu ou violet. Ces différentes cartes vont pouvoir se combiner afin d'offrir divers effets pouvant mener à la victoire.

Répartis à intervalles réguliers dans la pioche, les grands anciens feront leur apparition, verrouillant une ville et réduisant ainsi les possibilités de placements des joueurs. Ils occasionnent également des effets particuliers pour le camp l'ayant pioché. Dès lors que trois grands anciens sont éveillés, la partie se termine par la victoire du joueur contrôlant le plus de villes.

Dans l'ensemble, le jeu se révèle agréable et sympathique. Avec ses règles accessibles, le jeu est jouable dès 14 ans. Seul ombre au tableau, le hasard est tout de même très présent, ce qui ruine parfois les stratégies les mieux rodées.

Fiche technique

Éditeur • Bragelonne

Nombres de joueurs • 2

Auteurs • H.P. Lovecraft,
Chuck D. Yager

Matériel • 1 livret, 1 poster/
plateau de jeu / 2 jetons /
135 cartes

Prix constaté • 19,90 €

À découvrir

Nightmarium, un petit jeu dont le principe visera à contrôler le monde des cauchemars en créant des monstres afin d'en utiliser les pouvoirs spéciaux. Un concept simple qui demande de la maîtrise pour régner sans partage.

J'aime :

- + L'extension incluse
- + Le design

J'aime moins :

- Seulement jouable à deux joueurs
- Un boîtier trop ajusté

MATÉRIEL

LE TÉLÉCHAT DU RÔLISTE

Les dés sont jetés (Bis Repetita)

Dans une partie, la vie et la mort sont souvent liées au résultat fragile d'un jet de dés. La tentation est alors grande pour le joueur de donner un coup de pouce (par inadvertance, bien entendu) au destin.

Il existe autant de façons de jeter des dés que de joueurs, à peine roulés ou encore secoués pendant de (trop) longues minutes. Mais il n'existe qu'une seule façon d'empêcher la triche : la tour à dés.

La « transformable »

Pas vraiment des tours à dés, mais plutôt des boîtes à dés. Les modèles proposés par la firme spécialisée dans les kits à monter soi-même *Ugears* ont la forme de cubes. Utilisables en les secouants comme un gobelet traditionnel, la partie haute se soulève pour dévoiler le résultat du jet. L'autre originalité est la possibilité de les assembler par quatre pour former une seule et unique grande tour à dés collective. En bois brut et à assembler soi-même, elles ont un look unique inimitable.

<https://ugearsmodels.com/dice-tower.html>



+ DIY, un design très classe
- Disponible seulement en financement participatif

La custom

Proposée dans plusieurs essences de bois, il est possible de choisir entre différentes sculptures et gravures pour une personnalisation optimale. Associé à un design compact, un ingénieux système d'aimants permet également de transformer cette tour en boîte de transport pour vos dés, limitant de cette façon l'encombrement lors des déplacements. Cette tour richement décorée sera du plus bel effet lors d'une partie médiéval fantastique ou occulte.

L'originale

À la fois boîte de transport et tour à dés, il suffit d'un geste pour décrocher les extrémités maintenues par des aimants et ainsi passer de l'une à l'autre. Entièrement en bois recouvert de cuir, son design en forme de rouleau est des plus agréables. Plusieurs options permettront une personnalisation tant au niveau des couvercles en bois que de l'habillage en cuir. Pour plus d'interactivité, les dimensions ont été ajustées afin de garantir une compatibilité avec d'autres articles du fabricant.

S.L.M.



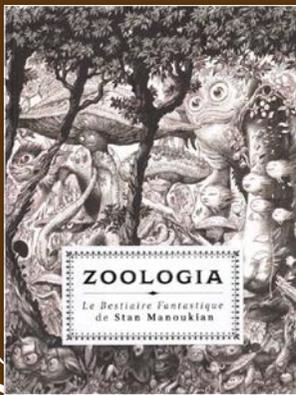
<http://www.dogmight.com/dicetower>

+ Double emploi, nombreuses options de personnalisation.
- Une facture qui peut monter rapidement.



<https://www.elderwoodacademy.com/codex-dice-towers/>

+ Design original, bonne personnalisation
- Un prix élevé, un stockage peu pratique



BESTIAIRE VF

ZOOLOGIA

Petites bêtes et gros écosystèmes

Zoologia est une sélection des monstres que son auteur, Stan Manoukian, a dessinés parfois quotidiennement, comme exercice de style et d'imagination.

Or, Manoukian ne dessine pas « juste » une créature. Il l'imagine toujours dans son écosystème, un environnement complexe où une créature abrite parfois une véritable flore, pouvant elle-même abriter d'autres animaux plus petits... Sans presque aucun texte, l'ouvrage dessine ainsi tout un univers cohérent entre imagination débridée et fable écologique aux influences aussi nombreuses que parfaitement digérées.

Le résultat est facilement exploitable pour tous les jeux à tendance onirique, qu'ils soient science-fiction, planet opera ou fantastiques - impossible, en particulier, de ne pas penser à *Rêve de Dragon*, *Zoologia* constituant alors une très bonne extension au *Traité de Flore et de Faune* !

Slawick Charlier

Éditeur • Cernunnos / Dargaud
Matériel • Livre 208 pages couleur couverture rigide
Prix constaté • 39,95 €



ROMAN (VF)

PRINCE LESTAT

Le livre des secrets

Après avoir profondément transformé la vision classique du vampire et avoir donné naissance au jeu de rôle *Vampire* (qui a eu lui aussi une influence gigantesque sur le jeu de rôle), Anne Rice a livré ces dernières années des romans proposant la jonction entre ses deux grandes sagas sur les vampires et les sorcières. Malheureusement, ces ouvrages *cross-over*, sans être mauvais, avaient perdu la qualité des débuts. Avec *Prince Lestat*, Anne Rice revient au style élégant et puissant de ses débuts. Mieux, ce volume répond à pratiquement TOUTES les questions restées en suspens depuis tant d'années (Qui est à l'origine du Talamasca ?). Au point que cet ouvrage devient majeur dans la bibliographie du « monde des ténèbres » version Anne Rice, et qu'il est pratiquement indispensable de le lire, surtout avant l'arrivée de la 5^e édition de *Vampire, la Mascarade*.

Damien Coltice

Éditeur • J'ai lu
Auteur • Anne Rice
Matériel • livre de poche de 600 pages
Prix constaté • 9,60 €



BEAU LIVRE(VF)

BÊTES À FAIRE PEUR

Codex Poesis Monstrum

Les enfants ont tous peur des monstres sous le lit, mais afin de dramatiser l'heure du coucher, rien de tel qu'une jolie histoire ou un poème lu par les parents. C'est sans doute l'expérience qui a inspiré les deux auteurs dans la création de ce charmant opus. Chaque page est l'occasion de découvrir un gentil monstre grâce à une jolie poésie de présentation et, en vis-à-vis, une sublime représentation pleine page. Chaque monstre est l'occasion d'aider l'enfant à évacuer petit à petit la peur du monstre par l'apprivoisement.

Avec son apparence interne de vieux grimoire, l'immersion est garantie pour les petits comme les grands. Et les rôlistes que nous sommes pourront aisément y puiser l'inspiration pour intégrer ces monstres dans des parties destinées à nos charmantes têtes blondes (ou pour un Cthulhu par exemple, mais plus de travail sera nécessaire ^^).

S.L.M.

Éditeur • Qilinn
Auteur • Séverine Gauthier, Stan Manoukian
Prix constaté • 21,95 €



BD (VF)

MIDNIGHT TALES

Mes sorcières bien aimées

Depuis plusieurs centaines d'années, les midnight girls, regroupées au sein de l'Ordre de Minuit, luttent contre les mauvais esprits et les forces de l'ombre en secret. Dirigée par Mathieu Bablet, cette série anthologique développe trois thématiques. La sorcellerie, mais également l'adolescence et la femme dans le monde.

Magie de l'anthologie, le lecteur découvre, au fil des histoires forcément inégales, des midnight girls de diverses époques et régions, ainsi que leurs quotidiens. Chaque histoire est complétée par de petits dossiers documentant les thèmes ou créatures abordées et permettant un approfondissement parfois bienvenu du sujet.

L'Ordre de Minuit s'avère idéal dans un jeu occulte plus ou moins contemporain, que ce soit en soutien ou antagoniste. L'adaptation est d'autant plus facile que les histoires de chaque recueil sont autant de scénarios à développer par un bon maître de jeu.

S.L.M.

Éditeur • Ankama

Auteur • Mathieu Bablet, collectif.

Prix constaté • 13,90 €



JEU VIDÉO

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Une licence à ne pas rater

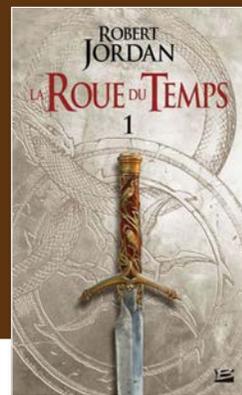
Après une période morne, les jeux vidéo permettant de gérer tout un groupe semblent revenir en grâce. Et la série Divinity devient peu à peu une référence, mêlant histoire intéressante, personnages hauts en couleurs, jouabilité et beaux environnements. Ce deuxième opus confirme la référence qu'était son prédécesseur. Avec les mêmes forces, notamment la possibilité de jouer en co-op (y compris sur écran splitté pour les consoles) et des personnages jouables véritablement intrigants. Mais aussi les mêmes faiblesses, comme la difficulté de suivre ce qui se passe dans certaines quêtes, par moments.

Par rapport au premier, un soin certain a été apporté à simplifier les phases de combat et la gestion de la barre d'actions. En contrepartie, certains petits aspects ont disparu (les traits de caractère qui donnaient certains bonus, par exemple), et la résolution semble avoir été un peu moins optimisée pour le jeu sur téléviseur, ce qui pénalisera les joueurs console.

Thomas Robert

Éditeur • Larian Studios (2018)

Type • RPG / Tour par tour / Co-op



ROMAN (VF)

LA ROUE DU TEMPS

Un début classique, mais...

Cette série est un classique de la *fantasy* américaine. Si l'auteur est mort avant d'avoir terminé son œuvre en 2007, il a laissé suffisamment de notes pour permettre à un auteur de renom, Brandon Sanderson, de la conclure. Malheureusement, en France, la saga n'a jamais été traduite en entier. Des problèmes de droit ont freiné son succès et *Bragelonne* a donc tout repris depuis le début en 2012, et c'est la version de poche du premier des 14 tomes (dont 5 restent à traduire), lui-même divisé en deux tomes (!), qui vient de paraître. L'histoire est celle de plusieurs héros adolescents au destin particulier, affrontant un mal qui, au départ, peut difficilement ne pas évoquer le *Seigneur des anneaux*. Ce n'est pas mal écrit, mais cette mise en place reste très classique et il faudra s'accrocher un peu pour profiter du développement de cette très grande saga qui s'émancipe ensuite de l'ombre incontournable du *SdA*.

DC

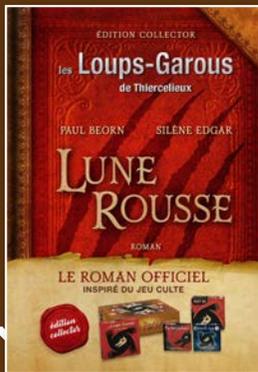
Éditeur • Bragelonne

Auteur • Robert Jordan

Matériel • Livre de poche de 600 pages

Prix constaté • 7,90 €





ROMAN (VF)

LUNE ROUSSE

Les Loups-garous de Thiercelieux

Avec *Lune rousse*, Paul Beorn et Silène Edgar signent un roman se déroulant dans l'univers du célèbre jeu de cartes *Les Loups-garous de Thiercelieux*. En grands fans, ils jouent avec ses codes pour nous entraîner dans les aventures de Lune et de Lapsa, deux jeunes amies qui, durant l'été 1846, entendent l'appel de la lune rousse. Peu après, une bande de loups-garous surgit et terrorise le village de Thiercelieux, ravivant des événements qui se sont déroulés bien des années auparavant.

Que ce soit en édition standard ou dans sa version collector, *Lune rousse* nous embarque dans sa narration à deux voix (Lune et Lapsa), nous faisant découvrir peu à peu, par le biais du regard de ces adolescentes, les habitants du village, les relations qui existent et les intrigues qui se jouent, dont certains fils sont anciens. Un roman frais dont l'intrigue se prêterait facilement à une petite partie de COF.

Marc Sautriot

Éditeur • Castelmore

Auteur • Paul Beorn et Silène Edgar

Prix constaté • 9,90 € (édition standard) ou 16,90 € (édition collector)



ROMAN (VF)

MARQUER LES OMBRES 2

Trompeuses prophéties

Au sein du système solaire gouverné par l'Assemblée, deux peuples s'affrontent sur Thuvé, la planète des glaces : les thuvésites, reconnus par les autres planètes, et les shotets, d'anciens nomades de l'espace qui vénèrent le Ruban-flux parcourant l'espace et qui cherchent la reconnaissance depuis des décennies. Alors que les shotets s'apprêtent à attaquer les thuvésites, Ryzek, leur dirigeant, est enlevé par Cyra, sa sœur, et Akos, un prisonnier thuvésite, aidés par des opposants au régime et par Isae, la chancelière de Thuvé. Ce tome 2, qui clôt le diptyque, commence par une fuite dans l'espace et un huis-clos tendu dans une navette spatiale, point de départ de tout ce qui va s'ensuivre.

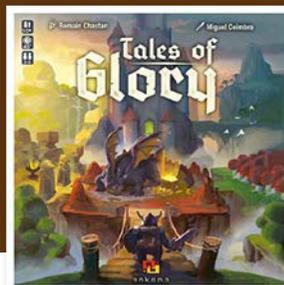
Des planètes exotiques, un ordre galactique bousculé, des personnages dont les actions sont soutenues par des prophéties les concernant... Un récit passionnant et un univers riche qui ne manqueront pas de nourrir vos parties de JdR.

Marc Sautriot

Éditeur • Nathan

Auteur • Veronica Roth

Prix constaté • 17,95 €



JEU DE PLATEAU VF

TALES OF GLORY

Tuile-Monstre-Trésor

Tales of Glory est l'une des sorties récentes d'Ankama qui s'impose décidément comme un véritable acteur du milieu.

Jusqu'à 5 joueurs incarnent chacun un héros représenté par une tuile. À chaque tour, un système de draft permet d'enrichir son aventure avec une tuile lieu, PNJ, monstre ou trésor. En début de partie, ces tuiles permettent de récupérer des ressources : points de force et de magie, argent et potions... En fin de partie, les ressources permettent de combattre les monstres les plus puissants et récupérer un maximum de points de victoire.

Les principes évoquent *Seven Wonders*, mais avec leur saveur propre. L'équilibre, parfait, est digne de l'école allemande. D'ailleurs, tout comme chez nos voisins d'outre-rhin, le thème est un peu plaqué. Mais la qualité du matériel, au top, facilite malgré tout l'immersion. À vous la gloire !

Slawick Charlier

Auteurs : • Romain Chastan, illustré par Miguel Coimbra

Éditeur • Ankama Games

Prix constaté • 35 €



LDVELH

ma PREMIÈRE AVENTURE

La Découverte de l'Atlantide

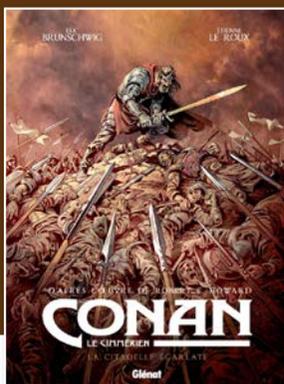
C'est un livre dont on est le héros, qui s'adresse au tous petits lecteurs, à partir de six ou sept ans. *La Découverte de l'Atlantide*, une exploration sous-marine, est le deuxième livre de la collection, après *En quête du dragon*, qui mobilisait les classiques du genre med-fan, sorti en 2018. La grosse force de ces livres, c'est l'ergonomie du livre, avec un cahier à spirale, des pages découpées dans le sens horizontal pour marquer les choix du joueur/lecteur et des compteurs pour les ressources visibles aux quatre coins du livre. Pas besoin de chercher des chapitres, il suffit de tourner des bouts de page. C'est vraiment très bien pensé, bien construit, et les histoires fonctionnent très bien.

Thomas Berjoan

Éditeur • Game Flow

Auteurs • Roméo Hennion et Jade Mosch

Prix constaté • 17,90 €



BD

CONAN LE CIMMÉRIEN

La Citadelle écarlate

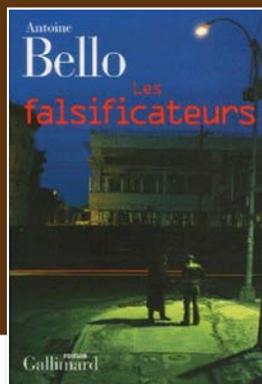
Ce cinquième tome de la série entamée par l'éditeur sur l'adaptation des nouvelles de Robert E Howard emmène Conan un peu plus loin de la sauvagerie originelle du personnage que les opus précédents. On retrouve un Conan roi, vaincu puis trahi, qui doit s'échapper et reprendre à nouveau ce qui lui a été arraché par fourberie. Dans un contexte et une Hyperborée très proches finalement de l'Europe médiévale du milieu du Moyen-Âge, avec les incontournables du *pulp fantasy* (sorcier, créatures). À ce titre, le dessin de Le Roux et la colorisation collent très bien avec la mise en scène. Toujours avec la première édition du tome, le cahier bonus qui offre l'érudition de Patrice Louinet dans un texte explicatif sur les racines et les thématiques de ce cinquième texte consacré au héros cimmérien, écrit au printemps 1932 et qui permet de relire la BD avec une approche savante et contextualisée.

Thomas Berjoan

Éditeur • Glénat

Auteurs • Luc Brunshwig et Etienne Le Roux

Prix constaté • 14,95 €



ROMAN (VF)

BELLO LES FALSIFICATEURS

On nous ment !

Laïka le premier mammifère dans l'espace ou la découverte de l'Amérique ne sont que des fakenews ! Le Consortium de Falsification du Réel (CFR), une société secrète, modifie les souvenirs collectifs et falsifie l'Histoire en publiant d'implacables dossiers façonnés à leur cause. De jeunes adultes brillants sont recrutés pour leurs grands talents utiles au CFR. La progression professionnelle de Slev qui n'est qu'une couverture, son évolution hiérarchique au sein du Consortium et ses missions aux envergures croissantes ainsi que sa quête de vérité sur les réels desseins du CFR en font des trames et rebondissements délectables. Les missions atypiques des agents du CFR inspireront des scénarios contemporains à tout MJ de COC, de l'AdC ou autre INSMV. M. Bello légua tous ses droits d'auteur de 2014 à Wikipédia, qu'il a qualifié de service public mondial !

Nurthor

Éditeur • Gallimard

Auteur • Antoine Bello

Prix constaté • 8 € le livre de poche (saga en 3 tomes)



MARIEZ-VOUS, QU'Y DISAIENT !

Pour fêter la sortie de la nouvelle édition de Rêve de Dragon, jeu mythique du jeu de rôle français, critiqué dans Casus Belli #28, votre mag et Scriptarium, l'éditeur du jeu, vous proposent un partenariat pour un grand scénario officiel, en deux parties, écrit et dessiné par l'équipe du jeu et relu par Denis Gerfaud lui-même. Voici la première partie. La suite très vite !

En quelques mots...

Ce scénario est un « rêve dans le rêve ». Après avoir écouté un poème interprété par deux voyageuses, un soir de veillée, les personnages reprennent leur chemin. Arrivés dans une maisonnette vide, ils se retrouvent prisonniers de la bâtisse. Celle-ci ouvre sur trois rêves liés entre eux par un mariage impossible, écho de la chanson entendue la veille. Ils doivent alors faire célébrer cette union, seul moyen pour eux de recouvrer la liberté.

Ce scénario se découpe en deux parties. La seconde sera publiée dans le prochain numéro de *Casus Belli*.

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • Tout niveau
MJ • Expérimenté
Joueurs • Plutôt Expérimentés

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

Introduction

L'histoire pour le MJ, les amoureux du Second Âge

Il était une fois, dans les dernières décennies du Second Âge, deux adolescents amoureux, appelés Octane et Tourniquée. Issus tous deux de familles nobles, ils fuyaient régulièrement les ragots de la cour en se retrouvant dans une petite maison confiée par un serviteur reconnaissant, dans la campagne, à l'écart du monde. C'est dans cet endroit simple et rempli de bonheur qu'ils se jurèrent fidélité et décidèrent qu'ils allaient bientôt se marier.

La beauté solaire d'Octane faisait des envieux. Parmi ceux-ci, un haut-rêvant puissant – tel qu'il en existait en grand nombre à cette époque : Dermidax. L'idylle semi-clandestine des deux tourtereaux le remplissait d'amertume et de jalousie. Un jour, il décida de punir le couple en le séparant à tout jamais ; pour cela, il attendit que Tourniquée se retrouve seul dans la maison campagnarde, peu avant un rendez-vous secret avec sa belle. Déchaînant les forces du

haut-rêve sur la cabane, il propulsa l'ensemble dans ce qu'il pensait être les Limbes. En réalité, le sortilège ne fit que déplacer la maison et son occupant dans un autre rêve. Plus exactement dans un micro-rêve, situé au seuil d'autres rêves enchevêtrés, reflets de la perturbation onirique engendrée par le sort. Si l'effet magique n'était pas celui escompté au départ, dans les faits, les deux jeunes gens furent bel et bien séparés.

L'introduction des PJ : la légende

Que devinrent les protagonistes de cette cruelle mésaventure ? Nul ne s'en souvient. Mais l'affaire fit beaucoup parler à l'époque, et l'histoire de ce mariage impossible devint légende, perpétuée sous diverses formes jusqu'à l'effondrement du Second Âge.

Les PJ vont être soumis à cette légende, dès l'introduction du scénario, par le biais d'une aria chantée par deux voyageuses. Cette chanson résulte d'interprétations et de réécritures qui ont traversé le temps. À l'origine, c'est un poème écrit par Tourniquée pour Octane ; poème supposé prémonitoire. Le texte, certes un peu ésotérique, laisse



entendre que les jeunes amoureux sont encore séparés par « *le mauvais sort* » dans des rêves différents ; ils se sont réincarnés mais leurs reflets peuvent se croiser à nouveau dans les rêves des voyageurs. Il fait indirectement mention d'un haut-révant ; il s'agit bien évidemment de Dermidax qui, lui aussi, a trouvé une nouvelle incarnation. Il n'aura de cesse de mettre des bâtons dans les roues du couple et des voyageurs, si ces derniers prennent le parti des amoureux. Car l'objectif, nous le verrons, est bien de réunir les jeunes gens et d'organiser, enfin, leur mariage...

Début du voyage

Veillée à Kaducée

Le rêve est parfois tissé d'une routine agréable. Les voyageurs ont cheminé plusieurs jours dans un décor de plaines et de collines généreuses en faune et en flore ; les outres et les panes sont pleines ; ils ont même pu faire de bonnes récoltes d'herbes de soin. Comme les pâles souvenirs de gris rêve le laissent entendre, le brouillard et la pluie fine qui les accompagnent sont fréquents →



Éclisse et Sillette

Les deux femmes sont les reflets oniriques des mères d'Octane et de Tourniquée.

Dans ce rêve-ci, elles sont d'humbles voyageuses qui content des histoires dans les villages où elles font halte.

Plutôt grandes toutes les deux, la première a les cheveux noirs tressés et longs tandis que ceux de la seconde sont bruns et coupés court. Les yeux verts de la première sont aussi clairs que les yeux vairons de la seconde sont remarquables.

dans ces contrées. À l'heure des Épées, les épaules humides et un peu désorientés, les voyageurs arrivent en vue d'un village. Le bourg, qui porte le nom de Kaducée, consiste en une poignée de maisonnettes réparties autour d'une maison des voyageurs spacieuse. Accueillis chaleureusement, ils sont vite conviés à s'y restaurer puis à raconter leurs aventures à quelques villageois rassemblés, comme le veut la coutume.

Après avoir conté une ou deux anecdotes, ils laissent la place à deux femmes d'une quarantaine d'années, voyageuses elles aussi. Celles-ci proposent un spectacle court avant d'aller dormir, une aria. Ce sont Éclisse et Sillette (voir encadré), l'une joue d'une petite harpe posée sur ses genoux, l'autre chante un poème qu'elle dit « *de rêve* ».

Fort était leur amour, puissant le lien

Mais les Dragons sont quelquefois cruels

*Par un mauvais sort, séparés et loin
Les tristes Limbes étouffent leurs appels*

Le garçon qui adorait tant le ciel

Ne voit plus l'éther, rampant dans l'ombre

Les crocs aboient, terrifiant rituel

Les chaînes vont-elles enfin se rompre ?

*Auroyaume où lézards et chat volent
Voilà des fiançailles malheureuses
La belle ne veut plus de camisole
Son rêve accompli, le roi libère la gueuse*

Passés les dangers, les voilà unis

Mais le mauvais sort parfois s'acharne

Montagnes glaciales et nez cramoisés

La dernière porte s'ouvre, c'est fini

Le spectacle est beau, la musique envoûtante, quoique mélancolique. Elle plonge les auditeurs dans un sentiment confus mais, lorsque la dernière note retentit, les applaudissements sont nourris. Le texte fait donc directement référence à la légende d'Octane et Tourniquée, mais cette dernière n'est pas connue des voyageurs ; aucun jet d'INTELLECT/Légendes, par exemple tenté à l'issue de la représentation, ne donnera de résultat concret. Ce n'est que si elles sont directement interrogées sur l'origine de ces vers que Sillette et Éclisse voudront évoquer le nom des deux amoureux du Second Âge, mais sans donner plus de détail. « *Une histoire triste mais qui pourrait avoir une fin heureuse* », dit simplement l'une d'entre elles, sur un ton énigmatique. Après un dernier verre, tout le monde part se coucher.

Note pour le gardien des rêves (GR)

Il sera laissé libre cours aux joueurs de prendre note des paroles de l'aria. Il est bon de les laisser faire, ces paroles constituant une aide substantielle à la compréhension du scénario.

Un rêve dans le rêve

Dès cet instant, ce scénario devient un rêve dans le rêve : toutes les aventures que vont vivre les personnages se déroulent dans leur sommeil, durant la nuit qu'ils passent dans la maison des voyageurs de Kaducée. Lorsqu'ils s'y réveillent le lendemain et quittent le village, ils ont l'impression de poursuivre leur chemin, normalement. Or ils rêvent encore... De façon pragmatique, cela permet au GR de s'affranchir de ce qui pourrait sembler être des incohérences oniriques surgissant lors du scénario. Par exemple, si un personnage meurt, il se réveille dans la maison des voyageurs du début (s'il a été blessé, il n'aura aucune séquelle). Il



faut alors que le GR prenne le joueur à part pour lui révéler cet état de fait sans en informer les autres joueurs, qui auront toujours l'impression de vivre un voyage normal. En cas de décès d'un des voyageurs, le GR peut faire rentrer un nouveau personnage en jeu (le mieux serait d'incarner un des PNJ croisés en route, excepté Tourniquée ou Octane) mais ce dernier « *disparaîtra* » au réveil à Kaducée, lors du dénouement du scénario. Pour ce qui est du reste de la « gestion » habituelle des voyageurs – pratique de la magie, stress, jets du matin, etc. – faites comme à l'accoutumée.

Pour la bonne tenue de l'histoire, le gardien doit donc faire en sorte que tous les voyageurs s'endorment dans la maison de Kaducée, la nuit suivant la veillée avec les conteuses.

Si l'un d'entre eux décide de ne pas aller dormir tout de suite (afin de méditer, enchanter une potion, etc.), voire s'il est insomniaque, il ne vivra pas le rêve comme les autres. Le GR doit insister, faire en sorte que TOUS les PJ s'endorment à un moment donné (ils sont fourbus de leur marche, la nuit est particulièrement hypnotique, ils auront le temps de s'occuper des détails demain, etc.). →



Le lendemain matin, les deux femmes ont levé le camp de bonne heure et ne partagent pas le petit-déjeuner avec les voyageurs. Ces derniers reprennent la route. Il n'y a guère le choix sur la direction à emprunter : un chemin, seul et unique, part vers l'est. Les villageois les ont avertis que deux jours de marche dans cette direction mènent à Salamakis, un port fluvial « *aux coutumes étranges* ».

Étrange maison

Un abri pour la nuit

La marche n'est pas agréable : la pluie fine et les épisodes brumeux se font de plus en plus fréquents. En fin de journée, les voyageurs parviennent au pied d'une colline couverte d'une herbe vert tendre. Presque dissimulée à la vue par des ronces vivaces, ils peuvent voir la margelle d'un puits avec un seau et une corde posés à côté.

Sur le flanc de la proéminence, comme ventousée, une chaumière avec un étage dont la porte est entrouverte. Pas de chemin, pas de trace, rien n'indique que l'endroit est fréquenté. Sur le devant, la pente herbeuse pourrait accueillir des cavalcades d'enfants... Trempés de pluie et bien contents de trouver un abri pour la nuit, les voyageurs devraient s'y réfugier.

Les GR perspicaces l'auront peut-être compris : cette maison est le reflet de l'abri des amours d'Octane et Tourniquée, celle-là même qui a été emportée dans le tourbillon onirique provoqué par Dermidax. Dans le rêve vécu par les voyageurs, la cabane obéit à des logiques étranges et agit comme un carrefour de rêves. Sa nature est expliquée ci-dessous (voir « *Les portes et leur fonctionnement* »). Détail important : la

construction fonctionne comme une chimère, annulant toute magie ; il est impossible de monter en TMR dans son entourage immédiat et, *a fortiori*, à l'intérieur.

C'est une chaumière à deux niveaux, simple mais confortable. Littéralement construite contre la colline, une partie de ses murs est faite de roche, le reste est fait principalement de bois et de pierres maçonnées à la chaux. Les alentours sont couverts d'herbe. Un chêne majestueux fanfaronne à quelques mètres et doit prodiguer une ombre apaisante en plein soleil. Une pioche repose contre le tronc. À première vue, la maison compte trois portes (voir plus loin). À l'opposé de l'entrée, on trouve une petite réserve de bûches découpées avec soin. Deux fenêtres sont visibles en bas, et deux autres à l'étage supérieur.

Une fois la visite de la construction commencée, il semble évident qu'elle fut habitée et désertée il y a peu. Les occupants ayant pris soin de ranger un minimum.

Le premier niveau est un espace de vie occupé en son centre par une grande table de bois. Un peu partout dans la pièce sont éparpillés des tabourets et des bancs. Sur le mur est se trouve la cheminée dont l'âtre a été vidé. Contre la roche, une partie qui pourrait très bien faire office de cuisine, avec une sorte d'évier en pierre polie et un espace plat similaire à un plan de travail. Une armoire massive trône contre la paroi rocheuse. Dans un coin, une guitare, posée négligemment.

Les volets des deux fenestrons sont ouverts. Leurs rideaux d'étoffe multicolore, eux, sont tirés.

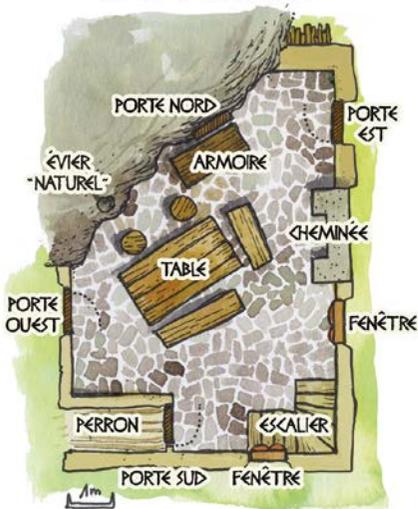
Les escaliers de bois qui font face à la porte d'entrée mènent à l'étage. En haut, comme en bas, il n'y a qu'une pièce. Ici, on trouve autant de lits

LA MAISON SUR LA COLLINE



REZ-DE-CHAUSSÉE

ÉTAGE



(bas-flancs sommaires) qu'il y a de voyageurs ; sur chacun d'eux, on trouve une couverture roulée soigneusement. Chaque lit est jouté par une petite table de chevet. Une flûte est restée entre un des lits et le mur. Les volets des deux fenêtres sont entrebâillés. Enfin, il y a un tableau sur un mur, une peinture aux couleurs pastels figurant un paysage de montagnes enneigées.

Les portes et leur fonctionnement

Outre la porte du perron, légèrement entrouverte à l'arrivée des

voyageurs, deux autres portes (fermées mais pas verrouillées) sont immédiatement visibles en pénétrant dans la chaumière. La première se situe sur le mur ouest du côté du coin cuisine ; l'autre sur le mur est, entre la cheminée et un fenestron. Ces trois portes, en bois massif, ont une poignée mais pas de serrure.

La lourde armoire (vide) cache une quatrième porte dans la roche. Elle n'est pas vraiment dissimulée puisqu'on peut en voir une partie lorsqu'on se trouve à proximité de la cheminée.

Pousser l'armoire sur le côté pour dévoiler la porte n'est qu'une →

Défoncer la porte sans poignée ?

S'il se trouvait quelque personnage pour imaginer qu'on peut défoncer une porte comme celle-là avec un outil ou une arme, ne le dissuade pas. La porte est protégée par un rituel puissant. Chaque coup porté contre elle est sanctionné par l'invocation d'une créature qui la défend. Comme il s'agit de dissuader les joueurs et que ce n'est nullement le sujet du scénario, faites-vous plaisir à décrire des invocations délirantes et prêtez-leur les caractéristiques du Guerrier Sorde (voir *Rêve de Dragon*, éd. Scriptarium, p.259) pour ce qui concerne les capacités martiales. La magie étant impossible dans la maison, les haut-révants ne viendront pas en aide au casseur.





Que faire en cas d'échec ?

En cas d'impossibilité totale d'arriver au terme d'un des scénarios, le gardien des rêves a le choix, selon son degré de mansuétude, de la manière de conclure. Au mieux, les voyageurs se réveillent dans la maison des voyageurs de Kaducée au bout d'un certain temps, un peu groggy, et reprennent le cours de leurs pérégrinations ; le rêve de la maison aux quatre portes leur laissera un goût amer d'inachevé. Au pire, les voyageurs restent prisonniers du rêve de la maison...

affaire de muscle vite réglée. Du même format que les trois autres, sans serrure non plus, elle se distingue par l'absence de poignée ; elle présente cependant en son centre une sculpture en creux, profonde, et relativement grossière sans être bâclée. La sculpture circulaire fait environ trois centimètres de diamètre. La première pensée qui vient est presque absurde : ce pourrait être un verrou très particulier dont le passe aurait la forme d'une médaille sculptée. Cette porte est protégée magiquement (voir encadré).

Les portes n'offrent aucune singularité tant qu'elles n'ont pas été fermées avec les PJ présents à l'intérieur de la maison. Ce n'est qu'à cette condition que la nature de la maison se révèle. Dans ce cas seulement, tout voyageur qui passe par une fenêtre pour fuir ou détruit un mur avec la même intention peut marcher un peu moins d'un quart d'heure draconic dans la brume de plus en plus épaisse (à décrire comme un blurève) pour être de retour au pied de la maison.

La maison agit comme un piège dès qu'elle est « amorcée » par la fermeture des portes.

Les trois portes, sud (entrée), est et ouest, répondent à un fonctionnement particulier. Une fois que tout le groupe se trouve dans la construction et que les trois portes sont fermées (typiquement pour une nuit de sommeil mais, si, en pénétrant la première fois, la porte d'entrée est refermée, c'est aussi le cas), elles deviennent des sortes de sas qui débouchent vers un ailleurs onirique. Les voyageurs en deviennent en quelque sorte les prisonniers puisqu'ils ne peuvent plus retrouver directement le rêve par lequel ils sont arrivés ; ils sont condamnés à trouver la clef de la quatrième porte.

La seule « sortie » est, bien entendu, la porte derrière l'armoire...

Un carrefour de rêves

En guise de carrefour, la maison se contente de lier trois rêves distincts, qu'on appellera reflets. Quel que soit l'ordre dans lequel les voyageurs franchiront les portes, parce qu'ils devront les franchir toutes les trois avant de passer la quatrième, la chronologie sera celle imposée par l'histoire :

Reflet 1 (1ère porte franchie) – Tourniquée – Une vie de chien !
 Reflet 2 (2e porte franchie) – Octane – Injustes noces

Reflet 3 (3e porte franchie) – Carouble – La clef des champs

Reflet 4 (4e porte franchie) – Par ici la sortie !

Dès cet instant, la construction du scénario suit le processus suivant : les voyageurs changent de rêve en pénétrant dans le reflet 1, et doivent mener à bien une mission – dont la nature correspond à la logique du poème des deux voyageuses rencontrées à Kaducée. Ce n'est que lorsque cette mission est accomplie – même au terme de plusieurs jours – qu'ils se réveillent à nouveau dans la cabane sur la colline, dans leur lit à l'étage. Ils peuvent alors se rendre dans le reflet 2, et ainsi de suite. Seul un succès à la fin du scénario numéro 3 donne l'occasion aux voyageurs d'ouvrir la fameuse porte à la serrure étrange. Dans ce numéro de Casus Belli, le présent scénario détaille les reflets 1 et 2.

Note pour le GR : si les personnages empruntent simultanément deux ou trois portes, ils se retrouvent dans le même reflet. Un PJ qui resterait dans la maison pendant que ses camarades sont passés dans un reflet



reste seul dans la cabane. S'il passe la porte après eux, il les rejoint avec un retard équivalent, ce qui peut créer des situations cocasses.

Chaque reflet est parcouru durant une saison différente, à commencer par l'été. Introduisez des éléments saisonniers typiques comme ceux de l'environnement, du climat et de ses conséquences sur l'habillement, les plats servis aux tables, pourquoi pas une boisson locale et saisonnière.

Quand les voyageurs se réveillent d'un des trois premiers reflets, dans leur lit situé dans la maison sur la colline, les portes de ceux qui ont été précédemment visités sont fermées. De plus, leurs poignées ont disparu, signifiant par là une impasse. Si un voyageur obstiné venait à détruire une partie ou l'intégralité d'une porte sans poignée, il trouverait les Limbes sur le seuil. Si les voyageurs ne savent pas ce qu'il en coûte de pénétrer dans les Limbes, faites-leur effectuer un jet d'INTELLECT/Légendes à 0. Selon le degré de réussite, distillez les informations (voir *Rêve de Dragon*, p.324).

Le passage d'une porte s'accompagne d'une sensation très étrange,

un peu comme le passage d'une déchirure de rêve, mais en continuant à marcher. Pendant quelques secondes, la vue est totalement brouillée (de mauve), puis elle revient progressivement et le paysage a changé : le rêve n'est pas le même. Une fois à l'intérieur de ce nouveau rêve, si un voyageur se retourne, il voit une déchirure d'arrivée, jaune...

Note pour le GR

Les plus curieux des voyageurs tenteront de regarder ce qu'il se passe lorsqu'un de leurs camarades franchit la porte est, à partir de la fenêtre située dans le même mur. La réponse est logique, il continuera à voir le côté de la cabane, le grand chêne et l'horizon ; son compagnon de route n'est plus dans le même rêve dès qu'il a passé le seuil de la porte. Il en va de même pour les sons qu'il pourrait émettre.

De la même façon, quand un voyageur regarde un autre voyageur emprunter une des portes « activée », il le voit s'éloigner comme s'il descendait la colline pour partir, il voit ce qu'il devrait voir si l'autre n'avait pas changé de rêve : un camarade qui s'en va. →



Tourniquée – Une vie de chien !

Esclaves des Cynoferox

Ce reflet est un rêve écrasé par la chaleur de l'été. En plus de ce désagrément météorologique, un problème de taille va se poser aux voyageurs : il s'agit d'un territoire sous l'emprise de Cynoferox (voir *Rêve de Dragon*, p.385). Comme tous leurs semblables par-delà les déchirures, les humanoïdes à tête de chien de ce rêve utilisent les Humains comme leurs esclaves. C'est entre leurs griffes qu'est retenu Tourniquée. Il sert, comme d'autres enfants et jeunes gens infortunés, à l'exploitation d'une mine de cystite – un minéral local, dur et léger – pour le bon plaisir des canidés et leur enrichissement. Si les Cynoferox ne laissent que des enfants et des ados fouiller cette mine, c'est en raison de l'étroitesse des boyaux à l'intérieur desquels un individu de la corpulence d'un adulte a les plus grandes difficultés à se mouvoir.

Après avoir franchi la porte de la maison sur la colline, les voyageurs se retrouvent dans un décor de plaine boisée. Pas de chemin, encore moins de route. Quel que soit le moment de la journée où ils ont quitté l'étrange cabane, ils sont surpris par le crépuscule : c'est l'heure de la Lyre. Au détour d'un bosquet, tandis que le soleil se couche, ils perçoivent des odeurs de fauve portées par la brise. Puis les voyageurs entendent des jappements et des éclats de voix enfantines.

Il s'agit d'un petit groupe de [nombre de voyageurs -1] Cynoferox qui pousse littéralement une bande d'enfants devant eux. Les gamins,

une vingtaine, sont habillés de haillons sales et portent les stigmates de la fatigue. Leurs corps sont zébrés d'écorchures et d'ecchymoses qui témoignent d'harassantes conditions de détention. Les plus jeunes ont 9 ou 10 ans, les plus âgés entre 16 et 17 ans. Leurs bras sont entravés par des cordes. Ce sont les nouvelles « recrues » pour la mine.

À ce stade du scénario, les voyageurs peuvent estimer qu'il ne s'agit que d'une péripétie de voyage et se désintéresser du sort des pauvres gamins. En effet, ils viennent de quitter l'étrange maison-carrefour et peuvent logiquement estimer qu'ils n'y retourneront jamais. Ils ne doivent même pas avoir conscience d'être « emprisonnés » dans ce rêve étrange... Comment leur faire comprendre, alors, qu'ils doivent libérer les esclaves de leurs maîtres à tête de chien pour accomplir leur propre destinée ? C'est là que l'aria entendue à Kaducée doit jouer son rôle. La chanson résonne encore sans doute dans leur tête : ne fait-elle pas mention de « *crocs qui aboient* », de « *chaînes qu'il faut rompre* » ? Il ne peut s'agir d'un hasard...

Si les voyageurs décident d'intervenir sans que le GR ne leur « *force la main* », tout devrait s'enchaîner naturellement ; dans le cas contraire, s'ils veulent poursuivre leur route comme si de rien n'était, une des options dans la manche du gardien peut consister à faire surgir une véritable escouade de Cynoferox, d'une importance suffisante pour rendre toute résistance impossible. À leur tour prisonniers des hommes-chiens, les voyageurs pourraient alors faire la connaissance de Tourniquée et prendre la fuite avec lui.

Dans le cas où les voyageurs décident dès le départ d'intervenir, il leur faudra élaborer une stratégie pour surprendre leurs adversaires.

Les Cynoferox

(voir *Rêve de Dragon*, p. 385)

Ils ressemblent à des pinschers. Avec le poil ras rouge-cerf sur le bas du visage et noir sur les deux tiers supérieurs. Les oreilles sont tombantes. Ces Cynoferox sont bien bâtis, souvent musculeux et possédant une bonne ouïe et un excellent odorat, ce qui les rend difficiles à surprendre.

Leur attitude vis-à-vis des Humains est binaire : s'ils ne peuvent pas les soumettre et en faire des esclaves, ils les passent par le fil de leur épée.

TAILLE 11 / APPARENCE 10 / CONSTITUTION 13 / FORCE 11 / AGILITÉ 12 / DEXTÉRITÉ 09 / VUE 08 / OÛÏE 12 / ODORAT-GOÛT 16 / VOLONTÉ 10 / INTELLECT 08 / EMPATHIE 07 / RÊVE 11 / CHANCE 10 / Mêlée 10 / Tir 10 / Lancer 10 / Dérobée 10 / Vie 11 / Endurance 22 / SC 3 / +dom 0 / Vitesse 12 / Protection 2 (cuir souple) / Esparlongue niv +3 / init 8 / +dom +2 / Esquive +3 / Vigilance +3

Dans ce reflet, ils ont tendance à aimer l'extravagance des chapeaux à large bord, les vêtements amples (chemises à crevés), les cuissardes à lacets, et utilisent plus volontiers l'esparlongue.

Comme celui des chiens, l'odorat des Cynoferox est développé... De ce fait, la direction du vent est importante. Par chance, il souffle des Cynoferox vers les voyageurs. Le GR ne fera jouer le risque de détection par l'odorat canin que si ces derniers jugent astucieux d'entreprendre un mouvement tournant, soit pour éviter les gardes, soit pour les attaquer de deux côtés. Si c'est le cas, les jets d'Odorat des Cynoferox se feront à +2 pour déjouer toute embuscade. Il en va de même pour toute forme de filature. Seule la pénombre naissante peut aider les voyageurs, mais l'ouïe et l'odorat des cabots en cuissardes la compensent en grande partie.

Si les voyageurs sont repérés, c'est l'assaut. Un des Cynoferox reste auprès des enfants pour les empêcher de fuir et, s'il est un peu plus vicieux que les autres (à la discrétion du GR), il les prendra en otage pour obtenir des voyageurs qu'ils rendent les armes, ce qui rendra le scénario un peu plus complexe (voir plus loin). À moins que les voyageurs se contentent de suivre la troupe, c'est l'affrontement, plus ou moins à leur avantage en fonction de leurs méthodes.

Un prisonnier peut révéler facilement les raisons d'être du convoi ainsi que sa destination.

Si les voyageurs libèrent le groupe d'enfants, ils se retrouvent avec une poignée d'individus incontrôlables en âge d'enfiler les bêtises comme les perles sur une ficelle. Le GR va devoir mettre en scène ces éléments. Les plus jeunes des gamins ne sont pas discrets, et les plus adolescents sont téméraires dans leur volonté d'aider les PJ. C'est à ce stade que les voyageurs vont faire la connaissance de Tourniquée (voir ci-dessous : « *Première rencontre avec Tourniquée* »).

Dans le cas où les voyageurs sont faits prisonniers, ils sont ajoutés sans ménagement au cortège et la troupe se dirige vers le camp près de la mine, plus au nord.

Le camp près de la mine

Le convoi avec les enfants arrivait du sud (voir plan), c'est depuis le sud qu'arriveront les voyageurs. L'endroit est boisé, mais ce n'est pas une forêt, la discrétion impose une progression des plus prudentes. →





► Le crépuscule, voire la nuit, serait approprié pour ça.

Tourniquée travaille au fond de la mine en journée et dort à la belle étoile au milieu du camp bordé des tentes de Cynoferox. Ceux-ci sont [nombre de voyageurs +2] et sont plus attentifs aux agissements des petits mineurs qu'à d'éventuelles attaques (jets d'ODORAT à +1 seulement) ; ils n'organisent pas de tours de garde mais deux d'entre eux restent éveillés chaque nuit pour prévenir toute évasion.

En vous aidant du plan et des éléments suivants, arbitrez une attaque ou un enlèvement.

Nombre de Cynoferox, positions des deux gardes, des gamins, etc. à placer sur le plan et à définir.

Dans le cas où les voyageurs sont faits prisonniers, ils seront enchaînés par les poignets les uns aux autres et disposés autour d'un arbre au tronc massif. Ne doutons pas qu'ils parviendront à s'évader. Pour cela, il est quelques éléments qui pourront les aider :

Le Cynoferox qui détient la clef qui verrouille les bracelets des chaînes a un contentieux avec un de ses semblables. Il est tout à fait envisageable pour les voyageurs de les monter l'un contre l'autre, de promettre à l'un une aide substantielle dans le combat qui ne manquera pas de les opposer pour demander, en contrepartie, son concours pour une évasion.

Les plus jeunes enfants sont surveillés mais libres de leurs mouvements, tenus par la peur que leur

inspire les hommes à tête de chien. Les autres sont enchaînés le soir au grand arbre. Avec un peu d'empathie et de persuasion, il est envisageable de gagner la confiance d'un jeune « libre » et l'amener à chiper la clef des bracelets. Provoquer une bagarre générale entre ces cabots un peu trop fiers pour profiter de la pagaille est également une solution.

Première rencontre avec Tourniquée

Quelle que soit l'issue (heureuse) de cette partie de l'histoire, le groupe de voyageurs va faire la connaissance de Tourniquée. Il est le plus âgé du groupe et un détail frappe les voyageurs : une sorte de tatouage en forme d'étoile grossière orne son épaule.

Interrogé à ce sujet, il consent, après une longue hésitation, à expliquer que ce sont les Cynoferox qui l'ont ainsi brûlé au fer car il s'était rebellé peu après sa capture. Ses maîtres ayant remarqué que le jeune homme aimait plonger son regard, chaque nuit, dans la voûte étoilée, ils lui avaient cruellement « *apporté le ciel dans la peau* ». Un des vers de l'aria prend tout son sens...

Si les voyageurs l'interrogent sur une histoire d'amour, voire prononcent le nom d'Octane (dans le cas où ils l'ont appris des lèvres de Sillette), l'adolescent laisse échapper un hoquet de surprise. Oui, il a bien connu une fille de ce nom-là, dans sa région d'origine. Oui, ils se sont aimés. Mais c'était il y a deux ans, avant le raid des bourreaux aboyeurs. Les deux adolescents ont alors été séparés et Tourniquée a bien peur que sa belle amie n'ait pas survécu aux tourments des Cynoferox. Si on interroge Tourniquée sur un jeteur de sorts, une maison cachée dans la campagne, ou toute autre référence à

l'aria de la veillée, il sera en revanche muet : ce qui est décrit dans le poème lui semble complètement étranger.

Le groupe, maintenant augmenté de Tourniquée, ne sait pas trop quoi faire. Les enfants libres rentrent chez eux sans demander leur reste. C'est en dormant que la situation va se débloquer, à la faveur de la prochaine nuit. Au réveil, les voyageurs se retrouvent dans leur lit, dans la cabane sur la colline. Tourniquée est absent. C'est en le cherchant qu'un des voyageurs va voir que le tableau de montagnes couvertes de neige a changé : au premier plan est peint le buste de l'adolescent ! Sa tête est inclinée sur le côté, comme si elle reposait sur quelque chose d'invisible. Les couleurs sont vives, presque primaires, et les pastels en arrière-plan font paraître les montagnes presque floues, lointaines. Contrairement à l'épisode de la mine, le visage du jeune homme respire la sérénité et la santé, comme en prémices au bonheur.

Injustes noces

La cité de Bartadeau

Après avoir franchi la seconde porte « *déchirure* », les voyageurs débarquent dans un paysage accidenté, tout en pentes et en ravines boisées. Dans ce reflet-ci, le royaume de Rutabaga, les arbres perdent leurs feuilles par brassées, la nature se pare de couleurs fauves. L'automne est pluvieux mais l'air est doux. Après 30 minutes de marche dans la forêt, les voyageurs arrivent en vue d'une ville sise au pied d'une montagne aux contreforts abrupts et rocailleux. Les sommets sont couverts de sapins.

Bartadeau est une ville de taille moyenne ceinturée de remparts. Elle est dotée de marchés, d'auberges et de tavernes. Sa population est prospère, la paysannerie et →



Tourniquée

Le garçon vient d'avoir 17 ans. Il est plutôt frêle, de taille moyenne. Visage creusé, peau blanche et yeux verts. La calotte de velours qui lui sert de couvre-chef ne le quitte jamais. Elle culmine sur une tignasse mi-longue et hirsute. Il a de nombreuses ecchymoses sur le corps, dues aux reptations souterraines. Sur son épaule, une marque au fer en forme d'étoile : c'est le seul de la troupe d'esclaves qui porte ce type de trace.



La famille royale de Rutabaga

Le roi Aludel

Cet homme robuste à la quarantaine grisonnante porte la barbe tressée et affiche un sourire permanent. Doté d'un sens aigu des responsabilités, il a mené Rutabaga à la prospérité. Mais les affaires de succession, les histoires de froufrou et le mariage de son fils l'indiffèrent.

La reine Sibine

Une jolie femme réservée du même âge que le roi, qui le complète dans les tâches régaliennes. Elle lui laisse tout ce qui flatte sa virilité et gère le reste en finesse.

Pour ce qui a trait à leur famille, c'est elle qui décide de tout, notamment pour leur fils qu'elle adore.

Le prince Acrilique

Âgé de 17 ans, Acrilique a des accès de colère qui mettent son père dans un embarras légitime... et qui poussent sa mère à dévoiler des trésors de patience et d'indulgence. Acrilique est capricieux et égoïste mais il sait être charmant quand il y trouve un intérêt.

le commerce florissants. Les terres alentour sont fertiles, la contrée giboyeuse et le sous-sol regorge de ressources. Comme dans d'autres cités, le haut-rêve est en revanche prohibé. Les magiciens reconnus comme tels sont condamnés aux travaux forcés dans les mines de cuivre situées au sud du royaume. Adossé à de vertigineuses falaises, le château majestueux abrite le roi, Aludel, son épouse Sibine et leur fils unique, Acrilique. Rutabaga, le rêve dans lequel se dresse Bartadeau, a tout du royaume modèle.

La ville et ses habitants sont accueillants. Les conversations tournent autour du mariage imminent du fils du roi. On glose parce que le prince, Acrilique, s'est mis en tête d'épouser une roturière du nom d'Octane. On dit aussi que celle-ci n'aime pas son futur mari, mais « *ce ne sont là que billevesées de la part d'individus envieux !* ». On murmure que le prince serait un garçon plutôt colérique, voire violent. On dit que c'est sa mère, Sibine, qui dirige le royaume et qu'elle lui souffle son comportement, à lui comme à son époux. On dit tellement de choses...

Les courses de zombrels constituent le second centre d'intérêt et de conversation pour la populace. Cette compétition se déroule en amont des préparatifs nuptiaux, à l'arrivée des voyageurs. Ramenés des marécages voisins, ces grands reptiles volants (voir *Rêve de Dragon*, p.416) sont dressés par les membres d'une caste de chasseurs/éleveurs et montés par toute personne qui s'est suffisamment entraînée pour cela. Les courses (par éliminatoires, en individuel et en équipe, jusqu'aux grandes finales appelées Zomtours) ont lieu au-dessus des toits de la cité selon un circuit dévoilé au dernier moment par le roi lui-même. Durant les compétitions, les spectateurs

sont appelés les bavards en raison du nombre d'entre eux qui bavent, les yeux au ciel, éberlués et bouche ouverte, en assistant au spectacle.

Sur la Grand Place, le roi est tenu d'ouvrir les jeux, y présider et y assister. L'intégralité des courses dure un après-midi, les voyageurs auront ainsi largement l'occasion de le croiser, lui, sa reine ou leur fils, en plus de faire des rencontres et puiser un tas de vérités et de ragots.

Note pour le GR

La compétition est si populaire qu'elle oppose, entre autres, plusieurs équipes issues des différents quartiers. Toute la journée, des armoiries différentes sont les cercles de partisans s'affichent. De rassemblement joyeux en bagarres de rue entre membres de cercles, donnez du corps à l'événement. Même si les voyageurs ne peuvent pas s'inscrire à une course, impliquez-les et, surtout, faites-leur croiser le chemin du roi.

Royal rêve d'archétype

C'est lorsque le roi va poser les yeux sur le groupe de voyageurs que les choses vont se préciser. En les voyant, Aludel écarquille les yeux, il s'anime soudain d'une curiosité démesurée et pose toutes sortes de questions aux voyageurs : depuis combien de temps voyagent-ils ? Quels types de contrées et de pays ont-ils traversés ? etc.

Il faut dire que depuis quelques jours, il fait des rêves dans la première partie desquels il voit les voyageurs ; mieux, il fait partie du même groupe. Et, de fait, ils furent compagnons de route : ils formèrent une troupe de troubadours assez populaire jusqu'à ce que les déchirures les séparent.

Dans la seconde partie de ces rêves, il les voit, eux, en train de présenter un spectacle de marionnettes à fils sur une estrade et dans un castelet qu'ils ont construits ensemble. Les voir en face de lui, en chair et en os, le persuade intimement d'une chose : s'il pouvait assister une nouvelle fois à la scène du spectacle, dans les mêmes conditions, de nombreux souvenirs lui reviendraient et ce serait la source d'un grand enrichissement. Il s'agit bien d'un rêve d'archétype, comme les voyageurs l'ont sûrement déjà expérimenté, mais cette fois c'est un PNJ qui le fait et il leur appartient de le réaliser.

Aludel est très précis dans ses descriptions. Les marionnettes devront être constituées d'un corps rigide et articulé, mû par plusieurs fils attachés aux bras et aux jambes (par les coudes et les genoux). La manipulation, qui demande beaucoup de dextérité, se fait grâce à des traverses de bois, appelées croix d'attelle. Marionnettes et décors sont l'œuvre des voyageurs.

D'abord hésitant, Aludel ira jusqu'à prendre les voyageurs à part pour leur demander solennellement de reproduire la scène pour lui, fabrication des marionnettes et du castelet incluse. À ce stade du scénario, les PJ devraient avoir pris conscience qu'il leur faut « libérer » Octane de ce mariage. Pour cela, le rêve d'archétype d'Aludel est une chance : si les voyageurs n'ont pas la présence d'esprit de réclamer en contrepartie la libération d'Octane et l'assurance qu'il parrainera sa famille pour qu'elle ne manque plus jamais de rien, insistez sur le fait qu'Aludel peut leur offrir tout ce qu'ils veulent. Il est tellement heureux d'avoir une chance d'accéder à ce rêve d'archétype, qu'il acceptera les conditions des voyageurs. Pour les encourager, il leur assure qu'il existe un fabricant

de marionnettes en ville ainsi que plusieurs charpentiers.

Note pour le GR

Les voyageurs peuvent être surpris qu'Aludel leur annonce avoir fait partie de leur groupe, dans une vie antérieure, sans qu'eux-mêmes ne s'en souviennent. La confirmation ne viendra que la première nuit passée dans le royaume de Rutabaga : là, dans leurs songes, ils voient effectivement Aludel à leurs côtés, en train de progresser sur un chemin.

Trouver un artisan qui accepte de diriger la construction d'une estrade simple avec un castelet prévu pour des fantoches (marionnettes à fils) ne sera pas compliqué. Pour le reste, il y a bien un fabricant de marionnettes en ville, qui se nomme Pamplemouche. C'est un homme très âgé qui a gardé son âme d'enfant. Sa boutique est le repaire de plusieurs chats qui prennent leurs aises partout où ils peuvent se percher et le vieillard les adore. Cette adoration n'est pas anecdotique et les voyageurs vont l'apprendre à leurs dépens.

Les fantoches sont les marionnettes dont la fabrication est la plus compliquée, aussi Pamplemouche doit poser de bien nombreuses questions aux voyageurs quant au résultat qu'ils veulent obtenir. Et c'est là qu'ils seront bien incapables de répondre, n'étant pas marionnettistes eux-mêmes. Alors, arguant de l'importance et l'urgence de la demande des voyageurs, il va profiter de la situation en demandant un service en échange des siens.

Pamplemouche ne cache pas sa frustration de ne pas posséder de félorin. Il en rêve depuis tant d'années qu'il n'a plus qu'un souhait : finir ses jours en compagnie d'un de ces félins. Si les voyageurs lui ramènent un félorin, il promet d'accélérer →



Octane

Jolie et fraîche comme un lever de soleil, la jeune fille est réservée et parle bas. Des taches de rousseur lui confèrent un charme désarmant. Ses longs cheveux bouclés ont la couleur de l'or, elle les tresse volontiers autour de son front en des coiffes originales.

Elle est mal à l'aise dans ce monde aristocratique qui n'est pas le sien. C'est en faisant preuve de compréhension et de bienveillance à ce sujet qu'on a le plus de chance de gagner sa confiance et quelques confidences. Non, elle n'est pas amoureuse d'Acritique. Cependant, elle doit s'unir à lui parce que cette alliance est une manne pour sa famille très pauvre. Enfin, elle ne saurait dire pourquoi, mais elle rêve d'une autre vie et d'un grand amour...



la fabrication des fantoches et leur donner des conseils pour la mise en scène. Mais où trouver un félor ? Pamplemouche n'en a pas la moindre idée.

Le félor de l'ermite fou

Il y a un « *maître-chat* » en ville qui recueille les chats blessés pour les soigner et les donner aux enfants, mais il n'a jamais vu ni entendu parler de félor dans la région. Toutefois, il a entendu dire « *qu'une curieuse bestiole qui ressemble à la description que vous me faites* » a été vue en compagnie du « *fou dans la montagne* » qui se nomme Manganèse. Le fou en question est un ermite qui vit seul au fond des bois depuis des lustres. Tout le monde en ville connaît son existence, peut localiser approximativement sa demeure, mais ce sera tout. En insistant un peu, il se trouve un citadin ou deux qui peuvent ajouter que Manganèse a perdu la boule à force de solitude et que – *encore les on-dit* – c'est sûrement un adepte du haut-rêve...

Grâce aux indications, et après une heure draconique de marche à l'ouest de la ville, trouver le refuge de Manganèse s'avère plutôt simple. C'est après que les choses se corsent.

La cabane de l'ermite est construite contre le tronc d'un chêne gigantesque. La construction de bois est un taudis fort surprenant : une multitude de cordes y sont fixées et sont tendues jusqu'aux branches dans la frondaison. Alors que les voyageurs s'interrogent, Manganèse surgit de la cabane pour se camper devant eux, un air de défi sur le visage et les yeux exorbités. Il est suivi d'un félor. L'animal est maigre, mal nourri, semble-t-il.

Communiquer avec l'homme est une gageure. Le félor lui sert d'animal

de compagnie, mais comme le discours du chat ailé est dénué d'intérêt et très répétitif, Manganèse a fini par dérailler. Il est dans son monde, il ne comprend pas grand-chose à ce qui est extérieur, il pose des questions et n'écoute pas les réponses, il répond aux questions par des énigmes, bref, les GR sont invités à rendre pénibles les tentatives des voyageurs pour communiquer. Jusqu'à ce qu'ils comprennent que seule la ruse ou la force leur permettra de ramener le félor en ville. Finalement, ce dernier n'hésitera pas à suivre les PJ. Délaissé, presque maltraité par Manganèse qui sombre de plus en plus dans la folie, l'arrivée des voyageurs (qui devraient avoir emmené avec eux quelque nourriture s'ils ont été prévoyants) est une aubaine pour lui.

Note pour le GR

Ce que les voyageurs ne savent pas, c'est que l'homme est haut-révant et qu'il a développé une paranoïa pour les étrangers, c'est-à-dire tout autre Humain que lui-même !

Ce dérèglement le pousse à mettre des sorts de zone en réserve pour prévenir tout problème avec « *ceux d'en bas* ».

Spectacle de marionnettes

À partir du moment où Aludel croise les voyageurs pour la première fois, les chances que son rêve d'archétype se réalise décroissent. Elles sont à 100 % les 4 premiers jours et baissent de 10 % chaque jour par-delà ce seuil. La limite à partir de laquelle le rêve d'archétype n'est plus possible est donc de 4 + 10 jours.

Construire l'estrade et le castelet nécessite 6 points de tâche. La difficulté est de -1 et la périodicité de 3

Manganèse

Un homme qui approche de la cinquantaine. Sa chevelure et sa barbe ont poussé de façon anarchique et le font ressembler à un fourré de végétation sauvage. Il a l'œil vitreux, il est bourré de tics et s'exprime avec un vocabulaire restreint.

Né à l'heure du Vaisseau, 68 ans, 1,80 m, 63 kg, cheveux gris et sales, yeux gris, beauté 08.

TAILLE 12 / APPARENCE 08 / CONSTITUTION 10 / FORCE 08 / AGILITÉ 10 / DEXTÉRITÉ 13 / VUE 14 / OUIË 11 / ODORAT-GOÛT 10 / VOLONTÉ 10 / INTELLECT 13 / EMPATHIE 08 / RÊVE 16 / CHANCE 13 / Mêlée 09 / Tir 14 / Lancer 11 / Dérobée 09 / Vie 11 / Endurance 22

SC 3 / +dom 0 / Protection 0 / Corps à corps niv 0 / init 4 / +dom 0 / Esquive +0 / Oniros +2 / Hypnos +6.

HYPNOS

Fou rire (Cité) R-5 r5 / Non-Rêve (Désolation) R-7 r4+ / Sommeil (Marais) R-9 r1+ / Guerrier Sorde (Cité Sordide) R-8 r7 / Suggestion (Désert) R-9 r3+ / Détection d'Aura (Sanctuaire) R-3 r1
Lecture d'Aura (Sanctuaire) R-3 r3

ONIROS

Bouclier (Goufre) R-7 r6 / Lanterne (Cité) R-4 r2 / Terre en eau (Fort) R-6 r4
Sorts en réserve : Guerrier Sorde (D13) / Fou Rire (F11) / Non-Rêve (D11) / Terre en Eau (C14)

heures draconiques. Les jets se font sous MÊLÉE/Charpenterie.

Fabriquer les deux marionnettes nécessaires au spectacle demande 10 points de tâche. La difficulté est de -2 et la périodicité de 1 heure draconique. Les jets se font sous DEXTÉRITÉ/Marouquinerie.

Si le délai est dépassé, rendant la réalisation du rêve d'archétype impossible, la marge de manœuvre des voyageurs pour obtenir satisfaction (empêcher le mariage d'Octane et Acrilique) va se réduire à peau de chagrin. D'autres options pourront être explorées, comme l'enlèvement d'Octane, mais elles vont s'avérer complexes et dangereuses. Peut-être qu'avec un *roleplay* exceptionnel, les joueurs peuvent la convaincre de les suivre, leur seul espoir repose sur ce sentiment qui l'habite que son bonheur est ailleurs...

En cas de gros loupé de la part des voyageurs, au GR de décider alors

quelle conclusion appliquer à l'issue de ce chapitre (voir plus haut l'encadré « *Que faire en cas d'échec* »).

À l'inverse, si les voyageurs parviennent à monter leur spectacle de marionnettes, le roi tient parole. Octane est libérée de ses engagements nuptiaux. Les voyageurs seront de retour à la cabane dès qu'ils se seront endormis. La jeune fille ne sera pas avec eux, comme expliqué dans le fonctionnement de la maison, mais son portrait aura rejoint celui de Tourniquée dans le tableau et la tête du garçon reposera sur l'épaule de la fille. Les deux visages rayonnent de bonheur.

Soulagés, les voyageurs pourront franchir la troisième porte en se disant qu'il s'agit du dernier acte.

À suivre dans *Casus Belli*#30...

Texte Inbadreams et Jidus

Relecture Denis Gerfaud

Illustrations Rolland Barthélémy

Plans Jidus





HONNEUR & FIDÉLITÉ (ET DRACON !!!)

Ce scénario est conçu pour le cadre de campagne du supplément Boston : Lockdown pour Shadowrun 5 et Shadowrun: Anarchy. Il s'intègre aux scénarios fournis tout en offrant l'opportunité à un groupe de Shadowrunners européens voire français, de se retrouver dans le chaos de Boston. Il offre aussi une échappatoire permettant au groupe de personnages de fuir l'horreur de Boston, après plusieurs mois passés enfermés au sein de la QZ (et une fois terminée la campagne fournie dans le guide).

En quelques mots...

Envoyés à Boston pour escorter, dans le plus grand secret, la gendarme Angélique Rouge, les PJ se retrouvent pris au piège dans la cité alors qu'une mystérieuse infection place la ville sous quarantaine, les emprisonnant avec leur improbable allié de fortune : un détachement de la Légion étrangère.

Notes pour le Maître de Jeu

La chronologie des événements de Boston et de la mise en place de la quarantaine est certes complexe, mais largement couverte dans le guide *Lockdown*. Le scénario ci-dessous ne rappelle pas le contexte, il est donc important de se référer au guide pour faciliter la lecture.

À la différence du premier scénario de l'ouvrage qui place les PJ en marge des événements déclenchant la mise en quarantaine de Boston, ce scénario place les PJ au cœur du cataclysme.

La structure du scénario est relativement souple et demandera probablement un peu de travail d'intégration au MJ ainsi que, comme toujours avec *Shadowrun*, d'adaptation de l'opposition aux capacités des PJ.

Les scènes proposées sont très orientées « action », mais une composante essentielle de l'histoire doit aussi être l'interaction entre les PJ et le groupe de légionnaires qu'ils

accompagnent. Les runners sont, par essence, des électrons libres, habitués à s'adapter à des conditions de travail quelque peu étranges et aux retournements de situation. Leur loyauté va souvent au plus offrant, mais surtout à eux-mêmes.

Les légionnaires sont à l'opposée ! Loyaux jusqu'à la mort, inflexibles et peu habitués au rôle que leur donne cette opération. Cet antagonisme doit être l'occasion de nombreux échanges avec les PJ.

Contexte du scénario

Début 2076, la situation politique du président de la France, le nain Yohann de Kervelec, est devenue intenable. Président pour quelques temps encore, il voit la prochaine élection approcher et se retrouve sans le moindre allié. La population lui reproche d'avoir bradé le pays aux corporations, les corporations lui reprochent d'avoir conspiré contre elles avec le reste de l'oligarchie française, et la noblesse comme l'église ne lui ont jamais →

Fiche technique

TYPE • Bac à sable

PJ • Tout niveau

MJ • Expérimenté

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆



Une précieuse cargaison



Ce scénario peut servir de prélude à la campagne « Neo-Révolution ! », à paraître bientôt. Le MJ peut donc enchaîner sur cette campagne après ce scénario (en modifiant légèrement le premier scénario de « Néo-Révolution ! » pour indiquer que les PJ sont encore envoyés à la rescousse de leurs amis légionnaires, à peine revenus en France).

pardonné d'avoir révélé l'origine et l'étendue de son influence sur la Vie République (voir SOX).

Pour ajouter à ses malheurs, une gendarme de Lille, Angélique Rouge est devenue très populaire (voir Lockdown, p.96). Si Kervelec n'a pas réussi à s'opposer aux corporations, elle a eu plus de succès dans l'enclave. Kervelec craint qu'elle se présente aux prochaines élections. C'est donc une aubaine pour Kervelec quand Angélique lui demande d'envoyer son unité se former sur simulateur de combat Ares à Boston. Qu'elle disparaisse quelques temps des médias fera l'affaire du nain.

Mais il veut s'assurer qu'elle ne profite pas de son passage à Boston pour préparer sa potentielle candidature. Invoquant des rumeurs de représailles envers elle, il insiste pour qu'elle voyage séparément de son unité, dans le plus grand secret, et qu'elle soit escortée par un service de sécurité fourni par l'Elysée. Bien qu'agacée, Angélique Rouge accepte néanmoins les conditions du président.

Malheureusement, le président ne peut faire confiance à sa propre armée. En effet, Aztechnology possède Dassault depuis longtemps, mais a aussi acheté Esprit Industries en 2073, agrandissant ainsi sa présence en France et son influence, spécialement sur l'armée. Si Dassault ou les espions d'Esprit venaient à avoir vent de l'opération, l'information serait certainement utilisée pour faire sonner le glas de sa présidence.

Le nain décide donc d'utiliser le seul corps militaire resté loyal à la République : la fameuse Légion étrangère. Mais si ce genre de détachement est d'une loyauté irréprochable, il n'est pas spécialisé dans les opérations d'exfiltration. Kervelec

se résout donc à leur adjoindre une équipe de Shadowrunners.

Implications des PJ

Sans être vraiment une suite de la campagne de la S.O.X. parue pour la quatrième édition, il semble évident que Kervelec fera de nouveau appel à la même équipe si ses membres sont toujours en vie et actifs 5 ans après les événements. Ceci dit, Kervelec peut simplement faire appel à des coureurs des ombres locaux qui commencent à se faire une réputation (donc des PJ débutants mais basés en France).

Le groupe n'a pas nécessairement besoin d'être local. En effet, depuis les événements de 2071, une guerre larvée dans les ombres de la France a largement dépeuplé ses effectifs. En 2076, il est donc devenu très courant de faire appel à une équipe étrangère, venue par exemple du Royaume-Uni ou encore des États Allemands Alliés (EAA). Bref, il n'y a pas de réelle contrainte quant à l'équipe, sa composition ou son origine.

Les PJ sont contactés par leur arrangeur habituel. Il leur offre le double de leur tarif normal pour une mission relativement simple : ils doivent aider une unité d'élite, en charge du transport et de la protection d'une précieuse cargaison. C'est l'unité d'élite qui s'occupera de la partie logistique et assurera la sécurité de la cargaison. Les PJ ne sont là que pour soutenir l'unité en cas d'attaque et surtout s'assurer que l'opération reste la plus discrète et intraçable possible.

Les légionnaires

Le scénario amène donc le groupe de runners à faire équipe avec une troupe de soldats issus de la Légion étrangère. Chacun d'eux est désigné par un nom de code associé à une

couleur. L'unité est ainsi dirigée par un dénommé M. Mauve.

La composition exacte de l'unité est laissée à la discrétion du MJ afin de s'adapter aux manques éventuels dans l'équipe des PJ. Ainsi, si l'équipe n'a pas de magicien ou de hacker, un des légionnaires sera pourvu de ces capacités. Si le groupe n'a pas de decker, un des légionnaires sera un technomancien, réfugié dans la Légion début 2070.

La taille de l'unité est laissée à la discrétion du MJ, mais celle-ci ne devrait pas dépasser la douzaine d'individus. Après tout, l'objectif est d'être discret !

Ci-dessous, voici quelques personnalités marquantes de l'unité :

- M. Mauve – commandant en chef. C'est un homme dans sa quarantaine, très calme et posé. Il écoute poliment et prend ses décisions avec prudence. Sauf sans l'action, lorsqu'il utilise brillamment le TacNet pour transmettre ses ordres.
- M. Taupe – caricature vivante du légionnaire : une armoire à glace, un peu penaud, mais très loyal et obéissant. Il semble presque toujours au garde-à-vous. Il n'est pas très causant mais, comme dirait Audiard, quand M. Taupe exprime ses émotions, les gens sont soudainement très attentifs.
- M. Doré – malgré son titre est non seulement une femme, mais aussi une ork. Spécialisée en explosif et artillerie, elle fait aussi office d'interfacée du groupe. Les fans d'Alien 2 pourront s'inspirer de la célèbre Vasquez pour l'interpréter (« *On t'a jamais pris pour un mec, Vasquez ?* », « *Non, et toi ?* »).

Première partie – En route pour Boston

Scène 1 – Rendez-vous au Havre

L'arrangeur des PJ leur donne un numéro de quai, au port du Havre, en France, ainsi que le nom d'un contact qui les attendra à 22 h précises. Le contact est M. Taupe.

Si les PJ se renseignent avant le rendez-vous, ils apprendront seulement que le lieu de rendez-vous est le point d'amarrage d'un large porte-conteneurs, Le Haddock, appartenant à la marine marchande de France Cargo International.

Cette société, protégée par le « *statut d'exception* » de la France (cf. *Les Ombres d'Europe*) jusqu'en 2072, était encore indépendante il y a peu, mais a finalement été rachetée, en secret, par Central Industrial, une branche de Neo NET, en 2074. La manœuvre ayant principalement pour but de bloquer Wuxing, Neo NET n'a pas vraiment fait grand-chose du groupe depuis. Cette information n'est pas du domaine public, mais une bonne recherche (matricielle) ou un contact bien placé peut le révéler aux PJ.

Lorsque les PJ arrivent au rendez-vous devant la grille fermant l'accès aux docks pour la nuit, les parages sont bien évidemment déserts. Des dizaines de drones de sécurité, mais aussi de transport, volent au-dessus du port, certaines grues sont actives, mais l'endroit semble dénué de toute présence humaine... Sauf celle de leur contact, M. Taupe, qui attend, presque au garde-à-vous, devant la porte. →



Chronologie indicative

Février 2076 : Celedyr contacte Angélique et demande à la rencontrer.

Mars 2076 : Angélique soumet l'idée d'un entraînement à Boston à Kervelec.

Avril ou Juin 2076 : Angélique est envoyée à Boston.

Septembre 2076 : Kervelec ordonne aux légionnaires de revenir en France au plus vite et leur fournit un plan d'évasion.

Pour Anarchy, utiliser l'archetype de Hardpoint.

L'homme ressemble à une armoire à glace au crâne rasé et à la large barbe. Il porte une tenue sombre, sans signe apparent, mais qui rappelle tout de même un uniforme. Il a une pochette, plutôt élégante, de couleur taupe qui fait sur lui assez incongrue.

Quand les PJ lui adressent la parole, l'homme se raidit, se met au garde-à-vous, et déclare qu'il est M. Taupe et qu'il les attendait. Le manque de finesse, et surtout de discrétion, du soldat devrait être évident pour les PJ, qui doivent ainsi comprendre que leur mission ne sera peut-être pas aussi simple que prévu.

M. Taupe donne des tags RFID aux PJ leur donnant accès au quai puis le solide gaillard les conduit au navire.

Si les PJ sont vigilants, ils peuvent remarquer que le site est sous surveillance électronique. Bien qu'ils soient très difficiles à repérer, deux microdrones (Fly Spy) survolent le quai, en mode silencieux. Après rapide vérification avec les légionnaires, il apparaît que ces drones ne font pas partie de leur arsenal.

Ces drones sont contrôlés à distance, depuis presque 1 km, par un agent de Dassault (utilisez l'archétype de l'expert en infiltration, mais équipé d'un équivalent du RCC Vulcan Liegelord produit par Dassault). Ce dernier épie aussi leur rencontre à l'aide d'un microphone directionnel. Il n'y a aucune forme de surveillance magique.

Les PJ peuvent souhaiter intercepter l'agent, mais il est loin de leur position et a un plan d'évacuation rapide en place. Si les PJ l'informent de la surveillance, M. Taupe préférera en référer à M. Mauve, le chef d'équipe, avant de prendre la moindre décision.

Capter l'espion n'est pas réellement important. Dassault sait que Kervelec mijote quelque chose et

cherche juste à savoir de quoi il retourne. Néanmoins, s'ils arrivent à le capturer, les PJ peuvent découvrir que Dassault, et donc Aztechnology, est déjà sur leur piste.

Note : Si les PJ sont actuellement en Amérique, cette séquence peut être déplacée à l'arrivée, au port de Boston – en adaptant la séquence qui suit.

Scène 2 – Légionnaires à bord !

Une fois les PJ à bord du bateau, celui-ci quitte immédiatement le port, avec son équipage réduit à quelques personnes et une armée de drones. L'équipage ignore tout de leur « précieuse » cargaison, mais en sait assez pour considérer ce voyage comme dangereux. Il veut donc arriver rapidement à Boston et se débarrasser de ces invités indésirables. En raison d'un mysticisme très marin, les membres de l'équipage refusent de s'approcher des conteneurs, en particulier de celui que leurs étranges passagers semblent toujours garder à l'œil.

Note : Si vous disposez du scénario Insurance Claims, paru dans Casus Belli 20, vous pouvez réutiliser l'équipage qui y est décrit pour donner plus de couleur à cette séquence. Vous pouvez aussi utiliser le personnage de Laurent Bernard pour en faire le médecin de combat des légionnaires (sous le nom de code M. Cyan).

M. Mauve accueille les PJ et leur fait un briefing quelque peu autoritaire et dédaigneux. Sans surprise, les légionnaires considèrent la présence des PJ comme un camouflet et M. Mauve tente de leur imposer sa structure de commandement (au rang de troufion) et de marcher au pas...

Il leur indique le conteneur qui contient la mystérieuse cargaison, protégé par une technologie d'obfuscation matricielle (Indice d'appareil 6, Corruption 6) et un rituel de Cercle de protection (Puissance 12) stoppant tout « *fouineur astral* ». Si les légionnaires n'ont pas de magicien avec eux, un esprit de l'Homme (Puissance 9) a été assigné à la surveillance astrale de la cargaison. Pour Anarchy, utiliser un Esprit de l'Homme.

Une fois le briefing achevé, les PJ sont libres de discuter avec les soldats, mais aussi de faire des recommandations. En effet, l'unité ne pense pas comme des coureurs des Ombres. Leur PAN ne s'exécute pas en silence, leur attitude a tout du militaire en civil. En plus, ils tournent autour du conteneur contenant Angélique comme des mouches, indiquant clairement à tout assaillant qu'il s'agit là de la précieuse cargaison. Convaincre les légionnaires de suivre ces recommandations ne sera pas une tâche facile.

Le trajet jusqu'à Boston se déroule néanmoins sans encombre. Si vous souhaitez pimenter un peu la séquence, des pirates peuvent avoir été engagés par Dassault pour aborder le porte-conteneurs pendant la nuit (en priorité pour placer un appareil de surveillance à bord).

Scène 3 – Bienvenue à Boston

Le porte-conteneurs arrive enfin en vue du très actif port de Boston. Le guide Lockdown fournira de nombreux éléments au MJ pour détailler la description de ce dernier, mais aussi de la ville en général.

Une fois à quai, un camion blindé envoyé par NeoNET les attend pour transférer la mystérieuse cargaison vers le MIT&T. En effet, →



Une escorte de légionnaires



Angélique et le Projet Vulcan

Le supplément *Lockdown* contient plus d'informations sur le projet Vulcan. En résumé, il s'agit d'utiliser la nanotechnologie pour réimplanter, depuis la matrice, la personnalité du dragon Eliohann dans son corps comateux.

Celedyr supervise le projet et rencontre donc Angélique dans les locaux, par commodité. Les labos sont très sécurisés et le dragon est donc certain que personne ne peut espionner leurs échanges (à l'exception de PAX et ses agents - ces derniers peuvent d'ailleurs s'intéresser aux PJs pour tenter d'en savoir plus ce qui se trame).

Kervelec a vu juste. Angélique Rouge est ici pour rencontrer le dragon Celedyr, à sa demande. Elle l'ignore, mais Celedyr pense qu'elle va remplacer Kervelec et veut se servir d'elle pour accroître l'influence de NeoNET en France. Occupé par le projet Vulcan, le dragon lui a imposé de venir à Boston.

Aztechnology prend ici le relais de sa branche française et le camion a déjà été hacké par un decker qui a deux marks pour le suivre à distance. Sur le trajet, il va lancer une série de pics de données, aidé par son agent (indice 6), pour faire diversion pendant que son partenaire se manifeste à bord du camion pour tenter d'identifier les passagers. Les PJ et les Légionnaires l'ignorent et vont probablement penser qu'il s'agit d'une tentative d'assassinat.

Notez que cette séquence ne doit pas devenir une bataille rangée dans les rues de Boston. Le mage ne cherche qu'à pénétrer le véhicule et le decker lui fournit juste une diversion. Une fois l'altercation résolue, le camion arrive sur le campus du MIT&T.

Interlude

Si vous souhaitez jouer le scénario d'une seule traite, et donc ne pas utiliser le scénario d'introduction de *Lockdown (Beantown Bond)*, placez l'arrivée du camion au MIT&T une heure avant qu'Eliohann ne s'en échappe (soit le 4 juin 2076). Dans ce cas, les PJ accompagnent les légionnaires jusqu'au cœur du complexe secret du Projet Vulcan, les plaçant tout près d'Eliohann, juste avant son évasion.

Si vous optez pour la version, longue, les PJ arrivent au MIT&T quelques semaines avant le déclenchement de la quarantaine et déposent sans difficulté Angélique et ses loyaux serviteurs aux portes du

centre de recherche secret, situé sous le campus. À ce stade, M. Mauve a changé d'opinion sur eux, et les juge nécessaires au succès de l'opération.

Il exige donc de leur arrangeur la prolongation de leur contrat et leur demande de rester à Boston. Ils sont libres de prendre d'autres contrats, mais doivent rester dans les parages pour répondre à d'éventuelles demandes des légionnaires.

Vous pouvez ainsi faire jouer aux PJ d'autres scénarios se déroulant à Boston, comme *Insurance Claims*, et même adapter le scénario d'introduction fourni avec *Lockdown*. Dans ce dernier cas, alors qu'ils mènent l'enquête sur le campus du MIT&T, les PJ sont appelés à la rescousse, en fin de journée, par M. Mauve, qui craint que la sécurité de Angélique ait été compromise et somme les PJ de venir au plus vite le rejoindre... Les PJ vont devoir alors jongler entre les demandes de leur nouvel employeur, Jan Wagner, et celles des légionnaires.

Deuxième Partie – La nuit la plus longue

Scène 1 – Un bordel de proportions draconiques

Après avoir été emmenés dans le plus grand secret au cœur des installations secrètes du projet Vulcan, sous le MIT&T, les légionnaires et les PJ attendent qu'Angélique revienne de son entretien avec Celedyr.

Celedyr les reçoit dans une aile de recherche médicale et ils sont donc dans une sorte de salle d'attente d'hôpital. Les légionnaires regardent absolument tout le monde avec un air menaçant, prêts à mener un baroud

d'honneur si jamais quiconque commet le moindre impair.

L'idée de combattre les nombreuses troupes présentes, et principalement les Knights of Rage de Celedyr, devrait mettre les PJ mal à l'aise et les inciter à « gérer » le stress de leurs partenaires avant que les choses ne dégénèrent...

À noter que tout le monde, y compris les PJ, a dû revêtir une combinaison HazMat, car on se trouve dans une zone médicale. Ces combinaisons vont se révéler essentielles à leur survie, puisqu'elles les protégeront des nanites infectieuses du dragon...

...Qui, après une violente explosion quelques niveaux plus bas, surgit. L'onde de choc propulse tout le monde au sol, les lumières s'éteignent et c'est la panique. Presque immédiatement, Eliohann, dément, s'envole dans le puits central sur lequel la fenêtre de la pièce où se trouve Angélique donne. Les PJ sont donc aux premières loges pour voir passer le dragon et sa traînée jaune brillante.

Si le MJ le souhaite, Eliohann peut même décider d'attaquer les PJ et leurs alliés, pendant un ou deux tours de combat (utilisez les caractéristiques de dragon fourni dans le livre de base). Angélique n'est pas gravement blessée, mais elle assommée.

Les PJ vont secourir Angélique, abandonnée par Celedyr. Elle gît sur le sol, inconsciente, sans combinaison est couverte de poussière jaunâtre. Il faut évacuer les lieux de toute urgence. Évidemment, ceci va s'avérer difficile. Non seulement la sécurité va tenter de les retenir de force, mais une bonne part du personnel a été aspergée par les nanites qui recouvrent le dragon. Ils commencent donc également à sombrer dans la démence. →

Utilisez les PNJ fournis dans le guide *Lockdown* pour construire une série d'oppositions intéressantes pour vos PJ. Cette scène d'action doit être aussi épique et aussi chaotique que possible. Plusieurs légionnaires peuvent y perdre la vie.

Une fois ressortis du complexe, les PJ et les légionnaires sont aux premières loges pour apercevoir les derniers rounds du combat entre Eliohann et Celedyr en haut des tours de NeoNET. Toujours protégés des nanites par leur tenue Hazmat, ils doivent rapidement quitter le MIT&T avant qu'un cordon de sécurité ne soit établi.

Il leur faut ensuite trouver un refuge. Si les PJ sont depuis quelque temps à Boston, ils peuvent peut-être proposer une solution, que les légionnaires accepteront car ils estiment que les PJ ont largement fait leurs preuves. Le MJ devra donc adapter la scène suivante à l'endroit choisi par ses PJ.

Si les PJ n'ont pas d'idées, les légionnaires suggèrent de se rendre au consulat français, à Back Bay. Là encore, atteindre cet endroit dans le chaos ambiant peut engendrer une séquence d'action intéressante ou être simplement l'occasion de décrire aux PJ la folie qui s'empare de la ville. Notez au passage qu'aller du MIT&T au consulat permet aux PJ de voir Eliohann s'écraser dans le stade de Fenway. Cela risque aussi de les obliger à contourner le cordon mis rapidement en place autour du stade par KE. Et n'oubliez pas qu'ils doivent protéger Angélique, toujours inconsciente.

Scène 2 – Un étranger parmi nous

Une fois au consulat, ou au refuge choisi par les PJ, le groupe se barricade pour la nuit et discute de leurs prochaines actions. →

Pour Anarchy, utiliser des Soldats (Forces d'élite).

La nature secrète du Projet Vulcan

Neo NET, Aztechnology et Evo maintiennent ce projet dans le plus grand secret, et ce, depuis des années. Si, à la demande des légionnaires, ils laissent les PJ accéder au complexe secret, les dirigeants du projet ordonnent aux Knights of Rage de Celedyr de les exécuter dès leur sortie. Fort heureusement pour eux, Eliohann va involontairement leur sauver la vie en s'évadant.



Pour Anarchy, utilisez aussi le Défracté : Manipulateur.

Pour l'ambiance de cette scène, inspirez-vous du film « Prince des ténèbres » de John Carpenter.

Pour Anarchy, utiliser Go Ganger ou Ganger Rigger pour les Hellriders

Shadowrun Chronicles (Jeu vidéo)

Le guide de Boston a été développé en parallèle avec le jeu vidéo en ligne et ce dernier est donc une source d'inspirations qui peut se révéler très utile, surtout si l'on souhaite faire une description riche et détaillée de l'improbable installation secrète sous le MIT&T...

Malheureusement, la combinaison de l'un des légionnaires a été endommagée et il est infecté (utilisez les caractéristiques du Défracté : Manipulateur, *Lockdown*, p. 219). Il est persuadé que le personnel du consulat, ou quiconque dans la planque choisie par les PJ, travaille pour NeoNET. Rapidement il commence à accuser les PJ de les avoir trahis, et même d'être désormais sous le contrôle télépathique du dragon. Idéalement, cette scène ne devrait pas déboucher sur un combat avec l'infecté, mais plutôt sur une séquence tendue, où les PJ multiplient les tests de Juger les intentions sans réel succès.

L'ambiance pousse également à la paranoïa : dehors, la ville sombre dans la folie. Ceux qui sont de garde ne voient que des ombres menaçantes et entendent des bruits inquiétants venant de l'extérieur. Toute personne accompagnant leur groupe est nerveuse et agit (involontairement) de manière suspecte. Mais, au final, la nuit se déroule sans attaque.

Au petit matin, il est clair pour M. Mauve que Angélique Rouge, plongée dans un coma aussi profond qu'inexplicable, ne peut rester ici. Il demande aux PJ de les aider à la conduire jusqu'au port, où les instances du gouvernement français ont affrété un navire pour leur transport. Bien évidemment, les légionnaires ne savent pas que la zone de quarantaine est en cours d'établissement et que leur plan est voué à l'échec.

Scène 3 – Retour à bon port ?

Nous sommes maintenant le 5 juin 2076 au matin. La ville semble avoir sombré dans le chaos. Dans les rues que les PJ traversent, la population se déchire. Des clochards déments,

dotés d'une force surnaturelle, attaquent toute personne passant à leur portée. Fort heureusement, la taille de l'escorte de Angélique et son véhicule n'en font pas une proie facile.

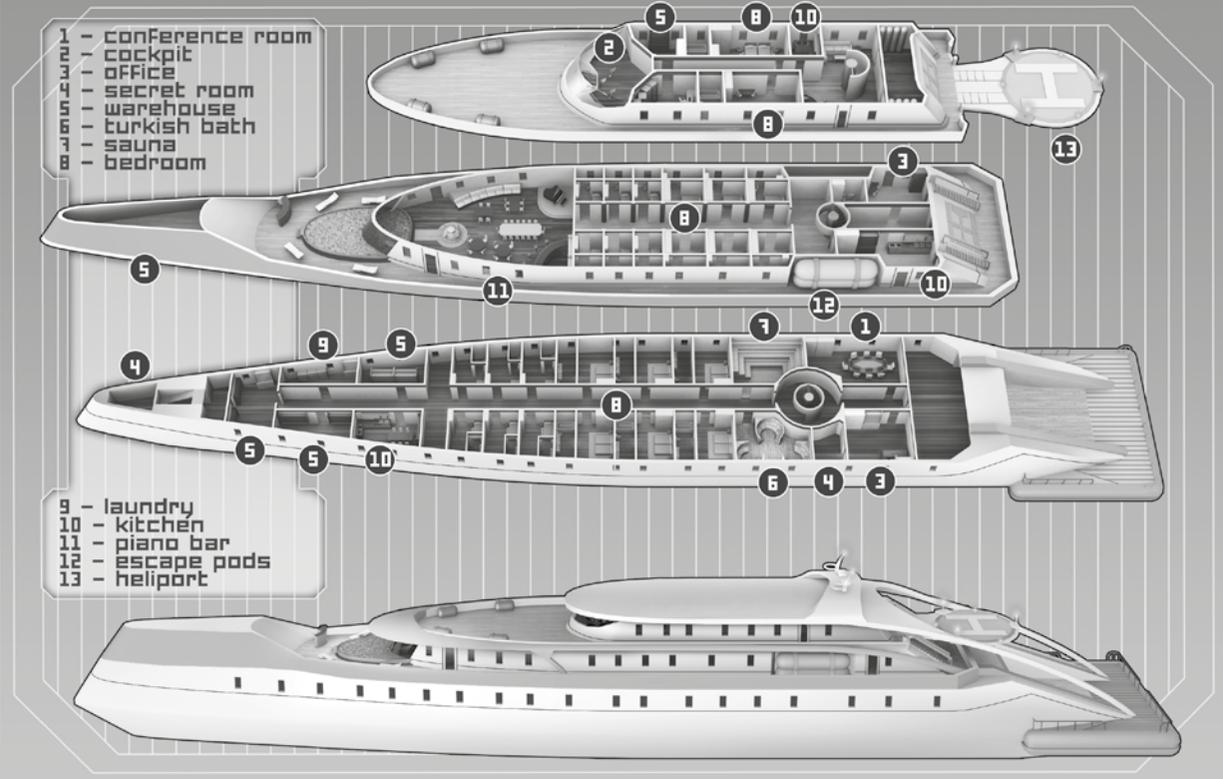
À mi-chemin, ils sont pris pour cible par le gang des Hellriders (*Lockdown*, p. 222). Le gang profite du chaos actuel pour se lancer dans le pillage à tout va. Ils repèrent le véhicule des PJ et le soupçonnent immédiatement de contenir quelque chose de valeur.

Les gangers (caractéristiques fournies dans *Lockdown*) ne font pas dans la subtilité et foncent droit sur eux. Ils utilisent leur première action pour immobiliser le convoi en tirant sur les roues (cf. *Run & Gun*). Ils positionnent ensuite leurs motos pour couper la route aux PJ.

Les gangers devraient réussir à endommager assez le véhicule des PJ pour l'arrêter, avant que ces derniers, aidés par les légionnaires, ne les repoussent. Notez que les gangers ne sont pas des fanatiques, ils abandonnent le combat dès que la moitié d'entre eux est touchée ou à terre.

Voilà maintenant nos PJ coincés au sud de Telegraph Hill. Le port n'est plus très loin, mais, avec leur chargement, continuer à pied n'est pas une option. Qu'ils décident de réparer le véhicule ou d'en dérober un nouveau, il leur faudra explorer les alentours. Les légionnaires, loin d'être qualifiés dans le vol de voiture ou de pièces détachées, vont rester en arrière pour protéger Angélique.

Les PJ devront s'éloigner de plusieurs blocs pour trouver ce qu'ils cherchent. C'est-à-dire soit un camion ou un bus assez grand pour leur petite troupe, soit un garage à moitié pillé, abritant les pièces détachées nécessaires. Mais arrivés là, les PJ deviennent la cible d'une meute



Stats du Yacht :

MANIA.	VITESSE	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
3	4	2	24	14	4	4	14	16	14 870 000 ¥

Notes : aménagements (Élevé), caméra intérieures, liaison satellite, module d'interface pour rigging.

de chiens infectés. Dans le voisinage se trouve en effet un chenil dont tous les animaux ont été rapidement touchés par les nanites du dragon.

En temps normal, les animaux ne représentent pas un réel danger pour les PJ, mais ils agissent ici de manière coordonnée (utilisez les règles de tactique de *Run & Gun*) et n'hésitent pas à sacrifier l'un d'entre eux pour gagner un avantage tactique dans la bataille. Cette altercation ne devrait pas être un réel défi pour les PJ, mais devrait les laisser perplexes.

De retour auprès des légionnaires, occupés à repousser quelques infectés, les PJ reprennent la route et atteignent, enfin, le port où un

yacht de luxe les attend (utilisez le « *Blohm & Voss classic 111* » de *Rigger 5*, p. 88). Si vous ne disposez pas de ce supplément en VO, voici un plan et les stats qui vous donnent une idée de la bête.

Les légionnaires embarquent à bord du porte-conteneurs et M. Mauve annonce aux PJ qu'il ne peut les emmener. En effet, Kervelec doute de pouvoir exfiltrer les légionnaires de la zone de quarantaine et il est sûr que les PJ ne seront en aucun cas autorisés à partir.

Les légionnaires, ayant développé une certaine loyauté envers les PJ, se rendent bien compte que « *la France vous sera →*



« *éternellement reconnaissante de votre sacrifice* » n'a que peu de valeur pour des Shadowrunners. La situation les met donc mal à l'aise.

Idéalement, les PJ doivent quitter la scène en bons termes avec les légionnaires car, contrairement à ce qu'ils peuvent penser à ce moment, ils seront amenés à les revoir.

Interlude

L'objectif de ce scénario étant de s'intégrer à la campagne fournie par *Lockdown*, les PJ peuvent donc reprendre le cours naturel de cette dernière, et leur enquête sur la disparition d'Adrian Wagner, interrompue par l'appel des légionnaires. En plus des scénarios proposés dans le guide, notez que les PJ ont attiré l'attention d'*Aztechnology* et de *PAX* (voir *Lockdown*) qui peuvent chacun décider que les PJ en savant trop doivent être éliminés.

Une fois que vos PJ auront fini la campagne, ou simplement lorsque vous souhaitez le faire, quittez la QZ. Les légionnaires recontactent alors les PJ. En effet, la pression politique exercée par Kervelec n'a pas réussi à faire plier les instances du NEMAQSC et le yacht n'a pas pu quitter Boston. Ils viennent donc de passer les dernières semaines au large de la ville, loin de la folie ambiante.

Ils ont été contactés par un agent des services secrets des EAA – nom de code Arkham – qui a accepté de transmettre un message crypté de la part de Kervelec. Le président leur ordonne de rentrer en France de toute urgence, avec Angélique, et leur fournit une fenêtre d'évacuation. Le nain a appris que des manœuvres militaires allaient rendre relativement perméable le cordon maritime de la zone de quarantaine dans les prochaines 48 h.

Un sous-marin furtif sera donc en mesure, s'il suit un itinéraire précis, de s'échapper de Boston. Et un tel sous-marin se trouve justement dans les chantiers navals de Yamatetsu, au nord de la zone...

Troisième Partie – Sortir de la QZ

Scène 1 – Retrouvailles

Les légionnaires contactent les PJ et demandent à les rencontrer. À ce stade, ces derniers seront plus à même de proposer un point de rendez-vous et le MJ devra donc adapter cette rencontre aux décisions du groupe. Les retrouvailles sont observées, non pas par des agents de Dassault, mais par des runners engagés par Arkham qui souhaite en savoir plus sur les intérêts français dans la QZ.

Composez l'équipe engagée par Arkham, à l'aide des archétypes fournis dans le livre de base, de manière à former une opposition adaptée à votre groupe. Si les PJ ne remarquent pas leur présence, les runners vont tenter de voler le sous-marin à leur place, ce qui rendra la scène d'après plus difficile.

M. Mauve explique aux PJ ce qui leur est arrivé et qu'il a peut-être un moyen de s'évader. Mais pour ce faire, ils doivent s'emparer d'un prototype de sous-marin furtif dans le chantier naval de Yamatetsu.

Ils demandent donc aux PJ de s'occuper du vol du sous-marin et de les rejoindre à leur bateau pour y transférer Angélique avant de s'enfuir de la QZ. Il souligne aussi que seul l'itinéraire fourni par Kervelec, qu'il garde pour lui, peut permettre au sous-marin de passer le cordon autour de la ville. →



On va avoir besoin d'un flingue plus gros...



Scène 2 – Infiltration dans un chantier naval

La branche navale d'Evo (qui porte encore le nom de Yamatetsu) est non seulement très influencée par la culture nippone, mais c'est aussi une organisation très militaire. Le chantier naval est donc en état d'alerte depuis le début de la quarantaine. Toute forme d'assaut frontal est donc probablement vouée à l'échec, surtout que les altercations régulières avec différents groupes de cinglés ont l'avantage de maintenir les troupes sur le qui-vive.

Adaptez les difficultés de l'infiltration aux PJ. Cette scène d'action ne devrait pas être orientée combat, mais s'apparenter plus à un jeu du chat et de la souris avec la sécurité du chantier naval. Les PJ doivent discrètement atteindre une partie spécifique et sécurisée du complexe et passer plusieurs portes fermées à l'aide de passes maglock. Tout ça, en échappant au contrôle astral des « *Kamis* », invoqués par la sécurité de Yamatetsu, aux drones de surveillance de pointe ou encore aux soldats de la corporation, tous augmentés par le top de la biotech qu'Evo peut fournir. Malgré tout, ils rejoignent le sous-marin, suspendu dans un hangar à bateau.

C'est là, par contre, que l'autre équipe de runners risque de leur tomber dessus, s'ils sont toujours en course. Alors que les PJ auront fait le nécessaire pour que le sous-marin soit doucement mis à l'eau, leurs opposants en profiteront pour leur tomber dessus. Fort heureusement, les runners sont aussi en mode furtif et vont privilégier les munitions assommantes et silencieuses.

Une fois à bord du sous-marin, les PJ doivent en prendre le contrôle,

soit en devenant propriétaire, soit en posant un nombre de marks suffisant dessus. Si l'équipe ne possède pas de decker, faites-les accompagner par un légionnaire qui aura les compétences appropriées (ou encore mieux, un allié qu'ils ont rencontré depuis leur dernière mission avec les légionnaires).

Le départ du sous-marin déclenche l'alerte et les PJ doivent se faufiler le plus discrètement possible en dehors des eaux du chantier naval, en évitant les drones de surveillance sous-marine, les champs de mines et même les filets placés sous l'eau pour empêcher les véhicules sous-marins de rentrer ou sortir du complexe.

Si l'équipe dispose d'un rigger, cette scène doit être son moment de gloire. Sinon, les PJ devront travailler en équipe avec l'autopilote du sous-marin pour contourner certains obstacles et peut-être passer des combinaisons sous-marines pour aller découper les filets ou se débarrasser de drones placés sur leur chemin.

Note : recommandez aux PJ d'acheter les compétences Véhicules aquatiques ou Natation (même si ce n'est qu'au niveau 1) pendant les 24 h de temps de préparation pour l'opération.

En fin de compte, les PJ devraient réussir à quitter le complexe avec le sous-marin et rejoindre les légionnaires. Là, comme prévu, ils transfèrent Angélique à bord.

Scène 3 – Traverser la zone de quarantaine

Arrivés à ce stade, les PJ, à bord du sous-marin qu'ils viennent de voler, s'apprêtent à passer entre les mailles du filet de la quarantaine. La tension doit être à son comble et les PJ doivent s'attendre à une ultime, et peut-être mortelle, bataille

avec d'éventuelles forces de la quarantaine qui seraient en mesure de les repérer, ou peut-être une autre interférence liée à Arkham ou Aztechnology. Ça ne sera pas le cas, mais c'est le climat que le MJ devrait provoquer.

En effet, l'itinéraire fourni par Kervelec se révèle efficace, et le groupe se retrouve à traverser le blocus maritime sans se faire repérer. Néanmoins, à quelques centaines de nœuds de la fin du périmètre de la quarantaine, le sous-marin est subitement arrêté en plein mouvement. Un bruit de métal sous pression se fait entendre immédiatement. L'autopilote a le sain réflexe d'immédiatement arrêter le moteur pour éviter de déchirer la coque du sous-marin. Ceci évite aussi d'aggraver la situation en rendant le sous-marin soudainement détectable au sonar...

Le sous-marin semble être simplement bloqué dans une dense végétation naturelle, mais il a en fait attiré l'attention d'un kraken ! Il y a des combinaisons de plongée de profondeur à bord (voir *Run & Gun*), mais juste assez pour les PJ (et peut-être un légionnaire nécessaire)

Note sur la reconnaissance astrale : si un des PJ peut se projeter astralement, il pourrait penser être à même d'identifier ce qui bloque le sous-marin. Mais n'oubliez pas, dans l'astral, tout n'est que couleur et aura. Au mieux, sans test de lecture d'aura, l'Éveillé pourra indiquer que ce qui les retient a une aura – ce qui peut signifier végétation, animal ou même un esprit ! Pour identifier la

créature, il faudrait obtenir 2 succès, sachant que les profondeurs maritimes créent un champ magique de 3 à l'avantage du kraken, et que la créature Éveillée dispose d'un pouvoir semblable au camouflage, qui ajoute un malus de -5 dés au test de lecture d'aura. Et le Kraken peut tout à fait être une créature duelle, à même d'attaquer la forme astrale du PJ...

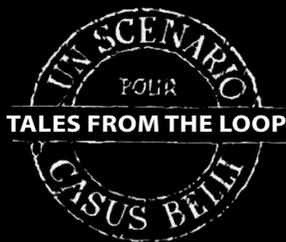
Bref, une fois à l'extérieur, les PJ vont devoir attirer l'attention du kraken loin du sous-marin et essayer ensuite d'échapper à l'abominable créature pour rejoindre (et peut-être même réparer) le sous-marin. Le MJ quelque peu vicieux peut aussi augmenter la pression en indiquant que la bataille sous-marine a été remarquée par une frégate de la quarantaine qui a dépêché deux petits sous-marins pour venir enquêter...

Conclusion

Une fois cette séquence épique achevée, les PJ et leur précieuse cargaison, enfin sortis de la zone de quarantaine, sont en route vers la France. Mais, à l'insu de tous, le passage de Angélique au sein du projet Vulcan, aussi bref qu'il ait été, n'est pas sans conséquence. À l'intérieur de son cercueil, la personnalité de Angélique Rouge toujours dans le coma fusionne lentement avec des fragments de personnalité de Deus et Cerberus...

Romain « Belaran » Pelisse
Remerciements merci à Valentine
Vierne pour sa première relecture
Illustrations Laurent Miny





En quelques mots...

Lors de sa fête d'anniversaire, les Enfants vont découvrir que Mårten, un de leurs camarades d'école, est entré en possession d'un objet technologique aux capacités extraordinaires. Mais son utilisation a un prix et bientôt ils vont devoir sauver leur ami de lui-même comme de ceux qui veulent remettre la main sur cette machine infernale.

Fiche technique

TYPE • Linéaire/Ambiance

PJ • Débutant

MJ • Plutôt expérimenté

Joueurs • Plutôt proactifs

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★☆☆

LORD OF THE LOOP

Ce scénario est idéal pour découvrir Tales from the Loop et peut prendre la suite directe d'une création de personnages en collectif. Il a d'ailleurs été écrit et joué dans ce cadre lors des 30^e Rencontres du Club Pythagore de Provins. Quant à certains détails de l'intrigue, toute ressemblance avec une œuvre existant dans le panthéon des geeks...

Introduction

La clef du Mystère pour le MJ : l'ombre du passé

La « krona » est une invention à moitié ratée du projet Hårska, un consortium de recherche et développement réunissant plusieurs laboratoires satellites du Loop. L'objectif médical était de calmer les stimuli visuels, sonores et mentaux ressentis par des patients atteints de troubles autistes agressifs (et autres pathologies similaires). Pour cela, la machine émet un champ électromagnétique autour du porteur, créant un voile acoustique et photonique protecteur et stimulant les ondes thêta du cerveau, propres à la méditation (et aux pouvoirs psi).

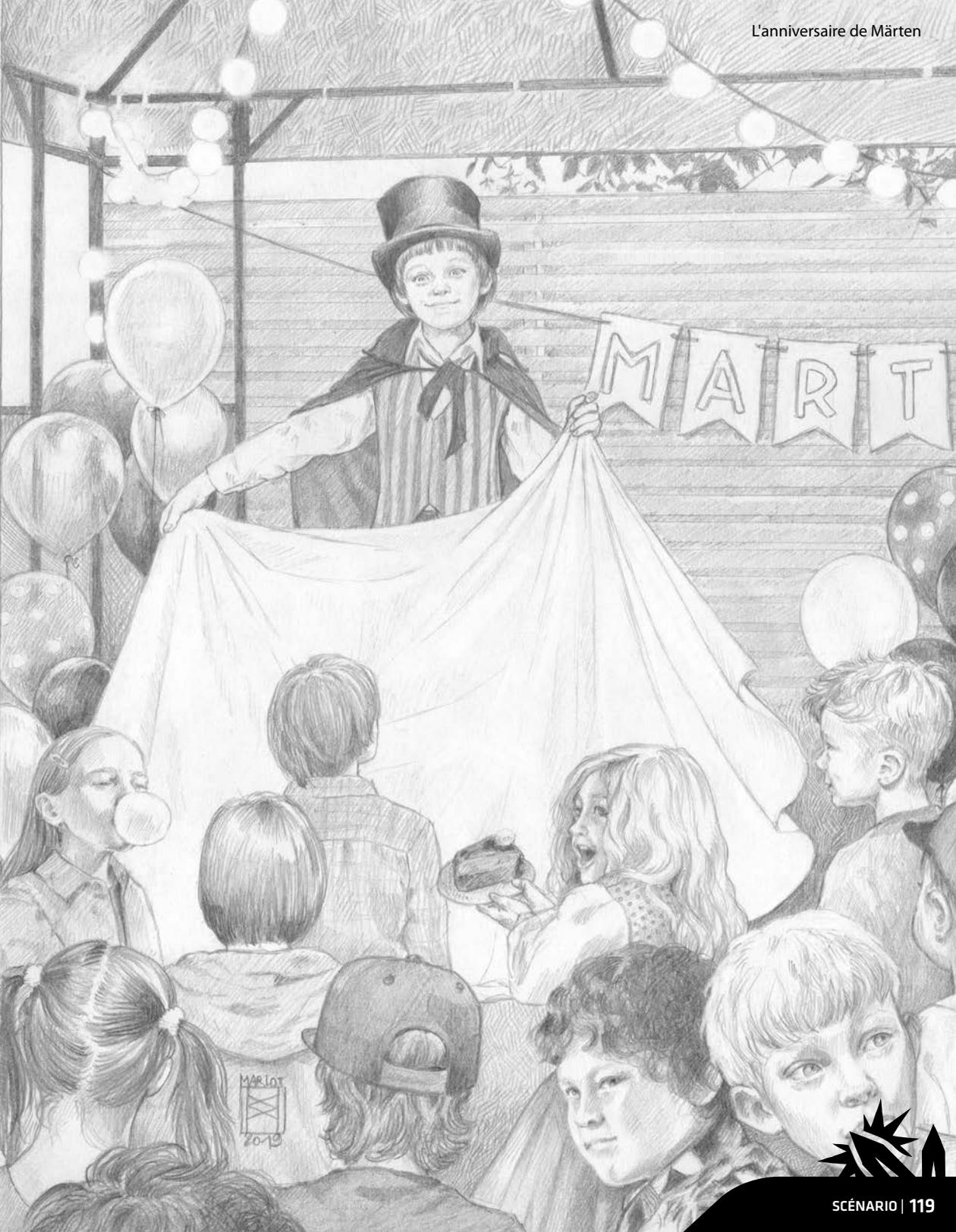
Le problème est qu'elle fonctionne en quelque sorte trop bien. D'abord, l'apaisement éprouvé engendre peu à peu une forte dépendance. Ensuite, la synergie des ondes émises cause une distorsion empêchant de percevoir le porteur (influant de manière télépathique et sur le système optique des humains ou machines). L'accoutumance à la krona est enfin une manière vicieuse de recharger sa batterie (la plaque carrée à l'arrière) en absorbant les énergies naturelles du corps (chaleur, électromagnétisme...). Cela a pour effet de

consommer le porteur et de le perturber psychologiquement (agressivité, cauchemars...), donc d'obtenir des résultats contraires à l'objectif initial.

Après la mort de plusieurs cobayes, le projet a été officiellement stoppé. Mais son initiateur, Magnar Färgad (un ancien collègue du « Yéti », un vieux japonais récemment installé dans le coin), en a conservé les plans avant que le labo et son personnel ne soient dispersés. Il a fini par rejoindre la société Brandöga qui a des objectifs d'utilisation militaire de cette invention (et d'autres). Ils viennent de s'implanter dans une propriété discrète de l'île Adelsö. Mais le précieux prototype s'est perdu lors du transport pour tomber dans les mains d'un simple enfant...

Un peu de contexte : la vie à Stenhamra dans les 80s

Nos Enfants résident à Stenhamra, la plus grande ville des îles du lac Mälär. Avec ses quelques milliers d'habitants et ses maisons bien alignées, c'est un cliché de banlieue des années 80. On y profite de commodités modernes (un supermarché et quelques boutiques spécialisées, des écoles pour tout âge, des restaurants dont une pizzeria et même un McDonald's depuis peu), tout en jouissant de la nature en bordure de ville. Dès qu'on s'éloigne →



MARLOT
2013



Bande-son

On ne saurait trop conseiller de se procurer des musiques de John Carpenter, en particulier ses *Lost Themes* vol. I et II qui proposent une ambiance suspense 80's sans se rattacher à l'un de ses films. Et bien sûr le fameux slow *Take my breath away* de Berlin (extrait de *Top Gun*).

du centre, les maisons s'éparpillent plus et on retrouve les pans de bois rouges ou jaunes typiques de la région. Stenhamra possède aussi son quartier résidentiel (au sud-est), à proximité du port de plaisance, avec ses demeures luxueuses et même son centre équestre.

Pour les gamins, la ville représente un immense terrain de jeu qu'ils ont arpenté tout l'été, entre les petites places où les skateurs rivalisent d'adresse et les parcs transformés en terrain de foot ou de hockey pour un après-midi. La forêt est le lieu de toutes les aventures, à pied ou en BMX, et les anciennes carrières immergées (à l'ouest) sont témoins de concours de plongeurs ou de parties de cache-cache. Pour faire une pause, on se réunit à l'un des kiosques ponctuant la ville, ou dans ces boutiques qui font frémir d'envie : la librairie BD, le magasin d'informatique, le vidéo-club, le disquaire...

1986. La Suède tente toujours de se remettre de l'assassinat du premier ministre Olof Palme en février dernier. Pour les adultes, ce fait divers marque la fin d'une époque bénie : ils se montrent plus tendus, moins optimistes. D'autant que le 28 janvier, aux États-Unis, la navette Challenger a explosé au décollage. Sans parler de l'incident de Tchernobyl en avril chez les voisins soviétiques... Avant, tout semblait possible et l'avenir radieux ; à présent, on commence à parler coupes budgétaires et chômage. D'ailleurs, des prestataires autour du Loop ont déjà mis la clef sous la porte et certains parents craignent pour leur emploi.

Tout cela passe un peu au-dessus de la tête des Enfants. Pour eux, l'actualité c'est *Top Gun* qui vient de sortir au cinéma : les filles sont amoureuses de Tom Cruise et les garçons veulent lui ressembler. Certains ont pu voir en cachette, en même temps que leurs parents stupéfaits, Bobby Ewing

bien vivant dans *Dallas*. D'autres ont appris que Sega avait lancé sa *Master system* aux US pendant qu'au Japon *Zelda* connaît un succès phénoménal. On regarde à la télé *Jayce and the wheeled warrior* ou *Miami Vice*, selon son âge. Et partout on entend Europe chanter *The Final countdown*...

L'introduction des PJ : scène de la vie quotidienne

Depuis peu, la rentrée est derrière nos Enfants, charriant son lot d'obligations et d'ennui bien loin de la liberté estivale. C'est le moment de proposer à chacun une scène de Vie Quotidienne. Appuyez-vous sur les éléments (PNJ, lieux, contexte) développés lors de la création de personnage. Ces moments vont permettre d'introduire en douceur l'invitation à l'anniversaire de leur ami Mårten. Voici quelques exemples :

- Une maman célibataire demande à son Enfant de faire une corvée simple (ranger sa chambre, s'occuper du linge...) alors qu'il s'apprête à sortir (voir ses amis, se consacrer à sa passion...) : elle se plaint du manque d'aide et menace de le priver de fête chez Mårten.
- Une Enfant doit présenter à ses parents une mauvaise note à un contrôle (même menace de punition).
- Des parents se disputent pour une histoire de factures et l'Enfant reste dans sa chambre le temps que l'orage passe.
- Un Enfant s'aperçoit qu'il a oublié sa carte de cantine (ou un devoir à rendre) chez l'un de ses parents divorcés.
- Un Enfant croise sur le chemin Lars, une des brutes de l'école, qui attend armé d'une crosse et d'un sourire cruel sa prochaine victime à racketter.

Liens utiles

La création de personnage prévoit de choisir ou inventer des liens avec des PNJ. En voici plusieurs directement connectés au scénario (donc aidant à progresser dans l'intrigue). Chacun est rattaché au stéréotype le plus approprié (même s'ils sont adaptables aux autres).

- Mårten est un super copain toujours volontaire pour une aventure. Cet été, pendant qu'il était chez ses grands-parents, il voulait explorer les forêts d'Adelsö. C'est génial mais ça peut aussi être dangereux. **(Tous)**
- Mårten est déjà un roi de la fête malgré son âge. Mais je sais qu'au fond il préférerait que ses parents soient plus présents au lieu de se consacrer autant à leur travail. **(Star de l'école)**
- Je suis parfois jaloux-se de l'intelligence de Mårten. Si seulement il acceptait de rejoindre notre bande, nous pourrions partager plein de discussions. Mais c'est un solitaire : je crois même qu'il s'est aménagé un Repaire dans les carrières. **(Intello)**
- Mon cousin Kasper s'est retrouvé coincé avec sa camionnette sur la route d'Adelsö : un convoi de véhicules se dirigeait vers une propriété isolée. Ça me fait rire : il dit que c'est encore un complot secret de l'armée. **(Campagnard)**
- Plein de gens ont peur du vieux japonais qui s'est installé dans le coin. C'est pour ça qu'ils le surnomment «le Yéti». OK, il est foldingue, mais c'est surtout un inventeur génial. Une fois, il m'a laissé utiliser l'ampli géant qu'il a bricolé. **(Métalleux)**
- J'en ai marre qu'on raconte que je suis de mèche avec «le Yéti». Soi-disant il produit de la drogue ou trafique des animaux. Mais ce vieux fou de japonais n'est pas biologiste. Je suis allé l'espionner : il bricole des robots et des machines. **(Rebelle)**
- Je déteste entendre des insultes racistes sur Anna, l'infirmière de l'école. Bien sûr elle est née en Iran, mais elle est bien plus que ça... Quand j'ai eu mes premières règles (mon accident), c'est elle qui était là pour me soutenir. **(Excentrique ou Sportif)**
- Pål-Filip, qui tient le magasin d'informatique, m'a montré une machine qu'il a bricolée pour jouer à des jeux vidéo importés du Japon. Mais il reste des réglages car, pour l'instant, ça plante au bout de quelques niveaux. **(Geek)**
- Bob, le gros barbu du vidéo-club, est un américain qui a déserté l'armée pour ne pas faire le Viêt-Nam. Alors ses leçons sur ce qu'on a le droit ou pas de louer comme film... **(Star de l'école ou Rebelle)**
- Agda est vraiment l'adulte la plus cool que je connaisse. Certains la trouvent bizarre avec ses cheveux noirs, son teint pâle et son surnom de «Mercredi». Mais sa librairie BD est géniale: j'espère pouvoir y travailler un jour. **(Excentrique ou Intello)**
- M. Vikander n'est qu'un vieux grincheux. Je suis sûr qu'il cultive autre chose que des poires et des légumes sous ses serres. Personne ne jardine comme ça. **(Campagnard ou Rebelle)**

- Une enfant repère Gudrun, la cheffe d'une bande de punks, qui montre discrètement à ses amis la grande bouteille de bière cachée dans son sac : ils s'apprentent à sécher les cours pour la boire au parc non loin...

Une fête longtemps attendue

Samedi 11 octobre 1986, c'est enfin l'anniversaire de Mårten. Depuis des semaines, les couloirs de l'école bruissent de discussions autour de l'événement. Une telle excitation

pourrait paraître étonnante car Mårten va seulement avoir... 11 ans ! Pourtant, ses fêtes sont déjà réputées et même les grands du collège sont impatients d'y assister. Il faut dire que ses parents ont des postes importants au Loop et gagnent donc très bien leur vie. Comme leur métier les oblige souvent à s'absenter loin de leur fils unique, ils compensent en mettant les petits plats dans les grands pour ces occasions.

L'autre raison de cette réputation est que Mårten sait choisir ses invités. Garçon brillant, sa maturité →



lui permet de côtoyer des grands autant que des enfants de son âge. Et les fauteurs de troubles ou harceleurs ne sont pas les bienvenus : les fêtes de Mårten sont un havre de paix. Bref, c'est un môme bourré de qualités : mignon, sage, intelligent en plus d'être gentil. Mais ceux qui le connaissent de près (comme nos Enfants) savent que son sourire est parfois triste. Car M. et Mme. Järortsson, tout accaparés par leur travail, négligent leur fils qui vit finalement plus souvent avec Amelia, leur jeune fille au pair.

Aujourd'hui, le jardin de la résidence des Järortsson est donc plein d'enfants. Une tonnelle a été disposée dans la continuité du garage et tout est décoré avec force cotillons et ballons colorés. Un saladier de punch sans alcool y trône sur une desserte couverte de bonbons et de gâteaux. La météo de ce début d'après-midi est clémente, ce qui permet de profiter des crosses, mini-buts, et autres cibles de tir à l'arc mis à leur disposition. Au fond du garage au sol carrelé, une large table accueille les cadeaux : au centre trône un énorme paquet de la part des parents de

Mårten. À côté, la sono enchaîne les tubes du moment, faisant pulser des spots et une boule à facettes.

Dès l'arrivée des Enfants (en groupe, seuls, à vélo, déposés par un parent...), Mårten vient les accueillir : il est ravi de les voir et, d'une voix pleine d'excitation, les incite à profiter de la fête. « *Et puis, tout à l'heure, vous verrez : j'ai une super surprise. Mais chut !* », ajoute-t-il avec un clin d'œil complice. Laissez-les prendre leurs marques et se mêler aux invités, en ponctuant de quelques moments typiques :

- Des enfants se chambrent gentiment au cours d'un match de hockey sur gazon.
- Dans le garage, quelques garçons « *tiennent le mur* », trop timides pour inviter les filles qui patientent sur leur chaise.
- Un ado lunaire, portant un short bariolé par-dessus son jean, danse seul sur la piste, se moquant du regard des autres.
- Deux nerds cherchent à deviner si le plus gros cadeau serait le carton d'un Amiga 1000 qui vient tout juste de sortir...

Prévoyez quelques prénoms suédois pour peupler cet anniversaire.

La maison järortsson

Mårten est un garçon de 11 ans, aux yeux pétillants, affublé d'oreilles un peu larges sous ses cheveux châtons. Esprit brillant, il est fort mature pour son âge et les chemises sobres qu'il porte habituellement lui donnent des allures de petit homme. Avenant envers les grands comme les petits, il est sincèrement apprécié à l'école. Seuls ses amis proches savent qu'il souffre de l'absence de ses parents, toujours au travail ou en déplacement. Cela l'incite parfois à tenter des aventures en solitaire. Heureusement que c'est un garçon réfléchi car qui sait ce qui pourrait lui arriver s'il venait à être mal influencé ?

M. & Mme. Järortsson sont l'archétype des adultes de ce genre d'histoires. Pour nos Enfants, ce seront des silhouettes dans le décor, gens chics en tailleur ou cravate semblant toujours occupés à quelque travail important. Ce n'est pas qu'ils n'ont aucun sentiment pour leur fils unique (au contraire), mais ils pensent (à tort) que le confort matériel qu'ils lui offrent compense le peu de temps qu'ils lui consacrent.

Amelia Coleman est la jeune fille au pair que les Järortsson logent pour s'occuper de leur fils. C'est une étudiante de 21 ans en histoire de l'art, portant toujours un gilet de laine et des lunettes sous un carré brun tenu par une barrette. Mårten étant un enfant aussi autonome que sage, elle s'est montrée moins vigilante au fil du temps par excès de confiance. C'est pourquoi elle pourra apparaître négligente aux Enfants lorsque la situation s'envenimera.

Les Enfants ont aussi l'occasion d'apercevoir Amelia, la jeune fille au pair, qui aide au service et aux platines. Mais pas les parents : ils sont à l'intérieur, l'un au téléphone, l'autre étudiant des documents. C'est l'occasion de mettre en scène ce moment aussi craint que désiré par tous les mômes : celui du *slow* (sur *Take my breath away* évidemment). À moins que vous ne le placiez après la surprise de Mårten.

De la découverte de la krona

Mårten rassemble ses invités au fond du jardin. Sous un grand arbre est installée une tonnelle fermée sur l'arrière abritant une table bâchée. Vêtu d'un gilet et d'un haut de forme, Mårten monte sur l'estrade et annonce, en y mettant les formes, que c'est l'heure de sa surprise : un tour de magie ! Le voilà qui attrape un rideau, le soulève devant lui... et disparaît ! Abasourdi, tout le monde se met à le chercher. Mais qu'on regarde derrière ou dans l'arbre, sous la table, alentour : aucune trace. L'Enfant le plus efficace en **Découverte** (ou qui regarde dans cette direction) découvre alors Mårten, assis à côté du bol de punch, la souris triomphant.

Personne ne l'a vu se déplacer jusque là, le tour est proprement incroyable. Tous les enfants le félicitent et cherchent à savoir comment il a pu réaliser un tel prodige. Mårten refuse gentiment de révéler son secret et est sauvé par l'arrivée du gâteau d'anniversaire : on entend alors *happy birthday to you*. C'est le seul moment où M. & Mme. Jårortsson seront visibles, souriants de ce moment de joie partagée, même s'ils ne resteront pas jusqu'à la fin de l'ouverture des cadeaux.

Lorsque nos Enfants peuvent enfin l'interroger, Mårten propose de le suivre dans la maison. Ils découvrent

alors un intérieur à la mode (de l'époque), aux couleurs vives et matériaux modernes (formica). Dans un coin tranquille, Mårten leur montre son « *secret* » caché dans son chapeau : un diadème en métal poli de 3 cm de large sur 0,5 d'épaisseur avec, dépassant sur l'arrière, une plaque carrée de 9 cm de côté, le tout légèrement courbé pour épouser la forme du crâne. Si l'extérieur est lisse, l'intérieur est incrusté de minuscules circuits imprimés qui s'illuminent en une teinte bleutée quand on l'allume.

Mårten accepte vite de refaire une démonstration : il se coiffe de la couronne, de mini-ventouses blanchâtres en sortent et se collent sur sa peau, et il devient invisible ! Il réapparaît ensuite derrière ses amis, espiègle. Il explique alors qu'il a trouvé l'objet lors d'une balade en forêt, en contrebas d'une route, pendant les vacances chez ses grands-parents sur Adelsö. Un des Enfants pourra faire le rapprochement avec la rumeur à propos du convoi de véhicules par là-bas : et si ce diadème était tombé du chargement ? Ce n'est qu'après plusieurs semaines d'étude qu'il a réussi à le faire fonctionner.

Si les Enfants veulent l'essayer, il faudra convaincre leur ami (**Charme**), réticent à l'idée de prêter son précieux jouet. Au mieux, Mårten n'accordera ce privilège qu'à l'un-e d'entre eux et montrera vite des signes d'impatience : « *Allez, maintenant tu me le rends : c'est à moi !* » L'Enfant devenu invisible aura la sensation d'être dans une ambiance cotonneuse et percevra son environnement comme dans l'eau (bruit étouffé, vision trouble...). Si les autres essaient de l'attraper ou le toucher, ils n'y parviennent pas, comme si leur cerveau les faisait subtilement dévier leur geste et passer à côté.

Cette couronne va sûrement animer une discussion sur toutes les choses excitantes (blagues, bêtises...) qu'il serait possible de faire avec. →

La fête est plus folle !

Cela vaut le coup d'agrémenter la table de jeu en vrai de quelques décors festifs où disposer vos grignotages habituels. Mieux, préparez à l'avance le punch sans alcool pour en servir un verre : quelques fruits en morceaux, une bouteille de multifruits, un soupçon de grenadine pour la couleur. Effet garanti !

Spoiler ?

Un objet circulaire qui rend invisible et obsède son propriétaire, le tout lors d'une fête d'anniversaire... Il y a des chances que des rôlistes évoquent *Le Seigneur des anneaux*. Laissez glisser : cela n'a aucune incidence sur l'intrigue et les Enfants pourraient même s'en servir pour essayer de convaincre Mårten du danger de la krona.



Point météo

Du côté de Stockholm, on compte à cette saison 15 jours de pluie par mois et des températures baissant jusqu'à 2°C en moyenne (et pouvant être négatives).

Une fois cet aparté terminé, ils rejoignent les invités et profitent de la fête jusqu'en fin d'après-midi.

Résolution du mystère

A partir de là, l'intrigue prend un rythme particulier, fait d'ellipses entre des scènes espacées de plusieurs jours, voire semaines. Dès le lundi suivant à l'école, nos Enfants vont sûrement s'intéresser au comportement de Mårten. Il vous faudra alors broder sur leurs actions, tout en vous appuyant sur le Compte-à-rebours ci-contre. Ne vous appesantissez pas trop sur ces moments, pour garder le rythme, et marquez le temps qui passe par les signes de l'Automne qui s'installe (feuilles mortes, pluie, chemins boueux...).

Nombreuses rencontres

Lieu 1 : Le domicile de Mårten

L'absence de Mårten devrait inquiéter nos Enfants. Pour enquêter, ils vont devoir composer avec l'école et leurs autres obligations quotidiennes. Il faudra de plus compter avec une vague de froid qui s'abat sur la région : quelques flocons commencent à tomber, pour finalement recouvrir les environs d'une épaisse couche.

Le lieu le plus logique où débiter leurs recherches est le domicile de Mårten. Quelle que soit leur approche (visite, téléphone...), ils comprennent que M. & Mme. Järortsson sont absents (l'un à l'étranger pour un colloque, l'autre dans un labo pour des tests). Nos Enfants auront donc affaire à Amelia, la jeune fille au pair. Mårten lui a fait croire qu'il dormait plusieurs nuits chez un ami (peut-être un des Enfants ?). Elle a d'ailleurs trouvé que c'était une bonne idée,

plutôt que de rester seul, surtout au vu de sa lassitude actuelle : elle n'a donc aucune raison de s'inquiéter.

Un jet d'**Empathie** permet de comprendre :

- qu'elle est sincèrement attachée à Mårten (sans toutefois se prendre pour sa mère de substitution) ;
- qu'elle est dépassée par la situation et assez naïve pour ne pas réfuter l'image qu'elle a de Mårten : elle le croit trop sage et réfléchi pour lui mentir ou se mettre en danger ;
- qu'elle n'est pas convaincue (au contraire des parents) que ceci est une passade (poussée de croissance, virus de saison, pré-adolescence...) mais se trompe sur la cause (elle n'a jamais vu la krona).

On pourra aussi obtenir ces informations par un jet de **Charme** sur Amelia, ou de **Furtivité** dans la maison. Mais nos Enfants devront faire preuve de finesse pour ne pas l'alarmer, au risque de déclencher une vague de panique chez les adultes (rumeur d'enlèvement...) et donc de voir entravés leurs mouvements futurs.

Lieu 2 : Ici ou là, à Stenhamra

Pour la suite des recherches, nos Enfants peuvent exploiter des éléments de contexte déjà évoqués (voir « *Liens utiles* ») ou créés en collectif pour la circonstance, comme :

- la boutique de BD d'Agda alias « *Mercredi* » (gothique, fan de la Famille Adams et de comics) ;
- le magasin d'informatique de Pål-Filip (grand maigrichon à lunettes ayant conservé sa moustache d'ado à peine pubère) ;
- le vidéo-club de Robert « *Bob* » Willard (américain ayant déserté en 1970 la guerre du Viet-Nam, enveloppé et barbu, accueillant mais peu causant et plutôt à cheval sur la classification d'âge des films) ;

Compte-à-rebours : la déchéance de Mårten

1. Au début, Mårten garde la krona dans son sac (dont il ne se sépare jamais).
2. Un jour, il s'en sert pour faire un croche-patte à Lars, une brute de l'école qui harcelait un petit : Lars se vautre, pantois, au milieu du couloir bondé et les Enfants repèrent Mårten qui réapparaît plus loin et leur fait un clin d'œil en rangeant la krona.
3. À partir de là, il porte la krona en permanence (éteinte), dissimulée sous une casquette, et se fait de plus en plus distant avec les Enfants (des marques de fatigue apparaissent).
4. Un jour, alors qu'il est assis au fond de la classe, il s'échappe pour éviter un contrôle surprise (un Enfant l'aperçoit s'éloigner dans la cours, réajustant sa casquette).
5. Mårten sèche des cours et s'isole de plus en plus. Les Enfants apprennent (ou sont témoins) qu'il a été mis au défi par la bande de punks de Gudrun d'aller voler un nain de jardin chez M. Vikander (un vieil hippie aigri écolo qui utilise ses « nains » pour des fumigations naturelles contre les parasites dans son verger, protégé par un doberman peu commode).
6. Mi-novembre, peu après la semaine de vacances d'Automne, Mårten ne vient plus en cours. N'hésitez pas à ajouter ou adapter ces scènes où Mårten utilise la krona : au début, il cherchera à faire plaisir aux autres (en volant des sucreries ou des BD, en empruntant un film d'horreur interdit pour leur âge au vidéo-club...). Avant sa disparition, les Enfants l'inviteront peut-être dans leur Repaire pour le convaincre de ne plus utiliser cet objet qui a l'air de l'affaiblir mais Mårten s'y refuse avec virulence. Petit à petit, sa nature solitaire prend le pas sur le reste, il utilise la krona à des fins égoïstes, son visage se creuse de fatigue et il se montre irritable et indifférent.

- la supérette (ou le kiosque) tenue par Solveig Holmqvist (cinquantenaire au sourire pincé, cheveux blancs teintés en roux, toujours méfiante quand des mômes traînent dans ses rayons) ;
- tout camarade d'école, comme la bande de punks de Gudrun, la brute Lars ou les autres invités de l'anniversaire...

Peu importe la méthode (fouille, interrogation, contact...), nos Enfants finissent par conclure que Mårten a réuni quelques fournitures (lampe-torche, outils, nourriture, lecture...), souvent volées grâce à la krona, puis s'est réfugié dans son Repaire des anciennes carrières (que certains connaissent).

Une Conspiration Démasquée ?

En parallèle de leurs recherches, un autre Compte-à-rebours se met en place, potentiellement générateur de Difficultés. Celui-ci peut s'enclencher avant la disparition de Mårten. Car deux agents de sécurité de la

société Brandöga sont sur la piste de la krona disparue. À vous de les placer aux moments opportuns, afin de mettre la pression sur nos Enfants.

Compte-à-rebours de représailles : les « *men in black* »

1. Une rumeur circule (dans les couloirs de l'école, lors d'une conversation entre adultes...) sur la présence d'hommes en costume noir et lunettes de soleil fouinant dans le coin.
2. Les agents peuvent être repérés à quadriller en périphérie de Stenhamra.
3. Ils commencent à identifier des lieux où Mårten a utilisé la krona (supérette, vidéo-club, chez M. Vikander...).
4. Ils sont visibles autour de l'école des Enfants, puis du domicile de Mårten dont ils découvrent l'identité.
5. Ils poursuivent leur enquête et terminent du côté des anciennes carrières où Mårten est caché.
6. Leurs méthodes se font plus pressantes : ils retrouvent la trace des Enfants, qu'ils menacent pour récupérer la krona. →



Anousheh « Anna » Faraghi

L'infirmière est une réfugiée politique de 36 ans, comme il y en a beaucoup en Suède depuis la révolution en Iran.

Son diplôme de médecin n'a pu être reconnu mais elle n'a pas abandonné son serment : elle est donc devenue infirmière scolaire.

Toujours bienveillante envers ses petits patients qu'elle couve de ses grands yeux verts un peu tristes, elle sait garder un secret. Elle n'a toutefois aucune connaissance en électronique (et dirigera les Enfants vers « *le Yéti* » au besoin).

Ces employés n'ont rien des espions que la rumeur en a fait. Certes, ils sont distants (pour des raisons de discrétion). Mais leurs habits sont plus sobres que sombres et, très vite, avec la neige et le froid, ils les couvrent d'une doudoune noire, de bottes fourrées et d'un bonnet de laine. Ils utilisent toutefois quelques gadgets bizarres, dont un appareil en forme de gros Y émettant une ondulation entre les 2 branches et surmonté d'un écran sonar à la leur verdâtre. C'est un détecteur permettant de repérer les traces de distorsions électromagnétiques laissées par la krona lorsqu'on l'utilise. Sa portée est néanmoins limitée, du fait des perturbations du Loop à proximité.

Nos Enfants seront peut-être assez téméraires pour tenter d'enquêter sur ces agents (fouiller leur voiture de location, les suivre jusqu'à leur modeste chambre d'hôtel...). Ils tomberont alors sur des indices confirmant que ceux-ci sont bien à la poursuite de Mårten (à adapter selon le palier du Compte-à-rebours) : plan de ville où des lieux sont entourés de rouge (ceux où il s'est rendu invisible), photos, documents décrivant la krona... Une réussite vraiment notable (**Découverte** ou **Furtivité**, par ex.) permet même de découvrir le nom de la société employant les agents et un des tasers dont ils sont équipés en cas de besoin...

Un voyage dans l'obscurité

Lieu 3 : Le trou de Mårten

Avec les agents à ses trousses, il apparaît urgent de rejoindre Mårten à son Repaire. Pour plus de discrétion (et d'ambiance !), les Enfants devraient opter pour faire le mur et y aller de nuit. Ils profiteront alors du décor irréel de la ville sous la neige, baignée par la leur brumeuse des réverbères.

Les carrières se situent à l'ouest, près des berges du lac Mälär dont on perçoit les eaux noires avec les Tours de Refroidissement en arrière-plan. En usage jusqu'en 1937, ce n'est plus qu'un dédale de galeries à ciel ouvert, plus ou moins larges, avec deux immenses cuvettes immergées. En été, c'est un lieu de jeu et de baignade, insolite quoique dangereux. En hiver, qui plus est de nuit, c'est un décor saisissant, avec ses rochers sinistrement saillants qui étouffent les rares bruits de la ville non loin. L'entrée de la carrière est particulièrement lugubre : une allée non entretenue, bordée de murs de pierres soutenus par d'écrasantes poutres métalliques sous lesquelles il faut passer.

Pour accéder au Repaire, nos Enfants doivent gravir un promontoire surplombant une des cuvettes dont l'eau a gelé. Là, un vieil hêtre balayé par le vent froid cache dans ses racines un goulet discret menant à une cavité que Mårten a confortablement aménagée (isolation, éclairage, petit matériel...). Lorsqu'ils arrivent, il est recroquevillé dans un coin sous une épaisse couette, grelottant, les traits tirés. Des provisions entamées (gâteaux, sodas...) jonchent le sol près de lui. Il est très affaibli, physiquement comme moralement, et il faudra l'approcher avec douceur. Il réagira violemment si on tente de lui retirer la krona.

En termes techniques, Mårten est **Brisé** et tous ses États sont cochés. Nos Enfants devront donc mettre en œuvre toute action pour « *soigner* » 1 à 3 cases selon leur réussite (il restera au minimum **Épuisé** et **Effrayé**) s'ils veulent pouvoir l'emmener avec eux. D'une voix étranglée par quelques quintes de toux, il avouera que la couronne est rivée sur sa tête et qu'il s'est caché à cause des « *hommes en noir* » qui veulent la lui prendre. Il est clairement confus, en panique.



Un drôle d'allié

« **Le Yéti** » est le surnom que les habitants ont donné à ce vieux japonais excentrique installé non loin de Stenhamra depuis quelques années. Son véritable nom est **Satoshi Yuetaki**. C'est un ingénieur spécialiste des machines auto-équilibrées ayant fait carrière chez Iwasaka avant d'être envoyé en Suède travailler pour la société **Mäelönn**. Celle-ci servait de prestataire pour la maintenance de robots utiles au Loop, tout en développant ses propres projets technologiques. Après plusieurs années de collaboration fructueuse, Yuetaki entra en conflit déontologique avec son collègue (et ami très proche) Magnar Färgad. Celui-ci exprimait de plus en plus l'envie de concevoir certaines inventions en dehors de tout cadre éthique, auquel le ramenait toujours Yuetaki.

(Suite marge page suivante)

Pendant ce temps, les agents se rapprochent. Ils accèdent à la carrière par l'est, en traversant le terrain boisé en contrebas où gisent des sphères d'écho. Si un des Enfants est resté en surface à subir le vent glacial, il pourra les repérer en avance. Sinon, ils ne découvriront leur présence qu'en entendant leurs voix juste au-dessus de leurs têtes. C'est un moment de tension extrême, surtout pour Mårten. Concrétisez-le sur la table par une jauge de stress : chaque élément négatif (échec à un jet, énervement, frayeur...) l'augmente. À un certain stade, Mårten panique : il se rend invisible pour se protéger, le détecteur des agents s'affole et le localise !

Le seul moyen de sortir discrètement du Repaire est d'utiliser un second goulet caché par une plaque de métal (indiqué par Mårten ou trouvé avec **Découverte**). Il mène jusqu'à une ouverture dans la paroi de la cuvette, juste au-dessus de l'eau gelée. Il faut alors traverser en évitant de rompre la glace, de se blesser en glissant et de se faire repérer par les agents toujours en hauteur. En surmontant cette Difficulté commune, les Enfants prendront assez d'avance pour s'enfuir dans la nuit avec leur ami sur leur BMX et lui trouver un nouveau refuge loin d'ici.

L'apprivoisement de mårten

Mårten a un comportement d'animal blessé et apeuré. Il va donc être difficile de lui venir en aide, souvent contre sa volonté perturbée par la krona. Selon le temps que vous avez à consacrer à ce Mystère, vous pouvez passer rapidement sur ces scènes ou, au contraire, en faire de véritables Difficultés à surmonter. Il faut en effet :

- lui trouver un abri sûr et discret (le Repaire des Enfants, le sous-sol de l'un d'eux...);

- le nourrir, l'habiller, le soigner... sans alerter les parents ;
- le surveiller pour éviter que son état n'empire ou qu'il tente de s'enfuir (ce qui implique de sécher l'école en journée)...

En parallèle, les Enfants vont devoir trouver une solution au problème de Mårten. Car il ne peut plus retirer la krona (les ventouses blanchâtres sont incrustées dans sa peau) et il est de plus en plus faible (ses nuits sont agitées de cauchemars, il est amaigri et peine à se déplacer). Selon leurs actions, vous pouvez cocher/décocher des cases d'États pour Mårten (tant qu'il reste **Épuisé** et **Effrayé**) et moduler la jauge de stress pour savoir s'il se rend invisible instinctivement (le rendant repérable par les agents). Ils peuvent donc :

- tenter d'étudier la krona (**Compréhension** en bibliothèque ou **Analyse** seuls, aide d'un PNJ...) : les résultats seront très limités car cette technologie est complexe et inédite ;
- créer par **Bricolage** ou **Programmation** toute invention utile (casque avec du papier d'aluminium camouflant les ondes de la krona, brancard remorquable par un BMX... laissez-les se montrer créatifs !);
- demander l'aide médicale d'Anna, l'infirmière de l'école ;
- se rendre chez « *le Yéti* », un vieux japonais marginal mais réputé pour être un savant...

Épaves

Lieu 4 : Chez « *le Yéti* »

« *Le Yéti* » est installé, à quelques kilomètres au nord-est, dans un terrain en bordure de champs où trône l'épave d'un cargo gaussien léger, qu'il a rallongée et aménagée en un mélange d'habitat et d'ateliers fait

d'éléments divers. Autour s'éparpillent pièces métalliques, engins démontés, bouts de robots, sphères d'écho... à la manière d'une casse sauvage couverte de neige. Ici ou là traînent aussi des rampes de feux d'artifice, dont certaines sont impressionnantes. L'entrée du cargo est un porche bricolé avec une toile cirée et deux énormes pistons, éclairé par une guirlande multicolore.

L'ermite se montre d'abord peu amène (il subit couramment canulars et autres railleries de la part de jeunes comme d'adultes du coin). Toutefois, dès que nos Enfants lui exposent la situation avec respect, il en comprend l'urgence et les fait entrer. Ils sont alors accueillis par divers robots-jouets de sa création, au milieu d'un fatras d'appareils et de pièces mécaniques ou électroniques (dont l'utilité n'est pas toujours évidente) plus chaotique encore qu'à l'extérieur. En jetant un œil dans ce capharnaüm (**Découverte**), on tombe sur plusieurs cadres (diplômes, coupures de journaux...) où apparaissent le vrai nom du « *Yéti* », une photo d'époque ou des informations sur son passé professionnel.

Sans tarder, Yuetaki les entraîne vers un de ses ateliers où il fait installer Mårten dans un fauteuil. Il allume diverses machines (oscilloscopes...) et s'apprête à lui poser des électrodes pour étudier la krona. Ceci est bien sûr générateur de stress et la présence des Enfants sera utile pour calmer Mårten (**Charme, Charisme...**) ou assister le savant (**Analyse, Programmmation...**). Celui-ci les félicite d'ailleurs s'ils ont déjà pris quelques initiatives technologiques pour aider leur ami.

Après plusieurs heures d'examen, Yuetaki peut expliquer le fonctionnement de la krona (voir encadré) et l'urgence vitale d'agir. Pour sauver Mårten, il pense qu'il faudrait créer

une surcharge en la bombardant avec un laser d'ondes photoniques à très haute fréquence en les harmonisant avec un oscillateur magnétique de compensation Gamma. Et il sait exactement où trouver ce genre de machines : dans les sous-sols de son ancien employeur, Måelönn. La société est certes fermée (suite aux coupes budgétaires de début d'année) mais il possède encore son passe d'entrée.

Fuite vers le gué

Le site de Måelönn se trouve à 15 km, près de Sångasjö. Yuetaki propose aux Enfants de les y accompagner à vélo par un raccourci à travers champs. Au besoin, il les aide à bricoler ou améliorer (avec un minidisque à magnétrine) un brancard pour Mårten. Au milieu du parcours, les Enfants aperçoivent la voiture des deux agents. Pour le moment, elle circule sur une route en surplomb mais, dès qu'ils sont repérés, elle braque sur un chemin enneigé à leur poursuite, des tasers jaillissant des fenêtres.

Nos Enfants vont devoir faire preuve d'adresse et de rapidité pour atteindre, en évitant les embardees du véhicule et les tirs de taser, la passerelle que Yuetaki leur indique plus loin. Celle-ci est juste assez large pour que des vélos (ou piétons) franchissent un canal asséché coupant le champ (suffisamment profond pour bloquer la voiture). Des jets d'**Agilité** sont évidemment requis, avec un risque de cocher un **État** en cas d'échec. Mais toute action permettant de se montrer solidaire entre Enfants ou de perturber les actions des agents est bienvenue (partage d'effets bonus, jet de **Charisme**, utilisation d'**Objet**...).

Yuetaki, moins agile du fait de son âge, se retrouve vite en arrière. Lorsqu'il atteint la passerelle, il →

(Suite marge page précédente)

Färgad manœuvra alors pour le faire licencier (quelques mois plus tard, c'est lui qui partit à la concurrence, avec plusieurs projets sulfureux sous le bras, dont la krona, pour ne pas avoir à répondre de certains échecs tragiques). Yuetaki, blessé par cette trahison, se retira en ermite. Si, à l'époque, sa mise était impeccable (costume, barbe taillée...), « *le Yéti* » tient une partie de sa réputation à son apparence actuelle : dreadlocks grisonnantes, chemises fantaisistes trop larges... Étonnement, malgré sa solitude et une certaine amertume, il ne s'est jamais départi de son sourire enfantin.



L'antré du mécarachné

L'immense hangar (près de 5 m de haut) au 1^e sous-sol était un espace modulable où les ingénieurs pouvaient assembler des machines de grande taille. Il est à présent encombré de pièces métalliques ou électroniques assemblées sous la forme d'un étrange réseau accroché aux sol, murs et plafond. Ce sont ces amas qui bloquent la rampe relevable (qui servait à remonter les plus gros engins), ainsi que l'ascenseur.

(Suite marge page suivante)

est touché par un tir de taser et chute dans la neige. Agrippé au rebord du canal, il a juste le temps de lancer son passe aux Enfants en criant « *Fuyez, jeunes fous* » avant que les agents lui tombent dessus. Nos Enfants sont à présent seuls pour sauver leur ami.

L'épreuve finale

Les locaux de Mælönn sont typiques de l'architecture « *moderne* » des années 70 : symbolique et peu pratique. Ils sont constitués d'un bâtiment central conique de 4 étages au sommet arasé (piqué d'antennes et de paraboles), prolongé en V par deux rectangles de 4 m de haut. Le terrain est entièrement bordé par la forêt et ceint de grillages. Une large allée goudronnée, fermée par un solide portail coulissant, relie la route toute proche au bâtiment de gauche

(fendu d'une grande porte de hangar), aux parkings à l'arrière de celui-ci et au rond-point face à l'entrée principale du cône.

Nos Enfants atteignent le site par la forêt, à l'opposé du portail d'entrée. Ils peuvent discrètement y cacher leurs vélos et observer les lieux. Plusieurs accès aux bâtiments sont visibles : le hangar, l'accueil principal, et deux issues secondaires (à l'arrière du cône et au bout du rectangle de droite). Bientôt, une étrange petite machine volante équipée d'une caméra ressemblant à gros œil se met à sillonner le ciel et finit par se positionner en vol stationnaire au-dessus du cône. Les agents ont envoyé ce drone en avance pour dénicher les Enfants : il leur faudra encore plusieurs minutes pour arriver et se retrouver bloqués au portail.

Dès lors, cette scène est considérée comme une **Difficulté étendue**, équivalent à 3 fois le nombre d'Enfants. Mais plutôt que d'affronter un « *boss de fin* », ils vont cumuler des actions variées afin d'atteindre les sous-sols de Mælönn et sauver Mårten. Pour une fois, ils auront d'ailleurs besoin de se séparer afin de couvrir tous les fronts. En conséquence, ce final va énormément dépendre de leurs initiatives pour :

- passer le grillage (**Bricolage** pour cisailer, **Agilité** pour grimper, utiliser le passe de Yuetaki sur un accès de maintenance...);
- traverser avec **Furtivité** la pelouse vers une des entrées en échappant au drone;
- se repérer dans les lieux (le PC sécurité, derrière le comptoir d'accueil, est la pièce la plus utile, le reste étant constitué de bureaux, laboratoires, salles de réunion...);
- rétablir l'électricité et organiser la descente jusqu'au 2^e sous-sol



(escalier ou ascenseur, moyens de communication...);

- contrôler l'avancée des agents qui tentent eux aussi d'entrer sur le site (caméras de surveillance, blocage des accès...);
- échapper au robot-araignée qui niche au 1^e sous-sol;
- **Analyser** puis **Programmer** le laser et l'oscillateur;
- le tout en s'assurant que Mårten ne panique pas au point de redevenir **Brisé**.

Le passe de Yuetaki fonctionne toujours grâce à un réseau secondaire, mais le reste des bâtiments n'est plus alimenté. Au PC sécurité, on trouve un plan des lieux, une armoire avec des lampes-torches et talkies, ainsi qu'un tableau de contrôle (caméras et haut-parleurs intérieur/extérieur, électricité...). Les escaliers sont le moyen le plus simple pour descendre. Le monte-charge du hangar ne permet d'atteindre que le 1^e sous-sol (la rampe, elle, est bloquée). Même chose pour l'ascenseur qui se coince au 1^e sous-sol mais permet d'accéder aux étages (sans intérêt) du cône.

Au 2^e sous-sol, nos Enfants finissent par trouver une pièce toute en longeur, capitonnée de plaques argentées. Là, sur un pivot, trône un imposant canon laser blanc boursofflé de grosses lampes d'amplificateur et de câblages. De petites paraboles noires sont accrochées à distance régulière au plafond. Derrière le laser, une vitre blindée sépare cette pièce d'une salle de contrôle bardée d'appareils, écrans, boutons et manettes en tout genre.

Selon les instructions données par Yuetaki, Mårten doit se placer seul face au laser et allumer la krona (il est

évidemment stressé par tout ceci). Il faut alors le bombarder d'ondes phoniques du laser et d'oscillations magnétiques des paraboles. Les jets pour utiliser correctement ces machines de pointe seront les derniers de la scène. Un vrombissement de plus en plus intense se fera entendre, jusqu'à l'explosion d'un flash de lumière : Mårten redevient visible et la krona est pulvérisée.

Conclusion : retour vers stenhamra

Le degré de réussite des Enfants pour surmonter cette Difficulté éten due influera sur la suite. En cas de succès majeur, leur fuite sera facilitée et les agents n'arriveront même pas à les identifier. En cas d'échec (relatif ou catastrophique), l'explosion de la krona provoque un court-circuit, débloquent tous les accès : les agents peuvent alors récupérer des débris permettant de la reconstruire plus tard. Pire, Mårten pourrait ne jamais se remettre physiquement et mentalement, ou Yuetaki être séquestré chez Brandöga où on l'oblige à travailler sur des projets dangereux...

En attendant, les Enfants ramènent Mårten auprès de ses parents qui l'accueillent en larmes, affolés par sa disparition et son état, mais reconnaissants envers ses amis. Bien sûr, personne ne portera crédit à leur histoire de couronne d'invisibilité parasite (les indices ont disparu) : on parlera d'un méchant virus qui a chamboulé le petit Mårten... Ajoutez, selon l'envie, une dernière scène de Vie Quotidienne et lancez le générique de fin.

David Beau

Illustrations Mathilde Marlot

(Suite marge page précédente)

Ici niche un robot arachnoïde (8 membres auto-stabilisateurs équipés de pinces mécaniques de précision, multitude de mini-caméras sur la coque avant, coffre de stockage à l'arrière...) dont l'intelligence artificielle s'est en partie éveillée après la fermeture de Måelönn. Son usage principal était d'assister sur des tâches d'ingénierie mais il était aussi doté d'un sous-programme de surveillance. Abandonné sans but, il a commencé à « tisser sa toile » pour sécuriser les lieux.

Sans être spécifiquement agressif, il cherchera à empêcher nos Enfants d'atteindre les escaliers menant au 2^e sous-sol. Son programme de **Sécurité 2** devra être contourné par un jet de **Furtivité** ou autre action pertinente (brandir le passe de Yuetaki, avec sa photo et son niveau d'accréditation, pour le troubler par ex.).



MENACE X

Chroniques Oubliées Contemporain



SAISON 3 - RUPTURE DE CORDES

U oici la troisième et dernière partie de la campagne officielle de COC - Menace X.

Une saison riche en révélations et en rebondissements, mais aussi en prises de positions clivantes. Les PJ vont devoir s'affirmer, briser leurs chaînes, tracer leur propre chemin jusqu'à la vérité. Mais aussi tourner le dos à leurs alliés, mettre leurs certitudes de côté et, enfin, accepter de porter un regard neuf sur le conflit.

Le salut du monde, de notre monde, est à ce prix. Si tant est que les PJ décident qu'il mérite d'être sauvé...

Un testament

Nous ne savons pas exactement comment tout cela a commencé. Ceux qui ont assisté au cataclysme sont morts. Les archives numériques ont été largement corrompues par les radiations. Les photographies argentiques auraient pu persister mais j'ignore s'il en existe la moindre trace. Il ne nous reste que des récits de troisième ou quatrième main où le fantasme se mêle à la religion et à l'horreur.

Il est dit qu'un jour, le ciel s'est déchiré. Sa banale et sécurisante couleur bleue s'est muée en un rouge sombre tandis que l'atmosphère était balayée par une fournaise radioactive mortelle, brûlant les chairs et annihilant toute forme de cohésion cellulaire. En l'espace de quelques minutes, pratiquement toute forme de vie à la surface de la Terre était réduite à néant.

Rares sont ceux à avoir survécu au cataclysme. Nous avons quand même tenté de survivre dans ces nouvelles conditions d'existence. De nous adapter à ce monde hostile, de le comprendre. Peut-être

aurions-nous réussi. Mais l'environnement n'était pas le seul danger. Il y avait bien pire. Nous les appelons les Autres. Ce sont des créatures immatérielles, des silhouettes fantomatiques. J'ignore à quel point les récits les décrivant relèvent de la légende, mais ils existent. Vraiment. Ils nous chassent. Ils jouent avec nous, les derniers représentants d'une race à l'agonie.

Et rien ne semble capable de les atteindre.

Aujourd'hui, j'ai acquis la certitude que ce sont eux les responsables de ce désastre. Ont-ils sciemment amené la mort sur notre planète ? Mais qui sont-ils ? Et que veulent-ils ? Sommes-nous responsables de quelque chose ? Coupables ? Qui nous juge ainsi ? Et pourquoi ? Les autres sont-ils eux aussi un accident, le fruit d'une erreur de jugement ? Constituent-ils notre fin, inéluctable ? C'est une hypothèse possible, comme tant d'autres. Jusqu'à il y a peu, c'est ce que nous pensions. Jusqu'à ce que je te trouve, toi et tes frères et sœurs. Jusqu'à ce que tu ravives la flamme de l'espoir.

Nous avons longtemps erré à bord de notre véhicule blindé. La carlingue nous protégeait à peine des radiations et la plupart de mes compagnons sont morts lors de l'expédition. Mais nous avons découvert cette base. Une base en ruine, sans doute détruite elle aussi par le cataclysme. Certains des équipements ont survécu. Vous avez survécu, enfermés dans vos cuves. Plongés dans un sommeil sans fin.

Ce que j'ai trouvé ici dépasse largement mes compétences. J'ai malgré tout pu accéder à quelques archives corrompues. Aujourd'hui, je suis sûr que →

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Écrire COC Menace X était un vrai défi qui n'aurait peut-être pas vu le jour - en tout cas pas sous cette forme - sans de nombreuses personnes que j'aimerais remercier du fond du cœur.

Tout d'abord, tous les amis qui m'ont soutenu et aidé en toutes circonstances (souvent avec beaucoup de patience). Je vais certainement en oublier, mais en vrac : Gabriel, Dorothée, Mathieu, Pierre et Etienne. Dédicace spéciale à Sébastien, compagnon rôliste de toujours dont les inspirations m'ont été extrêmement précieuses.

Ensuite, je voulais chaleureusement remercier le super rédacteur en chef de *Casus Belli*, Thomas, qui a vraiment cru en ce projet et sans qui rien n'aurait été possible. Il y a beaucoup de ses brillantes idées dans cette campagne. Et le choix de l'illustrateur, Igor Klymenko, est pour moi un formidable cadeau.

Et enfin vous, lecteurs de *Casus Belli*, dont les retours et les messages d'encouragements ont été la plus efficace des motivations pour achever cette campagne. À vous tous, merci beaucoup !

Auteur : Mikael Poujol
Textes complémentaires : Thomas Berjoan
Illustrations : Igor klymenko



les Autres étaient sur Terre depuis... bien longtemps. Je suis sûr qu'ils sont responsables du cataclysme. Et que nous n'avons aucun moyen de les vaincre.

Pour l'instant. Si j'implante dans ton esprit tout ce que j'ai trouvé dans les archives de ces ordinateurs... Peut-être sauras-tu les utiliser. Peut-être sauras-tu trouver une solution. Et si ce n'est pas toi, quand tu seras au bout de ton chemin, ton frère ou ta sœur de stase pourra reprendre le flambeau, fort de tes avancées.

Les radiations me tuent à petit feu. Je n'en ai plus pour longtemps à vivre mais, jusqu'à mon dernier souffle, je vais chercher et te transmettre tout ce que j'aurais appris. Vous êtes le dernier espoir de ce monde. Sauvez-le.

De nouvelles facultés

Les membres de l'équipe *corbeaux* ne sont plus les mêmes. Les stigmates laissés par toutes ces épreuves ne pouvaient rester indéfiniment sans effet. Cependant, personne ne pouvait anticiper les conséquences de remaniements aussi profonds sur leur psyché. Malgré les entrevues avec les psychiatres de l'Initiative, malgré les screenings cérébraux et supramentaux, de nouvelles facultés ont émergé et sont restées dissimulées au regard de tous.

Depuis les événements décrits dans le Scénario 07, les *corbeaux* disposent d'une nouvelle capacité psionique inédite à choisir parmi les suivantes :

- **Lien télépathique** : Le PJ peut tisser un lien télépathique avec une cible située à courte portée. La liaison doit être volontaire et ne peut être forcée. Jusqu'à ce que le lien soit rompu par le PJ, tous les individus liés de la sorte partagent leurs pensées conscientes sans entrave, sans barrière de langue et quelle que soit la distance qui les séparent. Le PJ peut entretenir en même temps jusqu'à [Niveau du personnage] liens télépathiques. De

plus, il peut piocher dans les expériences de chacun pour améliorer ses propres capacités. La dépense d'un PC lui octroie un bonus de [10 + Nombre de liens télépathiques entretenus].

- **Psychokinésie** : Le PJ comprend instinctivement le fonctionnement et surtout peut manipuler par l'esprit sans difficulté tous les mécanismes d'un objet ou d'un dispositif à partir du moment où il peut approcher sa main à moins de [Niveau du personnage x 10] cm de l'objet. Crocheter une serrure, actionner un interrupteur, voire même actionner la sécurité d'une arme à feu est une réussite automatique. Le PJ peut utiliser cette capacité en combat au prix d'une action de mouvement pour faire perdre un tour à son adversaire s'il comptait utiliser une arme à feu ou qu'il est lui-même robotisé (tels les Cyborgs ou les Colosses).
- **Électropathie** : Le PJ peut communiquer et extraire des informations de n'importe quel outil technologique capable de stocker des données (textes, images, son, etc.) du moment qu'il peut toucher soit le site de stockage des données, soit une interface permettant de communiquer avec le site de stockage. La barrière de la langue peut être un frein à la compréhension des données. De plus, le cerveau humain ayant ses limites, le PJ doit indiquer précisément le type de données qu'il recherche, sous peine d'être dépassé par le flux d'information et d'être incapable de renouveler la manœuvre avant une heure de repos. Par exemple, préciser qu'il recherche un nom, un plan, un historique de conversation ou encore la destination d'un mail, etc.
- **Intrusion mentale** : Le PJ peut lire les pensées conscientes superficielles de toute créature présente dans son champ de vision. Les informations tirées ne sont pas toujours

explicités ni utiles mais le PJ peut se servir de ces éléments dans le cadre d'une conversation avec une cible pour comprendre immédiatement les choses suivantes : son interlocuteur ment-il ? Tente-t-il de cacher quelque chose ? A-t-il peur ? En touchant le cadavre d'une personne morte depuis moins de 24 h, le PJ peut extraire ses dernières pensées. En combat, le PJ arrive à prédire les actions de ses adversaires avec une fraction d'avance, il gagne un bonus de +2 en DEF (ne fonctionne pas sur les cerveaux robotisés des cyborgs, par exemple).

- **Psychopathie** : Le PJ peut projeter une image, animée si nécessaire, dans l'esprit d'une cible présente dans son champ de vision. L'image se grave dans son esprit et peut remplacer ou altérer sa perception (par exemple, modifier les informations présentes sur une carte d'identité ou un écran de télévision, voire même changer le visage d'une personne). Tant que l'image projetée est cohérente avec ce qui est attendu par la cible, la réussite est automatique. Si besoin, elle fournit un bonus de +5 aux tests pouvant bénéficier de cette manipulation mentale. Sinon, il faut réussir un test opposé de CHA. En cas d'échec, la projection ne parvient pas à s'implanter dans l'esprit de la cible – cette dernière ne se rend pas compte de la tentative de manipulation mentale pour autant. Il est impossible d'user de psychopathie sur une cible stressée ou ayant déjà fait preuve de scepticisme.

Ces capacités auront une importance capitale dans les prochains scénarios, permettant aux *corbeaux* d'accomplir des actions normalement impossibles et de passer outre les meilleurs systèmes de sécurité. Si votre groupe ne compte que 3 joueurs ou moins, vous pouvez accorder deux pouvoirs par PJ (en piochant dans les capacités des

voies de Psioniques pour ajouter une dernière capacité si nécessaire).

Quelques conseils de maîtrise

Appropriiez-vous l'intrigue

Les scénarios de cette dernière saison constituent un arc narratif un peu à part à plus d'un titre. Tout d'abord, la chronologie de l'ensemble est très tendue – il ne s'écoule qu'une poignée de jours entre la scène d'introduction du Scénario 8 et la conclusion du Scénario 10. Ils pourraient facilement être assimilés à un unique grand scénario en trois actes.

Plus important, ils ponctuent une longue campagne, riche de vos expériences propres, des visages que vous avez introduits, des personnalités que vous avez interprétées, de vos propres intrigues secondaires et du passif de vos PJ. Autant d'éléments qui méritent d'avoir leur place dans cette conclusion.

Nous vous encourageons donc à lire d'une traite ces trois scénarios, à assimiler les révélations du *metaplot* et à retravailler les intrigues pour y incorporer vos propres éléments. Ces histoires seront plus fortes si elles vous appartiennent, si elles concluent *votre* campagne.

Adaptez-vous

Au cours de cette saison, les PJ disposent de tant d'options potentielles qu'il est difficile de prévoir des situations ou des challenges intéressants pour un groupe spécifique. Pour un certain confort de lecture, chaque scénario a été envisagé sous un angle simple, avec une suite d'événements précis et des challenges suffisamment souples pour permettre à chaque MJ d'adapter la situation en fonction de la composition de son groupe. →

Il est primordial que vous ne vous sentiez pas enfermé dans cette chronologie ou dans ce schéma : adaptez au mieux les protagonistes, l'emplacement des indices, la façon d'obtenir les différentes révélations, la difficulté des tests, voire même la composition des rencontres pour proposer les scénarios les plus intéressants possible pour votre table.

De même, n'hésitez pas à adapter vos protagonistes en fonction du tempérament de vos joueurs. Certaines tables "pro-actives" pourraient juger certains PNJ trop envahissants, trop incongrus. À l'inverse, des tables plus attentistes pourraient se sentir perdues dans cette dernière saison où les PJ sont amenés à jouer un rôle nettement plus "décideur" que dans les scénarios précédents. À vous de placer le curseur au bon endroit.

Introduire du drama

Contrairement aux autres saisons, il n'est pas possible de ralentir le rythme

par l'introduction de missions annexes. Cela ne signifie pas que vous devez vous limiter aux seules intrigues exposées dans les prochaines pages : en effet, vos PJ sont riches d'une histoire écrite au fil des deux premières saisons qu'il ne faudra pas hésiter à exploiter pour rendre certaines scènes plus poignantes ou plus déchirantes.

Utilisez tous les ressorts dramatiques à votre disposition pour faire vaciller la détermination de vos personnages en mettant en scène des histoires autour de leurs proches, de leurs amis ou de leurs alliés. Venir en secours à son âme-sœur au milieu d'une base en flammes aura forcément plus d'impact que sauver un PNJ anonyme. S'inquiéter pour l'avenir de ses enfants à la merci de ses ennemis pourrait faire courber l'échine au plus valeureux des héros. Devoir choisir entre sauver le monde et sauver ses amis, etc.

La dernière saison est celle de la rupture. Faites-en sorte que chaque personne ait quelque chose à perdre.

Bestiaire

Les Autres

Description

Sous sa forme charnelle, rien ne distingue un *Autre* d'un être humain banal. Après tout, le corps n'est qu'un réceptacle propre à accueillir l'essence de ces entités immatérielles. Il ne faut pas chercher la singularité de ces extraterrestres dans l'apparence de leur enveloppe, mais plutôt dans l'usage qu'ils en font : déconnecté des besoins et contraintes organiques primaires, un *Autre* est capable de pousser le corps de son hôte bien au-delà de ses limites. Ils peuvent exercer des tensions musculaires à s'en déchirer les ligaments, frapper des surfaces à en éclater leurs os et courir si vite et si longtemps que leurs poumons se remplissent de leur propre sang. Quand la douleur n'est qu'une information sans importance et que la préservation n'est plus une nécessité, le corps humain est capable d'accomplir des choses incroyables...

Les caractéristiques

Taille moyenne

NC 5

FOR* +6 DEX* +4 CON* +6

INT +1 PER +1 CHA +2

DEF 16 DEF PSI 15 PV 40 INIT 19

RD 2 Blindée

Attaques

Attaque à mains nues +10 DM 2d6+10

Pistolet plasma léger +11 DM 2d8+1

Propriétés : Fiable, moléculaire et perforant

Capacité(s) spéciale(s)

Dépassement organique : En utilisant le corps de l'hôte à son plein potentiel sans considération pour la douleur ou les destructions irréversibles que cela pourrait causer, l'*Autre* est capable de véritables prouesses. Il ne peut être

affaibli et ne peut sombrer dans l'inconscience – seule la mort est capable de l'arrêter. Ses caractéristiques et ses points de vie sont bien supérieures à ce que ce corps serait théoriquement capable d'accomplir. De plus, il peut parcourir 30 m par action de mouvement et sauter en détente sèche à une hauteur de plus de deux mètres.

Immunité Psi : La nature singulière des *autres* les rendent particulièrement peu sensibles à certains pouvoirs Psi. Ils sont insensibles à la *Panique Psi*, au *Contrôle mental* ainsi qu'à l'*Intrusion mentale*.



Les AX51 contrôlés

Description

Ces soldats d'élites sont équipés de ce que l'Initiative 51 a produit de plus performant : de lourdes armures de combat recouvrant la quasi-totalité du corps, des casques blindés dotés de visières à l'opacité adaptative reflétant une interface numérique, des fusils d'assaut plasmatisques de dernière génération,



des grenades à fragmentation logées dans des emplacements tactiques sur leurs jambières ou à leur ceinture...

Leur silhouette sur le champ de bataille pourrait gonfler les cœurs faire renaître l'espoir. S'il n'y avait ce regard mort et dénué d'expression, la preuve que ce soldat n'est qu'une coquille vide et quelque chose d'autre est aux commandes...

Les caractéristiques

Taille moyenne

NC 4

FOR +2 DEX +2 CON +1

INT +0 PER +0 CHA +1

DEF 16 DEF PSI 14 PV 30 INIT 14

RD 4 Blindée

Attaques

Fusil plasma lourd +8 DM 3d10

Propriétés : Fiable, moléculaire et perforant

2 x Grenades plasmatisques +8 DM 6d8

Capacité(s) spéciale(s)

Résistance Psi : À cause du contrôle imposé par les puce AOB, l'AX51 contrôlé dispose d'une DEF psi supérieure à la normale.

Stimpack Létal : Les armures des AX51 sont équipées d'un monitoring cardiaque relié à un stimpack de dernier recours qui s'activent en cas de dommages critiques. Lorsque les PV de l'agent descendent à un score inférieur ou égal à 5, le stimpack s'active automatiquement pour une action gratuite. L'AX51 gagne immédiatement 10 PV ainsi qu'un bonus de +2 en attaque, en DEF et aux DM pendant 3 tours. Une fois l'effet de la drogue estompé, l'agent meurt d'une rupture d'anévrisme.

Le Goliath

Description

Le Goliath est une armure motorisée bipède autonome. Fruit des derniers projets de recherche expérimentaux de l'Initiative 51, élaborée à partir de la convergence des connaissances accumulées sur les *Colosses* et les *Interfaces MECH*, le Goliath constitue un véritable aboutissement. Un MECH autonome, contrôlé par une IA évolutive. Ce qu'il perd en capacité d'adaptation, il le gagne en réactivité sur les millions de schémas incorporés dans sa mémoire.

Le bras droit est un outil multifonctions, capable de passer d'une sulfateuse plasmatisée à une sorte de main dotée de 4 doigts autonomes opposés, en quelques secondes. Le bras gauche alterne cet appendice avec une sorte de tronçonneuse laser.

Deux lourds réacteurs dorsaux offrent à l'engin une certaine mobilité verticale, ainsi que quatre batteries de micro-missiles auto-guidés à courte portée.

Les caractéristiques

Taille Énorme

NC 9

FOR* +13 DEX -1 CON* +13

INT - PER +2 CHA -

PV 60 INIT 8 DEF 16 DEF PSI -

RD 6 - *Blindée*

Attaques

Sulfateuse plasmatisée +15 DM
3d6+10 **Propriétés** : Fiable, moléculaire et perforant

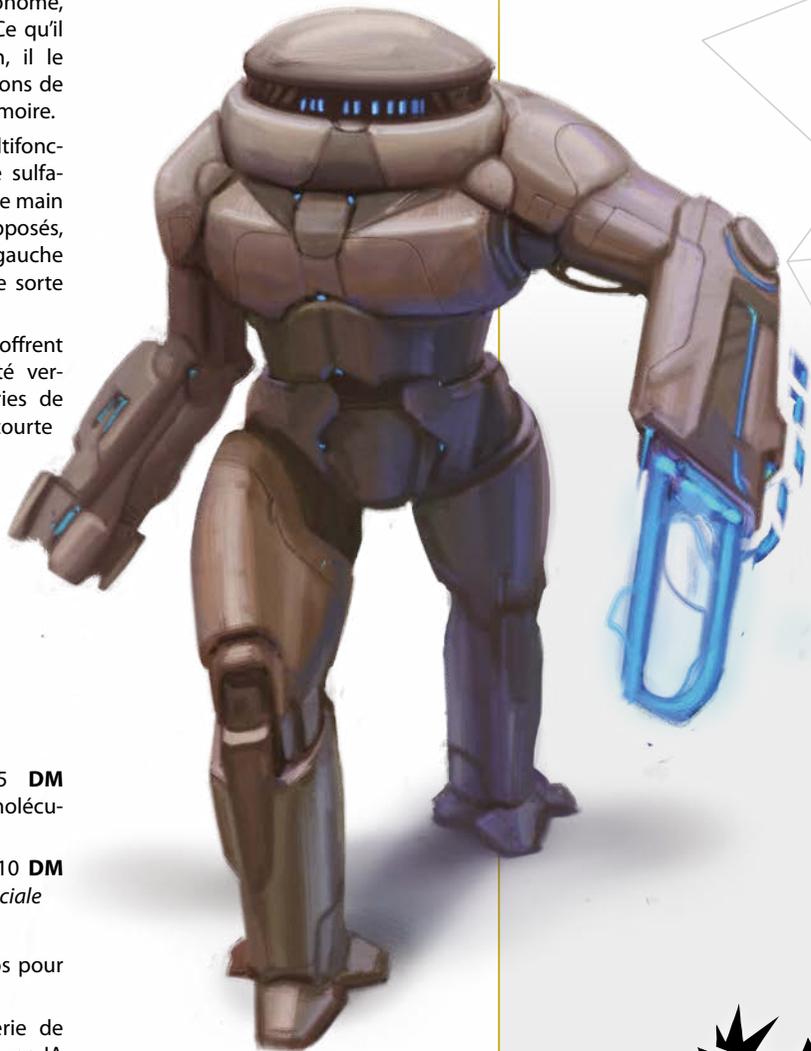
Micro-missiles auto-guidés +10 DM
2d6+15 **Propriété** : *Capacité spéciale*

Capacité(s) spéciale(s)

Massif : Le goliath est trop gros pour profiter d'un couvert.

Micro-missiles (L) : Les batteries de micro-missiles sont dirigés par une IA autonome qui calcule continuellement

la position des assaillants en prévoyant leurs mouvements à venir. Au prix d'une action limitée, le Goliath peut réaliser une attaque sur trois cibles distinctes en ignorant les couverts (une attaque par cible). L'IA reprend ensuite ses calculs pour de futurs angles de tir pendant [1d4] tours.



Le Béhémoth

Description

Monstruosité organique, le Béhémoth est une aberration innommable qui n'aurait jamais dû être expérimentée sur le terrain. Il est le résultat de l'administration à un cobaye du sérum mutagène "Last Ride" : après une période d'incubation d'une minute, l'individu est pris de convulsions tandis que ses tissus mutent, gonflent, se déchirent, tissent et se boursoufflent. En seulement quelques secondes, la créature mesure plus de deux mètres, présente une musculature grotesque disproportionnée ainsi que des excroissances organiques variables en fonction de son génome. Il n'est pas rare que l'épiderme n'arrive pas à suivre le développement musculaire et que des fissures sanglantes se forment.

L'arsenal offensif de la créature ne se limite pas à sa force surhumaine, il n'est pas rare que des organes préhensibles jaillissent depuis des zones incongrues de l'anatomie ou qu'un orifice fumant se creuse sous la gorge, permettant la projection d'un suc gastrique tellement corrosif auquel aucune matière organique ou minérale ne serait capable de résister. La structure osseuse peut suivre une croissance plus importante encore, au point que des os fracturés et tranchants percent avant-bras, épaules ou rotules, comme autant d'armes utilisables au corps à corps.

Le Béhémoth n'est capable de survivre qu'une poignée de minutes après sa mutation. Une période largement suffisante pour emporter n'importe quel adversaire dans sa tombe.

Caractéristiques communes

Taille Grande

NC 6

FOR* +8 DEX +0 CON +8

INT -1 PER +0 CHA* +0

PV 30 INIT 12 DEF 12 DEF PSI 10

RD 8 - Organique

Capacité spéciale communes

Massif : Le béhémoth est trop massif pour bénéficier d'un couvert.

Apparence monstrueuse : Chaque béhémoth est unique et sa vue est toujours cauchemardesque, réveillant en chacun des terreurs enfouies. Au premier tour du combat, les PJ doivent réaliser un **test de CHA difficulté [13 + 2 par béhémoth]**. En cas d'échec, il gagne immédiatement 4 PT. Une réussite au test réduit le gain à 2 PT seulement.

Régénération : Au début de chaque tour, le béhémoth regagne immédiatement 1d4 PV.

Immunité Psi : La nature singulière des béhémoths les rend particulièrement peu sensibles à certains pouvoirs Psi. Ils sont insensibles à la *Panique Psi*, au *Contrôle mental* ainsi qu'à l'*Intrusion mentale*.

Béhémoth Adesh Manendra

Le mutagène a tout particulièrement affecté les capacités cérébrales de Manendra, décuplant sa boîte crânienne jusqu'à une taille grotesque, reposant sur son corps boursoufflé et flasque.

Assaut Psi +9 DM 2d8+6

Capacité(s) spéciale(s)

Assaut Psi : L'attaque se fait contre la DEF PSI de la cible à distance moyenne. Le couvert ne protège pas contre cette capacité qui nécessite de voir la cible pour l'utiliser. L'attaque ignore toutes les RD.

Explosion Psi (L) : Le béhémoth cible une zone de 5 m de rayon à distance moyenne. Toutes les cibles organiques et sensibles aux pouvoirs psi de la zone subissent un *Assaut Psi* et une *Panique Psi*. Le béhémoth ne peut plus utiliser cette capacité pendant 1d4 tours.

Béhémoth Xu Peng Ma

Jadis d'assez petite taille et maigrelet, le mutagène a fait de Peng Ma une énorme montagne de muscles aberrants, doté de mains gigantesques.

Uppercut +10 **DM** 2d10+10

Capacité(s) spéciale(s)

Projection : Toute attaque portée par le béhémoth impose un **test de FOR difficulté 15** sous peine d'être projeté à 10 mètres en arrière et de commencer son tour à terre.

Béhémoth William Carpenter

Plus que les autres, le mutagène a muni Carpenter de membres préhensibles supplémentaires sous la forme d'étranges tentacules de chair suintantes, capables de fouetter l'air et d'écarteler ses victimes.

Frappe tentaculaire +10 **DM** 2d8+4

Capacité(s) spéciale(s)

Mortelle empoignade : Chaque fois qu'une attaque tentaculaire porte, la cible doit réussir un **test de DEX difficulté 15** sous peine d'être agrippée et à terre. Dès le tour suivant, de nouveaux tentacules de chair se saisissent d'elle et commencent à l'écarteler. La cible subit alors [**2d6 DM non réductibles**]. À son tour, la cible peut tenter de se libérer en réussissant un **test de FOR difficulté 20**. Un allié peut la libérer en réussissant une attaque de contact contre le béhémoth à l'aide d'une arme tranchante.

Béhémoth Zaïa Iramen

La mutation a ironiquement mis en avant le caractère incisif d'Iramen dans toute son horreur. Le squelette du commandant a pris des proportions cauchemardesques, jaillissant de toute part de ses chairs déchirées, plus tranchant que n'importe quel métal.

Frappe tranchante +12 **DM** 2d6+10

Propriété : Imparable



SCÉNARIO 8 - RÊVES BRISÉS



En quelques mots...

Injustement considérés comme des traîtres à la cause et maintenant en détention jusqu'à nouvel ordre, les corbeaux vont profiter d'une attaque extraterrestre sur la base pour s'enfuir, fureter et sortir quelques cadavres des placards de l'Initiative. Avec pour finalité la possibilité si séduisante de pouvoir reprendre leur destin en main et jouer un rôle qu'ils auront choisi de leur propre chef dans cette guerre sans fin. Leur rôle.

Fiche technique

TYPE • Scénario investigation
PJ • Tout niveau
MJ • Expérimenté
Joueurs • 4 PJ de niveau 8
 Escouade Corbeau

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

Introduction

Un peu de contexte

Progression de l'invasion

Trois jours précisément se sont écoulés depuis les événements décrits dans le scénario *Présents Alternatifs* (Scénario 7, publié dans *Casus Belli#28*). L'Initiative 51 est encore sous le choc : les ennemis de l'humanité ont eu accès à des informations vitales pour la sécurité de l'organisation, plus que jamais vulnérable à une attaque qui pourrait la balayer sans difficulté de la surface de l'échiquier. Jamais les envahisseurs n'ont été aussi proches de la victoire totale...

Pourtant, le temps semble s'être arrêté depuis que les *corbeaux* ont été arrachés de force des mains de l'Ofis Tumana. Aucune activité extraterrestre notable n'a été enregistrée depuis. Le calme avant la tempête ?

Des oiseaux en cage

C'est un véritable branle-bas de combat qui s'organise au sein de la base. L'objectif est de protéger ce qui peut l'être et, pour le reste, la consigne est de tout faire disparaître. Si l'Initiative doit périr, elle ne compte pas faciliter la tâche à ses tortionnaires pour autant.

L'Initiative 51 était le seul espoir de la cause humaine face à l'invasion. Il aura suffi d'une faille pour souffler cette flamme vacillante. Une minuscule faille. Cette nuit, nos ennemis vont frapper en plein cœur. Nous ne nous relèverons peut-être pas.

Mais nous ne tomberons pas seuls...

Les informations capitales relatives aux projets *Omega*, *Humanité X* et à tout ce qui touche de près ou de loin au Conseil sont traquées dans les serveurs, dupliquées et supprimées. Les codes d'accès sont modifiés méthodiquement tandis que les défenses sont renforcées. Enfin, le personnel civil dispensable au fonctionnement de la base (typiquement, les proches des agents) est évacué par voie aérienne vers la ville kenyane de Marsabit, loin au sud est de la base. Le tout représente un travail titanesque que les équipes doivent abattre en un minimum de temps.

Une effervescence que ne ressentent qu'indirectement les *Corbeaux*. En effet, des protocoles de sécurité contraignants leur sont imposés suite à leur enlèvement : Opération ne sait pas dans quelle mesure leur intégrité psychique a été exposée par l'O.T. ni si les PJ restent acquis à la cause de l'humanité. Le temps manque à l'organisation pour s'assurer de leur fiabilité et, après quelques examens et interrogatoires de routine, ils sont relégués au rang de prisonniers : une cellule de haute sécurité par agent avec le confort minimal, aucun contact avec l'extérieur et une attente interminable dans l'espoir que les autorités statuent définitivement



sur leur sort. Sauf qu'il ne s'agit pas de la priorité.

Voilà maintenant trois jours que les *corbeaux* sont en cage, livrés à eux-mêmes. Des congés forcés qu'ils auront rapidement mis à profit...

L'héritage de Lucie

Le lien psychique tissé par un *Commandeur* jusqu'à son dernier souffle ainsi que les manipulations mentales imposées par les scientifiques de l'O.T. ont éveillé les facultés psioniques latentes des PJ.

Si ce n'est déjà fait, référez-vous au paragraphe *De nouvelles facultés* page 134 et demandez à chaque

joueur de choisir une capacité différente et de la noter sur sa feuille de personnage. La maîtrise de ces capacités s'est faite instinctivement pour les *corbeaux* et ils les utilisent maintenant de façon aussi naturelle que respirer ou déglutir.

Les scientifiques du projet *Humanité X* ont cherché des signes de traceurs psioniques dans la psyché des *corbeaux* et, face à l'urgence de la situation, sont passés complètement à côté de l'éveil de ces facultés, si bien que personne au sein de l'Initiative n'a connaissance de leur existence. Un atout caché que les PJ pourront utiliser à bon escient lors des bouleversements à venir. →

L'Initiative 51 attaquée !





L'Initiative avant
l'attaque

Une biologiste en proie au doute

Zofia Osiecki est une biologiste présentée dans l'encadré *Quelques visages de l'Initiative* (CB#27 p. 170 – n'hésitez pas à la remplacer par un PNJ de votre création si vous estimez que c'est plus approprié dans le cadre de votre campagne). Il s'agit d'une interlocutrice privilégiée des PJ, qu'il s'agisse des AX51 ou des *corbeaux*. Elle adore son travail, elle aime parler de son travail et ne vit que pour son travail.

Mais surtout, elle est intelligente, visionnaire et intègre. Au fur et à mesure des travaux menés sur les cadavres extraterrestres, sur l'étude des sujets vivants ou encore suite à ses collaborations avec le Dr Plesa du projet

Humanité X, des inquiétudes sont venues troubler sa sérénité. Trop de questions essentielles restaient sans réponse et certains problèmes éthiques ont commencé à l'empêcher de dormir.

Tout a commencé par l'analyse génétique structurelle des *gris*. Après des efforts acharnés et la capture providentielle d'un sujet vivant de première génération, il a enfin été possible d'identifier leur génome avec précision, au point d'établir une correspondance à plus de 92 % avec celui de l'espèce humaine. Que fallait-il en conclure ? Les *gris* ont-ils été créés à partir de la race humaine, à l'image des *cyborgs* ? Les humains et les extraterrestres partagent-ils le même ancêtre commun ?

Suite à la capture d'un individu de seconde génération et à l'analyse de

son génome, la concordance est montée à 94 % de similitude avec certains membres de l'escouade alpha ayant participé au programme Psi du projet *Humanité X* ! En soi, ce n'était pas si surprenant, étant donné que certains aspects du projet étaient le fruit d'une hybridation avec des tissus extraterrestres. Mais l'idée d'un lien phylogénétique – artificiel ou naturel – entre l'humanité et les envahisseurs a commencé à gagner du terrain dans les pensées d'Osiecki.

Parmi les centaines d'autres questions soulevées, celle de l'évolution des cyborgs l'a particulièrement occupée. L'hypothèse de départ était que les évolutions successives de ces créatures visaient à perfectionner leur équipement et leur efficacité, les rendant toujours plus meurtrières. Mais dans ce processus, l'augmentation de la surface dermique des cyborgs ne présentait aucun intérêt : les armes laser de l'Initiative ne sont plus arrêtées par cet épiderme mutant depuis des mois et la protection offerte est bien inférieure à celle fournie par une plaque en alliage E.T. Certaines de ces "améliorations" n'en seraient donc pas. Pour finir, les données récoltées par l'escouade Alpha dans l'attaque de la base de Lengshui semblent indiquer l'existence d'une quatrième génération de cyborgs, maintenue jusqu'à présent loin du champ de bataille. Comme si les envahisseurs disposaient d'un coup d'avance, ou réservaient leurs forces en fonction d'événements à venir. D'événements qu'ils redoutent ? Le fameux projet *Omega* ? Aurai-ils déjà organisé une contre-offensive vis-à-vis de l'arme ultime de l'Humanité ?

Osiecki a bien entendu fait part de ses craintes au Commandant Peng Ma, qui les a écartées rapidement : *"L'humanité est engagée dans une guerre qu'elle ne peut pas se permettre de perdre, sous aucun prétexte. Cette situation désespérée justifie à elle seule tous les sacrifices et les*

décisions prises par l'Initiative. La peur et le doute n'ont pas leur place chez nous."

La biologiste aurait été prête à accepter cet argumentaire si elle ne s'était retrouvée écartée des dernières recherches critiques sans raison valable officielle. Ainsi, alors qu'elle avait activement participé à l'analyse du génome des *commandeurs*, les conclusions de l'étude ont été classées TOP SECRET par Opération. Ni elle, ni aucun membre de son équipe n'a pu y accéder et les résultats ne sont finalement connus que du seul Commandant Peng Ma. De même, l'autopsie du *soldat* a été réalisée par le commandant en personne – une première dans l'histoire de l'Initiative – et, là encore, le dossier est désormais classifié. Osiecki vit particulièrement mal cette mise à l'écart, à laquelle est venu s'ajouter un dernier élément troublant.

Une escouade tenue en laisse

Les puces AOB représentent probablement l'innovation technologique la plus éthiquement discutable. Une étape supplémentaire a été franchie avec l'escouade alpha. L'équipe pionnière du projet *Humanité X* représente aujourd'hui une puissance de feu telle que son contrôle est un enjeu qui justifie tous les excès aux yeux d'Opération.

Les puces de ces agents sont d'une génération supérieure et présentent un mécanisme de contrôle qui court-circuite le libre arbitre de l'hôte sur simple commande à distance depuis le centre de commandement. Opération peut alors librement dicter ses instructions sans interférence ni du jugement ni des émotions des membres de son escouade.

Cette fonction peut être désactivée à volonté sans que les AX51 ne gardent le moindre souvenir de cette manipulation. C'est exactement ce qu'il s'est produit à Voronej et Opération ne compte pas lâcher les rênes tant que la fuite provoquée par les *corbeaux* ne sera pas colmatée. →

Osiecki est une collaboratrice proche de l'escouade et n'a pas manqué de remarquer le changement de comportement des agents. Elle est persuadée qu'Opération va beaucoup trop loin, sous prétexte des enjeux de la guerre. Elle est décidée à agir et à comprendre. Quitte à trahir la hiérarchie pour arriver à ses fins.

Organisation de la Mission

Une fois n'est pas coutume, ce scénario suit une construction un peu particulière. En effet, son déroulement et sa chronologie dépendent largement de deux facteurs. Un, les choix et objectifs que se seront fixés les joueurs, et deux, l'organisation exacte de la base. Par mesure de simplicité, le scénario est écrit selon une chronologie linéaire mais il ne faudra pas hésiter à adapter les événements en fonction des paramètres propres à votre campagne.

Après s'être évadés de leurs cellules, les *corbeaux* seront menés par Osiecki vers le centre de recherche où ils remonteront la piste de l'analyse génétique des *commandeurs* jusqu'au Projet Humanité X. Une succession de révélations les attend dans les sous-sols du bâtiment. L'esprit en proie au doute, ils profiteront du chaos ambiant pour obtenir de précieux indices sur la nature du projet Omega, tant recherché par les extraterrestres, avant de s'envoler loin de cet enfer à bord d'un Skyline emprunté à leurs anciens employeurs.

Préambule

L'attente des condamnés

Ces derniers jours ont été éprouvants pour les *corbeaux*. Depuis leur séquestration par les ennemis de l'Initiative, ils ont bénéficié d'un accueil et d'un régime digne de traîtres. Enfermés dans des cellules au confort minimal, interrogés durant de longues heures,

soumis à de nombreux examens, surveillés dans leurs moindres gestes et confinés jusqu'à nouvel ordre.

Les nuits semblent interminables. Un temps propice au développement des nouvelles capacités que les PJ ont appréhendé avec une facilité déconcertante. Mettez en scène quelques applications pour aider vos joueurs à mieux les cerner. Par exemple, les entretiens de chacun sont partagés en temps réel grâce au **lien télépathique**. En touchant une caméra de surveillance ou un micro, il est possible grâce à l'électropathie de comprendre l'état d'effervescence d'une base qui se prépare à une attaque imminente. L'**intrusion mentale** révèle que les **sentiments du personnel** vis à vis des *corbeaux* divergent : certains les considèrent comme responsables de la situation alors que d'autres éprouvent de l'empathie, voire de la révolte face au traitement qui leur est réservé.

Dans tous les cas, insistez sur l'injustice du traitement dont les PJ font l'objet, les incitant à garder le secret sur leurs pouvoirs psi. Est-ce que cela n'aggraverait pas leur cas, au point d'être envoyés directement au Centre de Recherche en vue d'une quelconque vivisection ?

Ouverture des hostilités

Il est 02:15 du matin lorsque les alarmes se déclenchent, tirant instantanément les PJ de leur sommeil. En l'espace de quelques minutes, une activité digne d'une ambiance de fin de monde résonne par-delà les portes des cellules, fermées et opaques. Des cris, des explosions, des claquemets rapides évoquant des bottes blindées martelant le sol au pas de course. Peut-être un échange de tir ou deux au loin ? Difficile d'en être sûr.

Puis un silence de mort. L'alarme se tait. Ne reste qu'un éclairage rouge agressif, signalant l'état d'urgence. Plus aucun son ne provient de l'extérieur. Une odeur de plastique brûlé

commence à agresser les narines, tandis qu'on peut discerner sous les portes quelques volutes de fumée toxique.

Faites un tour de table et demandez à chacun comment réagit son personnage.

Le recours à l'électropathie révèle que le réseau de surveillance est complètement hors service, parasité par la présence d'une sorte de cryptage qui agresse immédiatement la psyché du PJ, le forçant à rompre le contact. S'il tente de maintenir le contact pour en apprendre plus sur la nature de cet encodage, il subit immédiatement la perte de **1d4 DM non réductibles** et comprend qu'un virus informatique manifestement d'origine extraterrestre a été injecté dans le réseau de surveillance, le rendant inexploitable aussi bien pour le centre de commandement que pour les envahisseurs.

Les verrous des portes blindés n'offrent aucune résistance à l'usage de la **psychokinésie**. Les PJ sont libres.

Le couloir est vide et calme. Au loin, un feu crépite mais, avant que la fumée ne se révèle gênante, le système anti-incendie s'active. En l'espace de quelques secondes, les PJ sont trempés jusqu'aux os. Ils n'ont guère le temps de prendre une décision sur la marche à suivre qu'ils entendent le bruit d'un pas de course léger venant à leur rencontre. Au détour du couloir surgit alors Osiecki, le regard hagard, la bouche grande ouverte à la recherche de son second souffle et un pistolet beaucoup trop lourd pour elle tenu à bout de bras, pointé en direction des PJ.

Ses cheveux longs et clairs, vaguement attaché en queue de cheval, sont plaqués par l'humidité, encadrant un visage blême et terrorisé. Elle s'approche lentement, incertaine, puis s'arrête à quelques mètres. "*Dites-moi ! Dites-moi que vous êtes de notre côté !*"

Un vent de rébellion

La scientifique est complètement paniquée et ne sait pas exactement ce qu'elle doit faire. Lorsque l'attaque de la base a commencé, elle a agi à l'instinct, jugeant la réflexion contre-productive. Elle a fait un détour à l'armurerie pour récupérer quelques armes et s'est rendue en courant dans la zone de détention, désertée par les forces de sécurité appelées sur le front.

Son plan est le suivant – si tant est qu'on puisse qualifier cette folie de plan dans le contexte actuel : aider les *corbeaux* à s'évader, profiter de l'attaque et de la panique générale pour fouiller des dossiers sensibles et enfin prendre une décision définitive quant à son allégeance à l'Initiative. Elle ignore si les PJ seront prêts à la suivre dans cette

Zofia Osiecki



LAISSER L'INITIATIVE AUX PJ

Si vos joueurs sont suffisamment expérimentés et pro-actifs, et en fonction des éléments de votre campagne, il n'est peut-être pas nécessaire d'utiliser le Dr Osiecki de la sorte. N'hésitez pas à adapter et à rebondir sur leurs idées : après tout, peut-être n'ont-ils pas besoin d'un PNJ pour les inciter à remuer les sombres secrets de l'Initiative et n'attendaient-ils qu'une occasion pour s'évader et trouver leurs propres réponses ? Dans ces cas-là, surtout, laissez la main aux PJ, c'est beaucoup plus gratifiant pour eux ainsi.

Vous pouvez alors jouer une Osiecki nettement plus en retrait, voire carrément la supprimer (au sens propre), notamment si elle revêt une importance particulière pour vos PJ. Le sentiment de vengeance constitue un excellent moteur. Les PJ vont également comprendre que poser trop de questions peut être dangereux à plus d'un titre...

Et un accident est si vite arrivé... Les PJ pourraient apprendre cette nouvelle lors de leur interrogatoire (grâce à l'Intrusion mentale notamment) et en tirer leurs propres conclusions quant à leur allégeance vis-à-vis de l'Initiative.

tentative, mais elle n'a pas d'autre allié en qui se fier. Et seule, elle sait qu'elle n'y parviendra pas.

La calmer et entamer le dialogue est aisé. Elle se contentera d'une simple attitude coopérative avant de poursuivre : *"Écoutez... Il se passe des choses ici. On nous cache des choses. Je crains que les enjeux de la guerre ne poussent Opération à la précipitation et que nous passions à côté d'éléments d'une importance capitale... J'ai besoin de votre aide. Pour comprendre. Pour décider."*

Après cette introduction un peu décousue, elle peut être interrogée et révéler les arguments suivants (cf. *"une biologiste en proie au doute"* pour plus de détail) :

- Une similitude génétique troublante entre l'espèce humaine et les gris
- Une évolution technologique illogique des cyborgs, laissant craindre une autre étape critique dans le cadre de l'invasion
- Des dossiers classés sans raison officielle
- L'attitude anormale de l'escouade alpha suite à la mission de sauvetage en Russie, comme s'ils n'étaient plus maître de leur psyché.

Opération semble complètement aveugle à cette situation. Est-ce volontaire ou non ? *"J'ai la sensation que nous fonçons droit dans le mur et je refuse de rester simple spectatrice face à ce désastre. Et vous ?"* Une **intrusion mentale** révèle que la scientifique est sincère, bien que perturbée : elle croit à la justesse de ses actions, bien qu'elles entrent en contradiction avec ses valeurs de fidélité.

Le lourd sac d'Osiecki contient l'équipement suivant : deux pistolets lourds, deux pistolets moyens, un medkit, un kit de piratage et deux accessoires supplémentaires (au choix des joueurs). Elle-même porte un pistolet lourd mais elle est prête à le céder à toute personne plus apte à s'en servir.

La qualité exacte de ces équipements dépend du niveau technologique atteint par l'Initiative.

Par où commencer ?

Il suffit de parcourir quelques couloirs pour arriver dans une zone sèche, l'occasion de constater que le quartier de détention – situé dans le même bloc que la prison xenobiologique, le bâtiment de haute technologie spécialisé dans le confinement des extraterrestres capturés vivants lors des missions de terrain – est complètement vide de toute présence. Le silence n'en est que plus oppressant. Une fois au calme, les PJ peuvent alors élaborer leurs objectifs. N'hésitez pas à utiliser Osiecki pour répondre aux questions ou suggérer une marche à suivre s'ils patinent :

• Comprendre la nature des E.T ?

"Les résultats des derniers projets biologiques ont été envoyés à Opération mais j'ignore comment y accéder. Je suis persuadée qu'une partie des examens reste stockée au laboratoire de biologie du CR. Malheureusement, je ne suis pas assez douée en informatique pour les récupérer."

S'il est vrai que le centre de recherche est d'une importance capitale pour l'Initiative, l'impact stratégique du **laboratoire de biologie** est moindre. En conséquence, il devrait être moins surveillé.

• Qu'est-ce que le projet Omega ?

"Pour ce qu'on en sait, il s'agit de la cible numéro 1 des E.T. Depuis votre retour, le ménage est fait activement dans tous les serveurs. J'imagine qu'Opération cherche à protéger ce secret coûte que coûte. Hormis au Centre de commandement ou dans les méandres du projet Avalon, je ne vois pas où nous pourrions apprendre quoi que ce soit à ce sujet... Ces zones sont certainement lourdement sécurisées par l'Initiative !"

La réussite d'un **Test d'INT Informatique difficulté 15** permettrait

d'avoir l'idée suivante (Osiecki peut faire la proposition en cas d'échec) : Opération communiquée avec le Conseil via un réseau sécurisé spécifique. Il est impensable que le sujet n'ait été abordé lors des derniers échanges : il pourrait être possible de recueillir dans la mémoire tampon des plateformes quelques bribes de données.

• **Qu'est-il arrivé à l'escouade Alpha ?**

"Tout ce qui concerne l'escouade Alpha passe avant tout par le Dr Plesa du Projet Humanité X. Il y a quelques équipes qui y sont barricadées, mais j'imagine que nous pourrions nous y rendre sans trop d'embûches."

• **S'enfuir :**

"Dehors, c'est la guerre. Nous sommes en plein milieu du désert kenyan. Et si nous partons maintenant, l'Initiative va nous cataloguer comme des traîtres, des ennemis à abattre. Aussi il nous faut quelque chose de rapide, très rapide. Et idéalement de furtif. Vous ne savez pas piloter un Skyline par hasard ?"

Il est peu probable qu'un corbeau ait jamais appris à piloter cet appareil, mais l'usage combiné du lien mental, de la psychokinésie et de l'électropathie devrait faire l'affaire. Reste le problème de la bataille aérienne qui fait rage au-dessus de la base, entre les intercepteurs et l'OVNI de classe 3.

Acte 1

Une base en flamme

Dans le ciel kenyan, deux OVNI, un de classe 2 et un autre de classe 3, font face aux intercepteurs SBX. Les missiles expérimentaux de dernière génération viennent s'exploser régulièrement sur les carcasses impénétrables des engins extraterrestres, déchirant la nuit de lumières éphémères presque surnaturelles.

Les rares tourelles de défense anti-aérienne encore actives crachent des centaines de projectiles à la seconde,

qui s'écrasent tels des mouchérons sur le blindage des envahisseurs.

Au sol, toutes les escouades sont sur le pied de guerre et repoussent des armées de cyborg vomies par dizaines à l'aide d'une sorte de rayon de téléportation issu du plus gros des OVNI. Ponctuellement, une escouade quitte sa position pour pénétrer dans un bâtiment dont la sécurité a été compromise par une explosion.

Les extraterrestres usent des informations extraites des cerveaux des PJ pour frapper au plus précis en direction du centre de commandement ou des archives du Projet Avalon. C'est d'ailleurs autour de ces centres névralgiques que les affrontements sont le plus intense. Quelques polymorphes sous forme protoplasmique ont cependant été envoyés dans d'autres secteurs de la base, profitant du chaos ambiant pour passer inaperçus, à la recherche de victimes à interroger. Enfin, des dizaines de foreurs parcourent les couloirs et gaines d'aération pour saboter les systèmes de sécurité.

Aussi surprenant que cela puisse paraître, les envahisseurs n'ont pas pour objectif de détruire la base. Ils n'useront d'ailleurs d'aucune arme de destruction massive à ce dessein, bien qu'ils en aient clairement les moyens. Leur but reste encore et toujours les connaissances tournant autour du projet Omega. Et ils feront preuve d'une débauche de moyens considérable pour y parvenir.

Le centre de recherche

Le centre de recherche est divisé en plusieurs bâtiments. L'objectif des PJ, le laboratoire de recherches théoriques, ne se trouve pas très loin des quartiers de détention et l'atteindre aurait pu se faire rapidement et sans danger. Malheureusement, une explosion a détruit et bloqué le sas d'accès →

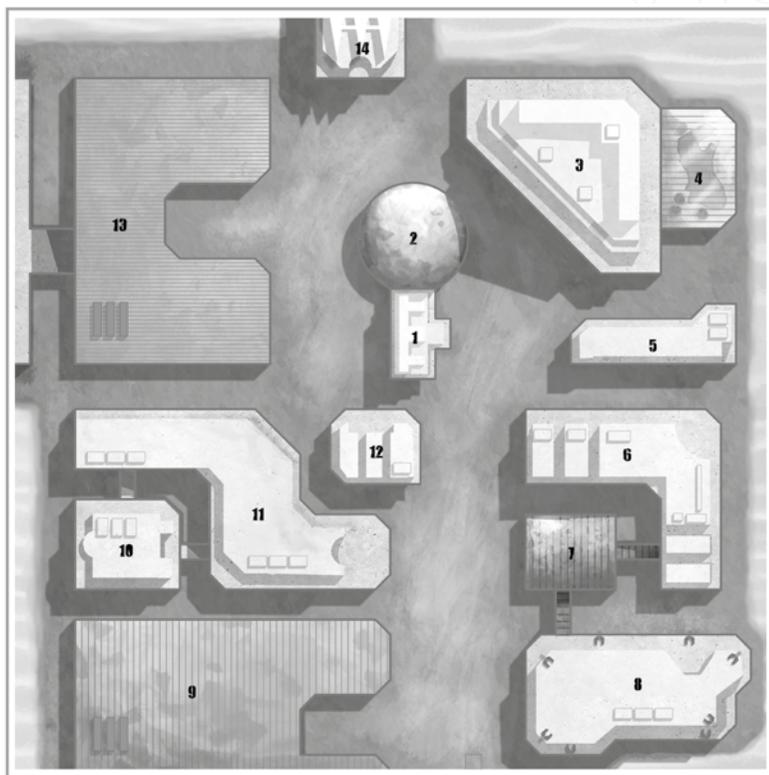
UN PLAN DE LA BASE ?

Un plan générique vous est fourni page suivante. Cependant, au cours de la campagne, les joueurs ont participé activement – par leurs choix ou la réussite de leurs missions – à l'élaboration de la base. Pour accentuer la personnalisation de leur quartier général, vous pouvez leur proposer de dresser eux-mêmes un plan en vous inspirant éventuellement de celui fourni. N'hésitez pas à adapter les descriptions du scénario en fonction de cette nouvelle configuration.



1. Centre de Commandement : Petit bâtiment sur trois étages
2. Chambre du Conseil : Salle sphérique et blindée
3. Quartiers Résidentiels : Bâtiment sur quatre étages et deux sous-sols regroupant les appartements de presque tout le personnel de la base, le personnel civils ainsi que les zones de loisirs.
4. Bulle climatique : Dôme de verre climatisée hébergeant un parc naturel et d'un petit lac artificiel.
5. Centre Opérationnel : Bâtiment sur deux étages et deux sous-sols dédiés à l'entraînement en milieu confiné des agents et au stockage des équipements tactiques.
6. Laboratoires de recherches théoriques : Bâtiment sur deux étages et trois sous-sols dédié à toutes les recherches théoriques. Le dernier sous-sol - réservé aux recherches biologique sur tissus xenobiologiques - est hermétiquement isolé du reste de la base avec un accès sécurisé par plusieurs sas prévenant tout risque de contamination biologique.
7. Prison xenobiologique et quartiers de détention
8. Laboratoire de recherches expérimentales : Bâtiment sur deux étages, lourdement sécurisé et dédiées à toutes les recherches expérimentales non biologiques.
9. Usines automatisées
10. Projet Humanité X

(suite marge page suivante)



INITIATIVE 51

le plus proche et il faut contourner la structure sur presque 80 mètres avant de trouver un autre accès utilisable. Un accès qui se révèle par ailleurs verrouillé, même le badge d'Osiecki ne permet pas d'ouvrir les sas. Il faudra au choix pirater l'accès grâce à un **test d'INT Informatique difficulté 18** ou bien utiliser les facultés de la **Psychokinésie**.

Tirs perdus

Courir à l'extérieur alors que le combat fait rage expose forcément aux balles perdues. Attribuez un numéro à chaque PJ et lancez 1d12 pour chaque tour passé à l'extérieur : si le numéro du PJ est tiré, il subit **1d6 DM** issu d'une balle perdue, d'un projectile énergétique dévié ou d'un éclat d'explosif. S'il

subit le maximum de DM en une seule attaque (donc 6), il doit réussir un **test de CON difficulté 15** sous peine de s'effondrer sous la violence de l'attaque (en cas d'échec critique, il s'évanouit).

Le laboratoire de biologie

Le centre de recherche est un grand bâtiment de deux étages, s'enfonçant sur trois sous-sols et organisé en plusieurs départements. Les laboratoires de biologie et de génie génétique sont les moins couverts par la sécurité de l'Initiative dans le cadre de cette attaque, à tel point qu'il règne une ambiance sereine et froide, presque irréaliste en comparaison du chaos à l'extérieur.

Guidés par Osiecki, les PJ ne devraient pas perdre de temps dans le dédale



de machines et autres salles de dissection parfaitement stériles et aseptisées : il n'y avait presque personne dans ces étages lorsque l'attaque a été déclenchée.

Le groupe atteint les locaux du département de génétique au second étage sans encombre. *«C'est ici que sont stockés tous les résultats préliminaires. S'il y a un endroit où nous aurions une chance de comprendre ce qu'Opération cherche à cacher sur le Soldat ou les Commandeurs, c'est dans les entrailles de ces machines qu'il faut chercher.»*

Le nombre impressionnant de machines et d'ordinateurs présents à l'étage pourrait facilement décourager les fugitifs, donnant l'impression de chercher une aiguille dans une meule

de foin. La tâche peut être considérablement facilitée par le recours au **Lien Télépathique** et une mise en commun des connaissances de chacun. Finalement, il suffit d'une poignée de minutes pour trouver le PC où sont stockés les résultats de l'analyse génétique du *commandeur*.

Les données sont brutes et pratiquement inexploitablement telles quelles. Cependant, un personnage disposant de compétences médicales ou scientifiques et réussissant un **test d'INT Biologie difficulté 15** comprend ce qu'elles ont d'exceptionnel : la similitude génétique entre un *commandeur* et un être humain est de l'ordre de 99 % ! Le rapport a été extrait depuis une copie de courriel à destination →

Le centre de recherche

(suite marge page précédente)

- 11. Département des Innovations Technologiques : Bâtiment sur deux étages alloué à la recherche, la conceptualisation et l'expérimentation des nouvelles technologies de l'Initiative.
- 12. Pôle Médical : Bâtiment sur deux étages intégralement dédié aux soins médicaux et chirurgicaux du personnel de la base
- 13. Hangars et entretien des véhicules de terrain
- 14. Projet Avalon et autres serveurs de l'Initiation



DES FOREURS MOINS MORTELS

Étant donné que les *corbeaux* ne disposent pas d'armure, les foreurs constituent une adversité beaucoup plus dangereuse que pour l'équipe *alpha*. Si vous sentez que vos PJ sont mal engagés dans le combat, vous pouvez modifier leur capacité **Forage** ainsi :

Lorsqu'il est adjacent à un humain, le foreur peut tenter de l'agripper pour une action d'attaque en réussissant un test de DEX contre la DEF de la cible. En cas de réussite, il commence immédiatement à forer le corps de sa victime pour atteindre son système nerveux. La victime dispose d'un tour pour être secourue.

des Dr Plesa, du Projet Humanité X, et de l'A.T.R.E. (un local top secret situé dans les sous-sols du Projet Humanité X). Ni les PJ, ni Osiecki n'ont la moindre idée de ce dont il s'agit.

Enfin, nulle trace dans aucun des disques de la présence du rapport d'autopsie du Soldat.

Ces résultats étonnants soulèvent des questions à plus d'un titre. *"C'est une découverte majeure dans la compréhension de la biologie extraterrestre ! Mais... pourquoi nous avoir écarté mon équipe et moi de ces conclusions ? Il manque quelque chose..."*

Sécurité compromise

Interrompez la discussion en demandant un **test de PER difficulté 14**. La réussite permet d'entendre un bruit suspect depuis le couloir adjacent dont l'inspection révèle la présence de **4 Foreurs** (CB#26 p.202) ! En cas d'échec, les PJ n'entendent rien et subissent un tour de *Surprise* dans le combat qui s'engage.

Stratégie

Les *foreurs* attaquent toute forme de vie à proximité, mais ils se déplacent en mettant à profit le mobilier. Se glissant avec une rapidité glaçante dans des interstices étroits, sous les tables, derrière les machines, etc. À moins qu'un PJ utilise une action de mouvement pour contourner un obstacle ou le dégager, les *foreurs* bénéficient toujours d'un couvert partiel.

Vous pouvez éventuellement sacrifier le personnage d'Osiecki lors de cet affrontement si vous le souhaitez sans que ça n'impacte les chances de réussite du scénario : les PJ devraient être capables de s'en sortir sans elle. À vous de voir si vous estimez que sa perte peut représenter un ressort dramatique intéressant ou si vos joueurs un peu à la peine ont besoin d'elle pour les aiguiller.

Une fois le combat terminé, d'autres sons se font entendre un peu partout

dans le bâtiment. Combien de ses créatures ont investi les lieux ? L'endroit n'est plus sûr, il faut fuir ! Organisez une scène angoissante, n'hésitez pas à introduire une dizaine de *foreurs* pourchassant les personnages et jaillissant des conduits d'aérations et faux plafonds.

Le centre d'armement

Département des Innovations Technologiques (D.I.P)

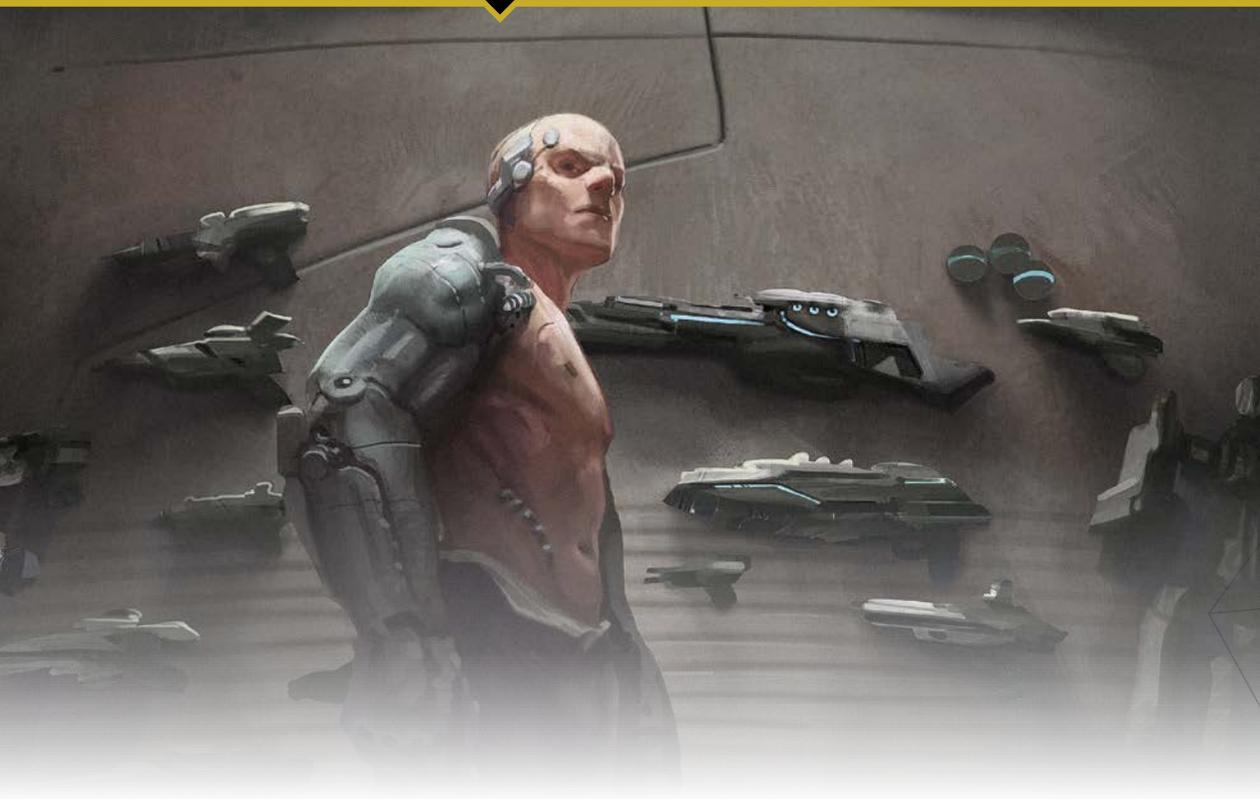
En sortant du Laboratoire de biologie, les PJ constatent que la bataille fait toujours rage à l'extérieur. Plusieurs bâtiments de la base ont subi des dommages collatéraux tandis que les cadavres de cyborgs s'accumulent dans les flammes et les débris. Plusieurs agents de sécurité ont péri dans les affrontements, mais le chaos ne permet pas de tenir des comptes précis.

Il n'est pas possible d'atteindre directement le Projet Humanité X depuis l'extérieur. Le passage par le deuxième étage du D.I.P est donc obligatoire. Une brèche béante sur un mur nord-est représente presque une invitation à entrer malgré les flammes avoisinantes.

Il faut courir sur un peu plus d'une centaine de mètres pour l'atteindre. Toujours en s'exposant aux tirs et balles perdus (cf. "*Tirs perdus*").

Le D.I.P. est nettement plus animé que le laboratoire de recherche théorique, les machines autonomes tournant à plein régime même la nuit. De plus, de nombreux ingénieurs étaient en poste, travaillant avec l'équipe de nuit à la confection de nouveaux équipements lorsque l'attaque a commencé. Plusieurs incendies mineurs se sont déclenchés suite à des courts-circuits et il est possible, au détour d'un couloir, de trouver quelques corps sans vie, soufflés par des explosions accidentelles.

Malgré tout, il n'y a pas de trace d'infraction E.T. dans ces locaux.



Pour se rendre au Projet Humanité X, les *corbeaux* devront passer devant l'atelier de Salman Ayache. Peut-être auront-ils la curiosité de s'enquérir de son état de santé ? Dans tous les cas, en traversant le couloir menant à ce secteur, les PJ entendent un appel à l'aide étouffé par les crépitements d'un incendie : l'atelier est en flammes et l'ingénieur est prisonnier, la moitié inférieure du corps coincé sous une machine renversée par une déflagration.

Pour le secourir, il faudra affronter les fumées toxiques (réussite d'un **test de CON difficulté 13** sous peine de subir 1d4 DM chaque tour passé sur place) et le dégager des décombres (réussite d'un **test de FOR difficulté 15** – deux réussites sont nécessaires). Ayache se montre infiniment reconnaissant de l'intervention des PJ – sans qui il serait certainement mort d'asphyxie – et en

même temps surpris de leur présence dans ces locaux. *"L'essentiel du personnel en activité du D.I.P. s'est réfugié au Projet Humanité X. Je suis resté en arrière pour aider les retardataires et je me suis retrouvé piégé."*

Laissez les PJ mener la conversation comme ils l'entendent : Ayache est sincèrement de leur côté (**l'intrusion mentale** le confirme) et prêt à faire tout son possible pour leur venir en aide. Il pourra par exemple les emmener jusqu'à une zone de stockage pour les équiper chacun d'un accessoire au choix. Il n'a pas oublié l'aide précieuse que les PJ lui ont apporté lors du Scénario 06 et pourra même se rendre – au péril de sa vie – au hangar pour préparer le Skyline et tenter de désactiver le traceur s'il le faut – n'hésitez pas à orienter la conversation dans cette direction. →

Le centre d'armement



AGENT DE SÉCURITÉ

Taille moyenne

NC 1

FOR +1 DEX +2 CON +0

INT +1 PER +1 CHA +0

DEF 12 PV 13 Init 16

Attaque +3 DM 1d8+1

LE GÉNOME DES
COMMANDEURS

Les similitudes entre le génome des *commandeurs* et celui de la race humaine, notamment celui de certains membres de l'escouade *alpha* sont plus que troublantes.

La vérité sur le génome des *commandeurs* dépend de la composition de l'escouade Alpha, de la présence de psioniques et de leur nombre. S'il y a qu'un seul psionique, alors le génome des *commandeurs* est une copie quasi exacte de celui de ce PJ en particulier. S'il y a deux psioniques ou plus, c'est une recombinaison égalitaire de leur ADN et notamment des gènes liés aux pouvoirs PSI. Enfin, s'il n'y a pas de psionique, les hybrides feront l'affaire.

Cette révélation implique de lourdes conclusions sur les liens entre les E.T. et la race humaine, plus précisément avec l'escouade *alpha*. En effet, ce rapport semble indiquer que les *commandeurs* ont été conçu à partir du génome des AX51... Pourtant, la première rencontre avec ces extraterrestres remonte à une époque où les bases du Projet Humanité X se concrétisaient à peine !

Entretien avec Plesa

Les portes du Projet Humanité X sont trop massives pour être déverrouillée à l'aide de la Psychokinésie, les mécanismes d'ouvertures étant hors de portée en raison de l'épaisseur du blindage. La console de communication à l'extérieur est cependant active, et c'est un ingénieur sur les nerfs qui prend l'appel. Il faudra réussir un **test de CHA Persuasion difficulté 18** pour l'inciter à ouvrir l'accès. *"Comment puis-je vous faire confiance ? Vous étiez en détention ! Qui me dit que vous n'êtes pas de mèche avec les aliens ?!"*

En cas d'échec, le recours à la **Psychopathie** pour altérer ses sens peut considérablement faciliter les négociations, notamment en projetant des explosions ou des brèches dans les murs menaçant directement la sécurité des PJ. L'ingénieur ouvre alors la porte avec précipitation.

Les réfugiés ne sont pas si nombreux, mais il reste malgré tout un brouhaha assez assourdissant. Les *corbeaux* sont accueillis avec méfiance : le mystère qui plane sur leur allégeance ainsi que les armes lourdes dont ils sont équipés n'incite pas à la confiance. Si Osiecki les accompagne encore, elle peut cependant apaiser les tensions.

Le Dr Plesa vient rapidement à leur encontre. La scientifique, d'apparence fragile, fait preuve d'une droiture exemplaire étant donné les circonstances. Il sera possible de s'entretenir avec elle dans son bureau sur simple demande, mais elle exige que les armes soient laissées à l'extérieur. *"Comment ça se passe dehors ? Les caméras de surveillance et les communications sont complètement brouillées. Nous n'avons pas la moindre idée de la situation et sommes isolés ici..."*

Voici les sujets qu'il sera possible d'aborder avec elle. Grâce à l'Intrusion mentale, il est possible de savoir si elle dit la vérité ou pas :

• L'attitude de l'escouade Alpha

"Oui, j'ai remarqué certains changements depuis la dernière mission mais les expertises psychiatriques et psychiques sont dans les normes. J'en conclus qu'il n'y a pas de quoi s'inquiéter." [Mensonge]

Aller plus loin ?

En réussissant un **test de CHA persuasion difficulté 20** et/ou en utilisant un mensonge construit avec la **Psychopathie** (en utilisant par exemple le smartphone d'Osiecki par exemple) en montrant des images sur le champ de bataille de l'escouade *alpha* qui se retourne contre l'Initiative, Plesa cède alors. Elle avoue toute la vérité sur les puces AOB et le contrôle mental de l'escouade mené par Opération.

• Comment libérer l'escouade ?

"Il faut utiliser un émetteur pour désactiver les puces. Si Opération ne l'a pas déjà fait, c'est qu'il doit y avoir un problème. Je dispose d'une console de secours ici mais sa portée est réduite à 20 m seulement..." [Vérité]

En fonction de la façon dont les aveux lui sont arrachés, elle accepte volontairement de remettre sa console de secours.

• Quel est le secret qui entoure l'analyse génétique des Commandeurs ?

"Je ne vois pas bien en quoi cela vous concerne. Dans tous les cas, il n'y a pas de secret, juste une découverte étrange et des rapprochements génétiques encore inexplicables avec la race humaine." [Demi-Vérité]

Aller plus loin ?

En réussissant un **test de CHA persuasion difficulté 17**, Plesa avoue qu'il existe une similitude partielle entre l'ADN des Commandeurs et celui de certains membres de l'escouade *alpha*. Il s'agit toujours d'une demi-vérité mais il ne sera pas possible d'obtenir plus.

• Qu'est-ce que l'ATRE ?

"Il s'agit d'un projet classé de l'Initiative. Vous n'êtes pas habilités à en savoir plus à ce sujet." [Vérité]

Aller plus loin ?

Il ne sera pas possible de lui faire avouer plus.

Pendant que les PJ discutent avec le Dr Plesa, il est possible d'utiliser l'**Electro** sur son ordinateur. C'est l'occasion d'apprendre la vérité sur l'analyse génétique des commandeurs (cf. marge) mais aussi de découvrir que l'ATRE est un local top-secret situé dans le sous-sol du projet Humanité X. On y accède par un code de sécurité qu'il faut entrer dans l'ascenseur et qui permet de naviguer entre les différents étages du bâtiment. Il y a très peu d'informations relatives à ce projet et tous les dossiers sont extrêmement bien verrouillés.

Enfin, en fonction de la façon dont les *corbeaux* ont mené leur entretien avec le Dr Plesa, il est possible que la restitution de leurs armes soit plus ou moins compliquée. N'hésitez pas à monter une scène de confrontation si nécessaire (en utilisant les caractéristiques en marge, 1 agent de sécurité maximum par PJ).

Acte 2

L'A.T.R.E.

Trouver l'ascenseur ne représente aucune difficulté étant donné sa position centrale dans les locaux. Entrer à l'intérieur peut faire l'objet d'un tout autre défi : un agent de sécurité stationne à proximité de ce dernier, surveillant cette issue. Il faudra faire preuve de rouslardise (en réussissant par exemple un **test de CHA Bluff difficulté 15**) pour légitimer son utilisation, ou bien de violence (**test de CHA Intimidation difficulté 18**).

N'hésitez pas à laisser vos joueurs faire preuve d'imagination et rebondir sur leurs suggestions (une utilisation astucieuse de la Psychopathie peut faire des miracles dans le cas présent).

Depuis la cabine pour accéder aux sous-sols, il faut utiliser une clef magnétique à insérer dans le panneau de commande, mais le recours à la Psychokinésie permet de contourner cette sécurité.

Rémanences de Lengshui

La descente de la cabine semble interminable. Elle se stabilise enfin. Les portes s'ouvrent sur un couloir blanc, aux murs aseptisés et à la lumière tamisée. Une porte opaque verrouillée par clef magnétique barre la route, obstacle encore une fois facile à contourner par les *corbeaux*. La salle qui s'offre à leurs yeux derrière est à couper le souffle : un immense hangar où stationnent verticalement plus d'une centaine de cuve, tels des sarcophages de verre. Elles émettent une lumière blafarde mais le verre est couvert d'une sorte de givre. Dans la plupart des cuves flotte un corps nu, immobile. Comme mort ou endormi.

Les PJ n'ont certes pas mené l'assaut sur la base de Lengshui, mais des images ont été exposés aux agents. Et c'est exactement à ça que ressemblaient les cuves de stase dissimulées dans les entrailles de la base extraterrestre ! En grattant doucement la vitre d'une cuve, il est possible de discerner le visage du prisonnier. Il s'agit... de l'un des membres de l'escouade *alpha* !

Les PJ peuvent obtenir les informations suivantes en fouillant les lieux :

- Les cuves ne contiennent que des corps des membres de presque toutes les escouades d'AX51, bien que l'escouade *alpha* soit la plus représentée. Ce sont donc très certainement des clones. Certains corps sont *incomplets* : il peut manquer des membres, voire des organes. Plusieurs corps ont subi des interventions chirurgicales pour extraire des organes et les plaies abdominales n'ont pas été refermées, les viscères flottent dans les cuves de stase. →

UN PROJET INAVOUABLE

L'ATRE est la vérité qui se cache derrière la Banque de clonage tissulaire (Voie du centre opérationnel - rang 5). Ce projet a initialement été prévu pour remplacer les tissus détruits des membres des escouades. Conscient que le recours au clonage aurait des répercussions déplorables sur le moral des troupes en raison des conflits éthiques soulevés,

Opération a décidé de maintenir le projet secret.

Éduquer un clone par l'implantation de modules de connaissances est un processus très long, qui nécessite plusieurs jours de traitement. Il est plus rapide de se servir de ces corps comme "pièce de rechange" pour les AX51. Le projet a été largement mis à contribution dans le cadre des expérimentations Humanité X.

MODULE DE DÉPHASAGE

Ce module permet de téléporter son porteur (et toute personne en contact avec lui au moment du saut) sur une distance de 10 m pour une action de mouvement, en ignorant les obstacles et les murs. L'utilisation de l'artefact se fait par la pensée, en établissant un lien psychique avec le porteur. Après usage, l'objet est inutilisable pendant 10 minutes.

Le recours à la **Psychopathie** offre un usage plus poussé du module et il est possible de se téléporter de 100 m pour une action de mouvement.

- Les consoles adjointes aux cuves indiquent les signes vitaux de leur occupant. Tous les corps sont en vie, même ceux ayant subi des interventions invasives.
- La réussite d'un **test d'INT Informatique difficulté 15** (ou en usant d'**Électropathie**) permet de comprendre que les corps sont "vierges" de tout souvenir. Plusieurs sous-programmes permettent d'implanter des données, des connaissances ou des compétences mais, pour l'heure, ces corps ne sont même pas au stade du nouveau-né : en effet, même les fonctions neuro-végétatives les plus élémentaires ne sont pas implantées – s'ils venaient à sortir de leurs cuves maintenant, ils mourraient d'asphyxie car incapables de respirer.
- La réussite d'un **test d'INT Informatique difficulté 15** permet de comprendre que les premières cuves ont été installées il y a 7 mois. Avant la découverte de Lengshui donc et avant l'officialisation du Projet Humanité X. Plusieurs sujets ont d'ailleurs servi à réparer des erreurs ou des accidents survenus lors des expérimentations sur l'escouade *alpha*. Peut-être même que certains membres de l'escouade n'ont pas survécu au projet et qu'ils ont déjà été remplacé par des clones... ?

Rencontre du troisième type

Alors qu'ils fouillent la zone, les PJ entendent un sifflement aigu, son caractère d'une arme énergétique qui se charge. Derrière eux se tient la silhouette massive, mortelle et immobile d'un *soldat* (CB#28 p.149), un combattant extraterrestre lourdement armé. Demandez un **test de CHA Volonté difficulté 15**. En cas d'échec, les PJ sont tétanisés par la peur inspirée par ce monstre pendant un tour.

Vous pouvez effrayer vos joueurs en lançant l'initiative pour le combat. Il y

a peu de chances que les PJ puissent venir à bout du *soldat* lors du premier tour. Lorsque c'est à lui d'agir, il ne tire pas et se contente de pointer son arme vers les *corbeaux*. Une voix hésitante finit par sortir de son casque, dans un anglais approximatif :

"Dites-moi.tout.sur.Omega."

Si les PJ n'entreprennent pas (ou plus) d'action hostile à l'encontre de l'extra-terrestre, alors il est possible d'engager le dialogue. Dans tous les cas, le *soldat* ne dit rien d'autre que sa première phrase jusqu'à l'obtention d'une vague réponse (de toute façon, les *corbeaux* ne savent rien de plus sur le projet que ce que les E.T. ne connaissent déjà).

Le *soldat* ne répond à aucune question, donnant éventuellement l'impression de ne pas les comprendre.

Finalement, il finit par énoncer ceci :

"La.survie.vient.du.savoir. Ce.monde.brûlera. Nous.atteindrons.notre.but."

Il détache une sorte de sonde circulaire de sa ceinture et la jette aux pieds des PJ. *"Partez. Maintenant."*

L'objet métallique noir est parfaitement lisse. Un mince trait rougeoyant lumineux en souligne les bords. Le premier PJ qui pose la main dessus est immédiatement assailli par une sensation étrange, comme s'il quittait son corps et était capable de voir partout autour de lui, sans limite d'obstacle. Cette sensation fugace donne immédiatement la nausée mais il comprend instinctivement qu'il s'agit d'un module de déphasage (cf. marge).

Si les PJ refusent de partir, le *soldat* se montre nettement plus hostile en répétant ses derniers mots, au point de les menacer de son fusil plasma et de faire feu s'il le faut.

Et si les joueurs attaquent ? Alors le *soldat* se montre impitoyable et réplique avec tout son arsenal, en privilégiant au maximum l'usage de ses lames rétractiles pour limiter les dégâts sur les

cuves. Il ne poursuit cependant pas les PJ si ces derniers battent en retraite.

Démasquer Omega

Sortir de l'ATRE ou du Projet Humanité X dépend de nombreux paramètres (hostilités ouvertes avec le personnel du D.I.P., possession du module de déphasage ou hostilité ou non du *soldat*, etc.). Adaptez en conséquence.

Dans tous les cas, la bataille à l'extérieur bat son plein. Le front s'est déplacé vers le nord et les assauts sont lourdement concentrés autour du Projet Avalon, où plusieurs brèches ont été percées dans les murs. L'OVNI de classe 2 opère un vol stationnaire au-dessus du bâtiment, semblant charger des éléments par rayon tracteur, tandis que l'OVNI de classe 3 le couvre, subissant de lourds dégâts.

Les affrontements autour du centre de commandement sont moins intenses qu'au début de l'assaut mais restent beaucoup plus dangereux que partout ailleurs. La manœuvre de *Tirs perdus* se fait avec 1d8 au lieu de 1d12. Les personnages doivent courir sur plus de 140 m pour atteindre le centre de commandement.

Entrer dans la Chambre du conseil est une formalité à l'aide du module de déphasage. Mais si les *corbeaux* n'ont pas l'artefact, il vous faudra adapter en conséquence : plusieurs brèches dans les murs du centre de commandement sont couvertes par des agents de sécurité qui laisseront facilement passer les PJ mais, à l'intérieur du bâtiment, le chemin jusqu'à la porte de la chambre est semé d'embûches, entre agents blessés ou en train de reprendre leur souffle. Et les *corbeaux* n'ont certainement pas envie qu'Opération soit informée de leur présence sur place...

La Chambre du conseil

La pièce est circulaire et pleinement illuminée par les néons. Les

ordinateurs tournent encore, en veille. Manifestement, une réunion était en cours lorsque l'attaque a été lancée et les membres d'Opération ont dû quitter précipitamment les lieux. Le protocole de purge des conversations n'a pu être mené correctement, une faille que les *corbeaux* vont pouvoir exploiter efficacement (un usage précis de l'**Électro-pathie** permet d'obtenir les informations liées à l'informatique sans test) :

- **[M. Dauphin]** *"...nos relevés énergétiques sont... [...] ...avons la confirmation que la menace X est en approche... [...] ...nos prévisions sont parfaitement conformes. Déploiement d'Omega prévu à H-98... [...] ... Prior a tenu à mener une dernière rev... [...] ... au A.T.A. Nous l'attendons sur le site dès demain. Ce sera l'occasion de... [...]..."*



Le soldat

INTÉGRITÉ DE L'ATRE

L'ATRE ne doit être détruit sous aucun prétexte ! C'est d'ailleurs la raison pour laquelle le *soldat* surveille la zone. Les explications seront fournies dans le dernier scénario de la campagne, mais gardez à l'esprit que s'il est possible d'endommager voire d'inactiver certaines cuves, un nombre suffisamment important doit survivre à l'attaque.

Le *soldat* est là pour ça et intervient dès que les PJ tentent la moindre chose contre les cuves.

ESCOUADE RETROUVÉE

Si les AX51 sont libérés de l'emprise des puces AOB, vous pouvez en rendre le contrôle aux joueurs. Les agents ne disposent plus que d'un seul accessoire chacun (+ les accessoires bonus le cas échéant, tel le *Plan de secours* du tacticien ou la *Frappe lourde* de l'artilleur) et de 75 % de leur PV (arrondis au supérieur). Quant aux psioniques, ils n'ont plus que la moitié de leurs EP (arrondis au supérieur).

ADVERSITÉ MODULABLE

Si l'escouade *alpha* n'a pas été libérée, retirez le colosse et les cyborgs de la scène finale "*Voler un Skyline*". Ou alors adaptez la narration en conséquence en transformant le colosse en une menace qu'il faut contourner, éviter et fuir à tout prix.

- **INT Informatique difficulté 15** : Les transmissions de M. Dauphin proviennent d'une antenne-relai située au nord du *Lassen National Forest*, en Californie.
- **INT Science (Astronomie) difficulté 13** : Le A.T.A. est l'*Allen Telescope Array*, un vaste champ d'antennes radio, sous-projet du projet SETI. Il dépend de l'Observatoire radio de Hat Creek, en Californie.
- **[Mme Panthère]** "... *nace X étant légèrement supérieure à... [...] ...l'équipe de San Mariento doit valider les dernières mesures. L'adaptation du... [...] ...une équipe de nettoyage se tient prête à... [...] ...au M.I.T. dès réce... [...]*"
- **INT Science difficulté 15** : le Professeur San Mariento est une sommité dans le domaine des sciences physiques appliquées, spécialisé dans l'astronomie. Il enseigne au M.I.T.

Les informations obtenues dans cette pièce sont d'une importance capitale, étant donnée qu'elles lanceront l'intrigue du scénario suivant. Faites en sorte que les PJ les obtiennent d'une façon ou d'une autre, quitte à adapter l'intrigue en conséquence. Par exemple, si les joueurs préfèrent investir le Centre de commandement en flammes plutôt que la chambre du conseil, ils les trouveront là-bas. Si Zofia Osiecki est toujours en vie, elle peut mener les PJ sur la voie de ces informations, etc.

Acte 3

Libérer l'escouade Alpha

Cette partie – bien que facultative – est vivement recommandée pour la suite de la campagne. Donc si vos PJ n'y pensent pas, mettez-les sur la voie. Un PNJ qui rappelle aux PJ l'impérieuse nécessité de sauver les AX51 reste le plus simple.

Pour désactiver l'influence des puces AOB sur les AX51, les *corbeaux* peuvent au choix utiliser l'émetteur remis par Plesa ou bien tenter une approche au

corps à corps pour tenter une manipulation manuelle à l'aide de la Psychokinésie. Dans tous les cas, l'opération sera extrêmement risquée mais, étant donné le nombre de fois où l'escouade *alpha* est venue en aide aux *corbeaux*, n'est-ce pas un juste retour des choses ?

À ce stade des affrontements, presque la moitié des escouades sont décimées ou hors d'état de combattre. Les pertes E.T. sont incalculables et les combats sont essentiellement regroupés autour des restes en flammes du projet Avalon. L'escouade *alpha* est en première ligne de défense du bâtiment, retranchée derrière des murs qui peinent à contenir les décharges plasmatiques adversaires.

Laissez les joueurs exposer leurs idées et monter leur plan. Ils disposent d'un nombre conséquent d'options, entre leurs accessoires, leurs capacités psioniques et le module de déphasage. Proposez des tests en conséquence et insistez sur le danger et la mort omniprésente qui menacent de les faucher à tout instant. Vous pouvez faire confronter le groupe à un ou deux *cyborg II* (CB#27 p.159) pour pimenter l'action.

Les AX51 doivent être libérés un par un. N'hésitez pas à ajouter du drame à la scène en faisant jouer les éventuelles relations intimes qui pourraient exister entre les PJ/PNJ. Ce moment où un PJ contrôlé par sa puce reçoit l'ordre par Opération d'ouvrir le feu sur un *corbeaux* qui l'implore de se souvenir de qui il est par exemple. Ou encore ce moment où les autres escouades, qui ont tant d'admiration et qui ont placé tous leurs espoirs dans l'équipe *alpha*, voient les héros quitter le champ de bataille pour emboîter le pas à ces traîtres de *corbeaux*, etc. Le moment est idéal pour du *drama* de haute qualité !

Voler un Skyline

Le hangar est longtemps resté assez épargné par les combats. Cependant, avec la migration du front vers le nord, la zone n'est plus aussi sûre qu'avant.

Lorsque les PJ arrivent sur place, le bâtiment est occupé par deux *Cyborgs III* (CB#28 p. 147), deux *Gris II* (CB#27 p. 158) et un *Colosse* (CB#27 p.162). Ces adversaires représentent les derniers obstacles avant d'atteindre la rampe de lancement suborbitale où attend providentiellement le Skyline.

Combat tactique

Le hangar dispose de nombreux véhicules offrant des couverts totaux. En contrepartie, ces derniers peuvent exploser. Lorsqu'un tir de la Mitrailleuse plasma du *colosse* ou du Lance-grenade plasmatique du *cyborg* échoue à blesser un PJ s'étant abrité derrière un de ces appareils, lancez 1d6. Sur un [6] le véhicule explose, infligeant [1d8 DM] et un malus de -2 en Attaque au prochain tour.

Stratégie

Les *cyborgs* restent à couvert et utilisent aussi souvent que possible leurs lance-grenades plasmatiques sur les AX51. Le *colosse* prend pour cible en priorité le Mech s'il y en a un, sinon n'importe quel personnage lourdement armé. Les *gris* restent en retrait et font usage de leur capacité pour prendre le contrôle d'un AX51, éventuellement d'un *corbeau* pour l'utiliser comme bouclier humain pour les autres combattants.

Les E.T. combattent jusqu'à la mort.

Une fois le combat terminé, les PJ peuvent enfin atteindre le skyline où ils retrouvent le cadavre de Ayache encore chaud à côté d'une flasque informe, probablement les restes d'un polymorphe abattu par l'ingénieur avant que ce dernier ne rende son dernier soupir. Avant son affrontement, il aura quand même eu le temps de préparer l'appareil, faire le plein et désactiver le traceur : quel que soit leur destination, l'Initiative ne pourra pas les suivre.

Conclusion

Alors que l'aéronef prépare son envol vers la stratosphère, il est possible de

surveiller les derniers échanges de feu entre les intercepteurs et les OVNI. Tandis que l'OVNI de Classe 2 quitte le champ de bataille, l'OVNI de classe 3, jusqu'à présent invaincu, fleuron des forces extraterrestres, explose en plein vol sous les assauts combinés des derniers intercepteurs encore actifs.

Il n'y aura pas de meilleure fenêtre de fuite. Le Skyline quitte le Kenya tandis que la pression retombe lentement, laissant AX51 et *corbeaux* assommés par les derniers événements. L'Initiative, seul espoir de l'Humanité face à la menace extraterrestre, s'est complètement fourvoyée dans la lutte. Quant à leurs ennemis, leurs motivations sont plus troubles que jamais... Il va falloir trouver des réponses, une bonne fois pour toutes.

Le cyborg III



SCÉNARIO 9 - TOMBER LES MASQUES



En quelques mots...

Cette aventure est constituée de deux enquêtes distinctes que les PJ vont tenter de mener de front. Deux pistes sinueuses au bout desquelles attendent des vérités qui pourraient bien ébranler leurs convictions les plus profondes et remettre en question tout ce qu'ils pensaient jusqu'alors.

Fiche technique

TYPE • Scénario enquête/
action

PJ • Tout niveau

MJ • Expérimenté

Joueurs • 4 PJ de niveau 9 et
4 AX51 de niveau 10

Équipe Corbeau et Escouade
Alpha

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★☆☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

Que faire lorsque votre monde s'effondre ? Lorsque vous découvrez qu'à force de gratter, vous révélez une œuvre très différente d'un tableau si chèrement acquis ? Devez-vous creuser encore, au risque de tirer un trait à jamais sur votre innocence ? La recherche de la vérité mérite-t-elle tous les sacrifices ?

Introduction

Mise au point

Un réveil difficile

La guerre a changé de visage en l'espace d'une nuit... Quelques heures auparavant, les PJ étaient des agents d'élite opérant sous les ordres d'une organisation illégale entièrement dédiée à la lutte contre l'invasion extraterrestre et la survie de la race humaine. Désormais, ils sont à bord d'un aéronef dérobé, traîtres à leur cause, fugitifs. Conscients que leurs anciens alliés ont trop de sang sur les mains et trop de secrets invouables pour garder leur confiance. Conscients qu'ils partagent plus avec leurs ennemis que ce qu'ils sont prêts à accepter.

"La survie vient du savoir."

À l'issue du Scénario 8 – *Rêves brisés* –, les PJ disposent normalement des informations suivantes :

- Une "menace X" est en approche.
- Le projet Omega, pierre angulaire des enjeux de cette guerre, doit être déployé dans environ quatre jours.
- Une personne du nom de code "Prior" doit se rendre au Allen Telescope Array (à Hat Creek, en Californie) dans quelques heures

pour des raisons obscures. Dans tous les cas, cette personne est liée au projet Omega.

- Le Professeur San Mariento, du Massachusetts Institute of Technology (MIT), semble être actuellement en train d'œuvrer pour le Conseil sur des éléments liés à la "Menace X".

Deux pistes à suivre, géographiquement très éloignées et à seulement 4 jours de l'activation du projet Omega. Le temps est compté.

L'Initiative 51 aux abois

L'Initiative est encore sous le choc de l'attaque. La base a été très endommagée par l'assaut des extraterrestres – bien que les dégâts matériels auraient pu être nettement plus importants. Le Projet Avalon a été le plus durement touché et n'est plus fonctionnel, coupant partiellement l'organisation du réseau mondial et la plongeant dans le noir. Les ingénieurs travaillent d'arrache-pied à rétablir les communications.

La perte de l'escouade *alpha* est un coup terrible au moral des troupes, mais le plus inquiétant reste les serveurs dérobés par les envahisseurs dans les derniers instants de l'attaque : l'Initiative était en plein nettoyage de toutes les informations relatives



à Omega. Il est très possible que des fragments de données compromettantes aient fuité. Cependant, un long travail de restauration sera nécessaire aux aliens pour les interpréter. Avec un peu de chance, trop tard pour tenter quoi que ce soit contre ce qui doit constituer l'arme secrète de l'Initiative dans cette guerre contre les aliens ?

Quoi qu'il en soit, Opération ne peut plus se permettre la moindre approximation. Les puces AOB de toutes les escouades ont été basculées en mode "automatisées" et les protocoles d'inactivation supprimés. La dizaine d'AX51 encore en vie – environ 40 % des effectifs totaux – sont maintenant des soldats sans âme à la dévotion totale et artificielle.

Une petite éclaircie illumine malgré tout ce tableau terriblement terne. Tout

d'abord, la destruction de l'OVNI de classe 3 et les pertes limitées des intercepteurs SBX, fruit des avancées technologiques du centre de l'armement, constituent une petite victoire en soi. Le centre d'intervention ignore s'il existe d'autres modèles de ces formidables vaisseaux de combat extraterrestre, mais ils ne représentent plus une menace insurmontable maintenant.

Les objectifs d'Opération dans les prochains jours sont élémentaires :

- **Sécuriser le projet Omega** : Dès que possible, les AX51 valides sont envoyés sur le site pour en assurer la protection.
- **Retrouver les méta-humains** : Même si les puces AOB de l'escouade *alpha* ont été neutralisées, la fonction →

L'hôte d'Harvey Bolt décide de changer de corps pour celui de la présidente !



DES PLANS ?

Les lieux de ce scénario existent vraiment.

Google Image sera donc un excellent compagnon. Le secteur nord du comté de Shasta en Californie se trouve au nord-est de la ville de Redding, centré autour de la petite ville de Montgomery Creek.

Le site ATA dans la ville de Hat Creek en Californie est décrit tel qu'il est vraiment et vous pouvez zoomer de façon suffisante pour obtenir la topographie des lieux.

Enfin, pour les bâtiments du MIT de Boston, même chose. N'hésitez pas à imprimer ces plans pour les amener à vos joueurs autour de la table.

de géolocalisation devrait encore être exploitable. Dès que les communications avec Avalon seront rétablies, Opération pourra de nouveau garder un œil sur ses petits protégés.

- **Punir les parjures** : La trahison des *corbeaux* ne peut rester impunie. Ces civils ont certainement des proches qu'ils vont chercher à contacter ou à protéger. L'Initiative compte bien exploiter cette faille pour écarter une bonne fois pour toutes la menace représentée par ces volatiles (note : cet aspect n'est pas traité dans ce scénario mais vous pouvez jouer dessus – en gardant à l'esprit cependant la *deadline* imposée par la mise en route d'Omega).

Révélation

Le secret des *Autres*

Tout a commencé avec le *Allen Telescope Array*, un projet co-financé en 2005 par le SETI Institute et l'Observatoire radio-télescopique de Hat Creek. Ce champ d'antennes devait aboutir au télescope mondial le plus rapide et le plus puissant jamais créé à ce jour, capable de scruter les étoiles et les ondes interférométriques avec une précision inédite, à la recherche de toute trace ou preuve de l'existence d'une forme de vie extraterrestre perdue dans l'immensité de l'espace.

À l'insu de tous, il s'avère que le projet est couronné de succès en 2008 en captant des signaux étranges. Des signaux parasites. De *vrais* parasites. Une forme de vie inconnue véhiculée sous la forme d'ondes interférométriques et capables de se loger dans l'esprit humain, prenant le contrôle du corps et investissant totalement sa psyché.

C'est ainsi que les *Autres* sont arrivés sur Terre. Dans le plus grand secret. Faisant de cette planète leur nouveau foyer et captant chaque jour de plus en plus d'ondes parasites depuis le vide intersidéral, prenant en otage de plus en plus de corps.

Ils ont gagné lentement les différentes sphères de la société américaine, puis ont financé des projets d'échanges universitaires mondiaux pour étendre leur influence aux autres pays. En 2011, le SETI Institute place le projet en hibernation suite à des coupes budgétaires mais l'influence des *Autres* au sein de l'US Air Force est alors suffisante pour leur permettre de réouvrir le programme sous contrôle total de l'armée, permettant aux *Autres* d'organiser des visites diplomatiques prestigieuses et donc de sélectionner des hôtes avec une place plus stratégique et importante dans la hiérarchie sociale mondiale.

En 2016, le flux est tari et l'espace redevient silencieux. Pourquoi ? Tous les individus de cette espèce ont-ils franchi les espaces interfinis du cosmos ? Existe-t-il une autre explication ? Quoi qu'il en soit, les *Autres* occupent quelques milliers de corps à travers le monde, avec différents niveaux d'influence. Essentiellement placés à la tête de conseils d'administration de puissantes corporations, mais également sur certaines sphères politiques – essentiellement aux États-Unis et en Chine.

Lorsque l'invasion des extraterrestres survient, menaçant leur propre plan de conquête du monde, ils mutualisent leurs moyens pour financer la création d'une organisation de lutte, l'Initiative 51. Les membres d'Opération et du Conseil sont tous des *Autres* œuvrant à protéger cette arme secrète qui leur assurera la propriété incontestable de la Terre : le Projet Omega...

La vérité sur Omega

Le projet Omega est un immense canon ionique construit au sein d'une base sous-marine américaine top secrète, installée au cœur de la fosse océanique des Aléoutiennes, à quelques 800 km des côtes de l'Alaska. Alimentée par l'énergie géothermique issue de la faille volcanique, logée à plus de 7 000 km de profondeur, la base est autonome et invisible aux yeux des satellites espions.

Le but du projet est bien d'altérer le champ magnétique de la Terre, mais cet objectif n'a rien à voir avec une quelconque forme de protection du système solaire vis-à-vis de la génération de trous de vers par les extraterrestres, comme cela a été avancé par Opération. Plutôt que de "fermer la porte", le véritable but d'Omega est au contraire de laisser entrer un mal qui promet d'irradier la planète et d'y détruire toute forme de vie organique.

En effet, une des propriétés majeures de la magnétosphère est de dévier les ondes mortelles des vents solaires issus des éruptions solaires, notamment les rayons X. Ces phénomènes, résultant de l'activité fondamentale du soleil, ont été classés en cinq catégories pour exprimer leur intensité. Par ordre croissant : A, B, C, M et X. La plus puissante tempête solaire enregistrée à ce jour – le 4 Novembre 2003 – a été estimée à X28.

Quelques heures avant l'attaque de la base par les E.T., l'Initiative 51 recevait la confirmation de la part du Conseil de l'approche d'une nouvelle tempête solaire, d'une intensité extrême encore jamais observée jusqu'à présent. Classée à plus de X40, elle a reçu le nom de code "Menace X" et constitue la clef de voûte du projet des *Autres*.

En perturbant brièvement la polarité de la magnétosphère à l'aide du canon ionique au moment où la tempête solaire doit frapper la planète, Omega permettra non seulement aux vents solaires de l'irradier, mais ils y seront également enfermés, maintenus en place par la reformation de la sphère magnétique. Le monde serait alors irrémédiablement et perpétuellement balayé par un mistral radioactif mortel, dont la violence contenue serait à même de diviser le champ gravitationnel et de donner naissance à de nouvelles poches de dimensions quantiques.

La Menace X est en approche. Les premières radiations devraient frapper la Terre dans moins de quatre jours...

Organisation de la Mission

Ce scénario commence immédiatement après l'aventure précédente, *Rêves brisés*. Au cours de cette mission, les PJ – libres de tout engagement et maîtres de leur destin – vont pouvoir se fixer leurs propres objectifs. Si vos joueurs n'ont pas l'habitude de prendre les choses en main, guidez-les en leur rappelant les quelques informations nébuleuses qu'ils ont réussi à arracher dans la Chambre du conseil, comme autant de pistes à suivre. Si votre groupe manque d'initiative, n'hésitez pas à utiliser Zofia pour les guider à travers la discussion. Après les risques que ce PNJ a pris dans le scénario 8, elle est dans le même bateau.

Comme le temps est une denrée rare et précieuse, il est assumé que les PJ vont constituer deux groupes pour courir les deux lièvres. Laissez les PJ se répartir de façon logique, mais il est recommandé de suivre l'équation "un PJ par joueur et par groupe". En revanche, vus les challenges qui attendent les PJ, il convient de mixer les deux équipes, *alpha* et *corbeaux*, car chaque groupe aura de l'enquête et de l'action. Si vos joueurs n'y pensent pas eux-mêmes, aidez-les par la voix de Zofia, encore une fois. Ce scénario se découpe donc en deux scénarios courts se déroulant en parallèle, chaque acte aboutissant à une révélation critique sur les véritables enjeux de la guerre.

Dans la première intrigue, les PJ vont remonter jusqu'à la petite ville de Hat Creek pour enquêter sur un observatoire radiotélescopique et les événements étranges qui s'y déroulent, levant le voile sur une sorte de secte à l'influence planétaire tirant les ficelles du monde dans l'ombre.

Dans la seconde intrigue, les PJ vont tenter de faire la lumière sur les travaux d'un professeur du M.I.T. œuvrant →

UNE RACE À PART

Les *Autres* sont des entités singulières à plus d'un titre, dont la nature dépasse largement notre compréhension et notre perception du monde. Ces créatures évoluent dans une dimension qui n'a pas d'existence dans la conception fondamentale de notre univers. Immatérielles, elles ne sont guère que des ondes et ne peuvent exercer aucune influence sur notre monde matériel – à moins d'investir le corps d'un hôte. La finalité du projet Omega est d'altérer les propriétés structurelles de la Terre en y concentrant suffisamment d'énergie pour révéler les dimensions nécessaires à la matérialisation des *Autres*. Notre planète deviendrait un espace instable, une sorte d'univers de poche, régit par ses propres règles fondamentales. Un monde compatible pour ces entités mais incompatible avec la vie organique. Les *Autres* pourraient alors quitter leurs enveloppes de chair pourrissantes et évoluer sans partage sur une Terre façonnée à leurs besoins.



SANS L'ESCOUADE ALPHA ?

Il est possible que l'escouade *alpha* n'ait pas été libérée lors du précédent scénario. Cette mission peut être menée uniquement avec les *corbeaux* si nécessaire, mais elle en sera plus difficile – il faudra alors probablement adapter les combats en conséquence.

Les joueurs peuvent quand même faire deux groupes de plus petite taille pour suivre les deux intrigues. S'ils font le choix cependant de ne suivre qu'une seule piste à la fois, vous risquez d'être en retard sur la chronologie, aussi contentez-vous de ne résoudre qu'une seule des deux intrigues, puis lancez le scénario 10.

malgré lui sur le projet Omega. L'occasion de comprendre la nature exacte de ce dernier, ainsi que de faire la lumière sur la "Menace X".

Vous pouvez mener une intrigue puis la seconde jusqu'à leurs termes, mais il est plutôt recommandé d'alterner la narration des deux actes, de sorte que les deux groupes évoluent dans la même temporalité. La partie sera ainsi plus dynamique.

Préambule

Prendre les choses en main

L'adrénaline est en train de redescendre lentement, plongeant l'équipage dans une sorte de torpeur introspective. Les questions se bousculent, l'analyse des révélations de ces dernières heures soulève encore et toujours plus d'interrogations. Peut-être les *corbeaux* discutent-ils ensemble grâce au Lien mental, excluant involontairement – ou non – les AX51 ?

Organisez un tour de table et proposez à chaque joueur d'incarner lors de cette scène son *corbeau* ou son AX51. Demandez alors à vos PJ de briser le silence et de faire un résumé de la situation, permettant aux AX51 de rattraper leur retard sur l'intrigue, de découvrir les nouvelles facultés psioniques de leurs compagnons et faire le point sur les éléments dont dispose le groupe pour définir la marche à suivre. Par le biais de Zofia si nécessaire, demandez-leur notamment leurs sentiments sur l'Initiative. Loyauté, confiance, soupçons, doutes ? Pourquoi leur hiérarchie agit-elle ainsi ? Quels sont les buts recherchés ? Même genre d'interrogations à propos des Aliens. Faites-les parler, élaborer, conjecturer.

Ensuite, il est temps de passer à la deuxième étape de la discussion. Que faire ? Quelles sont les pistes à mener ? S'ils oublient des détails, insistez sur les points soulevés en introduction pour aiguiller vos joueurs sur la suite de la campagne. Une fois que la situation est claire pour tout le monde, passez à la suite.

Des ressources limitées

Sans le soutien de l'Initiative et encore sous le choc de leur fuite, les PJ ne peuvent compter que sur eux-mêmes et sur l'équipement à bord du Skyline. Voici l'inventaire de leurs ressources :

- L'autonomie de l'appareil est virtuellement infinie tant que l'engin reste en vol subatmosphérique. En vol atmosphérique, il dispose d'une autonomie d'environ 15 heures de vol. Il n'est pas possible au Skyline de retourner dans la stratosphère par ses propres moyens.
- La vitesse moyenne de vol en atmosphère est d'environ 2 500 km/h mais l'aéronef est capable d'atteindre des pointes de vitesse à presque 5 000 km/h (à titre de comparaison, la vitesse de croisière d'un avion de chasse de dernière génération est d'environ 1 800 km/h et la vitesse maximale du plus rapide des avions avec pilote – le Blackbird – est de 3 500 km/h)
- Les PJ disposent des équipements conservés suite au scénario précédent (les éventuels pistolets des *corbeaux*, les armes de prédilection des AX51 ainsi que les accessoires non utilisés).
- Si Ayache s'est chargé de préparer le transporteur en vue de la fuite des PJ, il a chargé les stocks d'un vaste fourre-tout, pour un total de 10 accessoires à définir.
- Les armures des AX51 disposent de quelques liquidités en dollars en plusieurs coupures (l'équivalent de 200 \$ par agent) et d'une carte de crédit internationale. Cette dernière sera bloquée dans 3 heures par Opération et son usage marque une géolocalisation ponctuelle de l'utilisateur.
- Le Skyline est équipé d'une connexion satellite indépendante qui lui permet d'accéder à des données topographiques complètes en cas de silence radio. Il dispose également d'un accès internet classique.

Depuis le vol subatmosphérique, la Californie ou le Massachussets sont atteignables pour une durée équivalente d'un peu plus d'une heure. En vol atmosphérique, les deux sites sont séparés d'environ 1h30 de vol. Aux joueurs de définir la marche à suivre. Pour le meilleur, et pour le pire.

Acte 1 - La véritable invasion

Hat Creek, comté de Shasta

L'Allen Telescope Array

Par une simple recherche sur internet, les PJ peuvent obtenir les informations suivantes :

- Hat Creek est une minuscule ville perdue dans les montagnes du Comté de Shasta, au nord de la Californie. Hormis quelques ranchs, un bar, et une église, il n'y a que peu de bâtiments et on ne retiendra que la présence de l'Observatoire, un radiotélescope construit dans les années 50 qui a été boosté en 2005 pour accueillir le parc d'antennes de l'*Allen Telescope Array* (A.T.A.).
- Suite à des coupes budgétaires, l'A.T.A. a été placé en veille par le SETI en avril 2011. Sa mission a légèrement évolué fin 2011 sous l'impulsion d'un contrat passé l'US Air Force. Aujourd'hui, l'A.T.A est une antenne servant essentiellement pour des projets militaires.
- Les données interférométriques collectées par l'A.T.A. alors qu'il était affilié au SETI sont toujours en cours d'étude.
- Hat Creek compte moins d'une centaine d'habitants. Essentiellement des militaires et des scientifiques.
- Le secteur est assez peu peuplé et il faudra se rendre à Redding, la capitale du Comté à plus d'une heure de route, pour trouver une ville

d'importance – notamment pour y louer des véhicules ou trouver des commerces variés.

Les joueurs devront résoudre quelques problèmes d'ordre pratique : cacher le skyline (à moins qu'il soit en partance pour le Massachussets), trouver des vêtements plus discrets (les armures de combat couvertes d'impacts, de traces de brûlure et les tenues civiles déchirées de l'Initiative peuvent rapidement attirer les regards) et éventuellement se restaurer (voire profiter d'un brin de toilette).

Poser le skyline discrètement dans le secteur ne sera pas difficile, Hat Creek se situant au cœur du Parc national volcanique de Lassen. Il est possible depuis la bourgade de prendre un bus ou commander un taxi pour descendre sur Redding, mais le trajet est assez long. Une alternative consiste à lâcher une partie de l'équipe autour de la capitale du comté (solution particulièrement adaptée si le groupe dispose d'armures de vol) et camoufler ensuite l'aéronef.

La petite ville touristique de Burney, un peu plus bas dans la vallée, offre quelques options de logement et restaurants si nécessaire.

Une ville presque sans histoire

En fonction de leurs actions, les PJ arrivent sur Hat Creek dans le courant de la matinée. Avant de se rendre à l'Observatoire, ils pourraient préférer écouter les potins ou s'intéresser à l'histoire de la ville.

La ville se réduit à une longue route bordée de quelques ranchs et habitations pavillonnaires. On dénombre un snack-bar – le *Cherryl's* – un bureau de poste et une église baptiste.

Le **Cherryl's** est un bâtiment un peu tombé en désuétude, portant quelques stigmates d'années de vaches maigres. Ouvert très trop, il ne compte que deux employés : Cherryl Weeks, la tenancière qui cumule les casquettes →

ÉPIDÉMIE D'INFARCTUS

Les corps sont des ancrés pour les *Autres*. Une opportunité mais aussi une malédiction : enfermées dans ces prisons de chair, ces entités immatérielles deviennent mortelles puisque le décès de l'hôte entraîne la dissolution de l'entité.

Malgré tout il leur est possible, grâce à ce qu'ils appellent le rituel de revitalisation et l'usage des antennes de l'A.T.A, de passer d'un hôte à un autre. L'échange est mortel pour le premier corps cependant, qui ne supporte jamais le départ de la créature.

Une fois le flux spatial tari, les premiers *Autres* à avoir immigré sur Terre et pris possession de corps au hasard des ondes, après quelques années d'observation de la société humaine, ont décidé de changer de corps pour servir au mieux leur cause. Ça a été le cas de Prior, le premier de tous qui avait pris possession du corps du directeur de l'A.T.A Jonah Morris.

(suite marge page suivante)

de serveuse, barmaid et cuisinière, et Harry Browning, le cuisinier en chef qui n'exerce qu'à mi-temps.

Seule Cherryl est présente, affairée à entretenir tant bien que mal son bar. Femme afro-américaine d'une cinquantaine d'années, elle manie à merveille le sourire désabusé et l'attitude détachée de celle qui n'attend plus grand chose de la vie. Cependant, elle n'est pas avare en conversation et se fera un plaisir de donner les informations suivantes :

- *"Aujourd'hui, Hat creek est une ville morte. Mais ça n'a pas toujours été comme ça. Y'a dix ans, c'était le défilé ici. Des bus déversaient en permanence des dizaines d'étudiants et de chercheurs, c'était la fiesta tous les week-ends. Ça a commencé en 2008 je crois. L'observatoire drainait quand même pas mal de monde depuis la construction des nouvelles antennes."*
- *"On a eu un peu peur en 2011 quand ils ont coupé les subventions. Mais quelques mois plus tard, l'armée est arrivée et a repris le flambeau. Le carnaval a repris de plus belle, mais c'étaient pas les mêmes pèlerins. Des grosses huiles en vérité. Moins enclines à venir faire un tour chez moi."*
- *"Depuis que le précédent directeur de l'observatoire a rendu l'âme, c'est le calme plat. L'équipe en place se contente de faire son taff sans chercher à promouvoir quoi que ce soit. Et comme ici c'est pas le Nirvana, bah on attend tranquillement de déposer le bilan..."*

En réussissant un **test de PER difficile 14**, il est possible de remarquer une photographie derrière le bar, accroché au mur. Cherryl s'y tient sur le perron de son bar, souriante à côté d'un homme au costume impeccable et au sourire immaculé. Les PJ reconnaissent immédiatement l'homme d'affaire Harvey Bolt, qui se présentera à la présidence du pays quelques années plus tard face à la sénatrice Cooper. Interrogée sur le

sujet, Cherryl hausse les épaules, amère : *"C'était durant l'été, en 2016. La dernière vi-rée des grosses huiles. Quelques jours plus tard, on a retrouvé le corps du directeur. Jonah Morris qu'il s'appelait. Une crise cardiaque, ou quelque chose comme ça. Après ça, ça n'a plus été pareil."* (cf. marge)

L'Église baptiste de Hat Creek est sous la direction du Père Frank A. Wilkins, un homme d'âge mûr plutôt dynamique. Son église, moderne et aux boiseries parfaitement entretenues, jure un peu avec le paysage. En discutant avec lui, il est possible d'apprendre que la ville a été frappée par plusieurs tragédies entre 2016 et 2017. *"C'est le directeur Morris qui a ouvert cette succession de tragédies le 19 août 2016. Dans les mois qui ont suivi, six autres personnes – du personnel du radiotélescope en fin de contrat pour la plupart – sont décédées. Toutes d'infarctus. Pour deux d'entre eux, il y avait des prédispositions médicales mais pour les autres il n'y a eu aucune explication. L'US Air Force n'a pas jugé bon de commanditer une enquête."*

Le **bureau de poste** ne présente pas grand intérêt. L'employé à mi-temps qui y tient le guichet, un jeune homme probablement un peu trop porté sur la marijuana du nom Scott Guerrero ne sera pas d'une grande aide. Éventuellement, il pourra guider les PJ sur des éléments d'intrigues précédemment exposés qu'ils auraient ratés. Sinon, il se contentera de diriger vers les personnes compétentes pour répondre aux questions.

Sous étroite surveillance

Zacchary D. Miller est employé municipal sur la commune de Burney. C'était un garçon sans histoire, avant qu'il ne perde sa femme, Susie Miller. Elle était technicienne de surface à l'observatoire et a été parmi les premières hôtes des *Autres* en 2008. Le changement de comportement de sa compagne et le dédain soudain qu'elle affichait envers son époux avait mis en danger leur couple.

En 2016, elle fait partie de la “*succession de tragédies*”, conséquence de la relocalisation des *Autres*. N'ayant jamais cru aux conclusions médico-légales de l'infarctus, Miller est persuadé qu'il se trame un complot gouvernemental derrière les actions de l'US Air Force et passe toute son énergie à tenter de le mettre à jour. Les *Autres* sont au courant de son existence mais n'y ont jamais prêté attention, considérant qu'éliminer cette nuisance pourrait créer plus de problème qu'elle n'en résoudrait.

Au cours de ces dernières années, il a truffé la ville de micros et de caméras de plus ou moins bonne qualité et fait le guet autour de l'observatoire chaque fois que son temps libre le lui permet, récoltant une quantité de données gargantuesque.

Les PJ pourront remarquer la présence des dispositifs de surveillance un peu partout dans Hat Creek, en réussissant un **test de PER difficulté 18** (avec un bonus de +5 après la première réussite) : au Cherry's, à la poste, sur les arbres de la petite route transversale menant à l'Observatoire, autour de ce dernier, etc. Peut-être même remarqueront-ils Miller dans sa voiture autour du bâtiment, en fin de journée, l'œil rivé sur le téléobjectif de son appareil photo ?

Des dispositifs équivalents ont été placés à Burney, mais en quantité plus raisonnable.

Débusquer la vérité

L'observatoire radio

La première visite à l'observatoire risque d'être un peu décevante. Le site se trouve au terminus d'une petite route sinueuse, bordée de quelques pins. Une barricade arborant les sigles de l'US Air Force et gardée 24h/24 par deux militaires régule l'accès. Les trois bâtiments de l'observatoire et l'ensemble du parc d'antennes sont isolés au sein d'un vaste enclos délimité par une grande clôture en grillage (cf.

plan). Il y a quelques caméras de surveillance, suffisante pour empêcher une entrée par effraction de jour.

Si les PJ parviennent à passer les gardes (qui ne laissent entrer personne sans une accréditation formelle. Le recours à la **Psychopathie** sera suffisant dans le cas présent), ils pourront éventuellement rencontrer la directrice du site, le Professeur April Matthews (une *Autre* siégeant au Conseil de l'Initiative sous l'identité de M. Dauphin).

Voici ce qu'il est possible d'apprendre sur place, en fonction des actions et compétences des PJ :

- La principale mission officielle (et honorée) du radiotélescope est de collecter les fréquences d'écoute de l'espace et les transmettre au SETI. Le contrat passé avec l'US Air Force n'y a rien changé, bien que les antennes soient ponctuellement utilisées par l'armée pour des missions confidentielles (le personnel *humain* du site pense qu'il y a un rapport avec la guerre E.T. actuelle – en vérité, les *Autres* se servent maintenant des antennes essentiellement pour les rituels de revitalisation).
- Dans le courant de l'après-midi, l'arrivée de deux fourgons blindés transportant autant d'escouades de soldats, sous couvert d'une formation commandée par l'US Air Force, amène un peu d'activité. En vérité, le site se prépare à la réalisation d'un rituel pour le soir même.
- De façon fort étrange, il n'est pas possible d'extraire la moindre information de l'esprit de la directrice par le recours à l'**Intrusion mentale**. Il est en vérité impossible de lire les pensées superficielles des *Autres* par le recours à cette faculté.
- Si les PJ qui viennent à la rencontre sont des AX51, alors la directrice Matthews les reconnaît – elle a déjà eu l'occasion de les voir lors de la vidéoconférence en introduction →

(suite marge page précédente)

Mais il avait d'autres ambitions. Comme celui de diriger le pays le plus puissant du monde, par exemple. C'est pourquoi il jeta son dévolu sur l'homme d'affaire Harvey Bolt, dont l'immense fortune et les soutiens économiques de poids pouvaient lui ouvrir les portes de la Maison Blanche. Une victoire promise qui lui sera ravie dans les dernières heures des élections par la Sénatrice Cooper, dont la popularité acquise suite à sa survie lors de l'Incident Philadelphie a été décisive (cf. Scénario 1). Une défaite qu'il vivra très mal.



ET SI COOPER N'À PAS SURVÉCU ?

Dans le Scénario 1, il est possible que Cooper n'ait pas survécu, laissant la place à Prior/Bolt. Vous pouvez alors légèrement modifier le cours de l'histoire : le corps de Bolt est fragile et souffre d'une maladie cardiaque. Il y a trois jours, après un malaise, Prior commence à prendre peur. Et si ce morceau de viande devait le trahir avant l'exécution d'Omega ?

Ne tenant pas à prendre ce risque, il décide de réaliser une revitalisation avec son vice-président Mason K.

Decker. Pensez à introduire ce fait divers dans la presse locale, par exemple au bureau de poste, pour fournir une explication compréhensible aux PJ.

du Scénario 4. À l'issue de leur entretien, elle avertit immédiatement d'Initiative qui tente d'envoyer dès que possible des AX51 pour sécuriser le rituel de revitalisation. Matthews ne connaît pas le visage des *corbeaux*.

Débusquer Miller

Il y a plusieurs façons de parvenir jusqu'à Miller, à voir en fonction des capacités des PJ.

De façon classique, en remontant la piste d'achat de certains de ses équipements jusqu'à Redding, obtenir l'adresse de livraison jusqu'à la mairie de Burney et ainsi confondre l'employé municipal. Ou bien en utilisant la technologie du moustik ou les capacités exceptionnelles des *corbeaux* (comme l'Électropathie, par exemple) en remontant le signal de certaines caméras et micros jusqu'à la borne de relais WiFi dissimulée dans le bureau de poste de Hat Creek et obtenir l'adresse I.P. du domicile de Miller à Burney. Enfin, il est possible de remarquer sa voiture au loin lors de la visite du Radiotélescope et se lancer dans une scène de course poursuite véhiculée (ou de filature avec le Moustik).

Dans tous les cas, adaptez-vous en fonction des idées de vos joueurs.

Faire parler Miller nécessite la réussite d'un **test de CHA difficulté 17**. Il est possible de réduire la difficulté de 5 en le confortant dans l'idée qu'il existe une machination autour de l'A.T.A et que les PJ souhaitent faire la lumière dessus. En cas d'échec, l'homme se mure dans le silence jusqu'à ce que les PJ tentent une nouvelle approche. Voici ce qu'il sera prêt à livrer :

- Son propre témoignage personnel, avec le changement de comportement de sa femme avant son décès. Des témoignages audio ou manuscrits de certains proches des autres victimes livrant des observations communes.

- Une liste de dossiers sur de nombreuses personnes ayant visité le radiotélescope entre 2009 et 2011, dont les carrières ont suivi des trajectoires ascendantes vertigineuses pour devenir en quelques années des PDG de prestigieuses entreprises, des conseillers politiques influents, etc.

- En faisant des recherches rétrospectives, il a constaté que chaque fois que l'US Air Force se rendait à l'observatoire, il y avait un décès "*pour cause d'infarctus*" dans les environs. La région incluant Redding et ses environs, soit plusieurs centaines de milliers d'habitants, il est possible que ce soit une pure coïncidence, mais il est persuadé qu'il y a un lien.

Si les PJ n'ont remarqué la venue des fourgons de l'US Air Force, Miller pourra leur montrer des images "*prises cet après-midi même*". "*Ils ne sont jamais venus aussi nombreux. Je ne sais pas ce qu'ils comptent faire, mais ce sera pour ce soir. Et ce sera certainement énorme.*"

Passation de pouvoirs

Des ambitions beaucoup trop humaines

Prior, le premier *Autre* à s'incarner sur terre, n'a jamais accepté sa défaite aux élections présidentielles des États-Unis d'Amérique. Bientôt, la Terre sera le nouveau foyer des *Autres* mais, avant d'annihiler l'espèce humaine, il veut gagner la Maison Blanche une bonne fois pour toute. Officiellement, il veut s'assurer en occupant ce poste qu'aucun obstacle ne viendra perturber l'exécution d'Omega. En vérité, il s'agit juste d'un caprice puéril et stupide. Très humain finalement cet *autre* !

En fin de journée, il arrive à l'observatoire à bord d'une berline blindée, encadré de ses gardes du corps. Deux autres voitures arrivent peu de temps

après, copies conformes de la première. La présidente Cooper descend de l'une d'elle, encadrée par un total de six agents des services secrets. La réunion ressemble à s'y méprendre à une visite officielle, la chef de l'État saluant les militaires en faction et serrant les mains du personnel scientifique présent sur le site.

Brusquement, la situation dégénère tandis que les militaires lèvent leurs armes et font feu sur les gardes du corps présidentiels sans crier gare ! En quelques instants, les soldats prennent le contrôle du site et passent les menottes à Cooper, interdite face à cet acte de trahison...

Adaptez la chronologie de ces événements de sorte que les PJ puissent assister à ce qui va suivre – et intervenir le cas échéant.

Rituel de revitalisation

Il est prévu que le rituel se tienne de nuit, vers 23h00. Il se déroule au milieu du champ d'antennes, à l'écart des bâtiments. Les militaires sont stationnés autour du site, surveillant les environs à l'aide de lunettes à vision nocturne. La végétation est assez clairsemée autour de l'observatoire, si bien qu'il est difficile de rester dissimulé à courte distance. Le plus simple étant d'entrer avant la tenue de la cérémonie.

Les événements se déroulent ainsi : Cooper est emmenée de force jusqu'au champ avant d'être incitée à rester immobile. Bolt lui fait face, un sourire sadique au coin des lèvres. *"Vous avez moins de prestance maintenant, Deborah. Vous pensiez sincèrement vous en tirer aussi facilement ? Votre race est si faible, si chétive. Si... stupide. J'ai hâte de quitter ce morceau de viande rance et m'installer pendant quelques jours dans votre ravissante petite tête. Commençons."*

Bolt écarte alors le bras et une sorte d'aura blanchâtre s'échappe des pores de sa peau, rebondissant sur les

antennes avant de frapper Cooper de plein fouet. Le politicien s'effondre, mort, tandis que la présidente se calme, se caressant le visage avant d'éclater de rire.

Bien entendu, les PJ sont libres d'intervenir à tout moment avant ou pendant le rituel pour tenter de sauver Cooper. Ils devront alors affronter **2 Autres** (Bolt ainsi que Matthews). S'ils interviennent alors que Prior est sous forme d'émanation et arrivent à détruire quelques antennes, alors l'entité s'évapore et meurt sans autre forme de procès. Les PJ vont devoir également se frotter à **8 militaires** et **2 gardes de corps** surarmés, équipés d'armes plasmiques directement issues de l'armurerie de l'Initiative 51 (cf. marge).

Si la directrice Matthews a pu avertir l'Initiative de la présence de l'escouade *alpha* à Hat Creek, un Skyline apparaît dans le ciel durant l'affrontement et parachute sur le site **3 AX51 contrôlés** – ce qui risque de compliquer sérieusement les choses...

S'il y a confrontation armée, faites dans le grand spectacle. Ajoutez éventuellement des renforts militaires pour obliger les PJ à fuir à bord d'un véhicule, l'occasion d'une course-poursuite endiablée sur les routes dangereuses de montagne, dans l'espoir d'atteindre le Skyline (ou d'attendre que le deuxième groupe se mette en route pour les exfiltrer).

Il s'agit ici de la première rencontre des PJ avec des *Autres*, décrivez la scène au mieux pour que vos joueurs comprennent ce que ces créatures ont d'anormal et de mortel. N'hésitez pas à instiller l'horreur et faites monter la Tension en décrivant des impacts de décharge plasma qui ne leur arrachent aucun cri de douleur, les bonds surhumains qu'ils sont capables de faire pour atteindre le corps à corps rapidement, la violence de leurs coups tandis que leurs os se brisent sur les armures de combat, etc.

Un Autre a pris possession du corps d'April Matthews



MILITAIRES

Taille moyenne

NC 1

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 11 PV 14 Init 13

DEF PSI 10

RD 6 - Standard

Fusil d'assaut +4 DM

2d8+1

GARDES DU CORPS

Taille moyenne

NC 2

FOR +2 DEX* +2 CON +2

INT +1 PER +1 CHA +0

DEF 16 PV 16 Init 15

DEF PSI 10

RD 2 - Blindée

Pistolet Plasma Léger

+7 DM 2d8+2 Léger,

fiable, moléculaire, per-

forant

ALVES SAN MARIENTO

Agé de 57 ans, d'origine espagnole, San Mariento est une sommité dans le domaine des sciences physiques, spécialisé dans l'étude des astres et exoplanètes. Ses travaux font références mais son abus de position dominante - l'homme pourtant marié couche régulièrement avec ses étudiantes - passe de plus en plus mal au fil des ans et de l'évolution de l'acceptation sociale de ce genre de pratiques.

Chaque année, cette réputation connue dans le milieu érige un obstacle insurmontable entre lui et le prix Nobel. Pourtant, il a toujours pris d'infinies précautions pour ne pas laisser de trace de ses histoires de couchedes, usant et abusant par exemple de téléphones portables jetables pour communiquer avec ses maîtresses, mais le secret est éventé.

Acte 2 - La Menace X

Pactiser avec le diable

Un scientifique en fin de contrat

Le professeur Alves San Mariento travaille pour le Conseil à son insu. Il pense œuvrer dans le cadre d'un contrat passé avec l'US Air Force dont bien entendu l'intégralité des détails doit demeurer confidentiel. Il a l'habitude de ce genre de contrat - tout comme certains de ses collègues - et sa mission consiste simplement à utiliser ses connaissances et les équipements de pointe du M.I.T. pour prédire et mesurer avec précision les éruptions solaires. Il ne nourrit aucune inquiétude quant à la déontologie de ses actes. Et aucun soupçon des intérêts qu'il sert vraiment.

C'est grâce à lui que la Menace X a pu être prédite avec autant de certitude. Finalement, il vient tout juste de terminer l'analyse précise de son intensité et a pu transmettre les informations au Conseil, à l'aide d'un ordinateur sécurisé remis à cette unique fin. Ces mesures permettront la calibration parfaite du canon ionique et rien ne devrait empêcher le bon déroulement du projet Omega.

Les *Autres* n'ayant plus besoin du scientifique, l'équipe de nettoyage chargée de le surveiller a reçu l'ordre de faire le ménage. Lorsque les PJ arriveront à Cambridge, San Mariento ne sera plus qu'un corps carbonisé au volant de sa voiture en flammes, victime de l'explosion d'une bombe activée à distance.

Mais c'était sans compter sur une affaire de cœur. Et toutes les traces n'ont pas disparu.

Entre vengeance et périls

S'il est loyal dans le domaine professionnel, c'est un tout autre son de cloche côté vie maritale pour Alves San Mariento. En effet, bien que marié depuis plus de vingt ans à sa femme Matilda, cela fait plus de dix ans qu'il lui préfère les bras plus jeunes de ses étudiantes. Le directoire du M.I.T. est bien sûr au courant et désapprouve formellement ces relations intimes, mais il n'a jamais officiellement pris position, ne souhaitant pas se passer de la renommée prestigieuse du scientifique. Ainsi, c'est un secret de polichinelle que l'homme jette son dévolu chaque trimestre sur une nouvelle conquête au sein de son amphithéâtre.

Bien que le directoire ou Matilda se soient accommodés de cette situation avec plus ou moins de souplesse, ce n'est pas le cas de tous les acteurs de ce petit vaudeville bourgeois. Et la dernière maîtresse en date de San Mariento, Harmony Richards, sincèrement éprise de l'homme, n'a pas l'intention d'être qu'une simple passade.

Alors qu'ils venaient de passer une dernière nuit ensemble, avant de lui signifier la fin de leur relation et de se rendre au M.I.T., la jeune femme a eu l'idée stupide de tenter de le faire chanter en échangeant leurs deux ordinateurs portables. Ainsi, lorsque San Mariento meurt dans l'explosion de son véhicule, ce n'est pas l'appareil remis par le Conseil qui part en fumée avec lui.

Lorsqu'elle apprendra le décès de son amant, la jeune femme va rapidement comprendre à quel point sa vie est menacée. Elle tente de fuir la ville par tous les moyens. Une course contre la montre s'engage pour la retrouver avant l'équipe de nettoyage, qui n'aura de cesse de la poursuivre jusqu'à s'assurer qu'elle ne représente plus aucun danger pour le projet Omega.

Cambridge, Massachusetts

Le Massachusetts Institute of Technology (M.I.T.)

Contrairement au Comté de Shasta, il est impossible pour le Skyline de s'approcher ou de stationner discrètement dans le Massachusetts. Cette zone est trop fortement urbanisée pour espérer y camoufler l'appareil loin des regards – à moins que les PJ ne disposent de contacts ou de locaux propres à cet usage (par exemple au sein d'un aéroport local). Il est cependant aisé de se faire parachuter en périphérie, dans un secteur un peu plus calme. Les moyens de transport et les commerces sont légions ici et il ne faudra qu'une heure ou deux aux PJ pour trouver des vêtements plus confortables et louer un véhicule adapté à leurs besoins.

Le M.I.T. est une prestigieuse université et un institut de recherche spécialisé dans divers domaines des sciences et technologies – considéré comme un des meilleurs établissements mondiaux dans ces domaines. Une recherche rapide sur Internet permet d'obtenir les références du professeur San Mariento et la confirmation qu'il y enseigne effectivement.

Lorsque les PJ arrivent sur place, dans le courant de la matinée, une forte activité règne sur le parking réservé au personnel enseignant, situé juste à l'arrière du bloc universitaire – un impressionnant bâtiment tout en longueur s'élevant sur quatre étages. Un cordon de police empêche l'accès à la zone tandis que les pompiers quittent les lieux, terminant tout juste l'extinction d'un incendie. Au milieu du parking, une berline carbonisée est entourée de la police scientifique qui s'affaire tout juste à récolter les indices.

Plusieurs attroupements d'étudiants se sont formés malgré les injonctions

des forces de l'ordre à se disperser. En laissant traîner ses oreilles et en réussissant un **test de PER difficulté 15**, il est possible d'entendre quelques bribes de conversation : *"Il paraît que le professeur San Mariento était dans la voiture quand elle a explosé. [...] Comme si on n'en avait pas déjà assez avec les extraterrestres ! [...] Il fallait bien que ça arrive un jour."* En se montrant suffisamment persuasif (**test de CHA Persuasion difficulté 14**), il sera possible de se renseigner auprès des étudiants présents sur les travers de San Mariento, justifiant la dernière phrase : *"Vous savez, ce sont que des rumeurs. Mais il se dit que le professeur était un coureur de jupons. Pour les filles, il suffit de finir dans son lit pour valider quelques modules. Et avec mention s'il le faut..."*

Une scène de crime inaccessible

En théorie, la scène de crime est totalement inaccessible aux PJ. Mais en fonction de leurs capacités, il est tout à fait possible pour eux d'accéder aux informations qu'elle contient, voire même de participer à l'enquête. Que ce soit en simulant des documents par le recours à la Psychopathie (*corbeaux*), en volant des indices à l'aide du Moustik (ingénieur), en scrutant la zone à distance à l'aide des lunettes à balayage (tacticien), en prenant le contrôle mental d'un policier (empathe) voire en infiltrant la zone et en se fondant dans le décor avec une peau mimétique (hybride), les options ne manquent pas.

Laissez vos joueurs faire preuve d'imagination et adaptez la narration en conséquence. Quand vient le moment, demandez un test de compétence difficulté 15 en fonction de l'angle d'attaque choisi. Voici ce qu'il est possible d'apprendre ici :

- **Corps de la victime** : Installé sur le fauteuil conducteur, de sexe masculin, intégralement brûlé. Méconnaissable, mais les critères de taille et poids correspondent à →

MATILDA SAN MARIENTO

Cela fait bien longtemps qu'il n'y a plus d'amour entre les San Mariento. Un peu plus jeune que lui, caucasienne, Matilda a fait le choix de profiter de la notoriété et du salaire de son époux et de détourner le regard par rapport à ce qu'il pouvait faire dans son dos. Très belle femme au demeurant, sportive et parfaitement manucurée, elle s'interdit toute nouvelle relation sentimentale. Autant parce qu'elle ne voudrait pas perdre la fortune d'Alves que parce qu'il l'a dégoûté des hommes.

HARMONY RICHARDS

Jeune femme blonde d'une vingtaine d'année, amante de San Mariento, Harmony respire littéralement la fougue de la jeunesse. Que ce soit dans la spontanéité ou dans les excès. Émotionnellement fragile, elle laisse toujours ses sentiments prendre le dessus en toute circonstance.



ÉQUIPE DE NETTOYAGE

Cellule d'élite chargée de surveiller à distance San Mariento depuis trois ans, l'équipe a reçu le signal de la part du Conseil d'éliminer le scientifique dès la réception des derniers relevés spectrophotométriques de la Menace X. Tentant d'abord grossièrement de faire passer le décès pour un accident, la cellule passe rapidement à la vitesse supérieure lorsqu'il devient évident – à l'aide de ses contacts dans la police – que l'ordinateur portable du scientifique n'a pas été retrouvé.

Mais l'appareil du scientifique est muni d'un traceur, et il sera possible pour les agents du Conseil de remonter assez rapidement jusqu'à Harmony. En attendant, l'état d'urgence est décrété et toutes les pistes vont être nettoyées, incluant la veuve San Mariento.

Taille moyenne

NC 2

FOR +1 DEX* +2 CON +2

INT +1 PER +2 CHA +0

DEF 17 PV 17 Init 14

DEF PSI 10

RD 6 - Standard

Fusil d'assaut +8 DM

1d10+3

Grenade défensive x 2

DM 4d6

la description de la victime. Si les PJ poussent leurs investigations jusqu'à réussir à récupérer l'empreinte dentaire et remonter jusqu'au dentiste de la victime, il y a alors confirmation formelle de l'identité.

- **Nature de l'explosion** : L'explosion semble provenir du moteur et a soufflé une bonne partie de l'habitacle de la berline, embrasant également le réservoir de carburant. Origine clairement pas accidentelle, un examen minutieux du plancher révèle les restes d'un détonateur muni d'une puce carbonisée de contrôle à distance. Impossible de déterminer le modèle ni la portée, mais il s'agit d'une technologie de pointe.
- **Outils de surveillance** : La bombe n'est pas la seule anomalie sur les restes de la voiture. L'autoradio et l'ordinateur de bord ont été trafiqué et présentent de nombreux composants qui n'ont rien à faire là, dont les restes d'une caméra de surveillance et des émetteurs à distance.
- **Ordinateur portable** : Sous le siège passager se trouve une sorte de cache fermée, réservée à stocker des objets à l'abri des regards. On y trouve une sacoche en cuir et les restes carbonisés d'un ordinateur portable. L'engin est complètement détruit et les données des disques sont pratiquement irrécupérables. Par contre, l'écran présente une marque insolite, comme si quelque chose avait été écrit dessus au feutre avant l'incendie. Un travail de reconstitution (**test de DEX chimie difficulté 14**) ou un examen à l'aide d'outils adéquat (telles les lunettes à balayage, les pupilles hyperactives ou encore la perception cybernétique) permet de révéler un message : *"Surpris ? Si tu veux le récupérer, tu sais où me trouver ♥"*. C'est un message écrit au feutre effaçable sur l'écran de son ordinateur par Harmony avant de procéder à l'échange.

Les pistes de l'amertume

Reconstituer la vie d'un scientifique

Pour s'entretenir avec les collègues de San Mariento (comme par exemple le Dr. Dominic N. Walsh) ou le répertoire (tel le Directeur Nicholas Fletcher), il faudra faire valoir les accréditations adéquates (par exemple en faisant jouer des relations au sein des services de police ou en usant de Psychopathie, en se faisant passer pour des enquêteurs). Dans tous les cas, il y a assez peu à apprendre :

- San Mariento travaille certainement pour le gouvernement depuis plusieurs années. Cela n'a rien de surprenant, de nombreux physiciens ont signé des contrats de confidentialité avec divers corps de l'armée ou du gouvernement pour des projets précis.
- Force est d'admettre que San Mariento est très scrupuleux en ce qui concerne les clauses de sûreté nationale et il n'a jamais parlé de la nature exacte de ses travaux à ses collègues, prenant soin d'effacer tous les relevés ou historiques d'opérations réalisées sur les machines mises à disposition par le M.I.T. Il consignait tout dans un ordinateur portable, rangé dans une sacoche en cuir noire dont il ne se séparait jamais.
- La fouille de son bureau ou l'examen de son ordinateur personnel ne révèlent rien de très probant en ce qui concerne ses travaux pour l'US Air Force. Cependant, la réussite d'un **test de PER difficulté 17** révèle que les lieux ont déjà été fouillés. En effet, la station téléphonique a été démontée et remontée, ainsi que la tour de l'ordinateur. Enfin, les luminaires de la pièce ont été fraîchement dépoussiérés. L'équipe de nettoyage est passé durant la nuit retirer tout le matériel de surveillance

servant à garder un œil sur les activités de San Mariento.

Interrogés sur les mœurs du scientifique, ses collègues nieront dans un premier temps avant d'avouer – sur la réussite d'un **test de CHA difficulté 15** – qu'il entretenait des relations extraconjugales fréquentes avec ses étudiantes. Ils n'ont aucun nom à transmettre et conseillent de se rapprocher de son épouse ou des cercles d'étudiants pour éventuellement en apprendre plus.

Une veuve indifférente

Trouver l'adresse de San Mariento requiert en temps normal une simple recherche sur Internet. Cependant, avec les blocus mis en place par le gouvernement américain suite à l'attaque de Ciudad Victoria, il n'est plus aussi aisé d'extraire ce genre de données sans les bypass de sécurité adéquat. Depuis le skyline, la réussite est automatique. Sinon, il faut réussir un **test d'INT informatique difficulté 16** ou trouver une autre solution (comme par exemple fouiller l'ordinateur du directeur à l'aide de l'Électropathie).

La maison de San Mariento se trouve dans un quartier pavillonnaire calme et plutôt chic à environ 15 minutes de route du M.I.T, à proximité d'un grand parc entourant un étang. Si les PJ sont très rapides et se mettent en route immédiatement après la découverte de l'accident sur le parking de l'université, il est possible que la police ne se soit pas encore rendue au domicile de Matilda et qu'elle ne soit pas encore au courant du décès de son mari.

Sinon, ils découvriront une voiture de police en stationnement devant le domicile, la veuve étant en pleine déposition préliminaire entre les mains des inspecteurs Rachel Mccray et Logan Foster. Tout comme pour la scène de crime, les moyens d'intervenir sont nombreux et dépendent des capacités des PJ. Laissez-les proposer leurs idées et rebondissez sur leurs propositions :

- Matilda n'est absolument pas triste du décès de son époux et ne s'en cache pas, même si elle a conscience que cette attitude la place d'office sur la liste des suspects.
- Elle confesse tout ce qu'elle peut sur la nature de leurs relations depuis quelques années et les infidélités de son époux avec ses étudiantes – bien qu'elle n'en ait jamais eu la preuve.
- Elle ignore tout de ses travaux et s'en contrefiche, se contentant de vivre de ses revenus.
- Cette nuit, il a découché – encore une fois – et était probablement chez sa maîtresse.

Vous pouvez clore cette scène par un assaut de l'équipe de nettoyage en faisant intervenir **4 nettoyeurs** (cf. marge).

Stratégie

Si possible, les assaillants lancent un assaut éclair à distance le plus implacable possible en usant d'un fusil sniper et de grenades défensives. Demandez un **test de PER difficulté 18** pour ne pas être surpris lors du premier round et n'hésitez pas à abattre froidement les PNJ intervenants dans la scène. Les nettoyeurs combattent jusqu'à ce que deux d'entre eux tombent au combat, auquel cas ils se replient dans un fourgon stationné une rue plus loin – vous pouvez éventuellement lancer une scène de course-poursuite.

Si l'un d'eux est capturé vivant et interrogé, il livrera après un interrogatoire McClé (un usage intelligent de la *Panique Psi* ferait des merveilles ici) la nature de sa mission : mandaté par l'US Air Force, son équipe doit trouver l'ordinateur de San Mariento et tuer toute personne s'intéressant de trop près à son histoire.

L'étudiante explorée

Remonter jusqu'à l'appartement d'Harmony Richards va demander un peu de travail de terrain, en interrogeant par exemple plusieurs groupes d'étudiants. Cette méthode, très hasardeuse, aura tendance à provoquer →

la méfiance et il faudra réussir un **test de CHA Persuasion difficulté 20** pour réussir obtenir l'identité de la jeune femme en tant que "*maîtresse actuelle du professeur San Mariento*". Il est possible d'obtenir son adresse à partir d'une recherche internet (cf. ci-dessus) ou des dossiers du MIT.

Une méthode plus vicieuse consisterait à fouiller l'ordinateur du professeur et accorder du crédit aux cancanages des étudiants. En croisant les relevés de notes des différents semestres (réussite d'un **test d'INT difficulté 14**), il est possible de remarquer quelques profils ayant fait des progrès remarquables, presque louches. En ne retenant que les jeunes femmes agréables à regarder, il ne reste plus que le nom d'Harmony Richards.

La soirée est bien avancée lorsque les PJ atteignent le domicile de la jeune femme. Ce dernier se trouve plus au sud, à Boston, dans un immeuble de quatre étages. Bien entendu, l'entrée est sécurisée à l'aide d'un digicode qu'il faudra pirater ou forcer (**test d'INT** ou **DEX difficulté 15**). Quant à la porte de l'appartement, elle est verrouillée et doit également être forcée ou crochetée (**test de FOR** ou de **DEX difficulté 13**).

L'appartement est relativement rangé et quelques indices trahissent une présence masculine (comme un parfum légèrement musqué dans la salle de bain ou – moins glamour – un préservatif fraîchement usagé dans la poubelle), mais la chambre à coucher est en désordre, les penderies sont grandes ouvertes, plusieurs vêtements propres jonchent le sol. Manifestement, quelqu'un a fait ses bagages à la hâte. Il est possible de pirater l'ordinateur fixe de la jeune femme (**test d'INT informatique difficulté 15**) et de remonter l'historique de navigation, ainsi que sa boîte mail pour découvrir la réservation en ligne d'un billet de train depuis **Boston South Station** à destination de New Bedford.

Départ prévu dans moins de 5 minutes ! La gare est à 10 minutes en voiture, ils n'y seront jamais à temps...

Le train du désespoir

Les PJ n'ont pas le temps de monter dans le train avant qu'il ne quitte la gare. Peut-être le verront-ils s'éloigner du quai à l'issue d'une course effrénée ? Cependant, tant qu'il reste dans la banlieue de Boston, il avance à une vitesse relativement lente : il leur est toujours possible de le rattraper en voiture, s'ils disposent d'un as du volant. Malheureusement pour eux, l'équipe de nettoyage – guidée par l'émetteur du portable – est sur la même piste.

Montez une scène de course-poursuite dans les rues de Boston entre les PJ et l'équipe de nettoyage (si vous en avez besoin, les nettoyeurs sont à bord d'un *Petit camion* - FOR +4 / AGI +0 / DEF 14 / PV 40). Pimentez la scène en ajoutant une auto berline de la police et des échanges de coups de feu. L'objectif est d'atteindre le pont de Savin Hill, à 10 minutes de route, qui passe juste au-dessus des rails et permettrait une interception du train tant que ce dernier roule à moins de 40 km/h.

Sauter sur le train depuis le pont demande la réussite d'un **test de DEX difficulté 15**. En cas d'échec, la manœuvre est réussie quand même mais le PJ subit **1d8 DM non réductible** de contusions. À leurs trousses, **5 nettoyeurs** réalisent la même action (à moins que le véhicule des poursuivants ait été détruit dans la course-poursuite).

Stratégie

Le combat qui suit est particulièrement délicat. Il n'y a aucun moyen simple d'obtenir du couvert à moins de réaliser une action d'acrobatie (uniquement avec un équipement adéquat) en se balançant sur les côtés d'un wagon – la réussite d'un **test de DEX difficulté 18** est nécessaire pour avoir le

droit de tirer dans cette position, avec un malus de -2 cependant. Dans tous les cas, les personnages sur le wagon doivent réussir un **test de DEX difficulté 15** chaque tour sous peine de subir un malus de -2 à toutes seules actions (incluant la DEF).

Une fois les nettoyeurs éliminés, entrer dans le train et retrouver une Harmony Richards paniquée donc peu coopérative est assez aisé. Elle garde précieusement l'ordinateur portable dans son sac à dos. Vous pouvez ajouter si vous voulez plus d'action – ou allonger la partie avec un peu d'adrénaline – : un assaut de dernière minute avec un Skyline envoyé par l'Initiative et **3 AX51 contrôlés** cherchant à neutraliser les PJ.

Pirater l'ordinateur nécessite un **test d'INT difficulté 15** (il est possible de retenter un test après un échec, mais l'opération nécessite une minute). Ce faisant, les PJ découvrent les relevés spectrophotométriques trahissant la nature exacte de la Menace X : une tempête solaire d'une puissance record censée frapper la Terre dans deux jours maintenant. Il serait théoriquement possible à partir du portable de remonter la correspondance numérique de San Mariento avec la base Omega pour en déterminer sa localisation. Malheureusement, une telle opération nécessite des moyens et une puissance de calcul dont ne disposent pas les PJ. Si seulement ils avaient encore accès aux ressources du projet Avalon...

À moins que les joueurs ne fassent le lien par eux-mêmes, vous pouvez livrer l'information suivante au PJ ayant les connaissances adéquates (le score le plus élevé en Intelligence ou des connaissances scientifiques) : si le projet Omega a bien pour objectif d'altérer le champ magnétique terrestre, alors son exécution, coïncidant avec l'arrivée de la Menace X, risque de provoquer une véritable apocalypse !

Conclusion

À l'issue de cette aventure, les joueurs ont découvert l'existence d'un nouvel adversaire tirant les ficelles dans l'ombre tandis que le projet Omega, présenté comme l'arme ultime contre l'invasion extraterrestre et dernier espoir de l'humanité, se révèle être un complot menaçant toute forme de vie sur Terre.

Assommés par ces révélations, peut-être commenceront-ils à porter un nouveau regard sur les événements survenus depuis le début de la guerre... Des extraterrestres qui disposaient d'une puissance de feu très supérieure à n'importe quelle armée terrestre et qui n'ont pourtant jamais cherché à se lancer dans une guerre totale... Une organisation illégale ayant toujours cultivé le culte du secret, finançant un projet annoncé comme le seul moyen de sauver l'humanité et qui risque pourtant d'en causer la perte... Une volonté affichée de la part des envahisseurs d'obtenir toutes les informations possibles sur un projet qui risque plus que jamais de signer la fin de l'espèce humaine...

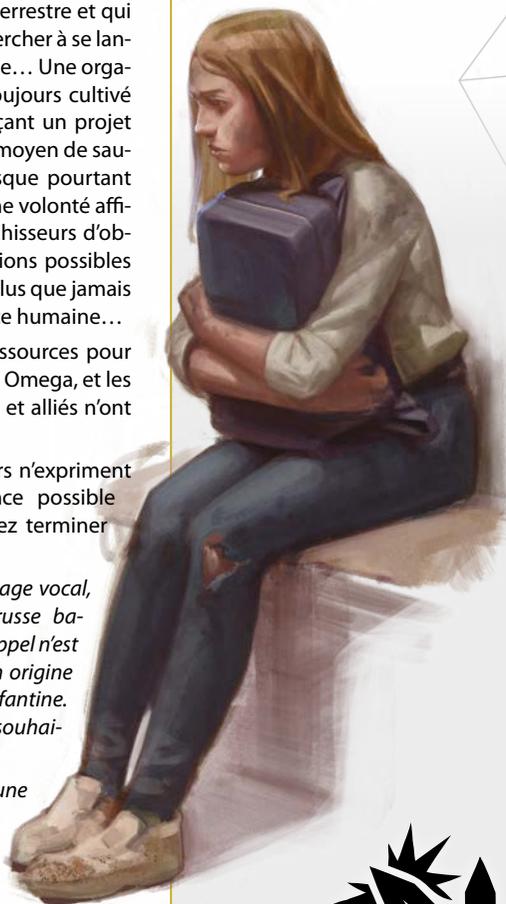
Les PJ ont besoin de ressources pour remonter jusqu'au projet Omega, et les frontières entre ennemis et alliés n'ont jamais été aussi floues.

À moins que vos joueurs n'expriment déjà l'idée d'une alliance possible avec les E.T., vous pouvez terminer sur ce cliffhanger :

Le skyline reçoit un message vocal, relayé par un satellite russe balayant leur zone de vol. L'appel n'est pas codé, et remonter son origine est d'une simplicité enfantine. Comme si l'interlocuteur souhaitait être retrouvé.

La communication est une courte phrase enregistrée, dans un anglais hésitant "Nous. devons. parler. Avant. votre. fin."

Harmony Richards



SCÉNARIO 10 - LE DERNIER JOUR

La vérité est un soleil immaculé capable de brûler les ailes des plus présomptueux. Une quête perpétuelle, parfois salvatrice, souvent cruelle. Mais comment réagir quand l'avenir du monde dépend d'une vérité impossible ?



En quelques mots...

Pour contrer les plans apocalyptiques d'une conspiration extraterrestre, les PJ vont devoir envisager une alliance contre-nature, tenter de fédérer une coalition mondiale et mener un assaut suicidaire sur une base sous-marine inaccessible à plusieurs kilomètres de profondeur. De la réussite de leur mission dépend la vie de milliards d'êtres humains. Juste assez de pression pour passer une bonne dernière journée.

Fiche technique

TYPE • Scénario action

PJ • Tout niveau

MJ • Tout niveau

Joueurs • 4 PJ de niveau 10 et 4 AX1 de niveau 11
Équipe Corbeau et Escouade Alpha

ACTION ★★

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★☆☆

Introduction

Aux origines de la guerre

L'Histoire est une question de perspective. Pour l'Humanité, les extraterrestres sont des envahisseurs conquérants, menaçants, du haut de leur toute puissance technologique. Pour les Aliens, les Humains ne sont que des misérables, des survivants en devenir, les derniers vestiges d'une espèce appelée à disparaître. La nôtre. La leur.

Il est l'heure de la grande révélation. Les extraterrestres ne sont *pas* des extraterrestres : ces créatures sont originaires de la Terre. Une Terre différente, défigurée. Dévastée par un holocauste implacable. Ils sont ce qu'il reste de l'Humanité issue d'un futur imminent pour tenter de sauver ce qui peut l'être.

Une espèce à l'agonie

Le projet Omega a détruit le monde. Le rayon bleuté du canon ionique a traversé les océans, fendu le ciel et déchiré le champ magnétique terrestre au moment même où la Menace X frappait la planète. En l'espace de quelques secondes, des vents solaires d'une puissance inimaginable ont irradié mortellement toutes les formes de vie exposées à leur rayonnement.

Mais il ne s'agissait que de la première partie du cataclysme. En effet la violence de la tempête, devenue perpétuelle par la reconstitution de la magnétosphère, a divisé le champ gravitationnel et scindé les quatre perspectives fondamentales de la réalité (hauteur, largeur, profondeur et temporalité), révélant une cinquième dimension quantique instable. Une dimension incompatible avec la vie organique, destinée à périr inexorablement des conséquences de mutations génétiques irréversibles.

Un monde de cauchemar où les *Autres* – des êtres constitués d'ondes immatérielles – ont enfin pu s'extraire de leurs enveloppes charnelles et s'épanouir en toute liberté. Immortels, invincibles et invulnérables. Un monde de désespoir façonné pour répondre à leurs besoins.

L'histoire de l'Humanité aurait pu s'arrêter à cet instant si un groupe de survivants, mus par un futile sentiment d'espoir, n'avait continué à chercher une solution, à parcourir le monde, à récolter les témoignages, à réunir les plus brillants esprits encore vivants.

La plupart sont morts au cours de ce qui est devenu un pèlerinage. Mais ils ont fini par leur terre promise : un site chimérique perdu quelque part en Afrique. Une base en ruine, aux sols jonchés de cadavres en décomposition



mais aux équipements révolutionnaires. L'Initiative 51.

Fonder la résistance

Dans ces ruines, les survivants ont découvert l'A.T.R.E. et ses réservoirs de clones d'humains, que les cuves de stase ont protégés des vents solaires, et l'arrêt de la multiplication cellulaire a prévenu tout risque de mutations liées à la modification du champ gravitationnel.

Réveillés au compte-goutte pour compenser les pertes inéluctables des équipes de recherche, les clones se sont appropriés les équipements de l'Initiative et les ont perfectionnés jusqu'à un niveau insoupçonné.

En quelques années – ou peut-être quelques décennies, la dimension temporelle étant particulièrement chamboulée sur cette Terre apocalyptique – les ordinateurs quantiques ont livré de nouvelles perspectives, notamment la possibilité d'ouvrir des trous de vers à travers le continuum spatio-temporel. Il était ainsi possible de remonter dans le temps. De plus, les hangars de la base regorgeaient de carcasses de vaisseaux spatiaux, véritables prototypes capables de prouesses dépassant l'entendement.

L'étincelle d'espoir est tout à coup devenue réelle, et il fallait souffler avec toutes les forces possibles sur cette petite flamme. Les derniers →

Le dernier combat pour l'espoir !



survivants des cuves ont imaginé un plan fou, un sauvetage ironiquement perçu comme une invasion ennemie, alors que cette dernière avait déjà eu lieu et qu'elle se préparait à frapper : leur mission, retourner dans le passé pour comprendre la menace des *Autres*, s'adapter et trouver une parade.

Car les connaissances de l'apocalypse étaient lacunaires, voire nulles : si l'existence des *Autres* était relayée par des récits de seconde main, les survivants ne savaient pas ce qui avait décimé leur espèce et ravagé leur planète. Tout au plus connaissaient-ils la date et l'heure du cataclysme. La survie dépendant du savoir, il leur fallait découvrir ce qui avait provoqué l'altération de la réalité pour tenter de le combattre dans le présent. C'est tout l'enjeu de cette dernière mission, de ce dernier scénario. Découvrir de quelle façon le champ magnétique terrestre allait être déchiré. Analyser le fonctionnement de l'arme révolutionnaire responsable de ce crime abominable. La comprendre, la reproduire et la modifier pour tenter dans le futur de chasser la tempête solaire et rétablir la cohérence dimensionnelle. Dans ces conditions, obtenir les plans du canon ionique est une nécessité absolue car, sans eux, il n'y a aucun avenir possible pour l'Humanité.

Obstacle majeur, les survivants n'étaient pas à même de mener cette résistance : les cuves de clones commençaient à se tarir et, malgré toutes les améliorations apportées à l'A.T.R.E, ce dernier restait incapable de produire de nouveaux individus viables. Les mutations apportées aux cellules souches dans les stades préliminaires n'aboutissant qu'à des rejetons à l'espérance de vie éphémère ou des mutants instables, très différents des humains. De parfaits soldats pour mener une guerre, mais certainement pas des êtres capables de reconstruire une Humanité disparue.

Il fallait renouveler les troupes. Et accroître les banques génétiques

disponibles pour tenter de repeupler la planète si l'apocalypse venait à être analysée et contre-carrée dans le futur.

Chronologie de l'invasion

Les premiers voyages menèrent les survivants une dizaine d'années avant l'exécution du projet Omega et eurent pour objectif de poser les briques de plusieurs bases autonomes à travers le monde, semblables à la base de Lengshui (cf. Scénario 6), prêtes à servir de soutien à l'*invasion* si nécessaire mais surtout à sauvegarder le maximum d'espèces et d'individus des conséquences de l'apocalypse.

Ces arches de Noé avaient pour objectif de repeupler la planète si une solution venait à être découverte pour rétablir le champ gravitationnel dans une configuration compatible avec la vie organique. De plus, des usines à *Cyborg* ont été construites dans chaque arche pour fournir une force de frappe suffisante à une hypothétique lutte armée contre les *Autres*, dans l'espoir de trouver un jour le moyen de neutraliser leur forme libérée et invulnérable.

Au fil des années, les cuves devaient être remplies d'individus enlevés un peu partout à travers le monde, prélevés selon des techniques d'échantillonnages génétiques complexes pour assurer les meilleures chances de survie à la race humaine à partir d'une population initiale réduite.

Lorsque les arches furent jugées autonomes, l'*invasion* passa à l'étape suivante : sonder le monde et comprendre la machination des *Autres*. Les survivants eurent un recours intensif aux *foreurs* dont le but était de dépister les hôtes et prélever des fragments de mémoire. Les *commandeurs* auraient été bien plus efficaces dans ce rôle, mais ces mutants d'exception constituaient une ressource trop précieuse pour être utilisée de la sorte à ce stade de l'*invasion* – de plus, le crash de *Mousehole* (Scénario 3) avait coûté beaucoup trop

cher pour se permettre d'exposer leurs derniers représentants trop facilement.

C'est ainsi que les premières informations sur le « projet Omega » furent récoltées. Deux mots si simples, d'apparence tellement anodines, qui cristallisaient à eux seuls toutes les attentes des *Autres*. *L'invasion* venait de se définir un objectif final : faire la lumière sur ce projet mystérieux et comprendre sa nature, par tous les moyens possibles, pour lui trouver une parade dans le futur et reconstruire le monde.

De la nature de l'espace-temps

Les *Derniers nés* – tels que se sont surnommés les derniers clones – savent qu'ils sont pris dans une boucle temporelle. Ils ont hérité des souvenirs et récits des survivants qui ont connu *l'invasion extraterrestre* telle que racontée par les médias, par exemple les descriptions de créatures mi-organiques et mi-cybernétiques arpentant les rues d'une ville mexicaine en flammes (Scénario 4) correspondant en tout point à leurs prototypes de *cyborgs*.

Même s'ils ne sont pas capables de les prévoir, ils savent que leurs actions engendrent (ou vont engendrer) certaines vérités de leur propre présent. Par exemple, malgré tous les efforts consentis pour mener une attaque la moins destructrice possible sur la base Initiative (Scénario 8), l'enlèvement des *corbeaux* à Berlin (Scénario 7) n'avait pas pour objectif de découvrir un emplacement déjà connu mais bien de mettre à jour toutes les défenses pour les contourner de la façon la plus indolore possible. Force est d'admettre qu'ils sont responsables de l'état lamentable dans lequel les survivants ont découvert les locaux à l'issue de leur pèlerinage. Chez ce qu'il reste de cette Humanité post-apocalyptique, le débat fait d'ailleurs rage sur la question suivante : certains sont intimement persuadés de n'être que les rouages

d'une boucle temporelle parmi une infinité d'autres (cf. marge). Le découpage face à un destin déjà écrit qui les écraserait menace.

Cependant, en dépit de leurs connaissances avancées sur la manipulation du continuum spatio-temporel et la génération de trous de vers, les *Derniers Nés* ne disposent pas de certitudes absolues ni d'une maîtrise parfaite des sciences temporelles. Ils sont par conséquent incapables d'expliquer l'existence de cette boucle. Ils sont parvenus entre eux à un consensus toutefois. Ils vivent dans la crainte du « *paradoxe temporel majeur* ». Comme toute forme de vie, ils sont attachés à leur propre existence et à leur survie. Des instincts très primaire. Et ainsi, ils estiment qu'empêcher l'avènement du projet Omega occasionnerait sur les cordes de la réalité des tensions de niveau incalculable, même pour leurs puissants ordinateurs quantiques. Un véritable risque pour leur existence et celle de l'univers entier. Leur plan est donc différent.

Selon eux, l'apocalypse a déjà eu lieu et c'est une vérité immuable qu'il faut accepter et à partir de laquelle aller de l'avant. Après tout, ne sont-ce pas des créatures post-apocalyptiques ? Ne sont-elles pas intrinsèquement liées à l'apocalypse ? Ces clones et leurs descendants seraient probablement restés pour toujours dans leurs cuves si la catastrophe provoquée par les *autres* n'avait pas eu lieu. L'Histoire ne peut être réécrite mais il est possible d'en tirer des enseignements. Juste avant que la tempête solaire ne frappe, les différentes arches disséminées à travers le monde vont recevoir les dernières informations relatives au projet Omega collectées par les *Derniers nés*.

Lorsque l'apocalypse aura ravagé le monde, elles devront prendre le relais. Analyser les informations transmises par les *Derniers nés* dans le but de contrer les effets d'Omega et →

UN ESPACE-TEMPS FRAGILE ?

Dans cette campagne, il est assumé – contrairement aux craintes des *Derniers nés* – que le continuum spatio-temporel est plus solide que tout et ne peut être rompu. Il s'adapte, se réécrit, se transforme, se duplique, même, s'il le faut. Après tout, qui a amorcé la *première* boucle temporelle ?

Comment les *premiers* survivants ont-ils pu découvrir la base de l'Initiative et ainsi retourner dans le passé pour mimer une invasion extraterrestre alors que l'existence même de la base était la conséquence de l'invasion ?

Dans cette optique, gardez à l'esprit que rien n'est immuable. Et que la boucle temporelle que vous avez contribué à écrire au fil de tous ces scénarios est une boucle qui s'inscrit dans une infinité d'essais dont l'ensemble est contenu dans le continuum spatio-temporel.

Cependant, cette boucle est unique. Parce que c'est la *vôtre*. Vos héros vont-ils échouer et relancer une nouvelle boucle ? Vont-ils collecter suffisamment d'informations vitales pour permettre à la résistance de mener une contre-attaque dans le futur ? Ou vont-ils réaliser l'impossible, empêcher le canon de tirer et faire basculer l'univers dans une autre réalité au point de réécrire l'Histoire et le Temps ? Au *final*, le choix vous appartient, cher MJ.

reconquérir la Terre. Mais pour arriver à cette fin, la résistance a besoin des plans du canon ionique, ou au moins de l'emplacement de la base sous-marine. Sans eux, persiste-t-il la moindre chance de réussite ? Ils ne le pensent pas.

Deux jours avant la fin du monde

Les *Derniers nés* se sont presque tous éteints. Il n'en reste plus qu'un seul en réalité, le *soldat* que les *corbeaux* ont rencontré lors de leur visite de l'A.T.R.E. Fatigué et mourant, il souffre de plusieurs dysfonctionnements organiques majeurs provoqués par les radiations des vents solaires.

L'attaque de la base de l'Initiative a coûté cher mais le jeu en valait la chandelle : les serveurs arrachés au projet Avalon ont livré de précieux secrets. Pour la première fois, la nature exacte d'Omega a été cernée : une arme capable de perturber la sphère magnétique alors qu'une tempête solaire sans précédent est en approche. De plus, il est certain que cette arme se trouve dans une base sous-marine, quelque part à proximité d'une fosse océanique.

Malheureusement, ces informations ne sont pas suffisantes pour envisager une contre-mesure dans le futur. Les détails de la confection de l'arme manquent, tout comme la position exacte de la base.

Une lueur d'espoir persiste, incarnée parfaitement par les PJ : si la destruction d'Avalon a empêché l'Initiative de suivre ses agents démissionnaires, ce n'est pas le cas du *Dernier né* qui, grâce au module de déphasage équipé d'un traceur offert dans l'A.T.R.E. , a pu surveiller leurs derniers agissements à distance.

Maintenant que les PJ ne sont plus affiliés aux *Autres* mais bien maîtres de leurs actions, une alliance semble enfin envisageable. Les anciens ennemis

doivent mettre toutes leurs ressources en commun pour espérer sauver la résistance. Mais nos héros seront-ils prêts à accepter le sacrifice que le *soldat* estime nécessaire de six milliards d'êtres humains ?

Organisation de la Mission

Cette dernière aventure fait immédiatement suite au scénario 9 *Tomber les masques* où les PJ recevaient un signal depuis la Russie les invitant à une rencontre sous forme de trêve. Bien entendu, ce signal est facultatif et peut être ignoré si vos joueurs – particulièrement actifs – ont émis eux-mêmes le souhait de contacter l'Ofis Tumana suite aux révélations concernant les *Autres* et la nature du Projet Omega.

Cette mission est organisée en trois parties. Durant la première partie, les PJ vont enfin avoir l'occasion de s'entretenir avec un représentant des "extraterrestres" et saisir tous les enjeux de la guerre. Après ces révélations, ils auront alors le loisir de contacter leurs différents alliés à travers le monde pour mettre au point un plan d'attaque de la base Omega.

Attaque qui se déroulera sur les deux actes suivants, avec tout d'abord un assaut aérien dont la réussite définira la difficulté de la seconde phase, l'infiltration sous-marine. Enfin, lors de la conclusion, les PJ devront prendre une décision irrévocable : laisser l'apocalypse avoir lieu pour sauver le futur, ou empêcher sa réalisation et prendre le risque de rompre les cordes qui assurent la cohésion de leur univers...

Préambule

Un signal suspect

Le Skyline est en vol de croisière loin des côtes américaines, au-dessus de l'océan (Pacifique ou Atlantique en fonction de la façon dont les PJ ont

terminé le dernier scénario). La douce mélodie du ronronnement feutré des moteurs est à peine perturbée par les jurons d'impatiences de l'informaticien du groupe qui s'affaire à extraire tout ce que l'ordinateur de feu San Mariento accepte de livrer. Le cryptage algorithmique appliqué à la messagerie est trop complexe, il faudrait des ordinateurs disposant d'une puissance de calcul digne de ceux de l'Initiative pour réussir à briser le code et remonter la ligne de communication jusqu'aux "employeurs" du professeur. Étant donné la nature des échanges et le degré de sensibilité des informations, la destination des échanges ne peut être que le site du projet Omega...

Toucher du bout des doigts une piste décisive et ne pouvoir l'exploiter devrait être frustrant au plus haut point. N'hésitez pas à demander des tests, qui seront tous ratés.

C'est dans une ambiance pesante et morose que la console de communication du transporteur s'active. Un message entrant non codé, dont la provenance est facile à retracer grâce à la connexion Internet de l'appareil : Severodvinsk, au nord-ouest de la Russie.

"Nous devons parler. Avant votre fin" Le message est répété inlassablement et semble se graver directement dans le cœur des PJ, comme s'il faisait écho à une peur profonde.

Une invitation au dialogue ? Ou bien un piège ?

Vont-ils y répondre ? Ont-ils seulement le choix ?

Miroir déformant

Peu importe la côte survolée par le Skyline au moment de la réception du message, rejoindre la ville de Severodvinsk en passant par le pôle nord nécessite un temps de vol équivalent, de l'ordre de 2h30. Malgré l'hostilité affichée de la Russie sur la scène

internationale, les PJ ne reçoivent aucun message de menace ni d'escorte d'avions de chasse en pénétrant dans l'espace aérien soviétique. À l'approche de leur destination, le message envoyé par le *soldat* cesse et est remplacé par des coordonnées GPS, pointant vers une grande place apte à l'atterrissage de l'aéronef, au milieu d'un chantier naval en bord de mer.

En marge de la piste aménagée stationnent quatre soldats, fusil d'assaut en main mais canon baissé, marquant une attitude pacifiste bien que tendue. Lorsque s'ouvrent les portes du transporteur, les hommes lancent à l'unisson un salut militaire avant que le plus gradé – un lieutenant – ne s'avance, toujours fusil baissé, pour saluer moins formellement le premier PJ qui se présente : *"Bonjour. Nous sommes heureux que vous ayez répondu à l'appel. Il vous attend dans le hangar derrière"* Il désigne une sorte de vaste entrepôt



Le Dernier Né est un clone d'un PJ !

SOLUTION ALTERNATIVE À L'ARTEFACT

Il est tout à fait possible que les PJ ne soient pas en possession du module de déphasage. La rencontre avec le *soldat* dans l'A.T.R.E s'est peut-être déroulée d'une autre façon ? Ou bien, sentant le piège, les *corbeaux* ont-ils cherché à se débarrasser le plus rapidement possible de cet objet ?

Si tel est le cas, un métamorphe pourrait avoir placé un traceur sur le skyline lors de l'attaque de la base.

Enfin, une solution plus "mystique" reviendrait à tirer parti du lien génétique entre le *soldat* et l'un des membres de l'escouade alpha (cf. marge "Identité du Dernier né") : un commandeur pourrait maintenir un lien empathique discret entre le *soldat* et sa copie originale et ainsi communiquer avec lui à distance.

SEVERODVINSK

Severodvinsk est une grande ville 200 000 habitants dont les ports mouillent leurs quais dans la mer Blanche. Ville active et très industrialisée, elle est surtout réputée pour la qualité de ses chantiers navals, ayant produit la plupart des sous-marins nucléaires lors de la guerre froide. De nos jours, ils assurent leur démantèlement mais sont également engagés dans la production de la première centrale nucléaire flottante. Plusieurs bâtiments des chantiers sont sous l'influence de l'Ofis Tumana et œuvrent au soutien logistique de la base extraterrestre souterraine de Zhizhgin, une petite île faiblement peuplée à l'ouest construite sur le même modèle que la base de Lengshui. À cette époque de l'année, les jours y sont particulièrement longs.

fermé, à une trentaine de mètres. Si les PJ s'inquiètent de l'identité de leur futur interlocuteur, le soldat reste évasif : *"Celui qui vous a envoyé le message et fait venir ici. Il se fait appeler "le Dernier né". Je ne suis pas habilité à en savoir plus à son propos."*

"Pour vous rassurer quant à ses intentions, vous êtes libres de conserver vos armes. Cependant..." Son front se barre de quelques plis d'inquiétude. *"Je vous conjure de ne pas prendre de décision irréfléchie."* Il marque une courte pause avant d'inviter le groupe à le suivre. **L'Intrusion mentale** révèle que les soldats sont anxieux et sur leurs gardes, mais le lieutenant ne cherche pas à leur mentir.

La porte du hangar s'ouvre sur un vaste capharnaüm un peu glauque et mal éclairé : une large partie du hangar semble dédiée au clonage d'entités extraterrestres avec des cuves de stase de tailles variables où dorment des *gris* à plusieurs stades de *"maturité"*, tandis que sont entassés dans le reste du local des câbles et des machines d'entretien cybernétique dont les diodes lumineuses reflètent une lumière tamisée lugubre.

Au centre les attend le *soldat* dans son armure imposante et ténébreuse. Derrière lui, un *commandeur* reste en retrait, observant la scène de ses yeux opaques et inexpressifs. Les militaires russes attendent que tous les PJ soient entrés dans le hangar avant de refermer lentement la porte derrière eux, les laissant en présence de l'extraterrestre.

Un silence de mort s'installe avant d'être brisé soudainement par les servomoteurs magnétiques du casque du *soldat*. Ce dernier lève les mains sans geste brusque pour le retirer et enfin révéler son visage. Sa voix est rauque et chaque mot nécessite un effort intense tandis qu'il renvoie à l'un des PJ son propre reflet tuméfié (cf. marge) : *"Merci d'être venus. Il est temps de jouer cartes sur table."*

Acte 1, Oublier le passé

Forger une nouvelle alliance

Le Dernier né

Les PJ auront certainement des dizaines de questions à poser au *soldat*. En guise d'introduction, ce dernier se contente d'enclencher un enregistrement audio de mauvaise qualité émis par plusieurs hauts parleurs dissimulés dans l'entrepôt. La voix, masculine, s'exprime en mandarin. Un écran non loin traduit en direct le message en anglais. Vous pouvez alors lire – ou faire lire à l'un de vos joueurs – le paragraphe *Un testament* page 133.

À l'issue de cet enregistrement, le *Dernier né* est prêt à répondre à toutes les questions que pourraient lui poser les PJ. Son anglais est un peu hésitant, il s'exprime plus facilement en une sorte de mandarin altéré – sa langue natale (à l'origine d'ailleurs des idéogrammes E.T.). Le traducteur universel peut aider à la conversation, la meilleure solution étant le recours au **Lien télépathique**. Lors de cette scène, insistez sur l'état de santé vacillant du clone. Voici quelques questions qui ne trouvent pas forcément de réponse dans l'introduction du scénario :

- **Pourquoi n'avoir jamais tenté de parlementer avant ce jour ?** *"Vous étiez les armes de l'ennemi. Faire la différence entre un humain et un hôte est une tâche délicate : comment aurions-nous pu vous faire confiance ?"*
- **Pourquoi avoir tué tant d'innocents ?** *"Nous avons fait preuve de pragmatisme. Acceptez l'idée que toutes ces personnes n'étaient que des morts en sursis. À nos yeux, vous n'êtes que des fantômes. Chaque décès, aussi triste soit-il, sert une cause plus grande. Vous désapprouvez mon*

manque d'empathie ? Je comprends. Comprenez aussi que mes compagnons et mes soldats sommes venus au monde dans l'unique but de sauver un monde ou de faire la guerre. L'empathie n'a jamais partie de nos directives."

- **Si vous venez du futur, vous saviez déjà forcément tant de choses. Comment expliquer nos victoires à votre rencontre ?** "Nous venons du futur, mais nos connaissances du passé sont fragmentaires. Le cataclysme a pratiquement tout détruit sur son passage, énormément d'informations se sont perdues. Quant aux autres événements... Les trous de vers qui nous permettent de voyager dans le temps ne sont pas des tunnels que nous pouvons emprunter librement. Sans parler des risques de paradoxes... Comment agir sans provoquer de rupture temporelle dont nous ne maîtrisons aucune-ment les conséquences ?"
- **Donc nous sommes pris dans une boucle temporelle ?** "Nous en avons toujours eu le sentiment. C'est ce que nous soupçonnons. Comment est-ce possible ? Honnêtement, je l'ignore. Mais c'est un fait. Ce n'est pas la boucle en elle-même qui importe, c'est ce qu'il adviendra une fois que nous l'aurons dépassé. Seul le futur compte. Après le départ du dernier vaisseau à travers le temps. Lorsque la résistance s'éveillera et tentera de renverser les Autres, forte des découvertes que nous aurons transmises sur le projet Omega."
- **Attendez... nous allons laisser le monde périr ?** "Nous n'avons pas le choix malheureusement. Cela va se produire. Cela s'est déjà produit en vérité. Et cela doit se produire. Si nous empêchons l'avènement d'Omega, les tensions paradoxales produites sur le flux temporel seraient telles qu'il en résulterait une rupture de toutes les cordes de cet univers. Avec pour conséquence... je l'ignore. Un nouveau big

bang ? Un effondrement pur et simple de la réalité ? La fin de tout ?"

- **La fin de l'univers, rien que ça ?** "Tout du moins la fin de cet univers. D'après nos calculs, oui."

Un plan sans happy end

Une fois la curiosité des PJ satisfaite, le soldat expose enfin ses doléances – à moins que les PJ ne le prennent de court en lui expliquant leurs propres besoins : "Grâce aux serveurs prélevés sur votre base, nous savons que le projet Omega est une arme capable de perturber le champ magnétique terrestre et qu'il se trouve dans une base sous-marine, à proximité d'une faille océanique. Mais ces informations sont trop vagues pour nous permettre de le localiser avec précision et, sans les plans exacts de l'arme, la résistance aura bien du mal à trouver une contre-mesure. Nous avons bon espoir qu'en joignant nos ressources, nous pourrions avancer plus vite. Et le temps nous manque."

Le chantier naval de Severodvinsk dispose de plusieurs serveurs informatiques dissimulés dans des bâtiments banalisés. Une telle puissance de calcul ne serait pas tout à fait équivalente à ce que produisait l'Initiative, mais offrirait la possibilité de décrypter les communications de l'ordinateur de San Mاريو en une vingtaine d'heures. Un plan se dessine donc.

Une fois la base localisée dans la fosse océanique près de l'Alaska, il sera possible de l'infiltrer et d'y dérober les plans d'Omega. Les données seront ensuite téléchargées dans l'ordinateur de bord d'un OVNI programmé pour les télétransmettre à toutes les bases, juste avant que la Menace X ne frappe la planète et brouille toute forme de communication. Mais pour ce faire, il faudra du soutien pour que l'OVNI ait une chance de mener sa mission.

"Il est impensable que les Autres ne prévoient pas de défense. Nous ne disposons plus de la puissance de feu →

IDENTITÉ DU DERNIER NÉ

Tout comme pour le génome des commandeurs, vous pouvez adapter l'apparence réelle du visage caché par la lourde armure de combat du dernier soldat en fonction de la composition de votre groupe. La majorité des clones de l'A.T.R.E. étaient liés à l'escouade alpha, reprendre l'apparence d'un PJ pourrait faire son effet : choisissez alors un agent correspondant le mieux au profil du soldat, par exemple un commando, un artilleur ou ingénieur. La peau, anormalement pâle, n'a jamais été exposée aux rayons du soleil tandis que des hématomes violacés parsèment son cou et ses tempes. Ses muqueuses sont malades, presque jaunes, et témoignent d'une défaillance hépatique sévère. Enfin, il est ponctuellement pris d'une quinte de toux grasse et crache une glaire sanglante.



LES MOYENS DE LA MÈRE RUSSIE

Grâce à l'alliance plus ou moins forcée avec les E.T., les ressources de l'Ofis Tumana ont fait d'énormes progrès au cours des derniers mois, au point de rejoindre dans certains domaines les moyens de l'Initiative 51. Considérez ainsi que toutes les capacités acquises dans le cadre du progrès de la base sont de nouveaux accessibles aux PJ, incluant les niveaux technologiques des équipements, les renforts permis par le système AVER (utilisez les renforts décrits dans le *CB#28* p.143), le canon ASHERON ou même le projet Avalon – en effet, dès les prémices de l'infiltration de la Russie, les E.T. ont utilisé les systèmes de surveillance satellite de la même façon que l'Initiative, raison pour laquelle ils ne les ont jamais détruits.

Une arme à double tranchant pour scruter la Terre de façon silencieuse, à la recherche de la moindre trace du projet Omega. Une rampe de lancement suborbitale compatible avec le Skyline est disponible dans la ville voisine d'Arkhangelsk. Le *soldat* est prêt à fournir un OVNI de classe 1 ou 2 pour les voyages terrestres mais ces derniers restent peu compatibles avec des missions diplomatiques et déclenchent des attaques à vue de la plupart des forces aériennes.

En revanche, ces deux engins sont parfaitement disponibles et adaptés pour le grand assaut à mener sur la base (voir l'acte 2).

suffisante pour tenir tête aux intercepteurs de votre Initiative. Nos alliés russes pourront nous prêter main-forte dans la mesure de leurs moyens. Toute aide supplémentaire serait utile, aussi infime soit-elle."

"Mais souvenez-vous : l'apocalypse doit avoir lieu. Il ne peut en être autrement."

Fédérer les forces terrestres

Les PJ disposent de presque une journée entière devant eux, dont ils peuvent jouir comme bon leur semble. Bien entendu, étant donnée l'urgence de la situation, la logique voudrait qu'ils utilisent ce temps pour réunir le plus d'alliés possible en vue de l'assaut à mener contre la base Omega.

L'Ofis Tumana et les E.T. sont prêts à mettre à disposition toutes les ressources nécessaires pour aider les PJ à arriver à leurs fins (cf. marge). C'est l'occasion d'assumer les réussites et les échecs des précédentes missions de la campagne et rappeler de bons souvenirs à quelques personnes sauvées d'une mort certaine.

Vous pouvez régler chaque scène indépendamment en prenant le temps de la narration ou les jouer de façon plus expéditive, l'important étant que les joueurs prennent la mesure du poids de leurs actions et de leurs décisions passées.

Les États-Unis

En fonction de leurs actions passées, obtenir l'aide de la première puissance militaire mondiale sera plus ou moins facile. En effet, les PJ ont potentiellement sauvé la vie à deux reprises de la présidente Cooper – peut-être même ont-ils tissé un Lien télépathique avec elle ? Dans ces conditions, la présidente sera facile à convaincre, consciente de l'existence d'une conspiration occulte qui gangrène son pays, avec des répercussions probablement mondiales. Bien

entendu, les *Autres* sont infiltrés dans les divers départements de l'armée du pays, mais coordonner une attaque relève du possible, sous condition de présence de troupes à proximité de la base Omega. Heureusement, les États-Unis étant actifs et présents un peu partout dans le monde, surtout depuis la chute de Ciudad Victoria, ils pourraient se révéler être des alliés de poids.

Si Cooper a été abattue lors du premier scénario de la campagne, alors peut-être est-ce le vice-président Decker qui est à la tête du pays depuis quelques heures suite au décès du président Bolt décrit dans le Scénario 9. Deux cas de figures se distinguent alors :

- **Si Decker a été sauvé** lors du rituel de revitalisation : la situation est compliquée aux États-Unis, avec la passation de pouvoirs en urgence. Réussir à obtenir un entretien avec le président nécessite le recours aux grands moyens – quitte à froisser la sécurité (débarquer en Skyline sur la pelouse de la Maison Blanche a tendance à faire paniquer les Services Secrets) – et il faudra se montrer particulièrement convaincant pour persuader l'homme de l'urgence de situation malgré les remous dans lesquels il est pris (éventuellement, exigez la réussite d'un **test de CHA persuasion difficulté 18**).
- **Si Decker n'a pas été sauvé** – qu'il soit l'hôte d'un *Autre* ou qu'il ait été abattu : obtenir l'aide des États-Unis est impossible dans ces conditions, soit parce que le pays est en proie à une crise interne sans précédent, soit parce qu'il est acquis à la cause de l'ennemi.

Les espoirs de Normandie

Rares sont les nations à disposer de suffisamment de ressources militaires à travers le monde pour se tenir prêtes à frapper en peu de temps. Le traité *Normandie* (cf. Scénario 5 *CB#28*) pourrait être un atout décisif... à condition

que les négociations aient abouti, bien entendu.

Pour bénéficier du soutien de cette alliance, il faut réussir à entrer en contact avec l'un de ses membres fondateurs : le président américain, le président chinois Xi Qitaon, le président indien Rahul Sho Jaitu, le président français Éric Arsenault ou la première ministre britannique Evangeline Pearce. Dans ce contexte de guerre mondiale, chaque dirigeant est hautement protégé par ses services de sécurité respectifs.

Si vos PJ ont gardé le contact avec Margaret Blake (Scénario 5), elle pourrait être une porte d'entrée "en douceur" jusqu'à la première ministre Pearce. Sinon, adaptez une scène en fonction de l'approche de vos PJ (infiltration, interception de transport officiel ou bien piratage de communication à distance, les options ne manquent pas).

Une fois l'un des fondateurs contactés et acquis à la cause (**réussite d'un test de CHA persuasion difficulté 20** ; présenter des preuves de l'existence des *Autres*, par exemple des vidéos ou des images capturées par Miller lors du rituel de revitalisation durant le Scénario 9 offrent un bonus de +5), ce dernier peut déclencher le protocole *Normandie* depuis une salle sécurisée au sein du siège de l'État. En l'espace de quelques minutes, l'ensemble des membres du traité apparaissent sur des écrans, prêts à converser avec les PJ.

La Chine est largement infiltrée par les *Autres*, notamment le président, présent lors de cette téléconférence, qui fera tout son possible pour jeter le discrédit sur les PJ et ruiner leur tentative de fédération. Son attitude pourrait paraître louche et la réussite d'un **test de PER psychologie difficulté 15** permet d'instiller de sérieux doutes quant à l'allégeance – ou plutôt la nature réelle – du politicien.

- Convaincre les membres du traité de soutenir la cause des E.T. contre

l'Initiative nécessite la réussite d'un **test de CHA persuasion difficulté 25**.

- Réussir à exclure le président chinois de la réunion offre un **bonus de +5** au précédent jet. Pour ce faire il faut réussir un **test de CHA persuasion difficulté 20** – ou la réussite d'un **test d'INT piratage difficulté 18** pour simplement couper sa connexion.
- Un président américain acquis à la cause des PJ – que son pays participe ou non au prochain assaut – offre un **bonus de +5** au test de persuasion.

Le temps des adieux

Le décryptage de l'ordinateur de San Mariento progressant, l'heure de l'assaut final contre la base sous-marine approche. Une attaque suicide si les vœux du *Dernier né* sont exaucés puisque, si les assaillants venaient à y survivre, l'activation du projet Omega se chargerait de toute façon de les réduire définitivement au silence.

Certains PJ ont peut-être des amis ou des proches à saluer et chérir une dernière fois. Si vous sentez votre table réceptive à des adieux déchirants, c'est le moment de les mettre en scène. Prenez le temps de choyer ces instants avant de les interrompre par la réception d'un signal, retransmis simultanément à chacun grâce au lien télépathique : l'ordinateur a livré ses secrets, il est temps de se préparer au combat.

Acte 2, Assaut aérien

La base localisée

Il reste à peine 18 heures avant l'arrivée de la Menace X lorsque le *Dernier né* contacte les PJ pour leur annoncer le résultat des investigations, que →

Margarett Blake



ce soit par télépathie, par vidéoconférence ou de vive voix depuis le chantier naval de Severodvinsk. *“Le décryptage des communications nous a donné du fil à retordre, mais nous sommes parvenus à le percer. Les données transitaient par voie satellite jusqu’à un relais de communication situé à l’ouest de l’Alaska. Cette information peut sembler bien vague, mais elle constitue la pièce manquante.”*

“En effet, il n’y a qu’une seule faille océanique dans ce secteur : la fosse des aléoutiennes.”

Une image satellite de la région s’affiche, centrée sur une chaîne d’îles en marge de l’Alaska. La vue zoome progressivement sur la ville Nikolski, au centre de la chaîne. *“Ces images ont été capturées il y a quelques heures par un satellite russe survolant la région. L’endroit semble calme à première vue mais...”* L’écran se fiche sur l’aéroport de Nikolski, à l’est de la ville. Une simple piste rectiligne où la silhouette d’un avion de chasse de dernière génération est en train d’atterrir. *“...des intercepteurs de l’Initiative survolent le secteur. Nous en avons dénombré au moins 3. Ils protègent la base et nous pensons qu’ils guettent notre arrivée. Nous ne disposons de notre côté que de deux chasseurs. Ce que vous appelez Classe 1 et 2. Ils ne feront jamais le poids.”*

Le plan suivant est ce que propose le soldat. Cela peut vous aider à guider des PJ passifs. Mais laissez vos joueurs prendre l’initiative s’ils sont pro-actifs et contentez-vous de les guider et de les orienter.

- Envoyer avant l’assaut le chasseur de Classe 1 survoler le secteur en altitude basse. Il ne pourra pas tenir plus de quelques minutes mais devrait être en mesure de repérer les coordonnées exactes de la base sous-marine avant d’être détruit.
- Réunir toutes les armées alliées possibles dans la zone avant de lancer une attaque. Elles auront pour

objectif d’occuper et détourner l’attention des intercepteurs.

- Le chasseur de Classe 2 entrera en scène dès qu’une fenêtre de vol sécurisée sera repérée et il se dirigera directement vers les coordonnées de la base avant de piquer net en immersion.
- Une fois à proximité de la base, l’utilisation de modules de déphasage devrait permettre de l’infiltrer en toute sécurité.
- Il est fort probable que la base soit lourdement gardée et il est donc indispensable que la force principale de frappe (les PJ) soient dans le Classe 2 pour pouvoir être déployée au moment crucial.

L’OVNI ne dispose pas de réacteur adapté à la navigation sous-marine mais son blindage est bien plus résistant que celui du Skyline. Il devrait être capable de supporter quelques tirs d’intercepteurs ainsi que l’énorme pression subie à 7 000 mètres de profondeur. De plus, c’est le seul engin volant blindé à disposition capable de transporter l’intégralité de leurs troupes (escouade alpha et équipe corbeaux).

“Il faudra plusieurs heures à nos alliés pour organiser l’attaque. Nous ne pourrions lancer l’opération que peu de temps avant que frappe la tempête. Notre fenêtre sera étroite, mais nous y arriverons. Il le faut.”

Chaque agent est libre de se préparer à sa convenance. Même les corbeaux peuvent revêtir des armures de combat mises à disposition par l’Ofis Tumana. Ces dernières sont proches de celles de l’Initiative et ne posent pas de réels soucis d’adaptation.

Attaque coordonnée

Pour simuler la bataille aérienne à venir, nous vous proposons une mise en scène un peu particulière. Prenez la carte tactique et placez-la au centre de la table (**prévoir une version**



imprimable de la carte, disponible en téléchargement sur le site de BBE). Il représente une vue aérienne du champ de bataille. Lors de cette phase de jeu, joueurs et MJ vont diriger à tour de rôle des intercepteurs, des avions de chasse et des croiseurs dans un affrontement intense au milieu duquel un OVNI va tenter de se frayer un chemin jusqu'à la base sous-marine.

• **Description du plateau :**

Le cercle blanc marque l'emplacement de la base sous-marine et représente l'objectif à atteindre pour l'OVNI. Les cercles gris indiquent les emplacements des tourelles défensives anti-aériennes de l'Initiative.

• **Mise en place :**

Le **MJ** prend trois d8, qui symbolisent les intercepteurs SBX. Il place chaque dé "face 8" visible sur une case de son choix adjacente aux tourelles défensives anti-aériennes.

Les **PJ** vont prendre plusieurs d4 – symbolisant les avions de chasse – et d6 – symbolisant les croiseurs – en fonction des forces alliées participant à la bataille :

- Les **russes (faction bleue)** fournissent 8 avions de chasse et 2 croiseurs.
- Les **américains (faction rouge)** fournissent 6 avions de chasse et 1 croiseur. →

Carte tactique



AVION DE CHASSE (D4)**DEF 15 Mouvement 3****Mitrailleuse +6 DM 1****Portée 1****Missile Phoenix +3 DM 2****Portée 3****CROISEUR (D6)****DEF 15 Mouvement 2****Missile sol-air +5 DM 2****Portée 5****INTERCEPTEUR SBX (D8)****DEF 20 Mouvement 3****3 x Canon plasma +8****DM 1d4 Portée 2 (un test****par tir)****Missile +8 DM 3 Portée 3****OVNI (D10)****DEF 20 Mouvement 2****Canon plasma +6 DM 2****Portée 2****TOURELLE DE DÉFENSE****Missile sol-air +5 DM 2****Portée 5**

Précisions : Portée 1 signifie que l'attaque ne porte que sur les cibles adjacentes ; les missiles sol-air ne peuvent toucher que les cibles aériennes ; les tourelles ne peuvent être attaquées.

- Les **alliés de Normandie (faction jaune)** fournissent 4 avions de chasse et 1 croiseur.

Chaque faction participant à la bataille place deux dés (dont au moins un avion de chasse) dans sa zone de départ.

Enfin, un d10 est mis de côté et symbolise l'OVNI de classe 2 (**faction violette**).

- **Règles du jeu :**

Le combat est rythmé par des **tours de jeu**. Chaque tour de jeu est composé d'une **phase PJ** suivie d'une **phase MJ**.

Au début de sa phase, un **PJ** place 2 nouveaux dés sur une case de départ libre d'une faction de son choix. Puis il peut activer jusqu'à 3 dés à tour de rôle. Un dé ne peut être activé qu'une seule fois par phase.

Lors de sa phase, le **MJ** peut activer un d8 – qui n'a pas été joué au tour précédent – ainsi que toutes les tourelles disposant d'une cible à portée. Chaque tourelle ne peut être activée qu'une seule fois par tour.

L'activation d'un élément permet réaliser avec ce dernier une **action d'attaque** et une **action de mouvement**, dans l'ordre de son choix (note : les tourelles ne disposent pas d'action de mouvement).

- L'**action de mouvement** permet de déplacer le dé d'un nombre de cases égal à son mouvement. Il est possible de traverser une case occupée par un dé mais pas de s'arrêter dessus.
- L'**action d'attaque** permet d'attaquer une cible à portée de tir en réalisant un test d'attaque contre la DEF de la cible. En cas de réussite, les DM s'appliquent et sont retranchés à la valeur du dé (on modifie la valeur affichée pour garder une trace des PV). Une réussite critique double les DM.
- Si les PV atteignent 0 et que la cible est un avion de chasse ou un croiseur, l'appareil est détruit et le dé

est placé dans la *réserve d'inspiration*. S'il s'agit d'un intercepteur, il bat en retraite jusqu'à la case de la tourelle la plus proche et est placé sur le chiffre 1. Au début de chaque phase MJ suivante, la valeur monte de 1 et lorsqu'elle atteint 4, l'intercepteur est de nouveau activable.

Attaquer une cible adjacente à un allié fournit un bonus de +5 au test d'attaque (cumulatif).

Spécial : Les intercepteurs peuvent utiliser leurs deux attaques à chaque tour, sur deux cibles différentes à portée de tir.

- **Inspirations** : Les inspirations sont des pouvoirs spéciaux, à utiliser lors d'une phase PJ. Chaque inspiration consomme 2 dés de la *réserve d'inspiration*.

- **Esquive acrobatique** : Durant la prochaine phase MJ, les alliés bénéficient d'un bonus de +3 en DEF.

- **Moteur expérimental** : Le PJ peut activer un dé supplémentaire.

- **Armes expérimentales** : Durant la phase en cours, les alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux DM.

- **Le tout pour le tout** : Le PJ peut placer gratuitement l'OVNI sur une de ses cases de départ (violette).

- **Fin de partie** : Le MJ remporte la victoire s'il arrive à réduire les PV de l'OVNI à 0. Les PJ remportent la victoire si l'OVNI atteint la base sous-marine et qu'il lui reste des PV à la fin du tour.

Une issue incertaine

Si les PJ remportent la victoire, l'OVNI plonge en piqué vers les coordonnées de la base sous-marine tandis que derrière lui, le ciel est embrasé des dizaines d'explosions, entre missiles anti-aériens et avions de chasse abattus en plein vol.

Si le MJ remporte la victoire, l'OVNI est durement touché par l'impact d'un

missile qui le traverse de part en part, provoquant une série d'avaries majeures. Plusieurs membres d'équipages – des membres de l'O.T. – meurent dans l'accident. Les PJ subissent tous **2d6 DM non réductibles**. Le système AVER sera inopérant pour la mission.

L'engin parvient malgré tout jusqu'aux coordonnées de la base et réussit à s'abîmer juste à temps, évitant de peu un autre projectile mortel.

Acte 3, Tombeau aquatique

7 000 mètres plus bas

La base Omega est un complexe top secret américain révolutionnaire, situé aux tréfonds de la faille océanique des Aléoutiennes. La lumière du soleil ne parvient pas à percer jusqu'à une telle profondeur et la pression y atteint un seuil critique. Si l'OVNI a été touché lors de l'assaut aérien, la carlingue grince sinistrement tandis qu'il s'enfoncé, laissant craindre une brèche imminente.

Difficile de prédire combien de temps l'engin sera capable de tenir avant d'implorer. De toute façon, les minutes sont comptées.

Le *dernier né* s'adresse aux PJ, le souffle court. Ses quintes de toux sont de plus en plus fréquentes et il peine à s'en remettre :

"Selon les estimations de San Marieto, il nous reste... [tousse]... 31 minutes avant l'arrivée de la Menace X. C'est le temps dont nous disposons pour... [tousse]... faire ce que nous avons à faire."

Malgré la maladie qui le ronge, malgré la douleur, il se redresse et lance un regard solennel, s'arrêtant un peu plus longtemps sur l'AX51 dont il est le clone : *"Je suis heureux de vous avoir*

rencontré. Je suis heureux de mourir à vos côtés."

Faites un tour de table pour savoir si les PJ ont quelque chose à ajouter avant d'atteindre leur funeste destination puis enchaînez.

La base est une structure majoritairement creusée à même la roche de la fosse. Seuls deux éléments extérieurs sont visibles depuis la baie d'observation, une structure vitrée opaque encadrée de projecteurs qui illuminent les bas-fonds (1), et une lourde porte blindée qui ressemble manifestement à un sas de transit (10).

La voie d'entrée la plus sécurisée semblant être la baie d'observation, c'est par là que le *soldat* suggère mener l'infiltration grâce au module de déphasage. L'OVNI restera stationné à proximité pour réceptionner les plans de l'arme Omega.

Infiltration sous-marine

Le soutien de l'Initiative

Depuis l'attaque de la base Initiative, la quasi-totalité des ressources encore valides – AX51 et intercepteurs – ont été transférées au projet Omega pour le protéger et en assurer l'exécution. Sur place, l'intégralité du personnel dispensable à l'activation des canons ioniques a été exécuté sans autre forme de procès tandis que les lieux ont été piégés par de multiples mines plasmatisques et autres chambres à gaz.

Le canon ionique se trouve dans la zone construite le plus récemment, enfoncée dans la roche (16). Il dispose d'une alimentation autonome sous la forme d'un réacteur à hydrogène : rien de ce qui atteindrait le générateur principal ne peut donc altérer son fonctionnement. Une série de sas blindés le protège de tout risque d'inondation. Quant au canon, il reste enfermé à l'intérieur de la base, le →

Secteur fonctionnel

1. Baie d'Observation
2. Centre de Commandement
3. Accès piégés

Quartier d'habitations

4. Local technique
5. Cabines du personnel
6. Sanitaires
7. Zone récréative
8. Mess
9. Infirmerie

Zone de Transit

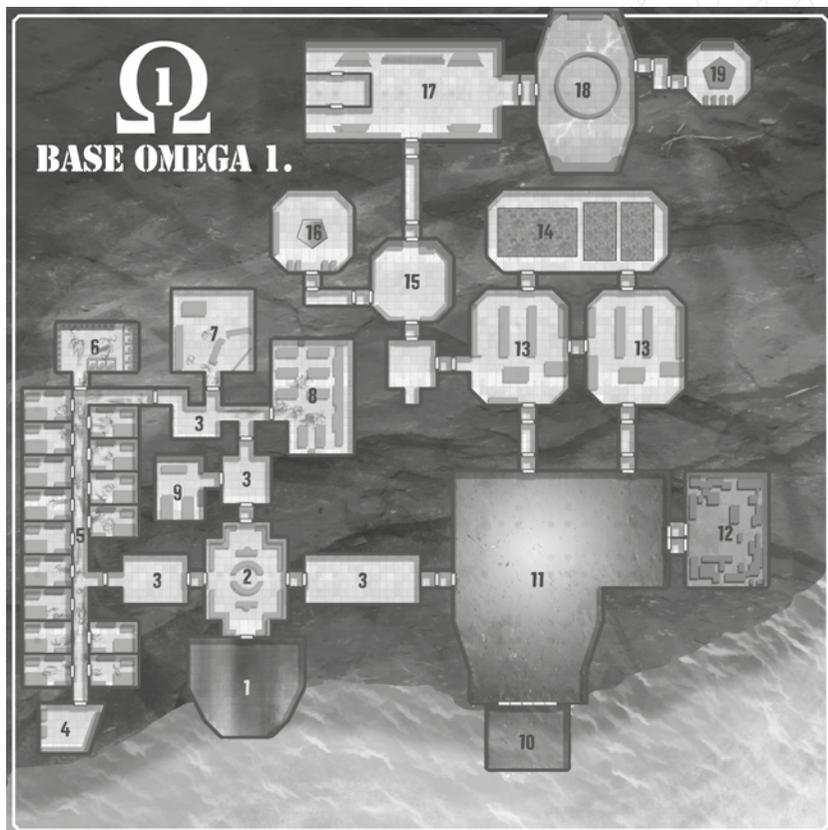
10. Baie d'amarrage
11. Hangar

Zone expérimentale

13. Laboratoires de recherche
14. Serre artificielle
15. Interface et distribution du réacteur géothermique
16. Cheminée d'accès au cœur du réacteur géothermique

Secteur Omega

17. Laboratoire expérimental
18. Canon ionique
19. Réacteur de fusion à froid



rayon ionique étant capable de traverser n'importe quelle épaisseur de roche sans difficulté.

Les couloirs et sas sont suffisamment larges pour permettre à un MECH de les passer sans difficulté.

La plupart des lumières artificielles de la base ont été éteintes. En espérant que les PJ ont pensé à s'équiper de lunettes à vision nocturne...

Le Secteur fonctionnel

1. Baie d'Observation : Cette grande salle sphérique serait plongée dans une obscurité totale si la lumière des projecteurs à l'extérieur ne parvenait à pénétrer la baie vitrée opaque, produisant une ambiance tamisée à la zone.

Une caméra de surveillance est présente dans chaque salle de la base, mais l'Électropathie ne permet pas d'accéder aux images qu'elles renferment : le système de surveillance a volontairement été déconnecté du réseau pour ne pas être utilisé par des assaillants. De plus, le courant a été coupé, si bien que la porte – à serrure magnétique verrouillée – ne peut pas être piratée.

Elle est intégralement vide mais munie d'un détecteur de mouvement, dont la diode rouge au plafond s'illumine dès que les PJ pénètrent dans la pièce, activant immédiatement l'expulsion d'un gaz incapacitant qui brûle les voies respiratoires. Tous les PJ sensibles doivent réussir un **test de CON difficulté 15**

chaque tour passé dans la pièce sous peine de subir **1d2 DM non réducibles** et être incapable de réaliser la moindre action pendant les 5 prochaines minutes (hormis se déplacer).

L'unique porte peut être ouverte en réussissant deux tests successifs de **DEX démolition difficulté 15** (ce test consomme une ressource explosive telle qu'une grenade ou une mine) ou **FOR démolition difficulté 20**. Le recours à la **Psychokinésie** permet de l'ouvrir en un seul tour, à condition que le gaz n'empêche pas le *corbeau* d'agir.

2. Centre opérationnel : Cœur névralgique, cette zone comporte tous les ordinateurs et relais de communication de la base. Elle est gardée par **4 AX51 contrôlés** qui attendent à *couvert partiel* derrière les bornes de contrôle que les PJ sortent de la baie d'observation, les yeux embués de larmes et les poumons en feu. Demandez un test de PER difficulté 14. En cas d'échec, les PJ sont *surpris*.

Note : gardez à l'esprit que les PJ ayant inhalé du gaz dans la baie d'observation ne peuvent réaliser d'autres actions que se déplacer, au risque de rester dans la baie et de continuer à subir les DM du gaz.

Stratégie : Les AX51 contrôlés ne font pas usages de leurs grenades et se contentent de tirer, ciblant en priorité les ennemis disposant des armures les moins massives. Leur objectif est d'affaiblir la troupe, pas de les arrêter. Ils combattent jusqu'à la mort.

Les banques de données et programmes des ordinateurs ont été largement nettoyées par les ingénieurs (avant qu'ils ne soient abattus), et obtenir les informations suivantes nécessite un travail de reconstitution minutieux. Les activations ou recherches d'indices sont obtenues dans un ordre précis et nécessitent un **test d'INT informatique difficulté 15** ainsi que 5 minutes de manipulation (en cas d'échec, il est

possible de retenter un test, mais les 5 minutes précédentes ont été dépensées en vain). Étant donné le temps nécessaire, les PJ devront peut-être faire le choix de laisser leur informaticien derrière eux et continuer l'exploration en aveugle :

- **1°) Rétablir le courant** : Cette première manœuvre active les lumières de toute la base et reconnecte les serrures magnétiques au réseau. Malheureusement, elles restent verrouillées mais il devient possible de les ouvrir également grâce à la **Psychokinésie** ou à la réussite d'un **test de DEX piratage difficulté 15**. Les caméras restent déconnectées.
- **2°) Obtenir un plan officiel de la base** : Le plan reste vierge et il n'y



AX51 contrôlés



LE SOLDAT AU COMBAT

Si le *Dernier né* accompagne les PJ lors de cet assaut sous-marin, alors il participe aux combats.

Plutôt que de le jouer comme un personnage à part entière – au risque de ralentir le jeu – considérez plutôt que ses actions apportent un soutien global.

Ainsi, tant qu'il accompagne les assaillants, il octroie un bonus de +2 en attaque et aux DM.

Si les PJ se séparent, il faudra alors décider quel groupe le *soldat* va rejoindre.

Enfin, si les PJ sont particulièrement mal embarqués dans un affrontement, vous pouvez adapter la scène de façon à ce qu'il se sacrifie, emportant une partie des ennemis avec lui pour permettre aux héros de continuer leur mission.

UNE MISSION MORTELLE

Cet assaut est une mission suicide. N'hésitez pas à vous montrer mortel et à mettre en valeur la mort de vos PJ. Que ce soit de façon héroïque ou brutale et terriblement injuste, aucun décès ne doit être banalisé. Éventuellement, vous pouvez retarder la mort d'un combattant de quelques secondes, le temps d'échanger quelques ultimes mots. Il s'agit de la fin d'une longue campagne. Un moment qui doit être dramatique, épique, mémorable.

(suite marge page suivante)

a aucune trace des nouveaux locaux (16, 17 et 18) mais il peut aider les PJ à s'orienter.

- **3°) Fouiller les bases de données :** Aucun plan du projet Omega n'est présent au centre opérationnel. Cependant, les relevés énergétiques indiquent la présence d'une alimentation supplémentaire non décrite sur les plans de la base, avec la certitude que les plans sont donc incomplets.
- **4°) Obtenir le plan complet :** Le plan complet de la base est obtenu, incluant les salles dédiées au projet Omega. De plus, l'informaticien a la certitude que les plans de l'arme peuvent être extraits d'une borne de commande située en **17**.

3. Accès piégés : Ces simples couloirs, mis en place pour contenir les décalitres d'eau qui pourraient jaillir de brèches structurelles accidentelles, sont tous piégés par une **Mine à fragmentation plasmatisque** (CB#26 p. 187 – **test de PER difficulté 25** pour remarquer la première, **20** pour la seconde et **15** pour les suivantes). Il est possible de les désamorcer à distance, par exemple à l'aide d'un *moustik*, en réussissant un **test d'INT difficulté 20**.

Quartiers d'habitation

L'intégralité des quartiers d'habitation est vide de toute présence ennemie. Cependant, les murs des couloirs présentent de nombreux impacts de munitions énergétiques ayant fondu le métal renforcé. Dans les cabines (**5**), les sanitaires (**6**) ou les couloirs, des traînées de sang glauques mènent jusqu'au mess (**8**) où sont entassés les cadavres du personnel de la base, leur visage figé dans une expression d'horreur.

Cette fresque est glauque et oppressante. Demandez un **test de CHA volonté difficulté 14**. En cas d'échec, le PJ gagne 2 PT.

En fouillant l'infirmerie (**9**), il est possible de mettre la main sur du matériel de soin médical équivalent à **3 Medkits** (de niveau I).

Zone de transit

10. Baie d'amarrage : Les PJ pourraient préférer se déphaser dans la baie d'amarrage plutôt que dans la baie d'observation. Ils troqueraient alors un piège mortel pour un autre : en effet, la baie, un sas d'immersion constitué de deux portes blindées et verrouillées, est intégralement remplie d'eau.

À peine arrivés, les assaillants risquent la noyade et doivent réussir chaque tour un **test de CON difficulté 15** sous peine d'ingérer de l'eau et commencer à se noyer, subissant **1d4 DM non réductibles** chaque tour. Contrairement à la baie d'observation, les portes du SAS ne peuvent être complètement déconnectées de l'alimentation et il est possible de les ouvrir en piratant la serrure à l'aide de deux tests de **DEX piratage difficulté 18** (ou d'utiliser l'**Électrothérapie** pendant deux tours). Il n'est cependant pas possible de la forcer.

11. Hangar : Cette vaste zone est utilisée pour le stockage et l'entretien de drones automatisés servant à l'exploration des fonds marins. De nombreuses machines sont présentes et peuvent fournir un couvert partiel. La salle est haute de plafond et une passerelle accessible par deux escaliers court le long des murs à 2 m de hauteur.

Quelle que soit la façon dont les PJ arrivent ici, ils sont accueillis par deux énormes armures automatisées qu'ils n'avaient jamais vu jusqu'à présent. Après un instant de flottement qui semble durer une éternité, les **deux Goliaths** activent leurs armes à plasma et font feu tout azimut !

Stratégie : les *Goliaths* utilisent autant que possible leurs armes explosives si des PJ restent groupés ainsi que leurs missiles auto-guidés. Sinon, ils ciblent en priorité les armures les plus

massives, notamment le(s) MECH(s). Ils combattent jusqu'à la mort.

Ces armures motorisées sont immenses, bien plus impressionnantes qu'un MECH. Elles ne peuvent se mouvoir ailleurs que dans la zone de transit, il n'est donc pas forcément nécessaire de les affronter jusqu'à leur destruction. À partir du troisième tour, et si le combat ne tourne pas à la faveur des PJ, vous pouvez demander **un test de PER difficulté 15** : la réussite de ce dernier permettra de remarquer que les portes au nord du hangar sont trop étroites pour que les *Goliaths* puissent les poursuivre.

12. Zone de Stockage : Un vaste bric-à-brac de pièces détachées sans grand intérêt.

Zone expérimentale

Les **derniers six AX51 contrôlés** sont repliés dans les deux laboratoires de recherche (13), divisés en deux groupes de trois. Ils sont stationnés derrière des bureaux et paillasse, bénéficiant d'un couvert partiel, et attendent en position de *vigilance*. Les portes qui mènent aux laboratoires ne sont pas verrouillées et dès qu'un PJ réalise une action de mouvement dans leur ligne de mire, ils tirent immédiatement.

Stratégie : À moins que cela ne les mette en danger, les AX51 utilisent leurs grenades à plasma le plus vite possible, puis tentent toujours de rester à couvert tout en tirant sur les PJ. Ils combattent jusqu'à la mort.

15. Réacteur géothermique : Cette appellation un peu trompeuse désigne en vérité une grande salle vide aux murs bardés de câbles et de consoles de contrôle, le réacteur se trouvant bien plus en profondeur, creusé à même la roche.

Lorsque les PJ l'atteignent, à bout de souffle après tant d'épreuve, ils sont accueillis par la pénombre. Soudain, un halo de lumière illumine le centre

de la pièce, révélant la silhouette immaculée du commandant Peng Ma. Il se masse le bras gauche après avoir fait tomber quelque chose au sol, vraisemblablement une sorte d'injecteur. Si quelqu'un tente de s'en prendre à lui, il découvre que c'est en réalité un hologramme.

Sa voix résonne dans des hauts parleurs de mauvaise qualité : *"C'est dommage. J'aurais aimé vivre assez longtemps pour assister à la naissance de notre nouveau foyer. Mais je vais apprécier pleinement ces derniers instants*

(suite marge page précédente)

Les lieux, les adversaires, le compte à rebours, le contexte d'apocalypse imminente, tout doit vous mener à une maîtrise de jeu vers l'intensité dramatique. Le combat est là pour offrir des scènes mémorables, une fin de film à vos PJ et à vos joueurs. Ne lésinez pas sur les moyens !



Goliath

en suçant la pulpe de vos os..." Sans crier gare, son bras droit augmente considérablement de volume et devient boursoufflé, déchirant sa tunique. L'hologramme n'a pas le temps de capturer la suite de la mutation que la silhouette quitte le halo, s'élançant dans une direction inconnue.

Moins d'une seconde plus tard, l'énorme porte blindée à l'ouest vole en éclat, révélant la silhouette cauchemardesque d'un **béhémoth (Peng Ma)**.

Béhémoth



Stratégie : La créature ne fait pas dans la dentelle et attaque la première cible à portée, puis ne s'en prendra à la suivante qu'après lui avoir arraché la tête. Si le *soldat* accompagne toujours le groupe, il se jette en avant en hurlant "Courez ! Je le retiens !" Pour que son sacrifice prenne du sens, vous pouvez alors glisser ostentatoirement : "Il vous reste moins de 4 minutes avant l'arrivée de la tempête."

Secteur Omega

17. Projet Omega : Cette grande salle est couverte d'écrans suspendus, d'ordinateurs et de panneaux de contrôle. Le plus grand écran affiche un compte-à-rebours avant l'activation du canon, dont les chiffres rouges qui défilent sont autant de coups de poignard.

Système nerveux du canon ionique, elle servait jusqu'à présent à assurer ses réglages et réception de données. Une énorme puissance de calcul était nécessaire pour tenir compte d'une quantité effroyable de paramètres. Maintenant que la tempête est imminente, le canon est passée en mode autonome et toutes ces machines sont inutiles.

Cependant, l'imposant serveur à l'ouest de la pièce contient les plans et détails de conception du projet Omega. C'est l'objectif des PJ. Une tâche enfantine s'il n'y avait pas sur le chemin les trois autres commandants en train d'achever leur mutation pour devenir des **béhémoths (Manendra, Carpenter et Iramen)** !

Stratégie : Les PJ disposent d'un premier tour d'action avant de lancer l'initiative, les *béhémoths* étant en train d'achever leur métamorphose. Ces derniers feront leur possible pour

les empêcher d'atteindre le serveur. Cependant, ayant perdu l'esprit suite à la transformation, ils perdent rapidement cet objectif de vue : lorsqu'ils doivent agir, lancez un dé ; sur un résultat pair, le *béhémoth* cherche à protéger le serveur ou à empêcher quiconque de passer la porte menant au canon ; sur un résultat impair, il se concentre sur toute cible l'ayant blessé au tour précédent.

Insistez sur le temps qui passe, les secondes qui s'égrènent et l'imminence de l'apocalypse. Il n'est pas nécessaire de remporter le combat, il suffit simplement de télécharger les données dans les armures, qui seront immédiatement retransmises à l'OVNI, puis aux bases.

Pour ce faire, il faut se connecter au serveur en se plaçant sur une case adjacente et en réussissant un **test d'INT informatique** **difficulté 15** au prix d'une action de mouvement. La transmission commence immédiatement et il faut **cinq tours** pour télécharger l'intégralité des données. Un nouveau test doit être réalisé à chaque tour mais si le PJ est blessé pendant la manœuvre, il ajoute **la moitié des DM subis à la difficulté du test**. Un seul PJ par tour peut tenter de se connecter.

18. Canon ionique : Le canon ionique ressemble à une énorme bobine creuse de presque 15 mètres de haut, parcourues d'arc électrique au fur et à mesure que l'énergie afflue. Construit dans des matériaux résistants, il est cependant possible de l'endommager suffisamment pour empêcher l'émission de l'impulsion ionique à l'aide d'au moins deux explosifs plasmatisés.

19. Réacteur de fusion à froid : Bijoux de technologie, le réacteur reste une machine sensible. Le moindre dysfonctionnement majeur pourrait déclencher une explosion nucléaire d'une puissance terrifiante, capable de souffler l'intégralité de la base en une fraction de seconde.

Fin(s) ?

Il y a plusieurs façons de conclure cette campagne, en fonction des actions de vos PJ, de leurs réussites mais surtout de vos attentes. Vont-ils réussir à vaincre l'adversité dans la base sous-marine ? Vont-ils se plier à la volonté pragmatique du *dernier né* et laisser le monde périr ? Vont-ils refuser cette funeste destinée et prendre le risque de réécrire l'Histoire, défier les lois de l'espace et du temps ? Pour quelles conséquences ?

Nous vous proposons trois fins, plus ou moins ouvertes et plus ou moins optimistes. N'hésitez pas à vous en inspirer pour proposer votre propre dénouement selon votre conception et ce que vous percevez des attentes de votre table.

Une nouvelle boucle

Condition : Les PJ n'ont pas réussi à télécharger les données avant l'arrivée de la tempête. Le cataclysme a eu lieu, la Terre est ravagée et l'Humanité est presque éteinte. Des survivants ont réussi à atteindre les ruines d'une base perdue en plein cœur de l'Afrique, dont l'étude des équipements – aussi mystérieux que révolutionnaires – attise l'espoir. Bientôt, le premier saut dans le temps sera possible. Une nouvelle boucle commence... Mais la boucle des PJ n'a pas fait avancer la cause.

Quelque part, dans un souterrain obscur. Un homme marche avec difficulté. Chaque pas lui coûte.

Sa respiration est sifflante, et pourtant une rage de vivre continue de danser au fond de ses yeux fatigués et ternes. Depuis combien de temps n'a-t-il pas vu la lumière du soleil ?

Il saisit une chaise usée et s'écroule dans un rôle de soulagement. Il inspire quelques secondes, la tête en arrière, cherchant à reprendre son souffle. L'air vicié qui emplit ses poumons a été recyclé

APOCALYPSE NOW

Le *Dernier né* a longuement insisté sur la nécessité de laisser la tempête balayer la planète, avec des arguments alarmants implacables. Vos PJ ont-ils été convaincus ?

Et pourtant, lorsque vos PJ verront le compte-à-rebours, peut-être penseront-ils à leurs proches ? À leur famille ? Toutes ces personnes à qui ils ont fait leurs adieux, dont les vies seront fauchées s'ils suivent les recommandations du dernier homme venu du futur ? Seront-ils vraiment capables de les laisser mourir sans rien faire ?

Au cœur de la bataille, face aux *béhémoths*, alors que les données se téléchargent dans les armures, n'hésitez pas à instiller le doute, si nécessaire. À faire s'attarder les regards sur la porte menant au canon ionique. Qui a décrété que le destin ne pouvait être réécrit ?



tant de fois qu'il a une texture artificielle, comme si chaque atome avait été éclaté puis recomposé des millions de fois. Pris d'une soudaine lassitude, il ouvre la paume de sa main droite où se déplie délicatement une vieille photo usée. Les visages inconnus qui y sourient se sont tous éteints depuis longtemps. Il serait si facile de fermer les yeux. De les rejoindre enfin.

Non. Il s'est fait une promesse. Même s'il doit s'en faire saigner la gorge, il continuera à souffler sur les braises de l'espoir. Jusqu'au bout. Jusqu'à la fin.

Il lève la tête et contemple dans la pénombre un grand sarcophage de verre. La poussière n'enlève pas une splendeur certaine à ce dispositif. À l'intérieur repose "son" espoir, son semblable, son futur, attendant son heure. Sa main gauche porte à ses lèvres une sorte de microphone. Il tousse quelques instants, tentant tant bien que mal d'éclaircir sa voix rocailleuse. Une seconde ou deux, le temps de trouver l'inspiration. Puis il se lance.

"Nous ne savons pas exactement comment tout cela a commencé. Je ne le saurais jamais. Ce sera à toi de faire cette découverte. Et je sais que tu y parviendras, car aujourd'hui nous avons enfin réussi l'impossible. Nous avons ouvert une brèche stable à travers le temps. Nous allons pouvoir retourner dans le passé. Avant cet enfer. Pour donner un avenir à ce monde."

"J'aurais aimé vivre cette aventure. Voir le soleil, sentir le vent. Mais mon heure est venue. Avant cela, il me reste une tâche à accomplir. Je dois te léguer mon savoir. Mon héritage. Souviens-toi de moi, de nous tous. Et fais en sorte que notre lutte ne soit pas vaine."

La résistance est en marche

Condition : Les PJ ont réussi à transmettre les plans du canon ionique juste avant que frappe la tempête, mais

l'apocalypse a bien eu lieu. Cependant, la réussite de la mission ouvre de nouvelles perspectives. Le début d'une nouvelle aventure ?

Vous vous réveillez en sursaut, complètement désorienté. Vous vous débâtez en cherchant à reprendre votre souffle. Comment peut-on oublier de respirer ? Trempé de votre propre sueur, vous finissez par tomber du lit. Le choc éveille quelque chose en vous tandis que l'oxygène afflue enfin dans vos poumons. Votre cerveau s'éclaircit. Vous sentez presque vos synapses se connecter, émerveillé par la beauté de cette réaction biologique si banale.

Alors que vous vous calmez lentement, les questions affluent par dizaines. Vous cherchez vainement à resituer vos derniers souvenirs. Vous partiez au combat pour réaliser quelque chose de très important... une mission dont vous ne deviez pas revenir vivant. Pourtant... Pourtant, vous êtes là ? Vous ne devriez pas être là. Vous devriez être... mort ?

"Vous avez raison." Vos oreilles n'ont pas entendu cette voix et pourtant, elle s'est gravée au plus profond de votre cerveau. Comme si on l'y avait fait entrer de force.

Vous balayez la pièce du regard, à la recherche de l'intrus. Il fait si sombre...

"La lumière vous brûlerait les rétines. Vous n'êtes pas encore prêt. Mais si vous avez besoin de me voir, je suis là..." La silhouette apparaît directement dans votre esprit, encore une fois. Une grande silhouette, filiforme, à la peau grise, au crâne immense et démesuré. De grands yeux si noirs. Si froids.

Vous cherchez à parler mais vos cordes vocales refusent de vibrer.

"Ne vous inquiétez pas. Tout ceci vous reviendra en temps voulu. Vous n'êtes sorti de cuve que depuis peu."

De cuve... ? Votre sang ne fait qu'un tour. Progressivement, les pièces s'assemblent pour former une vérité que vous refusez d'admettre...

"Et pourtant, vous avez raison. Vous êtes une copie. Une copie unique, issue de quelques cellules prélevées juste avant votre dernière mission, et habitée de tous les souvenirs que j'ai réussi à déverser dans cette coquille vide."

"L'apocalypse a eu lieu. La Terre telle que vous l'aviez connue n'est plus. Les Autres dominant la planète."

"Mais vous avez réussi."

Le commandeur se retire doucement.

"Je vous laisse le temps nécessaire pour vous reposer. Mais relevez-vous, il y a hors de cette pièce un peuple à mener et un monde à reconstruire. Un monde qui a besoin de vous."

Effacer et tout recommencer

Condition : Les PJ ont empêché d'une manière ou d'une autre l'apocalypse. Cette conclusion s'adresse finalement aux corbeaux ayant vécu le premier scénario de la campagne. Ils vivent désormais dans un présent où l'invasion ET n'a pas lieu. Ou en tout cas pas maintenant. Viendra-t-elle un jour ? Les Autres sont-ils quand même présents sur Terre ? Préparent-ils toujours un plan de colonisation de la planète et d'extermination des autres formes de vie sur la planète ? Beaucoup de questions en suspens...

Vous ressentez comme une impression de flottement. Intrigué, vous portez un regard au verre que vous tenez entre les mains, et manquez de le lâcher. Les sons se mélangent et tardent à retrouver une cohérence. Finalement, les notes s'alignent de nouveau – ou est-ce votre cerveau qui a enfin réussi à percer les brumes de la fatigue. Vous avez la sensation de retrouver le contrôle de vos sens. Avec un peu de chance, votre interlocuteur n'a peut-être pas remarqué votre moment d'égarement ?

La soirée est agréable. La nourriture est délicieuse. L'orchestre de jazz, talentueux. Quant au décor... cet hôtel de luxe a mis les petits plats dans les grands pour le dernier gala démocrate avant la tenue des élections présidentielles. D'ailleurs, la sénatrice vient tout juste de se joindre au convive.

Une soirée parfaite.

Mais alors pourquoi ? Pourquoi sentez-vous votre cœur s'emballer, graduellement ?

Pourquoi ressentez-vous ce besoin oppressant de toujours scruter l'horloge, comme si votre subconscient redoutait quelque chose ? 21h48. De plus en plus fort. 21h53. Quelque chose va se produire. Comment pourriez-vous le savoir ? Comment pourriez-vous en être si sûr ? 21h59.

Soudain un son brutal vous fait sursauter. Vous vous retournez vivement, prêt à faire face au danger... Mais ce n'est qu'un magnum de champagne qui vient d'être sabré.

Le long soupir de soulagement qui s'échappe de votre poitrine vous fait oublier immédiatement le léger sentiment de honte qui aurait pu vous envahir face à votre attitude absurde.

La soirée est agréable. Rien ne pourra la gâcher.

C'est alors que vous êtes bousculé, sans violence. L'individu s'excuse à peine et s'éloigne dans la foule. Vous n'avez pas le temps de voir son visage. Vous auriez pu décider de ne pas y prêter attention, si vous n'aviez senti quelque chose dans votre poche. Une petite feuille de papier, qui ne s'y trouvait pas quelques instants auparavant.

Vos palpitations irrationnelles reprennent tandis que vous dépliez le billet. Le temps semble se figer alors que vous lisez ces mots... écrits de votre main... "N'oublie jamais."

UN DÉCOR DE JEU OFFICIEL POUR ABSTRACT DONJON

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

Imaginez la Forêt-Noire à l'époque des frères Grimm. Une forêt inquiétante, peuplée d'individus superstitieux et de créatures monstrueuses. Des villages si reculés que la modernité ne s'y est pas encore rendue. Des lieux mystérieux où les contes sont tout sauf des récits imaginaires pour les enfants... Bref, l'endroit parfait pour vivre des aventures.

► Il était une fois

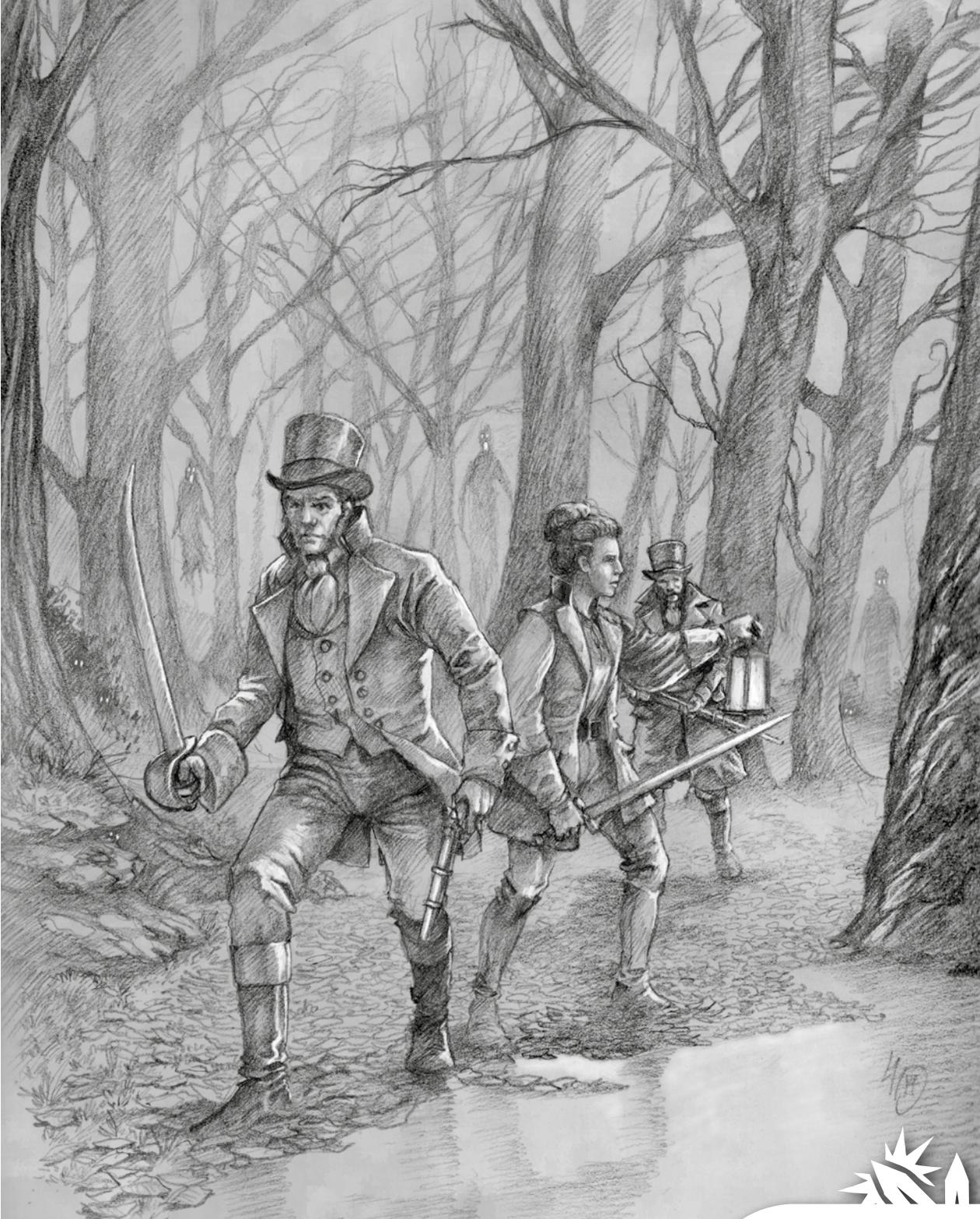
Nous sommes en 1810. La Grande Armée napoléonienne a piétiné l'Europe sous sa botte. Pour échapper à l'envahisseur français, de nombreux allemands se sont réfugiés au cœur de la Forêt-Noire, un massif forestier inquiétant dont la mauvaise réputation tient à l'écart la soldatesque impériale. Mais ces villages isolés sont loin d'être des lieux de vie paisibles : l'antique forêt est hantée par de vieilles croyances. Des histoires que l'on se raconte à demi-mots de peur d'attirer le mauvais œil sur soi. Ici, les hurlements des loups lors de la pleine lune peuvent vous rendre fou. Les fées y kidnappent encore des bébés pour les emporter dans leur lointain royaume. Personne n'est à l'abri d'une mauvaise rencontre.

C'est dans ce décor qui mêle horreur gothique et légendes d'antan que nos héros vont évoluer. Eux-mêmes liés à ces contes (voir le scénario page 210), ils patrouillent à leur manière dans la Forêt-Noire pour lutter contre les créatures fabuleuses qui menacent les honnêtes gens qui essaient de mener une vie paisible dans cette forêt.

Les contes grimés

Les frères Grimm n'ont rien inventé : ils collectionnaient et traduisaient des histoires maintes fois répétées, déformées, amplifiées. Pour les rendre plus socialement acceptables aux yeux du lecteur, ils optaient souvent pour une fin morale, mais les véritables faits qui inspiraient ces récits ne se terminaient pas toujours de belle manière. Ces intrigues s'articulaient autour de principes très codifiés (de nos jours, on parlerait de *tropes*) :

- Le temps est subjectif. Le héros pense qu'une scène dure 3 heures, mais en fait ce sont 3 jours ou 3 années qui passent.
- La frontière entre nature et culture est perméable. Certains animaux parlent (ce qui n'étonne d'ailleurs personne).
- Ce qui se passe dans dans la forêts échappe au regard de Dieu. La frondaison des arbres cache à son regard les actions des hommes (certains prétendent qu'il aurait préféré détourner les yeux).
- Un vœu se retourne régulièrement contre la personne qui l'a prononcé. →



Les PJ seront-ils des chasseurs de monstres dans des forêts maudites ?



- Les apparences ne sont pas trompeuses. La beauté est noble, et la laideur est invariablement synonyme d'une âme corrompue.
- Variation de la règle précédente, l'intelligence d'un individu est inversement proportionnelle à sa taille (et donc les nains sont sagaces là où les géants sont forcément stupides).
- Les classes sociales ne sont pas figées. Les servantes et les princesses passent leur temps à inverser leur rôle.

Ces règles tacites sont désormais tellement ancrées en nous qu'elles nous semblent couler de source. La demoiselle est forcément en détresse. La marâtre est nécessairement une personne sadique. Les pauvres font évidemment trop d'enfants puis sont incapables de les nourrir. Eh bien il est l'heure d'embrasser ces stéréotypes et d'en jouer. C'est le genre d'univers de jeu où le conseiller du roi qui complotte contre lui peut s'appeler "*Langue-de-Serpent*" sans que ça n'éveille les soupçons de personne.

À la Supernatural

Ça n'a rien à voir avec la série télévisée *Supernatural* : les frères Winchester errent aux États-Unis et tombent invariablement sur une petite ville américaine bien tranquille en apparence mais qui en fait cache un terrible secret lié au monstre de la semaine. Alors que dans **Les Péchés du Père**, les héros musardent dans la Forêt-Noire et découvrent un petit village allemand bien paisible au premier abord, sauf qu'en fait, un monstre (différent chaque semaine) menace les villageois. Ce n'est pas du tout la même chose.

Toutefois, pour vous aider à imaginer ces communautés isolées qui vivent sous le joug de hideuses enti-

tés, voici plusieurs tables aléatoires permettant de donner vie à ce décor.

La caractéristique principale du village

- Des charbonniers hirsutes et sales vivant dans la misère.
- Des étangs artificiels où l'on alterne élevage des carpes et culture du maïs.
- Un marché des animaux sous des halles et un abattoir à ciel ouvert.
- Une garnison militaire française nouvellement implantée.
- Un village abandonné il y a 20 ans avec de rares habitants.
- Une communauté entièrement bâtie autour d'une mine.
- Une obscure destination de pèlerinage.
- Un chantier ambitieux qui nécessite de détruire de vieilles mesures.
- Le village est construit autour d'anciennes ruines.
- Un gouffre sans fond au centre du village.
- Une brasserie qui fait vivre tous les villageois.
- Des maisons sur pilotis au milieu des marécages.
- Des habitats troglodytes au flanc d'une colline.
- Un village marchand au carrefour de deux routes royales.
- Des habitants déplacés de force de leur ancien village.
- Un village nouvellement fondé.
- Un château sur motte au centre du village.
- Des maisons dont le toit est recouvert d'herbe.
- Un pont sépare le village en deux.
- Un arbre démesuré occupe la place centrale.

Ce qui cloche dans la communauté

- Les habitants organisent de fréquents bûchers.
- Une épidémie de peste décime leurs rangs.
- Les habitants refusent catégoriquement de payer les taxes.
- Les familles contestent la conscription.
- Une hérésie est bien implantée chez les croyants.
- Il n'y a pas assez de femmes célibataires à marier.
- Les hommes valides du village sont partis depuis longtemps.
- La population est victime de crises de folie.
- Des routiers pillent régulièrement le village.
- Aucun enfant n'est né au village depuis plusieurs années.
- Le village est peuplé uniquement d'enfants perdus.
- Le mauvais temps s'acharne sur le village depuis longtemps.
- Ils parlent un patois incompréhensible par des étrangers.
- La musique est totalement prohibée dans le village.
- Les livres y sont considérés comme une invention diabolique.
- Ils utilisent un calendrier et une liturgie des heures bien à eux.
- L'or et l'argent y sont totalement tabous.
- Les Français y sont attendus comme des sauveurs.
- Ils sacrifient régulièrement quelqu'un pour se protéger.
- Ils sont persuadés d'être le dernier village résistant encore et toujours aux Français.

Le chef du village

- Un noble qui vient d'hériter du village.
- Un prêtre venu réaffirmer la foi locale.
- L'Ancien, qui n'est plus capable de parler depuis des années.
- Un triumvirat dont les membres sont en conflit larvé.
- Un ancien coupe-jarret à qui on a donné une seconde chance.
- Un affabulateur qui dupe tout le monde.
- Une jeune femme qui a des visions.
- Un prince en exil qui n'a pas le droit de sortir de la forêt.
- Aucun, ils votent sur toutes les décisions à prendre. Toutes.
- Une truie douée de parole.
- Un enfant, qu'ils pensent tous être la réincarnation du précédent chef.
- Un pleutre qui refuse de prendre la moindre décision.
- Un intransigeant qui a le don pour se mettre tout le monde à dos.
- Un évêque prompt à l'excommunication (des gens, des animaux).
- Une girouette qui est toujours de l'avis du dernier qui a parlé.
- Le pire des chefs possibles : un maudit Français !
- Un ermite qui voudrait bien que les villageois lui foutent la paix.
- Une rebouteuse aux recettes farfelues mais efficaces.
- Un moine défroqué qui profite grassement de la bêtise générale.
- Un quelconque bâtard du roi à qui son ascendance lui est montée à la tête.



Une sous-intrigue

- Un messenger rapporte la mort du roi.
- Un hors-la-loi se cache dans le village.
- Deux familles sont en conflit suite à un mariage annulé à la dernière minute.
- Un procès en cours fait trembler tout le monde.
- Un villageois revient d'un voyage, mais n'est plus le même.
- Les enfants du village sont agités de mouvements incontrôlés et parlent une langue inconnue.
- Des nouveau-nés s'exprimant en latin tout juste sortis du ventre de leur mère.
- Un concours agricole de la plus grosse courge obsède les habitants.
- Carnaval dans le village. Les personnes sont masquées, les identités difficiles à définir.
- La laine de tous les moutons du village a été tondue. Personne ne sait par qui.
- Les Français ont décidé d'acculturer les Allemands à leur horrible cuisine (et notamment la consommation de grenouilles et d'escargots).
- C'est la veillée funèbre d'un drapier dont l'héritage intéresse de nombreux villageois.
- Le Carême est strict : les héros n'ont pas le droit de manger à leur faim.
- Une chouette a été nuitamment clouée sur la porte de trois villageois que rien ne relie *a priori*.
- Une tombe du cimetière a été déterrée pendant la nuit.
- Une nouvelle tombe est apparue dans le cimetière pendant la nuit. Le fossoyeur ne l'a pas creusée.

- La bible en latin de l'église a été remplacée par une bible en français.
- Un soldat français complètement perdu débarque au village.
- Un carrosse vide termine sa course sur la place du village. Les chevaux sont épuisés.
- La cloche du village le plus proche se met à sonner, sonner, sonner, sans s'arrêter.

Une complication dramatique

- Un héros rencontre son jumeau dans le village.
- Dans le village se trouve la/le fiancé/e d'un des héros ; Saul Merkava et l'un de ses amis d'enfance ont décidé d'unir leurs rejetons.
- Un villageois moribond demande à un héros sur son lit de mort d'accomplir quelque chose de très personnel.
- Un avis de recherche avec le portrait d'un héros promet beaucoup d'or pour sa capture.
- Un villageois demande de l'aide à un héros pour s'échapper du village.
- Un villageois trahi par Saul Merkava essaye de se venger sur un héros.
- Un autre chasseur de monstre se présente pour rivaliser avec les héros.
- Un gamin que Saul Merkava a refusé de prendre sous son aile exprime sa rancune en ciblant les héros.
- Un villageois devient complètement obsédé par l'un des héros.
- La nature monstrueuse d'un héros commence à prendre le dessus.
- Parce qu'il est devenu trop humain, les pouvoirs du héros s'atrophient.

Listes de prénoms et de noms typiques

Jet	Prénom masculin	Prénom féminin	Nom de famille
1	Hermann	Anneliese	Krämer (épicier)
2	Franz	Verena	Schäfer (berger)
3	Mathias	Sigried	Schumacher (cordonnier)
4	Heinz	Cacilia	Hoffmann (fermier)
5	Bernhard	Otilie	Ackermann (laboureur)
6	Horst	Ute	Koch (cuisinier)
7	Kurt	Minna	Müller (meunier)
8	Volker	Ise	Schneider (tailleur)
9	Erich	Irmgard	Bauer (agriculteur)
10	Steffen	Lisbeth	Weber (tisserand)
11	Helmut	Hannelore	Kauffmann (marchand)
12	Walther	Wilhelmina	Schreiber (écrivain)
13	Dieter	Liesel	Becker (boulangier)
14	Fritz	Lotte	Meyer (métayer)
15	Lorenz	Hiltrude	Jäger (chasseur)
16	Heinrich	Madchen	Wagner (charron)
17	Reinhold	Brunhilde	Fischer (pêcheur)
18	Gunther	Adelheid	Keller (cellier)
19	Rainer	Helga	Pfeiffer (joueur de fifre)
20	Klaus	Isolde	Baumann (fermier)

- Les villageois admiratifs demandent à un héros de devenir leur chef et donc de s'installer au village.
- Un gamin enthousiaste mais maladroit tient absolument à suivre et aider les héros au mépris du danger.
- Sans le savoir, un héros réalise une prophétie locale et est dès lors considéré comme un saint homme.
- Un baladin s'inspire des aventures des héros pour ses spectacles, leur "légende" les précède donc.
- Un villageois refuse de croire les héros et prétend haut et fort que ce sont des arnaqueurs.
- Un autre fils de monstre essaye de convaincre un héros que Saul Merkava n'était pas celui que tout le monde croit.
- Une villageoise prétend que son enfant est celui de Saul Merkava.
- L'un des villageois est le dernier survivant d'un autre village qui a été détruit par le monstre qui a engendré le héros.
- Les villageois soutiennent que Saul Merkava est mort dans leur village il y a plusieurs années et qu'il a été enterré dans leur cimetière. →

Géant

Utiliser les caractéristiques de **Géants des collines**, p. 96 du livre *Abstract Donjon*

Prince cannibale

3D + (3 par héros)

Attaques :

- 2 Tailler en pièces -3 Force ou Dextérité à tous les héros.
- 1 Borborygmes effrayants -1 Sagesse à tous les héros.
- Morsure -2 Force ou Dextérité

La vieille aux sucres d'orge

3D + (3 par héros)

Attaques :

- 4 Transformation animale*
- 2 Force ou Dextérité à tous les héros
- 3 Aura terrifiante -3 Sagesse à tous les héros
- 2 Malédiction -1 Sagesse ou Intelligence à tous les héros.
- 1 Bâton -2 Force ou Dextérité à 2 héros.
- Morsure -2 Force ou Dextérité

*Spécial : À chaque tour, une partie du corps des héros prend l'apparence de celle d'un cochon. Seule la mort de la sorcière peut lever le sort.

Cochon de combat

2D

Attaque : Morsure -2 Force ou Dextérité

Résistance : Force

Vulnérabilité : Sagesse

Bestiaire

Note : outre la description de certaines créatures emblématiques de la forêt, ce bestiaire relate les pérégrinations d'un chevalier félon et de la princesse enlevée. L'ordre dans lequel les événements sont présentés n'impose aucunement de rencontrer les créatures dans cet ordre précis (bien au contraire !).

Les trois géants

Ce n'est pas parce qu'on est un géant que l'on est forcément illettré ou demeuré. Trois géants (un tout petit peu) plus malins que les autres ont monté un stratagème pour faire venir leurs victimes à eux et s'épargner ainsi la peine de leur courir après : ils ont écrit des lettres d'appel au secours censément écrites de la main de la princesse disparue. Certes, l'écriture est malhabile et l'orthographe incertaine, mais princes et chevaliers n'en arrivent pas moins en nombre au pied de cette tour sans d'autre accès qu'une haute fenêtre d'où dépasse une très longue tresse de cheveux blonds. Rares sont les aventuriers à s'inquiéter des armures vides entassées au pied des murs. Cependant, une fois arrivés en haut de la tour, la découverte des têtes de géants dépassant des frondaisons et épiant l'édifice nuit et jour les a gardés de tenter de redescendre à terre.

Mais s'il n'y a pas de porte d'entrée, comment les géants se débrouillent-ils pour s'emparer des nobles prisonniers me demanderez-vous ? Ma foi, ils se posent la même question.

Macabre découverte à l'intérieur de la tour si les héros y pénètrent : l'un des princes y a survécu en se nourrissant des comparses arrivés un à un dans la fortification.

Sur la piste de la princesse : Une question vous taraude, avouez-le. Comment diable ces géants ont-ils eu

l'idée de cette tresse ? Ils ne l'ont pas eu eux-mêmes, il faut l'avouer. Ils la tiennent d'un chevalier escortant une princesse (bâillonnée et ligotée mais cela n'étonna guère les géants) qu'ils étaient sur le point de dévorer. Ce chevalier proposa, contre sa vie et celle de la princesse, un habile plan pour s'emparer de nombreuses autres victimes sans avoir à fournir un seul effort. Il suffisait pour cela d'accrocher la tresse de la princesse à la dernière fenêtre d'une tour avoisinante. Alors que les géants étaient montés sur les épaules les uns des autres, le chevalier félon s'enfuit, les laissant gros-jean comme devant.

Les changepeaux

Des loups dans une peau humaine. Littéralement. Ces loups s'attaquent à des victimes isolées et dérobent leurs richesses et surtout leur peau, qu'ils endossent pour s'immiscer ensuite parmi les humains. Habiles et malignes créatures, les changepeaux peuvent se faire passer pour humains, tant qu'on ne s'attarde pas trop sur leurs moeurs (ils ont un goût immodéré pour la viande crue et saignante, prélevée de préférence sur une proie encore vivante) et, surtout, tant que leur costume de peau est encore intègre. Une seule coupure et c'est tout une touffe de poils qui s'échappe de l'ouverture.

Sur la piste de la princesse : À la recherche d'une fillette portant un petit pot de beurre ou une bouteille de vin à travers la forêt, les changepeaux tombèrent nez à truffe avec un chevalier escortant une princesse ligotée. Ni une ni deux, les loups les attaquèrent et convinrent de revendre le chevalier à une sorcière et de conserver la princesse par devers eux pour la manger. La vente conclue, alors qu'ils se pourléchaient les babines à l'idée de déguster la princesse, ils furent attaqués par un

bûcheron. Ils ont juste eu le temps de s'enfuir et ne savent rien du sort de la princesse.

La vieille aux sucres d'orge et au pain d'épices

Les villageois sont nombreux à vouloir quitter la région, mais la traversée de la forêt est périlleuse. Une vieille rebouteuse qui vit au plus profond des bois fait office de passeuse. Un brin originale, la vieille, mais du genre sympa, qui donne des sucres d'orge aux enfants. Elle prend contact avec les familles lors des foires, quand elle vient vendre ses cochons.

Bien évidemment, la vieille cache un truc pas très net. En l'occurrence son penchant pour la chair humaine. Les familles qu'elle escorte n'arrivent jamais à bon port : les enfants sont enfermés dans des cages, les adultes sont changés en cochons et donnés à manger aux enfants pour les engraisser.

Sur les traces de la princesse : La sorcière occise, tous les cochons se transforment qui en villageoise, qui en villageois. La liesse est générale. L'un des rescapés fait grise mine cependant. C'est un chevalier que les héros croiseront régulièrement à l'avenir, cherchant sa fille (qu'il ne nomme pas, et dont les conditions de la disparition sont nébuleuses) dans les villages des environs. Tout juste lâchera-t-il qu'il a été attaqué par des loups avant d'être livré à la sorcière.

Le nain de la Montagne de verre

Ne réprimandez jamais un enfant en utilisant des comparaisons animalières en présence du Nain de la Montagne de verre. Qu'il entende qu'un marmot est lent comme un escargot ou qu'il a une cervelle de moineau, et il le changera immédiatement en l'animal en question !

L'enfant transformé est aussitôt enlevé. Toute sa ménagerie est séquestrée au plus profond d'une montagne de verre. Une porte y donne accès et s'ouvre seulement si l'on sacrifie un doigt en le passant dans le trou de la serrure – un osselet ferait office de passe-partout. →



Le nain de la montagne verte

Le nain de la Montagne de verre

4D + (4 par héros)

Attaques :

4 Invisibilité -3 Force. Les dépenses de dés des héros sont diminuées de -1 tant qu'ils n'ont pas trouvé un moyen pour rendre le nain à nouveau visible. Ceci correspond à un obstacle 4D.

3 Alliés animaux. 2 alliés (1D chacun) entrent en scène pour combattre aux côtés du nain.

1 Paralysie -2 Dextérité. Le héros ne peut attaquer le nain au prochain tour.

Domination -2 Sagesse ou Intelligence.

Note : Le nain est toujours accompagné d'animaux (1D ou 2D) près à donner leur vie pour le défendre. Leur nombre est laissé à la discrétion du MJ.

La meute sanglante

2D + (2 par héros)

Attaques :

4 Attaque en meute : -2 Force ou Dextérité à tous les héros.

3 Morsure à la gorge : -2 Force et Dextérité à un héros.

2 Jappements sauvages : -1 Sagesse ou Intelligence à tous les héros.

1 Attaque aux mollets : -2 Force ou Dextérité à 2 héros.

Morsure : -1 Force ou Dextérité.



Konrad von Dunningen

2D + (2 par héros)

Attaques :

4 Sonner l'hallali : -2 Force ou Dextérité à tous les héros.

3 Décharge de tromblon :

-2 Force et Dextérité à un héros.

2 Taïaut, taïaut, taïaut ! :

-1 Sagesse ou Intelligence à tous les héros.

1 Piétinement de cheval : -2

Force ou Dextérité à 2 héros.

Fusil : -1 Force ou Dextérité.

Le Grand Cerf

2D + (2 par héros)

Défenses* :

4 Le forlonger (il augmente la distance entre lui et la meute) : -2 Force ou Dextérité à tous les héros.

3 Le hourvari (il ruse pour que l'équipage fasse des erreurs) : -2 Sagesse et Intelligence à un héros.

2 Le passage d'eau (il traverse une rivière pour perdre les chiens) : -1 Sagesse ou Intelligence à tous les héros.

1 Le change (il se mêle à d'autres animaux pour cacher son odeur) : -2 Sagesse ou Intelligence à 2 héros.

Bond : -1 Force ou Dextérité.

* Défenses et non Attaques, car le Grand Cerf ne fait que fuir et s'esquiver. Si les héros veulent le rattraper, ils doivent l'épuiser et se montrer plus malins que lui.

Il ne se bat jamais.

Sur la piste de la princesse : Parmi les enfants que les héros sauveront se trouve la fille d'un homme très riche qui, au gré de ses voyages d'affaires pour le compte des Français, a acheté pour une pièce d'or une souillon amnésique à un bûcheron.

La grande vénerie

Konrad von Dunningen dispose du plus grand des équipages de chasse à courre de la région. Sa meute infatigable jappe et poursuit sa proie sur des lieues. On dit qu'aucune proie n'a jamais pu échapper à ses chiens. Enfin si, il y a bien ce cerf aux larges andouillers qui le nargue depuis des années. C'est un animal majestueux, au port altier, que Konrad von Dunningen n'a jamais pu voir de ses propres yeux tant la bête est mystérieuse. Car cette créature insaisissable, c'est bien évidemment lui-même : le jour, il est ce noble allemand obsédé par le noble art de la chasse, mais la nuit, il se transforme en un grandiose cervidé qui doit échapper à ses propres chiens. La faute à une malédiction féérique quand Konrad sonna l'hallali sur une sidhe de la cour Seelie.

À chaque fois qu'il croise un témoin ayant vu le grand cerf, Konrad enrage, le fait dévorer par ses chiens et repart de plus belle à l'assaut. Car le noble allemand est persuadé que nourrir son équipage avec de la viande humaine donne un coup de fouet salutaire à ses chiens afin qu'ils finissent par rattraper cette proie fugace. Il ne fait vraiment pas bon croiser la meute sanglante dans les bois, encore moins prétendre avoir vu un grand cerf baguenauder.

S'il devait être occis sous sa forme de cerf, le corps de Konrad von Dunningen redeviendrait humain.

Sur la piste de la princesse : Lassé de parcourir les bois sans confort,

von Dunningen a croisé la princesse perdue dans les bois et en a fait sa servante. Maltraitée et abusée, elle a fini par fuir en emportant avec elle le fusil de précision du grand chasseur.

Le puits aux âmes

C'est une maison abandonnée, dont la toiture est vermoulue, le plancher disjoint, les murs couverts de salpêtre... Un arbre a commencé à pousser dans la pièce centrale, et ses racines tortueuses s'enfoncent dans la terre battue pour traverser une cave humide. On n'y mettrait normalement pas les pieds cependant, les nuits d'orage, c'est un abri tout ce qu'il y a de plus appréciable. On n'y est pas totalement au sec, mais ça fait du bien de pouvoir passer une nuit de sommeil correcte en se mettant à l'abri. Sauf que...

La maison appartenait autrefois à Magda Bärlocher, une faiseuse d'anges qui se débarrassait des fœtus en les jetant dans le puits de sa maison. Les âmes en peine stagnent au fond du puits depuis des années et resurgissent dès qu'elles sentent un être vivant s'approcher de la margelle. Elles prennent alors l'apparence d'un enfant perdu dans les bois. Elles racontent toujours la même histoire : leurs parents sont d'humbles forestiers qui n'ont pas les moyens de nourrir une bouche de plus. Alors leurs géniteurs sont venus jusqu'à la maison pour les abandonner. À écouter les âmes en peine, on pourrait croire qu'elles se nomment le Petit Poucet. Ce n'est que si les héros posent des questions (pourquoi cette maison en particulier ? Qui vivait-là ?) que l'histoire dérape dans le morbide : l'âme en peine raconte alors l'avortement de son point de vue et décrit Magda Bärlocher comme une sorcière infâme aux doigts crochus et à l'œil torve. Et bien sûr, quand l'adulte

comprend soudainement la nature du puits, les âmes en peine tentent de l'y noyer. Le pire, c'est que même si les héros arrivent à vaincre les âmes en peine, elles reviennent la nuit suivante. Le puits est bien trop puissant pour être détruit par la force.

Les âmes en peine ne peuvent connaître la paix qu'avec la mort de Magda Bärlocher. Si les héros posent des questions aux enfants qui hantent cette maison, ils peuvent apprendre qu'elle est partie il y a trente ans pour aller s'installer dans un village voisin. C'est devenu une femme très respectable, une mère aimante et maintenant une grand-mère un peu gâteuse, entourée d'une ribambelle d'enfants. Les héros auront du mal à reconnaître le monstre décrit par les âmes en peine. Ils pourraient être tentés de se dire que le temps fera bientôt son affaire, car l'ancienne faiseuse d'anges est au crépuscule de sa vie : c'est faux. Elle vampirise les enfants qui l'entourent. C'est à dessein qu'elle a produit une large famille et encouragé ses propres enfants à avoir une large descendance : elle bénéficie ainsi d'un large cheptel de victimes qui lui permet de lutter contre l'usure du temps.

Sur la piste de la princesse : Enceinte de Konrad von Dunningen, la princesse est venue frapper à la porte de Magda Bärlocher pour avorter.

Le retour de Merten Krieg

Un jour, Merten Krieg, le forgeron du village, n'a pas été en mesure de payer l'impôt. Au lieu de finir en prison, il a opté pour une peine alternative : s'engager dans l'armée. Il a laissé femme et enfants derrière lui et n'a pas donné de nouvelles

pendant 10 ans. C'est long, 10 ans. Quand il a fini par rentrer à la maison, ce fut pour découvrir que son Angela s'était remariée avec un autre. Ses enfants ne l'ont pas reconnu. Malaise. Contre toute attente, Merten ne s'en est pas formalisé : il a réouvert sa forge et repris une vie presque normale.

Depuis quelques temps, de nombreux accidents arrivent dans le village : des gens maladroits se blessent. Un bûcheron dont la hache rebondit sur un tronc et se plante dans sa jambe. Une scie mal accrochée qui tombe sur son propriétaire. Une épée qui a tendance à glisser des mains de son porteur... C'est l'hécatombe parmi les villageois. Le dernier en date, c'est un fer à cheval qui s'est décroché du sabot d'un cheval et a tué un passant qui se l'est pris en pleine tête.

Eh oui, le point commun de tous ces accidents, c'est qu'ils concernent des outils qui ont été fabriqués par Merten Krieg. Et à bien y regarder, les problèmes touchent tous ceux qui lui ont fait du tort : celui qui a officialisé sa mort, celui qui a autorisé son ex-femme à se remarier, celui qui a racheté ses vieux outils de forgeron pour une poignée de pièces...

Merten Krieg n'est effectivement plus le même : il a passé un contrat avec le diable. Il est désormais habité par un démon. D'ailleurs, il est possible de se rendre compte que quelque chose cloche : quand on ne le regarde pas faire, il manipule les morceaux de métal en fusion sans protection, insensible qu'il est au feu. Et en observant bien les outils incriminés, il est possible de voir de discrètes runes démoniaques gravées dans le métal.

Sur la piste de la princesse : La princesse est venue dans le village pour demander à Merten Krieg de lui forger des munitions spé- ➔

Les âmes en peine

3D + (3 par héros)

Attaques :

4 Lamentations : -2 Sagesse ou Intelligence à tous les héros.

3 Noyade dans le puits : -2 Force et Dextérité à un héros.

2 Cris stridents : -1 Sagesse ou Intelligence à tous les héros.

1 Câlins mortels : -2 Force ou Dextérité à un héros.

Dents pointus : -1 Force ou Dextérité

Magda Bärlocher

3D + (3 par héros)

Attaques :

4 Drain de vie : -2 Force ou Dextérité à tous les héros.

3 Décharge mentale : -2 Sagesse et Intelligence à un héros.

2 Frayeur : -1 Sagesse ou Intelligence à tous les héros.

1 Griffures : -2 Force ou Dextérité à un héros.

Doigts crochus : -1 Force ou Dextérité



La mort rôde au tournant...



ciales pour le fusil qu'elle a volé à Konrad von Dunningen.

Merten Krieg

4D + (4 par héros)

Attaques :

5 Mains incandescentes : -1 Force, Dextérité, Sagesse et Intelligence à un héros.

4 Pluie d'étincelles : -2 Force ou Dextérité à tous les héros.

3 Vision cauchemardesque : -2 Sagesse et Intelligence à un héros.

2 Forme démoniaque : -1 Sagesse ou Intelligence à tous les héros.

1 Griffes : -2 Force ou Dextérité à un héros.

Outils de forgeron : -1 Force ou Dextérité.

Le village où la Mort a été bannie

Ce village est tellement perdu dans la forêt que l'on raconte que la Mort elle-même n'est pas capable de le retrouver. Si bien que ses habitants ont cessé d'y mourir. Ça ne veut pas dire qu'ils cessent de vieillir pour autant : ils continuent de mener une vie normale, sauf qu'elle n'a pas de fin. Les malades souffrent, mais ils ne meurent pas de leur maladie.

En fait, ce sont les villageois qui sont les premiers à se plaindre de la situation : pour eux, ce qui devrait être une bénédiction s'est transformée en malédiction. Ils sont tous vieux, il n'y a plus d'enfant, plus personne dans le village n'est véritablement en état de faire les corvées. Certains sont incapables de cultiver ou s'occuper des bêtes pour se nourrir, alors ils sont constamment tiraillés par la faim, mais se réveillent le

lendemain pour vivre une autre journée de torture.

Ce miracle est dû à la présence en la chapelle du village d'un trésor religieux : la *reliquia ex ossibus* de Sankt Pankraz (les saints ossements de saint Pancrace). La sainteté de Pancrace est telle que la Mort est obligée de s'en tenir éloignée. La relique a atterri au village quand un marchand de reliques est passé par là. Il vendait tout un tas de restes tous plus authentiques les uns que les autres (dont le crâne de Jésus à 3 ans), mais les villageois n'avaient pas assez d'or pour acheter une relique de prestige. Ils se sont donc rabattus sur de simples ossements, qui étaient pourtant véridiques.

Obsédée par ce village qui échappe à son juste travail, la Mort rôde dans la région et cherche des moyens pour soustraire la relique aux villageois. Quand les héros arrivent dans le village, la Mort envoie tout d'abord des corbeaux pour voler les vieux os (et comme les animaux ne sont pas protégés par la relique, les héros peuvent les vaincre). La Mort passe ensuite à la vitesse supérieure en envoyant des loups pour faire le travail à sa place. Si ça ne suffit pas, la Mort réveille des morts-vivants dans le cimetière du village.

Les héros peuvent désamorcer la situation en déplaçant eux-mêmes les os, mais que vont-ils en faire ? Auront-ils l'audace de s'attaquer à la Mort ?

Sur la piste de la princesse : La princesse veut tuer la Mort en utilisant le fusil et les projectiles magiques.

Cédric Ferrand et Patrick Perret
Illustrations Laurent Miny

Les corbeaux

2D par héros

Les loups

Utiliser les caractéristiques p. 104 du livre *Abstract Donjon*

Les morts-vivants

Utiliser les caractéristiques du zombie, p. 116 du livre *Abstract Donjon*

La Mort*

6D + (6 par héros)

Attaques :

6 Absorption de la vie :
-1 Force, Dextérité, Sagesse et Intelligence à tous les héros.

5 Voir défiler sa vie devant ses yeux : -1 Force, Dextérité, Sagesse et Intelligence à un héros.

4 Tourbillon de la faux :
-2 Force ou Dextérité à tous les héros.

3 Visions mortelles :
-2 Sagesse et Intelligence à un héros.

2 Hurllements néfastes :
-1 Sagesse ou Intelligence à tous les héros.

1 Rayon exterminateur :
-2 Force ou Dextérité à un héros.

Faux : -1 Force ou Dextérité.
*Évidemment, la Mort n'est habituellement pas tuable, seule la présence de la relique explique qu'elle soit assez affaiblie pour être affrontée. Et même si elle est vaincue par les héros, c'est une victoire très temporaire, car la Mort revient toujours.





En quelques mots...

Suite au décès tragique de leur père adoptif, nos héros sont amenés à mener une enquête dans un village divisé suite aux manigances de deux créatures. Les PJ devront empêcher cette communauté désunie de s'entre-tuer tout en cherchant l'origine de cette folie collective.

Fiche technique

TYPE • Scénario enquête et action

PJ • PJ débutants

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

LES PÉCHÉS DU PÈRE

Ce scénario d'introduction pour le setting Promenons-nous dans les bois (page 198) débute dès la création de personnage et confronte les héros à un premier monstre alors qu'ils sont de passage dans un village comme les autres. Cette enquête est donc idéale pour découvrir ce décor de jeu et Abstract Donjon.

Introduction

L'histoire pour le MJ, la vérité sur Gewurztraminer

Le village est devenu le terrain de jeu de deux créatures antagonistes : une eschenfrau (une dryade) et une nixe (une ondine). Ce sont deux esprits particulièrement retors qui utilisent Gewurztraminer comme un jeu d'échecs. Elles prennent forme humaine et sèment le chaos parmi les habitants en jouant avec leurs nerfs. L'eschenfrau est particulièrement vicieuse avec les bûcherons qui déciment sa forêt pour fabriquer des tonneaux, tandis que la nixe s'acharne sur les marchands qui exploitent sa rivière à des fins mercantiles. Elles se jouent des habitants en usant de leurs pouvoirs magiques pour les monter les uns contre les autres. Oh, elles ne font pas ça uniquement pour passer le temps : celle qui réussira à faire en sorte que le village soit abandonné par ses habitants sera récompensée par Meister Hämmerlinge, le maître marteleur, un nain légendaire capable de forger des objets magiques.

Saul, chasseur de monstres et père des PJ, arrive sur place pour mener l'enquête et pour finir, devient bel et bien une victime de cet accès de méfiance généralisé. Il avait convoqué

de nuit les deux maires sur le pont pour avoir une explication avec eux et les deux hommes, manipulés par les deux esprits en compétition (voir *La vérité sur Gewurztraminer*, plus bas), n'ont pas supporté la laïus de Saul et l'ont frappé tous les deux en même temps. Ils ne mentent pas en s'accusant réciproquement : ce sont deux meurtriers.

Le contexte, l'étrange famille Merkava

Les époux Merkava forment un drôle de couple : tandis que Saul parcourt la Forêt-Noire en long, en large et en travers pour repousser les monstres qui se cachent à l'ombre des branches tortueuses de la forêt, Chamira reste quant à elle à la maison pour s'occuper d'une ribambelle de gamins. Car souvent, Saul revient de ses pérégrinations en tenant dans ses bras un bambin. Les voisins des Merkava, qui sont de mauvaises langues, disent que c'est parce qu'à chaque fois que Saul s'arrête dans un village, il ne peut s'empêcher de mettre enceinte une des villageoises. Et tout le monde trouve que Chamira a bien du courage d'élever les petits bâtards que son mari ramène sans honte.

Comme bien souvent dans la Forêt-Noire, la vérité est tout autre. Les enfants que Saul Merkava ramènent sont les filles et les garçons que des



Des traits monstrueux

Le plus simple pour gérer l'héritage monstrueux des héros, c'est d'utiliser un des traits de la création de personnage sous la forme "Fils de (nom du monstre)". Si le joueur décide d'investir 1D, c'est un héritage ténu. À 2D, les liens sont forts. À 3D, l'atavisme monstrueux est indéniable. Ainsi "Fille de la vouivre" ou bien "Fils du duergar" permet de gérer ça avec autant de flexibilité que le reste dans *Abstract Donjon*.

monstres ont eu avec des humains. Et après avoir exécuté leur géniteur, Saul a le plus souvent de l'empathie pour ces gamins qui n'ont pas demandé à naître. Conscient que leur part monstrueuse est une bombe à retardement, il préfère les prendre sous son aile pour leur montrer que leur humanité est leur héritage le plus précieux. Enfin, c'est ce qu'il se dit pour se donner bonne conscience. Plus prosaïquement, Saul a toujours su que seul, il finirait immanquablement par être submergé par les menaces qui peuplent la Forêt-Noire. Ces gamins adoptés, c'était l'assurance d'élever des renforts, une relève qui pourrait terminer le travail qu'il a débuté.

Les héros sont donc issus d'un croisement entre un humain et une créature. Peut-être que leur mère était une Haghetisse, une sorcière laide et malveillante. Peut-être est-ce un changelin, un bébé fée interverti avec un bébé humain. À moins qu'il n'ait été élevé par des fantômes dans un cimetière abandonnée. Toujours est-il qu'il ou elle a une apparence humaine mais que ses origines monstrueuses l'ont doté de pouvoirs surnaturels.

L'intro des PJ : création de personnage

Ce que tout le monde craignait a fini par arriver : Saul Merkava est mort. Et tandis que sa femme et ses héritiers sont réunis autour de son cercueil, Chamira attend que le rabbin s'éloigne pour de bon avant de prononcer une drôle d'oraison funèbre :

« Vous ne pouvez pas imaginer à quel point il vous aimait, les enfants. Quand il rentrait de ce qu'il appelait pudiquement "sa tournée", le plus souvent blessé et fatigué par trois

jours sans sommeil à traquer je-ne-sais-quoi dans une bourgade reculée, la première chose qu'il faisait en débarquant, c'était de me demander de vos nouvelles. Il me demandait "Lequel d'entre eux est le plus Fort ?" Alors je lui répondais : "C'est [nom du PJ qui veut avoir 4D en Force], tu le sais bien." Mais il insistait : "Et quel est le plus Dextre, à ton avis ?" Je lui répétais la même chose : "C'est [nom du PJ qui veut avoir 4D en Dexterité], pardi". Ça ne le satisfaisait pas pour autant : "Et le plus Sage, est-ce [nom du PJ qui veut avec 4D en Sagesse] ?" Je le rassurais comme je pouvais et anticipait sa dernière question : "Et oui, c'est bien [nom du PJ qui veut avoir 4D en Intelligence] le plus intelligent de tous."

Je me souviens parfaitement du jour où il vous a ramenés à la maison. Vous étiez bambins, mais on pouvait déjà voir que [nom du PJ] montrait déjà des signes de sa [nom du trait]. Nous savions l'un comme l'autre qu'en grandissant, [nom du PJ] allait montrer des signes de [nom du trait]. C'était écrit sur le front de [nom du PJ] qu'il deviendrait [nom du trait] avec l'âge. Quant à [nom du PJ], tout le monde savait qu'elle finirait par devenir [nom du trait], c'était évident.

Avant de partir pour de bon, il m'a demandé de répartir tout son équipement entre vous. C'est pourquoi [nom du PJ] porte son [nom du trésor], que [nom du PJ] hérite de son [nom du trésor] et que [nom du PJ] a la charge de son [nom du trésor]. »

La vengeance en guise d'héritage

Et tandis que Saul repose désormais en terre, Chamira leur répète à l'envi qu'il revient toujours aux fils et aux filles de payer les dettes du père. Les PJ doivent donc venger Saul pour

qu'il puisse connaître la paix de l'âme. Et puisqu'il est mort dans le village de Gewurztraminer, c'est là-bas qu'ils doivent débiter leur carrière de chasseurs de monstres.

Le voyage jusqu'au village se déroule paisiblement (à moins que le MJ n'ait envie d'initier les PJ à l'action en leur faisant rencontrer des loups affamés ou des brigands de grand chemin, histoire de voir ce dont les PJ sont capables) et nos héros débarquent dans un village coupé en deux par une rivière. Sur la rive gauche, c'est Gewurz, la terre où l'on fait pousser la vigne qui donne le vin ayant fait la réputation du village. Sur la rive droite, c'est Traminer, l'endroit où le vin est mis en fût et commercialisé. Les habitants de Gewurz sont perçus comme d'aimables pécores tandis que les gens de Traminer se voient comme des bourgeois bien sous tous rapports. Pourtant les deux communautés ont besoin l'une de l'autre pour prospérer.

Le maire de la place habite bien évidemment à Traminer et répond au nom de Rudi Biorch. C'est un taster, c'est-à-dire un œnologue émérite qui décide si telle cuvée a assez vieilli en tonneau ou à quel prix doit être vendu tel millésime. Sa parole fait loi. Il est cependant assez hautain avec les vignerons de Gewurz, qui portent souvent l'odieux de ces décisions.

Lassés de se faire exploiter par les mauvaises gens de Traminer, les viticulteurs de Gewurz se sont réunis secrètement pour désigner leur propre maire : Gerhart Lier. Et depuis une semaine, ils ont fait sécession en déclarant leur rive indépendante. Les choses se sont rapidement envenimées entre les deux communautés, des insultes ont fusé des deux bords, et quand les PJ arrivent (peut-être en descendant la rivière par bateau), c'est pour découvrir que l'unique

pont qui relie les deux villages est en train de brûler sans qu'aucun villageois ne lève le petit doigt pour empêcher l'incendie.

C'est vraiment la guerre ouverte, les habitants patrouillent le long de chaque rive pour être sûr que Jules-de-Smith-en-face ne tente pas de traverser la rivière. Les gens de Traminer ont même voté à main levée pour ériger une palissade de bois le long de la rivière afin d'officialiser la séparation et d'empêcher "ces voleurs de Gewurz de venir nous dépouiller". Le hic, c'est que les ouvriers qui ont le savoir-faire pour construire un tel mur habitent tous à Gewurz. De leur côté, les gens de Gewurz seraient prêts à dresser une séparation en bois, mais l'argent pour financer les travaux se trouve à Traminer.

Les PJ doivent donc marcher sur des œufs en approchant ces deux communautés car, dès qu'ils font mine de collaborer avec un village, ils s'attirent immédiatement l'inimitié de l'autre camp.

Enquêter sur la mort de Saul

Évidemment, dès que les PJ posent des questions sur le décès de leur père, les villageois accusent systématiquement l'autre village pour cette mort, aussi nos héros obtiennent des réponses contradictoires : pour les uns, Saul est venu à la demande du seul et unique maire élu démocratiquement, pour les autres il s'est mis de lui-même à fouiner dans le village, agissant comme un espion envoyé en sous-main par les autres.

Sur les causes mêmes de son trépas, rien n'est clair : il a été retrouvé sans vie sur le pont au petit matin par une villageoise plus lève-tôt que les autres. La veille, Saul avait posé →

► tout un tas de questions très étranges aux habitants : est-ce que vous avez déjà senti une odeur de soufre dans le coin ? Est-ce qu'il y a une zone dans le village où la température est sensiblement plus froide qu'ailleurs ? Des villageois ont-ils disparu dernièrement ? Quelqu'un s'est-il mis du jour au lendemain à parler dans une langue étrangère ?

Pour les PJ, il est évident que Saul était sur la piste d'un monstre, c'étaient les questions que leur père avait l'habitude de poser quand il voulait cerner le problème d'un village.



Dryade retorse

Si nos héros se mettent à poser les mêmes questions que leur paternel, ils affrontent l'hostilité passive des villageois, qui trouvent que ces questions sont déplacées et inutiles. Sauf que c'est quand même pas faux de dire que le village a connu quelques bizarreries récemment :

- Un vengeur de Gewurz, très amoureux de sa femme, l'a mise à la porte du jour au lendemain sans que personne ne comprenne trop pourquoi. Si on parle à l'épouse éconduite, elle clame son innocence. Si l'on parle au mari, il évoque une soudaine crise de jalousie qui l'a embrasé et ne le quitte plus depuis.
- Un marchand de vin de Traminer a fait complètement déraiper une lucrative vente qu'il s'appêtait à conclure car quelques secondes avant de signer ce contrat d'une vie, il a été pris d'un affreux doute sur la solvabilité de son client. D'ailleurs, depuis, il refuse de vendre son vin à qui que ce soit. Même si un PJ sort une pièce d'or pour acheter une bouteille, le marchand est suspicieux : c'est sans doute une fausse pièce de monnaie.

Et sans surprise, la division du village en deux entités semble être la dernière incarnation de cette paranoïa ambiante, qui ne touche pas les PJ... pour le moment.

Les créatures

Il est possible de repérer la nixe quand elle est sous forme humaine car l'ourlet de ses vêtements est toujours mouillé. Quant à l'eschenfrau, des insectes s'échappent par moment de son abondante chevelure.

Évidemment, dès qu'elles voient les PJ arriver au village, elles se mettent en tête de les faire tourner en bourrique pour marquer des points auprès du maître marteleur. Elles se

Obstacle : Mener l'enquête

6D

L'enquête doit être menée comme une conversation entre joueurs et MJ, chacun interprétant à son tour de rôle son (ses) personnage(s), posant des questions, rebondissant sur les réponses.

Les recherches des héros pourraient tout à fait se résoudre au travers de ces échanges mais il serait dommage de ne pas faire intervenir les règles du jeu. L'intérêt de la dépense de dés est triple :

- Rendre palpables les efforts des héros. S'introduire auprès d'un des deux maires devrait typiquement être une tâche nécessitant une dépense de ressources.
- Varier les ressources dans lesquelles les héros auront à puiser. Ainsi, aucune caractéristique n'apparaîtra comme une "*carac poubelle*" ou aucun trait inutile. Mieux : elles donneront à certains héros l'occasion de briller en dehors des combats.
- Aider les joueurs bloqués dans l'enquête. Le MJ pose un obstacle tel que "*récolter les rumeurs*" et indique une difficulté. Le MJ veillera à ce que la dépense d'un dé par un joueur corresponde à une information pertinente pour la résolution de l'enquête, l'intérêt de l'indice étant à la hauteur du dé dépensé. Le MJ donne au choix soit des informations à interpréter par les joueurs, soit une nouvelle piste pour les personnages.

présentent comme des villageoises lambda mais ont bien du mal à être crédibles si on les regarde faire. Elles n'ont pas de maison dans le village, pas de vrai métier, elles se contentent de se promener dans les rues à la recherche d'une victime à manipuler. En clair, elles ne sont pas faciles à repérer de prime abord (elles ne possèdent pas une beauté inhumaine qui les font sortir du lot, par exemple), mais dès qu'on fait un peu attention à ce qui cloche dans le village, elles paraissent vite suspectes.

Par contre, s'en prendre à elles attire immanquablement l'attention du Meister Hämmerlinge, qui n'aime pas que l'on s'en prenne à celles qui se battent pour avoir ses faveurs. La terre tremble dans tout le village, et d'une fissure au sol sort le nain, dont la haine déforme les traits.

L'eschenfrau

2D + (2 par héros)

Attaques :

5 Manipulation mentale : -2 Sagesse et Intelligence à tous les héros.

4 Racines ligoteuses : -2 Force ou Dextérité à tous les héros.

3 Faire douter : -2 Sagesse et Intelligence à un héros.

2 Forme primordiale : -1 Sagesse ou Intelligence à tous les héros.

1 Colère forestière : -2 Force ou Dextérité à un héros.

Griffes : -1 Force ou Dextérité.

La nixe

4D + (2 par héros)

Attaques :

5 Manipulation mentale : -2 Sagesse et Intelligence à tous les héros.

4 De l'eau dans les poumons : -2 Force ou Dextérité à tous les héros.

3 Faire douter : -2 Sagesse et Intelligence à un héros.

2 Forme primordiale : -1 Sagesse ou Intelligence à tous les héros.

1 Noyade : -2 Force ou Dextérité à un héros.

Griffes : -1 Force ou Dextérité.

Au besoin, l'eschenfrau et la nixe peuvent être entourées de 4 villageois et villageoises fanatiques. Leur nombre peut être librement →

modifié par le MJ. Utiliser la règle des zones ouvertes (pp. 69-70 du livre des règles d'Abstract Donjon).

Villageois fanatique

1D

Résistance : Sagesse

Vulnérabilité : Force

Meister Hämmerlinge

6D par héros

Attaques :

6 Un coup sur l'enclume : -1 Force, Dextérité, Sagesse et Intelligence à tous les héros.

5 Pluie d'étincelles : -1 Force, Dextérité, Sagesse et Intelligence à un héros.

4 Onde de choc : -2 Force ou Dextérité à tous les héros.

3 Pression crânienne : -2 Sagesse et Intelligence à un héros.

2 Ricanements du nain : -1 Sagesse ou Intelligence à tous les héros.

1 Tourbillon du marteau : -2 Force ou Dextérité à un héros.

Marteau : -1 Force ou Dextérité.

Quelques habitants typiques

Romy Heiner

C'est chez elle que Saul est venu se loger lors de son séjour. C'est une femme de très mauvaise réputation dans Traminer car il s'agit d'une... divorcée. Ostracisée par les villageois, elle arrondit les fins de mois en hébergeant les voyageurs de passage. Évidemment, ses voisins racontent que c'est une marie-couche-toi-là qui partage la couche de ses clients. Il peut être très intéressant pour les

PJ de parler avec elle (en plus de profiter de ses chambres) car Saul a laissé son carnet de chasseur sous le matelas de sa chambre. Avant de se rendre au rendez-vous, il a écrit ses dernières pensées sous forme télégraphique, en yiddish : *"Impossible de dormir. Bruit de martèlement obsédant. Vais essayer de jouer les médiateurs entre les deux têtes de mule."*

Le carnet de Saul contient de nombreuses pistes ou rumeurs pour guider vos PJ vers d'autres village de la Forêt-Noire.

Jonas Mücke

Maître tonnelier, c'est un homme désagréable qui passe ses journées dans son atelier, à jouer du maillet et du marteau, assisté de ses apprentis. C'est un patron rugueux mais juste. Quand ses apprentis dorment du sommeil du juste, il continue à fabriquer des barils et des fûts, infatigable. Si bien que ses voisins se plaignent régulièrement du raffut nocturne. Sauf qu'à la vérité, ce n'est pas des barriques que Mücke fabrique la nuit : en fait, il a aménagé dans une foudre (un tonneau pouvant contenir plusieurs milliers de litres de vin) un temple dédié à Meister Hämmerlinge. Le maître tonnelier travaille sur une statue représentant le nain et espère par ses dévotions obtenir des pouvoirs magiques pour forger à son tour des artefacts. Mais pour le moment, le maître marteleur ne répond pas à ses appels, si bien que Mücke est à la recherche de quelque chose (ou quelqu'un) à sacrifier pour plaire à son idole.

Ines Obendorf

C'est elle qui apprend aux enfants de Gewurz les rudiments de la lecture et de l'écriture. Son problème ? Sa maison et sa famille sont à Tra-

Défi optionnel : Foule en colère

6D

Attaque : Découragement -1 Sagesse ou Intelligence à tous les héros

L'enquête des héros devrait les rapprocher des deux créatures ou devrait au moins mécontenter certaines personnalités du village. Lorsque les investigations piétinent, ou bien lorsque la tension commence à devenir palpable, le MJ peut déclencher cet événement optionnel pour mettre en scène une foule véhémante, haranguant les héros et cherchant à les chasser du village.

Cette scène est l'occasion de faire apparaître plus clairement l'importance des deux instigatrices des dissensions qui tiraillent le village.

miner. Elle est donc prisonnière de Gewurz et cherche un moyen de traverser discrètement la rivière. Sauf que les bourgeois la surveillent en permanence car ils ne veulent pas perdre cette enseignante si adorée de leurs enfants. Le prêtre a déjà dit qu'il était prêt à annuler son mariage pour qu'elle puisse rester avec eux et se marier à Gewurz pour fonder une nouvelle famille. Elle ne sait pas nager mais, de désespoir, est prête à se jeter à l'eau pour tenter la traversée.

Tronte Wöller

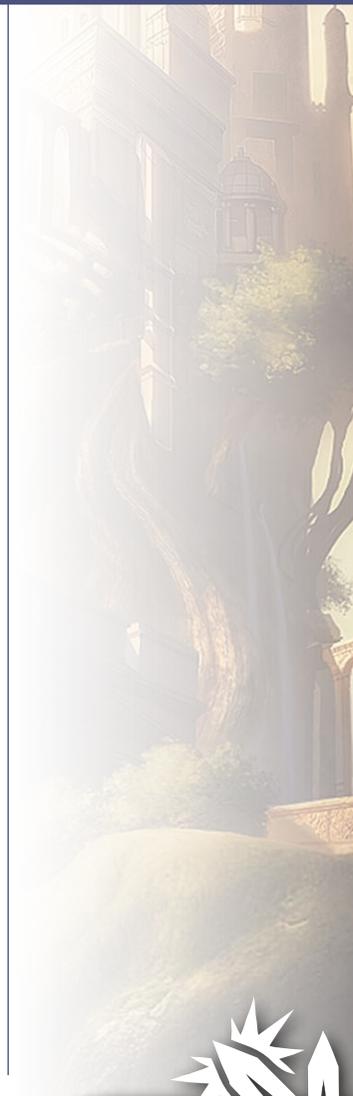
Il a une idée en tête, celui-là : tourner le dos à la vigne. Il a donc arraché ses pieds de raisin et a commencé à donner des coups de pioches pour creuser une mine. Car il est persuadé que le sous-sol de Traminer cache des filons d'or qui ne demandent qu'à être découverts. Tronte utilise les bois des tonneaux pour étayer son tunnel comme il le peut. C'est un mineur très amateur, qui n'a pas conscience des dangers du métier. Si on prend le temps de s'enfoncer avec lui dans ce boyau tortueux qui semble constamment sur le point de s'effondrer, Wöller explique ce qui l'a poussé à creuser : la nuit, quand le village est silencieux, il entend clairement des bruits de marteau qui semblent provenir de sous la terre. Et d'ailleurs, plus il creuse, plus ce martèlement se fait entendre distinctement.

Jana Doppler

Jana est une pêcheuse qui tisse des filets pour les installer dans le lit de la rivière. Elle vend son poisson au plus offrant, le plus souvent des habitants de Gewurz, qui sont moins regardant sur les prix. Jana est donc une des cibles prioritaires de la nixe car elle incarne l'exploitation sauvage de la rivière. L'ondine a donc rendu la pêcheuse complètement folle, au point où cette dernière souffre désormais d'une phobie de tout ce qui est lié à la rivière. Elle est incapable de s'approcher de la rive, encore moins de faire le tour de ses pièges, si bien qu'elle est complètement ruinée. Même son hygiène personnelle commence à laisser à désirer car l'eau provient de la rivière et est donc répugnante à ses yeux.

Helge Schrage

Bûcheron en chef de Traminer, Helge a le coup de hache solide et franc. Il participait fréquemment à des concours d'habileté et de rapidité avec d'autres bûcherons de la région. Sauf que depuis que l'eschenfrau s'est mise en tête de le torturer, ce n'est plus le même homme. À chaque fois qu'un arbre est abattu en lisière du village, chaque coup de hache reçu par l'arbre est ressenti par Helge comme autant de coups de pied à son entrejambe. Il hurle inexplicablement de douleur sans →



comprendre d'où vient son problème car il n'a pas fait le lien entre son calvaire et la forêt. Helge n'est même plus capable de travailler. Il devient progressivement fou car il ne sait jamais quand la douleur va frapper. Il se pensait être tranquille la nuit, mais depuis peu, il y a un voleur de bois qui abat des arbres de nuit.

Franziska Tiedemann

Jeune fille observatrice, Franziska a repéré le manège de l'ondine et de la dryade. Enfin, en partie : elle ne sait pas que ce sont des esprits, mais elle a compris que c'était deux intrigantes

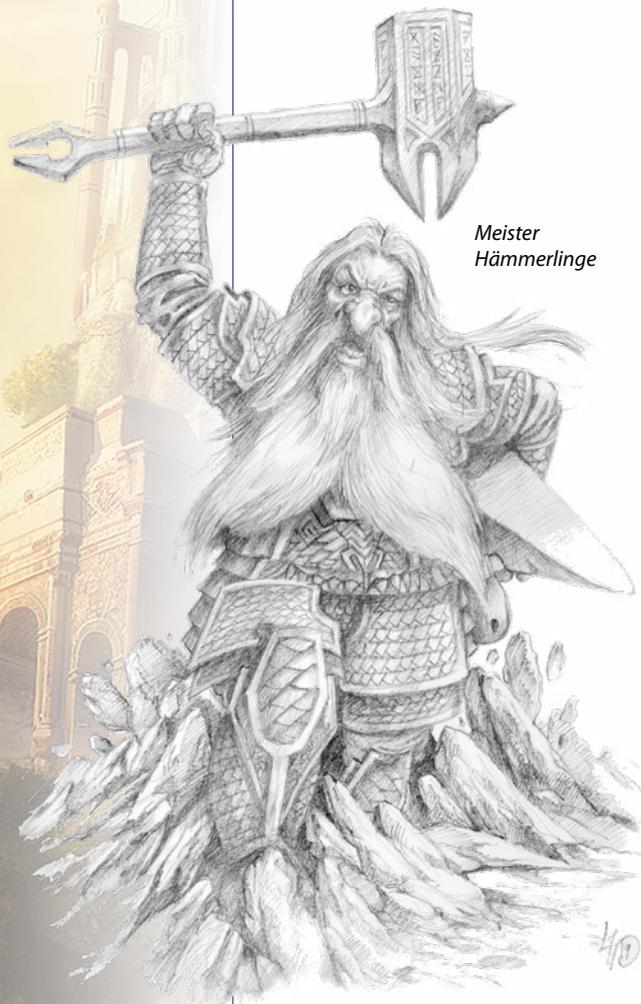
qui cherchent à semer le chaos. Elle sait que ce sont deux étrangères au village, elle soupçonne qu'elles font perdre la tête aux hommes mais ne se doute pas de l'existence de leur pouvoir. Un peu jalouse, Franziska se met elle aussi à jouer à ce jeu pervers, avec ses maigres moyens. Elle fait courir des rumeurs, insinue de faux crimes, monte des gens les uns contre les autres. Juste pour prouver qu'elle peut faire aussi bien que ces deux femmes qui ont l'air de bien s'amuser aux dépens de tout le village.

Marcel Gagné

Soldat français ayant déserté, il s'est enfoncé dans la Forêt-Noire pour échapper au peloton d'exécution. Il a erré longtemps dans les bois avant de tomber par hasard sur Gewurztraminer. Depuis, il se cache dans une grange (il s'est creusé un refuge dans le foin stocké pour l'hiver) et maraude la nuit à la recherche de nourriture. C'est le seul villageois qui résiste à la folie ambiante car les deux responsables (voir plus bas) ne parlent pas français. Ce n'est pas parce qu'il a déserté que Marcel Gagné est un pleutre pour autant : c'est le fait de servir de force d'occupation qui l'insupporte. Avant de servir dans l'armée, il était santonnier et serait prêt à reprendre son métier dans le village mais il ne sait pas comment sortir de sa cachette sans se faire lyncher par les villageois.

Bartosz Nielsen

C'est un vigneron d'un village voisin, lui aussi spécialisé dans le vin. Il est venu pour demander la main de Vanina, la fille du maire Biorch, le tastevin. Son but est bien évidemment de consolider son emprise sur la production vinicole régionale en établissant un joli petit monopole. Sauf que les villageois sont désormais persuadés que c'est lui qui est à l'origine de ce dé-



Meister
Hämmerlinge

sordre : Nielsen a tout à gagner à affaiblir Gewurztraminer, c'est donc forcément une manigance pour éliminer la concurrence. Les habitants se mettent donc en tête de le condamner à mort mais n'arrivent pas à s'entendre sur le mode d'exécution et s'engueulent comme du poisson pourri.

Pour compliquer l'affaire

Tyrannie

L'eschenfrau ou la nixe réussit à attirer l'attention du Meister Hämmerlinge. Ce dernier débarque avec perte et fracas, son marteau runique à la main, son enclume sous le bras. Il accorde son vœu à la gagnante, qui exige en récompense une couronne qui force tous les habitants (ainsi que la perdante) à réaliser le moindre de ses désirs. Une ère de tyrannie débute sur le village.

Le fugitif

Le Meister Hämmerlinge n'existe pas. Il y a véritablement un nain qui creuse sous le village, mais c'est un simple knocker, un mineur qui creuse, qui creuse car il essaye de fuir un danger souterrain. Il est très heureux d'accéder enfin à la surface, son calvaire prend fin, mais dans le tunnel d'où il émerge se fait entendre un sinistre rugissement. L'ondine et la dryade ne sont vraiment pas heureuses de ce dénouement.

Vendanges pourries

Le temps des vendanges est arrivé. Le raisin est récolté à Traminer, mais tout le matériel et le savoir-faire pour le transformer en vin est à Gewurz. Le raisin est entassé dans des cuves au village, mais c'est un gâchis. Les bourgeois de Gewurz hurlent à la mort en voyant un si beau raisin pourrir.

Du vin pour Napoléon

Un petit détachement de l'armée française fait étape à Gewurztraminer. Le déserteur est persuadé que son heure est venue, mais surprise, les soldats ne sont pas là pour lui. Non, la réputation du vin du village a voyagé jusqu'à Paris, et Napoléon souhaite en servir à ses convives lors d'un banquet impérial. L'officier en charge ne parle pas un traître mot d'allemand et n'est vraiment pas du genre à vouloir trouver une issue diplomatique entre les deux villages. Le hic, c'est qu'ils sont arrivés par Traminer et qu'il n'y a plus de pont pour traverser. Ils ordonnent donc aux villageois de leur construire un nouveau pont.

Conclusion : et les assassins dans tout ça ?

Les héros se retrouvent avec une question éthique de taille : les deux maires sont-ils responsables de leurs actes ? Certes, les deux créatures qui sévissent dans le village sont manipulatrices, mais n'est-ce pas leur méchanceté purement humaine qui a parlé quand ils ont tué Saul ? Les héros peuvent sans problème s'arroger le droit de se battre contre des monstres, mais au nom de quoi peuvent-ils prétendre juger des humains ? Tuer les maires par vengeance, c'est ni plus ni moins agir comme un monstre et renier la mission sacrée léguée par Saul. D'ailleurs, la présence de Saul sous une forme fantomatique serait une belle occasion de mettre en scène ces dilemmes.

Cédric Ferrand et Patrick Perret

Illustrations Laurent Miny

Équilibrer l'aventure

Le MJ peut potentiellement mettre en scène les oppositions suivantes (les valeurs sont données pour un groupe de 4 héros) :

Mener l'enquête : 6D

Foule en colère : 6D

Affronter une créature et 5

villageois fanatiques : 12D

Affronter le Meister Hämmerlinge : 24D

Total : 48D

Les dépenses à effectuer pour surmonter ces obstacles correspondent à 80 % des réserves d'un groupe de 4 héros de niveau 1 disposant chacun d'un objet magique. Si jamais les joueurs entreprennent des actions qui conduiraient à plus de dépenses, le MJ peut :

- Ne pas jouer le défi optionnel ou supprimer les villageois fanatiques si les héros en venaient à affronter les deux créatures, par exemple.
- Autoriser une restauration partielle (cf. Restaurations du MJ, p. 53 du livre des règles d'*Abstract Donjon*). Les héros, galvanisés à l'idée de mettre la main sur la créature à l'origine de la mort de leur père restauraient une de leurs caractéristiques au choix plus un trait au choix.



L'Hôtel particulier de sire Guiot

La Guerre de Cent Ans entre la France et l'Angleterre fait rage. La Normandie se trouve au cœur de ce conflit, tiraillée par son histoire entre les deux couronnes. Les troubles sont nombreux et les événements récents sont l'occasion pour les plus audacieux de se faire une place parmi les grands de ce monde. Cela conduit à des jeux politiques dangereux. Des intrigues se nouent au cœur des villes, dans l'ombre des petits palais de la noblesse. C'est dans l'un de ces hôtels particuliers que vous invite ce « Bâtisse et Artifices ». Bienvenue !

Historique ?

Le siège de Rouen ainsi que les conséquences de la reddition de la ville et les grandes lignes à propos de Guy Le Bouteiller respectent la vérité historique mais, pour les besoins du jeu, quelques libertés ont été prises. Le bâtiment lui-même n'existe pas. Il est inspiré de l'hôtel de Bourgtheroulde construit au XVI^e siècle. Si vous désirez approfondir le cadre historique de manière distrayante, vous pouvez lire la BD **Rouen Tome 2. De Rougemare à Jeanne d'Arc, Olivier Petit et Stéphane Boutel, Petit à petit BD Eds, 2016**. Vous trouverez en page intérieure une jolie carte de Rouen à la fin du XIV^e siècle. Vous pouvez aussi consulter en ligne **Siège et prise de Rouen par les anglais (1418-1419) : principalement d'après un poème anglais contemporain**, par Léon Puiseux, 1867.

Au départ, cette aide de jeu a été pensée comme le cadre idéal pour un cambriolage de haut-vol que tenteraient les PJ. Il peut également servir de cadre à des rencontres diplomatiques. Envisagé pour *Joan of Arc, le jeu de rôle*, ce bâtiment peut facilement s'insérer dans votre univers méd-fan préféré.

Rouen 1422

Rouen comptait 70 000 habitants au début du XV^e siècle. Ville commerçante où se tient l'Échiquier de Normandie depuis 1302, la capitale normande est sous la domination des anglais depuis le 13 janvier 1419, date de la signature de la capitulation, après sept mois de siège qui ont marqué la population. Affamés, rongés par l'hiver, les civils entassés derrière l'enceinte de la ville mourront par milliers. Les populations des villages avoisinants seront sacrifiées dans les fosses qui entourent la cité, rejetées par les rouennais, empêchées de fuir par les lignes anglaises.

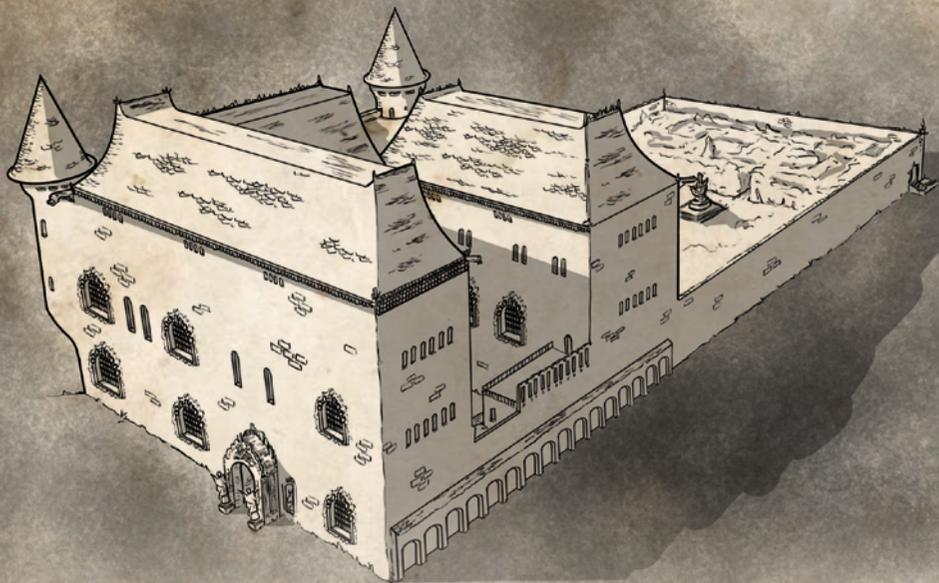
En janvier, après des mois d'attente et toujours sans nouvelle de Jean sans Peur (qui avait négocié avec les

anglais et ne voulait pas intervenir), les notables de la ville se rendent à Henry V. Le Duc d'Exeter, Thomas de Beaufort, est nommé capitaine de la ville. Il est chargé de collecter la forte rançon réclamée par le roi d'Angleterre. Quatre-vingt notables sont retenus en otage et Alain Blanchard, le capitaine des arbalétriers a été exécuté en place publique.

L'ancien capitaine de la ville qui défendit ses remparts dès juillet 1418, sire Guy Le Bouteiller, dit Guiot, a remis les clés de la ville le 19 janvier au Roi anglais avant de se rallier à lui. Il occupe depuis un bel hôtel particulier, rue de la Grande mesure, à quelques pas de l'église Saint Maclou.

Le maître des lieux

Sire Guiot a aujourd'hui 34 ans. L'homme a déjà une bonne expérience de la guerre. Capitaine de Dieppe en 1417, il est nommé à Rouen juste avant le siège des anglais. Il a participé aux négociations pour mettre fin aux supplices de la ville puis il s'est assuré une place confortable sous la domination anglaise. Opportuniste, beaucoup le consi-



dèrent comme un traître. L'hôtel particulier qu'il occupe a été vendu par son précédent propriétaire, contraint de le céder pour payer sa part de la lourde rançon réclamée par Henry V.

Fraîchement promu lieutenant, messire Guiot est un habile diplomate. Il continue à avoir la confiance de nombreux notables normands qui espèrent à travers lui adoucir la répression de l'occupant. Il entretient ses relations grâce à une *cour amoureuse* qu'il organise chez lui régulièrement. Ce cercle veut célébrer les dames et les sentiments qu'elles inspirent à travers la prière et la poésie. C'est aussi l'occasion pour lui de recueillir les confidences de la noblesse. Confidences qu'il compte bien mettre à profit en dénonçant ceux qui se montrent un peu trop véhément envers les nouveaux maîtres de la ville. Le duc d'Exeter lui a promis un bel avenir dans la garde parisienne en échange de sa collaboration.

Quelques centres d'intérêts

L'hôtel particulier abrite donc Guy Le Bouteiller et son entourage : une dizaine de domestiques, un religieux et quelques gardes mis à sa disposition. Depuis quelques mois, la jeune baronne Lise de Mauquenchy est l'hôte de Guiot. Discrète, personne ne sait exactement ce que la jeune orpheline (ses parents ont péri suite à l'incendie de leur demeure dans le pays de Bray) est venu faire à Rouen. Guy prétend qu'il doit parfaire son éducation et l'introduire dans le petit monde rouennais. Quoi qu'il en soit, la demeure d'un tel homme d'influence peut intéresser les PJ à plusieurs titres :

Guiot conserve en effet des documents contenant des informations de valeur à propos des otages retenus en d'autres lieux secrets par les anglais. Leurs familles pourraient chercher à savoir où ils se trouvent pour les secourir. Un travail tout désigné pour des PJ. →



Mode d'emploi ? Prendre son temps !

Le choix assumé d'un certain réalisme historique pour ce lieu invite, dans le cadre d'un cambriolage dont les PJ seraient les protagonistes principaux, à prendre son temps. On peut bien sûr imaginer un scénario où les PJ arrivent en ville et s'infiltrer le premier soir pour dérober l'objet de leur convoitise mais ce n'est pas ainsi que l'aide de jeu a été pensé. Une observation en planque pendant quelques semaines, ou mieux en étant infiltrés, vous permettra de tirer le meilleur de ce petit contexte. Pour cela, n'hésitez pas à installer le doute et des précautions. L'employeur des PJ pense – mais n'est pas sûr – que tel objet est conservé dans l'hôtel. Il faut donc d'abord s'en assurer. Ensuite, il ne veut surtout pas de vagues. Le moindre échec serait catastrophique et il niera toute implication. Les PJ sont donc seuls et condamnés à réussir. Il faut donc particulièrement bien préparer leur affaire.

Le rôle militaire de Guy lui donne accès aux plans stratégiques du duc d'Exeter pour le contrôle du duché de Normandie : mouvement de troupes, transfert de prisonniers, récolte de la rançon...

L'ancienne famille normande qui a dû céder son hôtel y possède encore des intérêts. Tout comme les nobles fidèles au roi de France peuvent motiver une intrusion discrète. Plusieurs PNJ peuvent aussi être le ressort d'aventures de niveaux très hétéroclites. Libre à vous d'ignorer certaines pistes pour vous concentrer sur une intrigue en particulier.

Voilà qui offre quelques raisons aux PJ de s'intéresser à la bâtisse.

Entrer dans le bâtiment

Il n'existe aucune limite à l'imagination de nos héros. Voici néanmoins une liste non exhaustive des différents moyens qui permettront aux PJ de pénétrer à l'intérieur de l'hôtel particulier.

- Les murs du jardin sont hauts de trois mètres et exposés au regard. Une porte dissimulée par la végétation permet d'entrée par ce parc, mais peu de gens la connaissent (voir description du jardin plus loin).
- Les fenêtres exposées sur la rue (au nord et à l'ouest) sont bardées de fer au rez-de-chaussée et au premier étage.
- Sur les toits, des lucarnes éclairent les combles. Difficiles d'accès, elles sont en revanche faciles à crocheter.
- En cas d'escalade, considérez chaque niveau comme haut de trois mètres.
- À l'est et au sud, les murs sont mitoyens avec des immeubles et d'autres maisons. Il est possible d'y grimper pour accéder plus

discrètement au logis mais cela nécessite une dextérité certaine.

- Les cheminées (nombreuses, pas moins de quatre conduits) sont assez larges pour qu'une petite silhouette habile s'y glisse. Suie noire garantie !
- Une fois par mois, à l'approche de la réunion de *la cour amoureuse* organisé par le maître des lieux, une livraison importante de produits à lieu. Cela peut être l'occasion de se cacher dans une barricade ou d'infiltrer les livreurs.
- Séduire un ou une domestique est envisageable. S'ils affichent tous leur fidélité à messire Guiot, certains pourraient se laisser convaincre par un discours adapté.
- Se faire embaucher : entretenir la maison nécessite parfois de faire appel à des ouvriers extérieurs au cercle des habitués. Ramoneur, couvreur, serveur(se) occasionnel(le)...
- Enfin, il est possible d'être invité lors de la *cour amoureuse*. Cela nécessite cependant un travail de plus longue haleine...

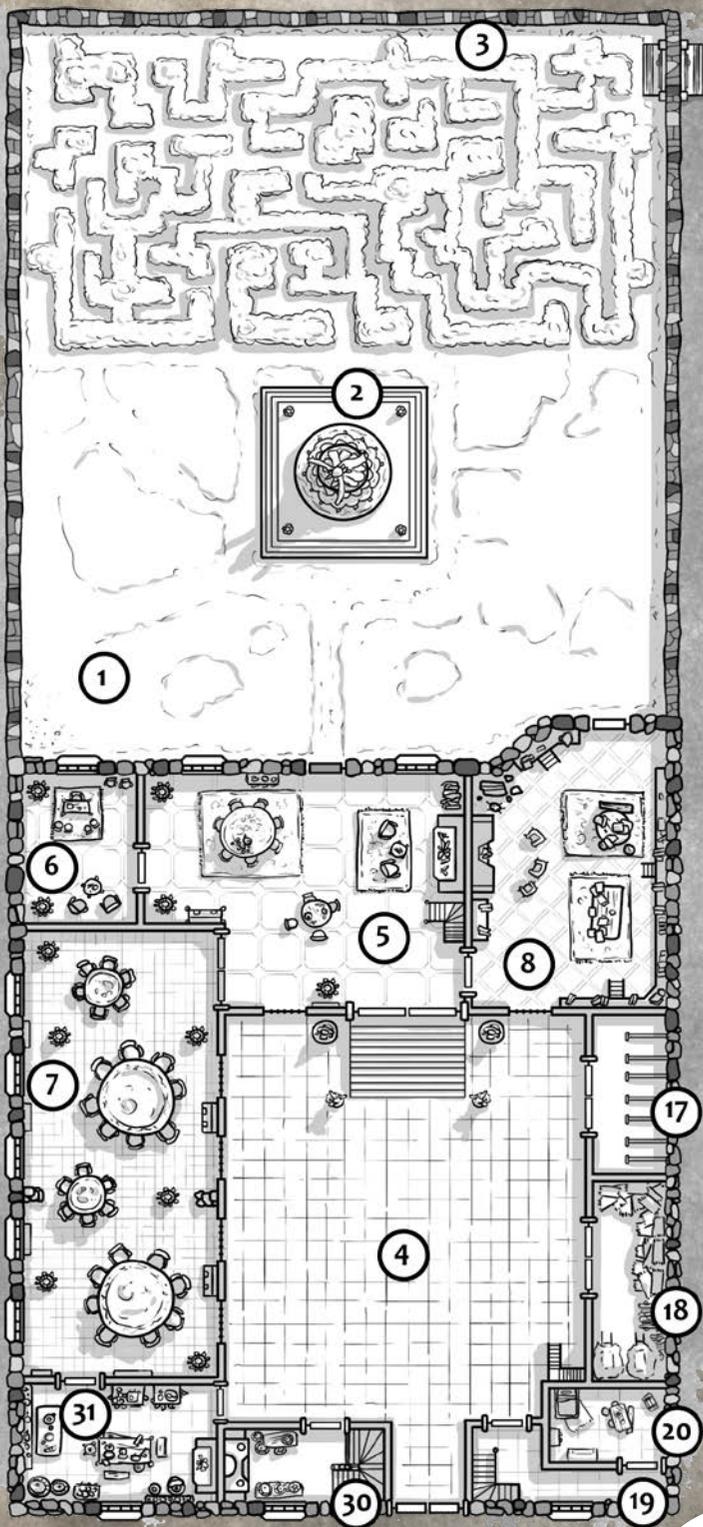
Description des lieux

Le jardin

1. C'est un petit parc bien entretenu avec allées de gravillons et parterres de fleurs. Bucolique le jour, il se transforme la nuit en lande inquiétante... Une porte est cachée par la végétation dans l'angle sud-est. Elle permet d'accéder à la petite impasse des Hauts mariages discrète et peu fréquentée : l'étroite ruelle débouche au bout de quelques dizaines de mètres sur la rue de la Miette, beaucoup plus fréquentée.

2. Le bassin, peu profond, n'a rien de particulier au premier abord. →

Rez-de
Chaussée



Les habitants du logis

(Classés par ordre d'influence au sein de la maison)

Guy Le Bouteiller dit Guiot
Lise de Mauquenchy,
baronne

Richard de Termagon,
chevalier

Le père Andrew

Mathilde Blanchard, dame
de compagnie

Mathieu Monville, sergent
Neuf autres soldats nor-
mands

Gaultier, homme à tout faire
Isabeau, servante

Astrid et Gontran Rabolot,
servante, cuisinier et leurs
deux enfants, commis

Amaury, jardinier

Jehan Becquigny, palefrenier
Maurin et Bertille, commis

aux cuisines et lingère

Molosses

Voir *Joan of Arc, le jeu de rôle,*
p. 284

Mathilde Blanchard

Voir le bourgeois, *Joan of Arc,*
le jeu de rôle, p. 262

Le père Andrew

Voir le fanatique, *Joan of Arc,*
le jeu de rôle, p. 266

Richard de Termagon

Voir le chevalier, *Joan of Arc,*
le jeu de rôle, p. 260

Sire Guy Le Bouteiller

Voir le champion, *Joan of Arc,*
le jeu de rôle, p. 259

Une ancienne mosaïque est dissimulée par une fine couche de vase. Guiot refuse qu'on l'entretienne car elle représente les armoiries du roi de France, d'azur aux trois fleurs de lys d'or. Nettoyer le bassin pour que les invités de messire Le Bouteiller puissent l'admirer serait un bel affront envers l'occupant pour les partisans de Charles VII !

3. Ce labyrinthe fait la fierté du maître de maison. Il aime y guider ses convives et semble le connaître par cœur. Il s'y rend deux fois par jour pour nourrir ses occupants : le centre du dédale abrite en effet deux molosses qui sont laissés en liberté à la nuit tombée. Seul sire Guiot ose alors s'y promener encore.

S'il y est poussé, Guiot fera entrer dans la maison les molosses qui attaqueront à vue : seul leur maître et Amaury, le jardinier (voir plus loin) sont protégés.

La cour intérieure

4. Entièrement pavé, cet endroit connaît une activité importante le jour. Une grande porte à double battants en bois sculpté (A) donne sur la rue de la Miette. Un balcon (B) surplombe la cour côté sud. Les façades sont ornées de bas-reliefs. Le plus imposant évoque les préparatifs de l'armée du duc Guillaume de Normandie à Dives-sur-Mer quelques temps avant l'invasion de l'Angleterre.

Un large perron conduit au logis.

Le corps de logis

5. Ce premier salon de réception est utilisé pour recevoir les personnes les moins attendues. On y fait attendre dans un décor luxueux (pour impressionner !) certains porteurs de missive ou gens de second rang. Sous l'escalier se trouvent les commodités pour les invités.

6. Le boudoir accueille ici les femmes des invités pour des conversations plus intimes. Il s'y dit des choses au moins aussi primordiales qu'ailleurs dans la maison... Dans une boiserie est dissimulé un petit carnet d'adresse tenu par la baronne de Mauquenchy. Elle y répertorie tous ses contacts.

7. Le grand salon ne sert que dans les grandes occasions comme les dîners mensuels offerts par Guiot lors de sa *cour amoureuse*. À son plafond cathédrale sont suspendus d'immenses lustres étincelants. Des dorures encadrent les hautes ouvertures. Tout respire l'opulence.

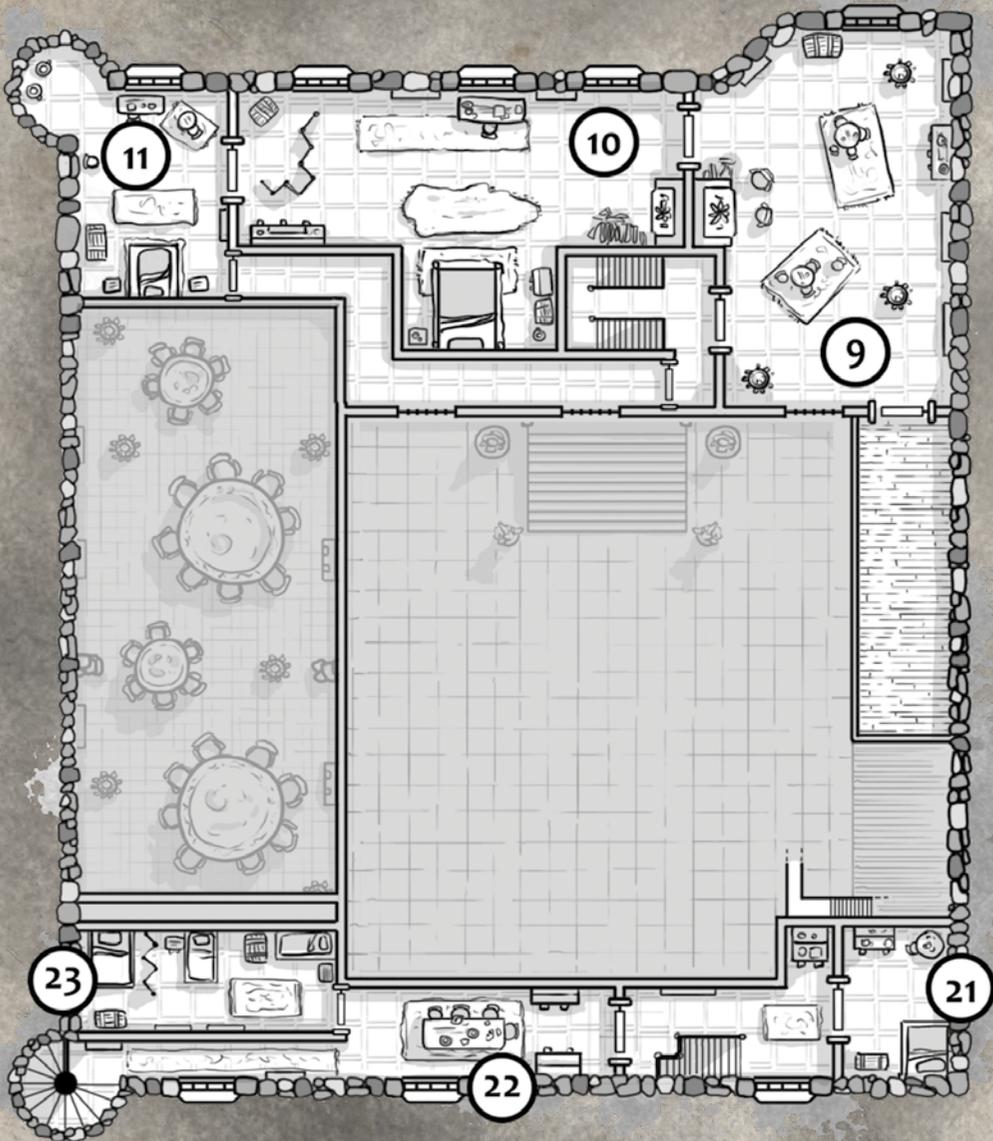
8. La bibliothèque est riche et imposante. Elle sert aussi de bureau d'apparat lorsque des officiels sont reçus. Un meuble fermé à clef enferme les papiers administratifs concernant la charge de sire Guiot ainsi que tout le nécessaire pour apposer son sceau. Cette pièce permet aussi de converser de manière plus discrète et souvent plus franche. Être invité à y entrer n'est pas nécessairement bon signe

9. Une chapelle a été aménagée ici. Le père Andrew y vit sommairement derrière une cloison de bois qui dissimule la fenêtre donnant sur le parc (vers l'est). Il conduit les offices privés pour les nobles habitants.

Une porte aboutit sur le balcon (B) d'où on peut observer le va-et-vient de la cour.

Le père Andrew

Ce prêtre zélé voit le Malin partout. Sec aussi bien dans son attitude que par son physique, il porte en permanence une simple soutane noire. Intransigeant avec lui-même, il tolère avec difficultés les écarts des fidèles qui l'entourent. Imposé par le duc d'Exeter lorsque celui-ci installa sire Guiot dans l'Hôtel particulier, le religieux est à la fois ses yeux →



Premier étage



Lise de Mauquenchy/Élisabeth de Whytmore

Classe d'armure 13 Points de vie 12 (3d8) - SB 10

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +4**Aspirations** Foi 2 Pragmatisme 5 Superstition 2**Compétences** Athlétisme +2, Discrétion +7, Étiquette +4, Perception +5, Perspicacité +3, Supercherie +4**Sens Perception passive** 15**Dangerosité** 1 (200 PX)**Capacités****Attaque vicieuse.** Lise/Élisabeth inflige 1d6 dégâts supplémentaires du même type que l'arme utilisée lorsqu'elle bénéficie d'un avantage sur une attaque avec une arme légère de finesse.**Science du meurtre** (1 pt de Pragmatisme). Lise/Élisabeth bénéficie d'un avantage sur un jet d'attaque ou un test de Dextérité (Discrétion).**Ruse.** Lise/Élisabeth peut utiliser une action bonus à chaque tour pour accomplir les actions se précipiter, se désengager ou se cacher.**Action****Dague** (miséricorde, rapide). Attaque d'arme au corps-à-corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1d4+3 dégâts perforants.**Idee scénario : l'anneau de Sainte Catherine**

L'abbé Guillaume en est persuadé : Guy sait ce qui est advenu au reliquaire de Sainte Catherine. Il ne peut rester en la possession des anglais. Les reliques sont enfermées dans un petit coffre contenant un doigt de la sainte et son anneau (voir *Joan of arc, le jeu de rôle*, p. 229). Guiot ayant participé aux négociations et l'article X de la capitulation faisant explicitement référence aux dites reliques (véridique !), l'abbé charge les PJ d'en retrouver la trace en enquêtant sur le notable normand.

et ses oreilles. Très méfiant envers Guiot, il est au contraire particulièrement courtois et obligeant envers Lise de Mauquenchy. Sans lui révéler la teneur exacte de son rôle (voir plus bas), le capitaine anglais lui a ordonné de faciliter la vie de la jeune dame.

10. La chambre de Madame la baronne est à l'image de son occupante : riche et flamboyante. Des bijoux de valeur sont rangés dans la coiffeuse. Derrière de lourds rideaux chamarrés se trouve la salle de bain où madame aime faire sa toilette.

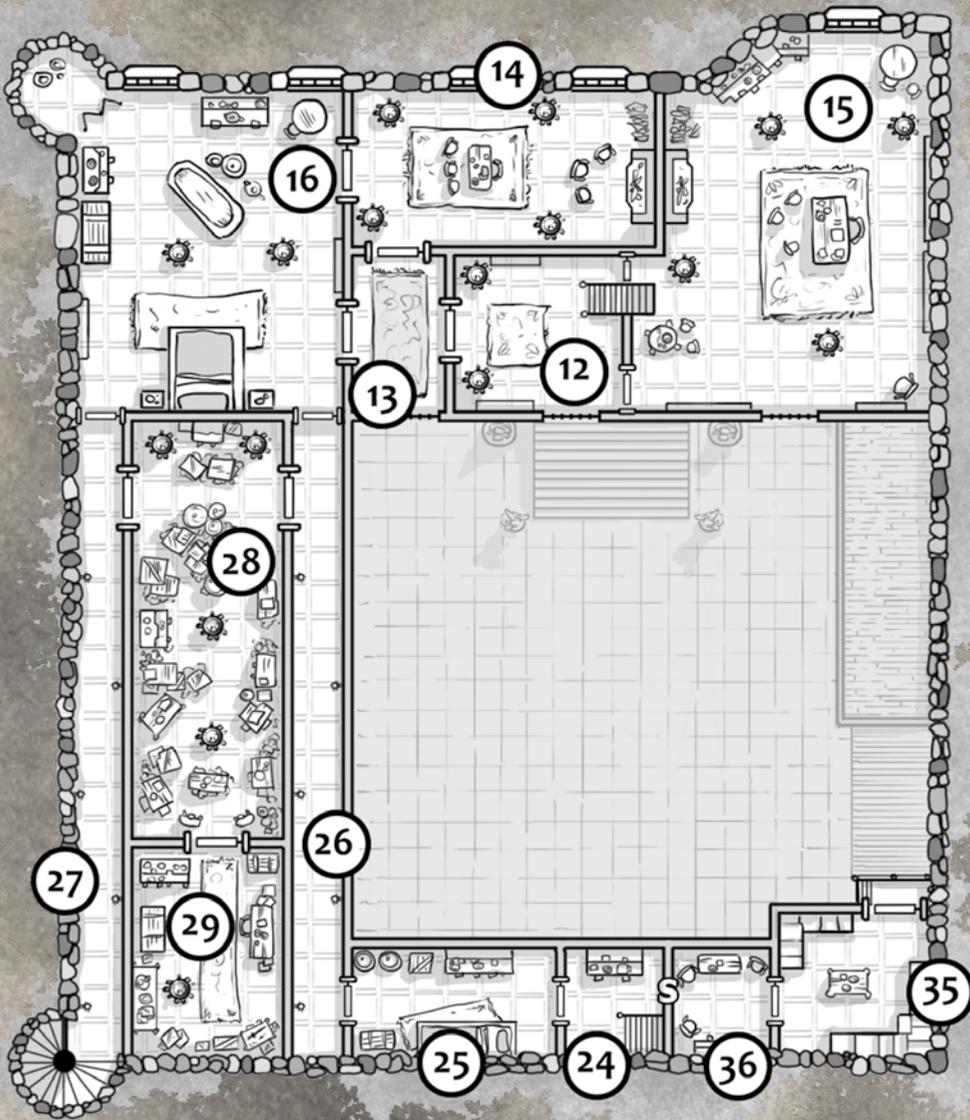
11. La chambre de la dame de compagnie est très pauvre en décoration. La jeune Mathilde Blanchard a récemment intégré la domesticité de la maison suite à l'arrivée de Lise de Mauquenchy.

Lise de Mauquenchy

De son vrai nom, Élisabeth de Whytmore, la jeune baronne est venue d'Angleterre pour approfondir ses connaissances sur la France et

faire disparaître son accent. Elle est en effet missionnée pour espionner la cour de Charles VII. Sous ses airs d'ingénue se cache donc une intrigante prête à tous les sacrifices pour son roi. Méthodique, elle s'échine à endosser sa nouvelle identité car elle sait que bientôt, elle devra feindre la fuite pour rejoindre Bourges.

Elle a donc réclamé une dame de compagnie de la région pour parfaire sa supercherie. Elle est d'ailleurs très tendre avec Mathilde Blanchard qui, sans le savoir, lui en apprend beaucoup sur l'histoire de la région et les hommes qui la dirigeaient. Dans le même temps, elle étudie avec sérieux la généalogie de sa famille de substitution. Les Mauquenchy ont véritablement disparu lors de l'incendie qui ravagea leur château il y a deux ans, alors que la Normande était encore troublée par la chute de Rouen. Les exactions ont été nombreuses et c'est sur cette confusion que le duc d'Exeter espère jouer pour que l'usurpation de Lise fonctionne auprès des français. →



Deuxième étage



La bannière du Roi

Cet objet a une haute portée symbolique pour les normands fidèles au camp français. Ils pourraient vouloir en reprendre possession pour quelque coup d'éclat. Si vous jouez avec un Niveau de Fantastique supérieur à 0, vous pouvez choisir de lui octroyer des pouvoirs équivalents à la bannière de Jeanne d'Arc (voir *Joan of Arc, le jeu de rôle*, p. 230). Un nouvel objet de convoitise pour lequel les PJ pourraient avoir été embauchés.

Mathilde Blanchard

Lorsque Guy Le Bouteiller reçut l'ordre d'accueillir la jeune baronne, il dût précipitamment s'organiser pour sa venue. Il vit là une occasion de faire taire les rumeurs de trahison qui l'entouraient. Il prit alors à son service Mathilde Blanchard, la fille du capitaine des arbalétriers rouennais exécuté après la reddition de la ville, preuve de sa compassion et du soutien que sa position pouvait apporter aux normands. Il fût d'ailleurs remercié pour ce geste.

Mais Mathilde n'est pas l'innocente orpheline qu'il s'imagina. Elle ourdit en silence sa vengeance. Observant au plus près les affaires de Guiot, elle est aujourd'hui persuadée qu'il joue à un jeu trouble avec les anglais. Peu à peu, elle rend responsable l'ancien capitaine de la mort de son père.

Elle ne se doute de rien à propos de la gentille Lise de Mauquenchy, bien au contraire : elle se livre parfois à elle plus qu'elle ne le voudrait. Mathilde pense que le malheur qui les a frappés toutes les deux les réunit. Au point d'en troubler la jeune servante. A sa haine grandissante pour Guiot répond en effet un amour naissant pour Lise.

12. Cette pièce palière conduit à l'étage réservé au maître de maison et à son garde du corps. Les portes (p) qui conduisent au bureau sont constamment fermées à clef. Il faut réussir un jet de Dextérité avec des outils de voleur DD 15 pour les ouvrir sans bruit.

13. Dans cette pièce, un grand miroir trône au plafond. C'est ici que Guiot réunit ses fidèles serviteurs et qu'il leur donne ses consignes pour les jours à venir. Avec Richard de Termagon il a entrepris de surveiller les notables de la ville susceptibles de se rebeller. Les rapports de ses

différents informateurs sont discutés ici avant d'être soigneusement conservés dans le cabinet de Guiot.

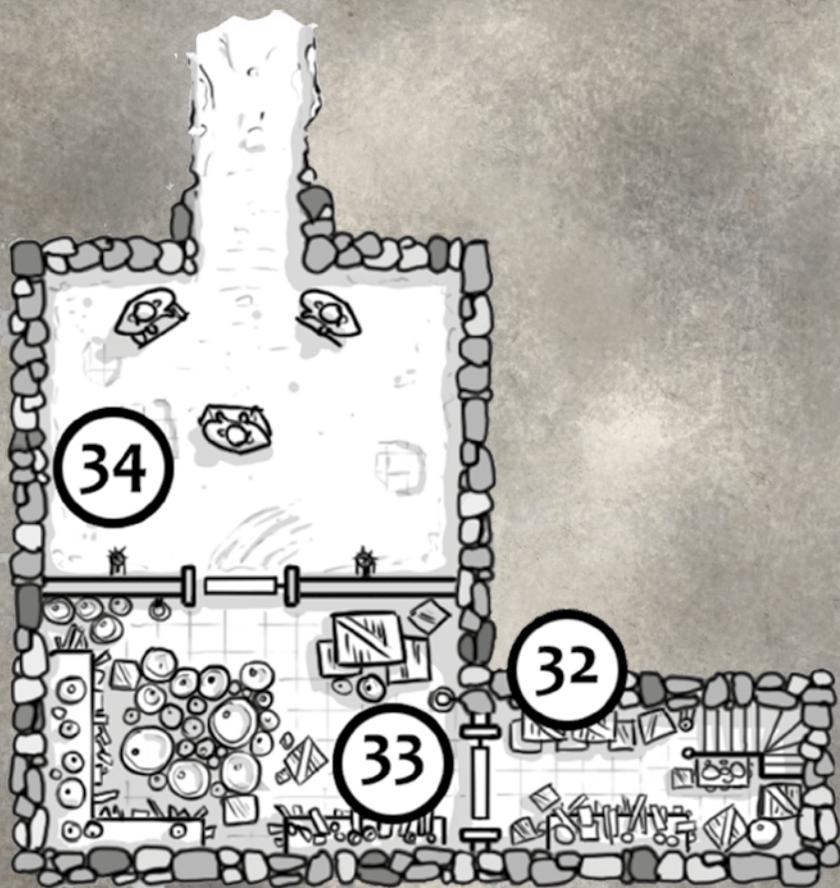
14. La chambre de **Sire de Termagon** est mitoyenne à celle de Guiot : le chevalier refuse en effet de s'éloigner de lui. Ils ont combattu ensemble sur les remparts de Rouen pendant le siège. Lui-même était capitaine de la porte de Caux. Il suit messire Le Bouteiller depuis sans jamais remettre en cause ses décisions.

15. Le bureau du Baron. C'est ici qu'il travaille véritablement. C'est dans ce cabinet que se règlent les affaires les plus opaques de la maison. Un compartiment secret dans la cheminée est piégé. S'il est déclenché (DD 20), un jet asperge discrètement la cible d'un liquide légèrement musqué. Les molosses du jardin sont friands de cette odeur et peuvent la suivre à la trace même après 24 heures. On y trouve également sa bibliothèque personnelle, qui contient quelques livres de poésie dont il s'inspire allègrement pour les réunions de la *cour amoureuse*.

16 La chambre de Monsieur est très sobre. En plus d'un lit et d'un petit secrétaire, quatre grands coffres de voyage contiennent toutes ses affaires personnelles. Guiot semble prêt à partir à tout instant. De fait, Messire Le Bouteiller ne veut pas être pris au dépourvu. Il sait que la situation peut évoluer d'un jour à l'autre et se rassure en restant sur le qui-vive. L'un des coffres est fermé à clef (crochetage DD 15) et contient des objets de valeur et une belle bourse emplies d'une centaine de livres !

Une cordelette reliée à une petite cloche permet d'appeler sa femme de chambre, Isabeau qui dort en 25. Une autre sonne Raboliot (qui dort en 23).





Cave



Mathieu Monville

Voir le sergent, *Joan of Arc*, le jeu de rôle, p. 271

Les soldats

Voir la recrue *Joan of Arc*, le jeu de rôle, p. 270

Gaultier

Voir l'écorcheur *Joan of Arc*, le jeu de rôle, p. 271

Jehan Becquigny et Amaury

Voir le paysan, *Joan of Arc*, le jeu de rôle, p. 264

Les domestiques

(Maurin, Bertille, Isabeau, les Raboliot)

Classe d'armure 10**Points de vie** 5 (1d8+1)

FOR	DEX	CON
12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)
INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Sag +3

Compétences Discrétion +2, Étiquette +2

Sens Perception passive 11

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Action

Bâton (polyvalente(1d6), rudimentaire). Attaque d'arme au corps-à-corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1d4+1 dégâts contondants.

Les communs

17. Des écuries et une petite étable. La maisonnée consomme beaucoup de viande. Il faut dire que les chiens sont souvent affamés.

Jehan Becquigny loge ici. Ce jeune palefrenier de 17 ans entretient les animaux en rêvant de rejoindre une vie d'aventures et de richesse. Il voit en Guiot une sorte de modèle et fera tout pour se faire bien voir et espérer sortir de son étable. Dès qu'il en a l'occasion, il s'entraîne à se battre avec les soldats. Ces derniers rient de sa maladresse. Mais Jehan est déterminé : qui sait ce qu'il est prêt à faire pour s'extraire de sa vie de misère ?

18. Cette salle de gardes contient dix couches, des coffres et un râtelier d'armes. Il y a toujours un soldat ici. La petite troupe est dévouée à Guiot et Termagon. **Mathieu Monville** est le plus âgé des soldats et fait office de sergent. Il aime raconter ses souvenirs de campagne et Jehan l'écoute avec les yeux brillants d'espoir.

Monville n'est cependant pas dupe. Il voit bien que Guiot noue des relations fortes avec les anglais. Prudent, le sergent obéit sans rien montrer mais il refusera de se déshonorer dans une action infamante.

19. Cette pièce ouvre sur les logements des domestiques.

20. Un jeune couple, **Maurin et Bertille**, occupe cette chambre. Maurin est commis aux cuisines et Bertille s'occupe du linge de maison. Innocents, ils ne perçoivent rien de tout ce qui se passe dans la demeure. Leur seule préoccupation est d'avoir un enfant qu'ils espèrent élever dans la paix et la prospérité.

21. **Gaultier** est un grand gaillard plus fort que la moyenne et qui sait se battre. Il sert d'homme à tout

faire ici, y compris certaines basses besognes. Il partage sa chambre avec **Amaury**, un jardinier d'une cinquantaine d'année. Veuf, il semble toujours triste. Il a réussi à amadouer en cachette les deux molosses de Guiot.

22. Les appartements du couple **Raboliot, Gontran et Astrid**, abritent aussi leurs deux enfants de 7 et 11 ans. Il est cuisinier et elle est servante. Si la vie de leurs enfants est en jeu, ils feront tout pour les sauver. Les Raboliot étaient déjà au service de l'ancienne maison normande délogée par les anglais. Ils s'interrogent sur le destin qui leur sera réservé le jour où ils quitteront le service de sire Guiot et sur celui de leurs enfants à l'avenir s'ils restent au service de celui que certains considèrent comme un traître...

23. La chambre familiale : ils y dorment tous les quatre, ensemble dans un grand lit. Astrid, la femme, cache constamment une dague qu'elle manie avec maladresse sous son oreiller.

24. Cette pièce palière cache grossièrement (DD 10) un passage secret vers la salle 36. Un visiteur secret peut l'emprunter pour un rendez-vous discret.

25. Les appartements de la femme de chambre, **la vieille Isabeau**. Plus de quarante ans au service de différentes familles ont transformé son cœur en pierre. Droite, profondément religieuse, Isabeau terrorise les autres jeunes domestiques, Astrid Raboliot et Bertille. Elle est de fait la chef de la domesticité et tous lui obéissent. Seul Gaultier se dispense parfois si Guiot lui a donné une tâche précise.

26. Ce long couloir sous les combles percés de lucarne conduit à la chambre de Monsieur. Seule Isabeau l'utilise.

27. Ce corridor, identique au précédent, relie la chambre de monsieur aux appartements des Raboliot. Gontran Raboliot l'emprunte notamment pour alimenter en bois les différents feux du logis.

28. Le grenier voit s'entasser tout ce qui est devenu inutile à la maison. Derrière un vieux tableau de grande taille, une porte dérobée (DD 15) conduit dans la salle 29.

29. Cette salle est secrète, y compris pour les actuels occupants. L'ancienne famille normande qui logeait ici y a caché une statue de Philippe Auguste qu'elle ne pouvait emporter. Le roi est représenté tenant une véritable bannière qui servit au moment de la conquête de la ville en 1204.

30. Le four à pain est entretenu par Gontran Raboliot. Un escalier descend vers la cave.

31. Les cuisines sont le domaine du couple Raboliot. Seul Maurin, le commis, y est admis.

32. La cave abrite les réserves de nourritures et sert de cellier pour la conservation.

33. Quelques biens plus rares (dont des grands crus) sont conservés ici. La porte qui mène en 34 est fermée à clef. Une barre de fer la bloque, doublant la protection. Guiot détient la clef et interdit à quiconque d'y pénétrer.

34. Cette pièce n'a pas été visitée depuis longtemps par les habitants de l'hôtel. Au moment de prendre

possession de l'hôtel, Guiot et Richard l'ont exploré avant de la condamner. Un tunnel mène au cimetière du Grand Aître Saint Maclou tout proche et offre une sortie de secours qui pourrait s'avérer très utile.

Le cimetière est peu fréquenté. Il date de la grande peste de 1348 et la population l'évite par crainte du retour de la maladie. Quelques parias y rôdent, et des bandes de hors-la-loi s'y retrouvent parfois. Vous pouvez donc organiser ici une rencontre avec de tels individus (pestiférés ou brigands ; voir *Joan of Arc, le jeu de rôle*, pp. 268 et 265) en fonction des besoins de votre scénario. Peut-être même que certains d'entre eux connaissent-ils l'existence du passage qui prend naissance dans un vieux cabanon couvert de ronces au milieu de la fosse commune ?

35. On appelle exagérément cette pièce le colombier. Lise de Mauquenchy élève en effet ici quatre pigeons. Ils sont parfois moins nombreux. Ce sont des pigeons voyageurs qui permettent de dialoguer avec le duc d'Exeter. Accessoirement, c'est aussi un bon prétexte pour se rendre en 36.

36. Ici le baron peut discuter avec tout le monde sans le moindre soupçon : membre de la pègre, voyou notoire, artiste ou même opposant politique. Ils sont en général conduits par Gaultier.

Thomas Le Goareguer
Plan Fred Lipari

En quête de vérité

Alain Dyvetôt est un notable de la ville qui participe régulièrement à la *cour amoureuse* de Guiot. La personnalité de la jeune baronne l'intrigue. Il décide d'envoyer un groupe d'enquêteur à Mauquenchy, petit village à une quarantaine de kilomètres de Rouen. Sur place, le père Orel, petit curé de campagne sans la moindre attache avec les hautes instances du clergé, pourra certifier avoir identifié le cadavre de Lise de Mauquenchy. Entretiens, Guiot, informé de leurs investigations, envoie des spadassins éliminer la menace...





MJ PASSIONNÉ VEUT...

INITIER AU JEU DE RÔLE

Au dernier repas de famille, vous vous êtes encore lancé dans une diatribe interminable sur l'expérience incroyable qu'offre le jeu de rôle. C'était peut-être la fois de trop. Maintenant, votre tante Germaine veut tenter l'expérience.

Le jeu de rôle est une passion qui prend aux tripes. Les rôlistes ont tendance à passer autant de temps, si ce n'est plus, à parler de leurs sessions de jeu qu'à les jouer. « *Qu'est-ce que tu as fait samedi soir ?* » « *Jeu de rôle... Et il s'est passé un truc hyper drôle. J'étais planqué dans le placard, Lili était sous la commode, et là...* » Que notre interlocuteur ait été de la partie ou non, et parfois qu'il connaisse le jeu de rôle ou non, on lui raconte les aventures de nos personnages comme si elles étaient les nôtres. Et c'est souvent ainsi qu'on attise la curiosité, jusqu'à ce que l'un de nos interlocuteurs nous demande de participer. Aujourd'hui, c'est tante Germaine. Comment faire alors pour initier quelqu'un ?

Le jeu de rôle, un truc de geek ?

La première étape, c'est déjà d'expliquer le jeu de rôle. Avant de tailler le crayon de papier ou de commander la pizza, il faut commencer par donner une idée très générale de l'activité. Pour cela, deux pièges à éviter absolument : être trop vague ou trop conceptuel. « *Tu vois, Germaine, tu construis ta propre expérience narrative dans un monde ouvert.* » Ou trop spécifique. « *Ta mission est d'aller combattre Kiki, le Grand Gobelin de Feu. Mais avant, il faut que tu répartisses 12 points dans 42 catégories.* »

Lorsque la personne a déjà entendu parler du jeu de rôle, il faut déconstruire des clichés. « *Passer la journée déguisée en elfette à moitié nue ? Non merci.* » Souvent, on considère encore que le jeu de rôle n'est pas pour tout le monde. Dit autrement : on n'est pas près d'être débarrassés du cliché du geek. Quand on présente le jeu de rôle, il faut donc adapter son discours à la personne à qui on parle, ce qui veut dire comparer le jeu de rôle à une pratique qu'elle connaît et qu'elle apprécie, comme le théâtre, le jeu de société, le cinéma... « *Tu sais, dans le dernier épisode de Dr House, il entre dans une maison par effraction pour sauver un patient ? Et si tu étais House ? Est-ce que tu le ferais ? Si oui, est-ce que tu lui avouerais ?* »

Qu'on s'adresse à quelqu'un qui a déjà des *a priori* ou non, une définition du jeu de rôle sans jargon est utile – et non, même « *caractéristiques* », « *points de vie* » et « *épée vorpale +5* » ne sont pas utilisés par tout le monde ! Voici une proposition de départ modulable :

« *Le jeu de rôle, c'est raconter une histoire à plusieurs. L'un des joueurs imagine le monde et les péripéties et les autres incarnent un personnage de ce monde. Lorsqu'un événement a une part de hasard, on utilise des dés pour déterminer les résultats.* »

Je vous entendez déjà hurler : bien sûr, ce n'est pas une explication précise ; bien sûr, on n'est pas obligé d'utiliser des dés ; bien sûr, certains jeux de rôle

J'UTILISE MON TALENT CUISINE À +4 POUR LEUR FAIRE DES GATEAUX IRRÉSISTIBLES FARCIS D'OPIUM... ET JE FAIS 20! CRITIQUE !

... ET QUAND LES PIRATES SONT DANS LES VAPES, ON LES LIGOTE ET ON PIQUE LEUR BATEAU POUR ALLER LES VENDRE COMME ESCLAVES, D'AC' MAMIE ?



ne répartissent pas ainsi les rôles de chacun. Cependant, parler d'histoire (plutôt que de monde) et de hasard (plutôt que de règles), c'est s'assurer que tout le monde ait les clés pour comprendre de quoi il s'agit.

Et c'est d'ailleurs une approche qui vaut à toutes les étapes de l'initiation : commencer simplement et introduire les éléments plus complexes au fur et à mesure ensuite, voire nuancer ou préciser ses propos. La première règle pour initier est donc de ne pas faire peur à ses futurs joueurs. Il est possible de demander à un joueur expérimenté de s'engager sur plusieurs sessions – « *Donc tout le monde est libre tous les samedis soirs pendant les six prochains mois ?* » – ou de préparer des choses à l'avance – « *Vous faites votre fiche de perso pour la semaine prochaine, n'est-ce pas ? Qu'on puisse commencer directement. Je vous ai envoyé un modèle par e-mail* ». Au contraire, un joueur inexpérimenté doit être accompagné. Bref, cher MJ, ne te laisse pas emporter par ton enthousiasme !

Pourquoi initier au jeu de rôle ?

La première épreuve est passée, vous avez réussi à faire comprendre à votre tante ce que vous faites tous les samedis soir. Non seulement elle est intriguée, mais elle ne trouve plus trop étrange que vous préfériez rester chez vous plutôt que de sortir dans un bar. Elle admet enfin que vous n'êtes peut-être pas un alcoolique dépressif. À ce moment, vous êtes pris de remords : vu le nombre de questions qu'elle a posé dans la dernière minute, vous vous demandez si vous avez bien fait d'accepter de la faire jouer. Pourquoi est-ce que vous vous êtes embarqués dans cette galère ?

Initier quelqu'un au jeu de rôle, ce n'est pas seulement un acte de bravoure désintéressé, votre bonne action du jour ou une façon de remercier Germaine pour les gâteaux qu'elle ne manquait jamais de vous préparer pour vos sessions de campagne avec vos amis. Ce n'est pas uniquement pour →

Le jeu de rôle comme outil pédagogique

Le jeu de rôle est une activité très intéressante à mettre en place au collège, notamment dans le cadre des cours de français, pour développer la créativité ou pour amorcer les travaux d'écriture. Elle demande cependant un groupe très réduit et volontaire. L'idéal est d'abord de la mettre en place un club dans lequel les élèves apprenants deviennent dans un second temps les MJ formateurs. Ensuite, elle peut servir de support de cours pour travailler sur certains genres littéraires et enjeux historiques tout en habituant l'élève à prendre la parole devant un public.

populariser une activité « de niche » ou recruter de nouveaux clients pour votre petite boutique préférée. Bref, vous pensez sûrement le faire pour les autres, mais ce sera tout aussi bénéfique pour vous. Initier quelqu'un permet de remettre en question notre manière de jouer, de penser à d'autres univers, d'autres règles et finalement de s'amuser autrement. Germaine ne fera peut-être pas une campagne dans le cyberspace, mais vous pourriez être surpris : l'opération est souvent très très fun.

Conseils pratiques pour MJ avertis et joueurs débutants

Règle numéro 1, saisissez le bon moment. Ne vous rajoutez pas trop de défis : ne commencez pas l'aventure après la sixième bière, le lendemain du premier janvier ou après un marathon. Pour vous comme pour les joueurs. Pour une bonne expérience, le moment, le cadre et les conditions (cookies maison ou autre gourmandise) sont essentiels... Ainsi qu'une bonne préparation.

Règle numéro 2. Vous, en tant que MJ, devez être à l'aise avec la mécanique. En amateur éclairé, nous avons le réflexe de farfouiller Internet, nos livres et ceux qui sont à notre disposition (chez des amis, dans le magasin le plus proche...), voire d'interroger nos amis MJ sur le système le plus adéquat pour apprendre le jeu de rôle. La recherche du bon outil pédagogique est importante et certains jeux de rôle, notamment des boîtes d'initiation ont été conçues spécialement pour cette raison (voir à ce sujet le grand comparatif des jeux de rôle d'initiation dans *Casus Belli#28*) et ont fait leurs preuves.

Ils sont intéressants puisqu'ils proposent une initiation clef en main et nous assurent de ne pas nous laisser nous emporter. « *Comment ça, tu ne*

fais pas la différence entre Énergie et Pouvoir ? C'est pourtant simple... » Leur principe est souvent de simplifier à l'extrême des mécanismes existants. Or, nous avons tous un modèle de référence, que nous utilisons régulièrement, par habitude, par flemmardise d'en apprendre un autre ou par amour passionnel. Pourquoi alors ne pas l'utiliser comme base pour créer son propre système d'initiation ? « *Trois capacités, 15 points à répartir dedans.* » Si le MJ connaît le système sur le bout des doigts, cela lui permet de répondre aux questions sans se référer à un manuel.

Règle numéro 3. Pour de l'initiation, oubliez le jeu en campagne. Le one-shot est définitivement plus réaliste : il permet de donner une idée concrète de l'expérience sans demander trop d'engagements. Prévoir un créneau très court : une heure de jeu (qui se transformera la plupart du temps en deux heures effectives). Pour le MJ, cela ne demande pas énormément de préparation. « *J'ai passé ma semaine de vacances à imaginer l'univers, j'ai fait la synthèse de 5 systèmes différents : je suis prêt !* » Pour le joueur débutant, ça lui donne la possibilité de ne pas aimer l'activité sans avoir l'impression de perdre son temps. Et si le jeu de rôle lui plaît, voir l'one-shot fonctionne comme un teaser, voire l'introduction d'une campagne.

Règle numéro 4. Il semble plus judicieux de prévoir un scénario simple... pour le joueur. Vous avez beau être plus à l'aise dans un univers *cyberpunk*, si votre joueur ne maîtrise pas les codes du genre, il sera complètement perdu. Mieux vaut utiliser un univers dont les règles sont maîtrisées par celui qui débute. En cas de doute, se tourner vers un monde réaliste, en utilisant les codes du roman policier peut-être. Dans tous les cas, c'est le moment d'utiliser tous les clichés. Détective alcoolique, scientifique fou, elfe poète... Tout est permis ! Ces stéréotypes permettront



de recréer un environnement familier pour le joueur, et donc l'inciter à prendre des initiatives.

Faites simple ! Vraiment simple

Règle numéro 5. À scénario simple, personnages simples : c'est vrai aussi pour les avatars des joueurs. Plutôt que de proposer au joueur débutant d'imaginer entièrement son personnage, il est plus rapide de lui donner le choix entre plusieurs personnages pré-tirés. « *Est-ce que tu veux être Sophie la médecin, Loïc le gangster, ou Edward le rentier ?* » De cette manière, le joueur a une sensation de liberté, caractéristique du jeu de rôle, mais ne risque pas de se retrouver bloqué par l'immensité des possibilités.

Règle numéro 6. Pas d'initiation avec un seul joueur. Initier au jeu de rôle en groupe est plus évident. D'abord, le joueur débutant peut apprendre par l'observation. Puisque le joueur se repose sur le groupe, il n'a pas besoin de parler beaucoup au début s'il n'en a pas envie : il peut se contenter de donner brièvement les actions de son personnage lorsque le MJ lui demande. Ensuite, ce sont aussi et surtout les interactions entre les joueurs qui créent le fun du jeu de rôle. « *Je le chatouille avec une plume d'oie pendant qu'il dort.* » Être assez nombreux permet de donner des idées aux débutants tout en les immergeant davantage dans un monde vivant. Si les joueurs qui entourent le joueur à initier connaissent déjà le jeu de rôle, ils deviennent alors les complices du MJ et peuvent jouer des hésitations du nouveau venu. « *Puisque tu hésites à répondre au garde ou à le payer*

et qu'il te regarde, j'en profite pour passer discrètement derrière lui. »

Que faire alors lorsque l'ensemble du groupe ne connaît pas le jeu de rôle ? Vous avez convaincu Germaine, mais elle ne fait rien de nouveau sans son mari Robert et sa sœur Hildegarde. Ne paniquez pas ! Il est tout à fait possible d'initier plusieurs personnes en même temps. Il faut simplement s'assurer que certains joueurs aient des compétences sur lesquelles vous pouvez vous appuyer : le théâtre, l'écriture, les jeux de plateau, une grande connaissance de fictions diverses. Par exemple, les personnes qui connaissent déjà des jeux comme *Petits meurtres entre amis* ou *Les Loups garous de Thiercelieux* n'auront pas beaucoup de difficulté à sauter à pieds joints dans l'aventure. Globalement, les enfants entre 8 et 12 ans sont toujours partants et vous garantissent que la partie va avancer. Ils se posent beaucoup moins de questions que les adultes. La présence d'enfants nécessite absolument de l'adaptation de la part du MJ dans les thèmes choisis, sa façon de décrire.

Finalement, le maître mot lors d'une initiation au jeu de rôle est sûrement celui de flexibilité. Pour le MJ, cela signifie ne pas avoir peur de laisser les sacrosaintes règles de côté (« *Échec critique, aie... Non, non tu ne meurs pas... tu tombes juste dans les pommes.* ») Et accepter les cafouillages, retours en arrière et autres erreurs « *Ah... si le garde attaque, alors en fait, je ne lui prends pas sa bourse.* » Bref, c'est sortir de sa zone de confort pour redécouvrir sa passion. Et guetter dans l'œil des débutants la magie de voir la flamme du JdR s'allumer est toujours une récompense en soi.

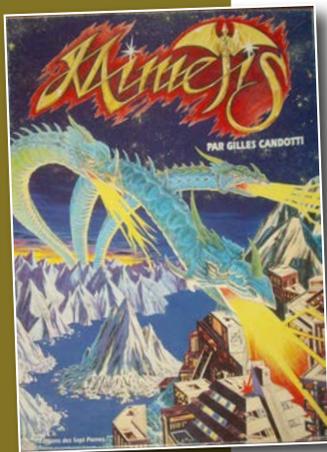
Alexandre Concheri et
Hélène Sellier
Crapous Didier Guiserix

JE SAIS PAS
QUOI FAIRE
CE SOIR

LANCE UN DÉ.
DE 2 À 6, TU
VIENS JOUER
CHEZ NOUS...

SUR 1, TU ME
SUPPORTES
EN TRAIN DE
T'EXPLIQUER
LE JDR





ARCHÉO-RÔLISME

MIMETIS LE JEU DE L'ADAPTATION

Le jeu où l'on se joue soi-même ?

1990. Un an avant Bernard & Jean, sort un jeu de rôle possédant un univers original qui restera à jamais dans les limbes : *Mimetis*. Peut-être que les rares personnes qui s'y sont frottées n'ont jamais trouvé la sortie du monde nasse ?

À partir du milieu des années 80, la France a vu un grand nombre de passionnés créer leur maison d'édition pour éditer eux-mêmes leurs jeux. Au-delà du jeu amateur, la plupart se sont vraiment donné les moyens de leurs ambitions pour produire des jeux de rôle ressemblant à leurs jeux préférés. *Mimetis* est l'un d'eux.

Un peu d'Histoire

Sorti en janvier 1990, le jeu est le seul réalisé par les *Éditions des Sept pierres*. Bien que le jeu soit attribué essentiellement à Gilles Candotti, celui-ci ayant rédigé presque tous les textes, on sent à la lecture qu'il s'agit de l'œuvre d'un groupe de joueurs ayant développé leur univers ensemble dans leur coin. Les illustrations, d'un dénommé Marcignac, sont de bonne qualité pour l'époque et confèrent une cohérence à l'ensemble.

Gilles Candotti, dans l'introduction du jeu, nous explique bien que sa création a duré trois ans et fut nourrie par de nombreuses personnes (notamment un certain Welcome De Villèle pour les scénarios et P. Pérouse pour les photos). On sent également une volonté des auteurs de créer une communauté et de faire participer les pratiquants du jeu. Dans le livret *Le Monde* se trouvent l'adresse et le numéro de la maison

d'édition dans le but de répondre aux critiques, mais aussi d'obtenir des suggestions. Ce numéro de téléphone avait également pour ambition de faire office de service d'aide à un maître du jeu ayant du mal avec un point de règles ou pour écrire ses scénarios. Malheureusement, cette dynamique ne prendra jamais...

Et donc, qu'est-ce que c'est ?

Mimetis est autant un jeu à concept qu'un jeu à univers. Vous jouez un personnage de notre monde contemporain – qui peut très bien être une certaine version de vous-même (le jeu ne tranche jamais vraiment là-dessus) – qui se retrouve transporté sur *Mimetis*, aussi appelé le monde nasse. Dans ce monde se trouvent deux continents très différents, l'un magique et l'autre technologique. Cela est symbolisé sur la couverture de la boîte par un immense dragon à trois têtes attaquant une ville futuriste.

Le principe du jeu est de jouer des « *Perdus* » qui arrivent sur *Mimetis* et débent l'exploration. Le cadre de jeu est décrit comme un monde parasite amenant à lui, depuis des millénaires, des créatures de la Terre et d'autres mondes et qui ont dû s'adapter à la vie



sur cette planète. *Mimétis* présente ainsi un patchwork de contrées toutes très différentes. Le premier continent situé à l'ouest est celui de la magie. Pour être plus précis, il est parcouru par des courants cosmoteuriques qui ont induit des civilisations technologiquement peu avancées, mais plutôt tournées vers la magie. Le second continent offre le contraire : pas de courants cosmoteuriques mais des civilisations tournées vers la technologie. Ces dernières ont néanmoins pâti de cette particularité puisqu'une bonne partie du continent fut frappée par des catastrophes chimiques ou nucléaires. Cela donne au second continent un aspect post-apocalyptique avec des landes désolées habitées de peuplades de mutants, et, par endroit, des cités futuristes.

Deux continents, deux ambiances

Le livre *Le Monde* consacre 42 pages au premier continent contre seulement 17 pages pour le second. Celui-ci devait en effet être développé dans *Le Premier supplément* annoncé pour octobre 1990 mais jamais publié, où l'on devait éga-

lement y apprendre comment passer d'un continent à l'autre, ce qui n'est jamais évoqué dans la boîte de base. Cela peut s'expliquer par le fait que le premier continent était celui créé par Gilles Candotti tandis que le second était l'œuvre de son compère, Welcome de Villèle.

Près d'une quarantaine de régions sont décrites pour le premier continent et seize pour le second. Chacune de ces régions est développée sur une à trois pages et nous décrit parfois plusieurs peuples qui y vivent. Le continent de l'ouest de *Mimétis* est découpé en quatre grandes parties séparées par des chaînes de montagne et une île située entre les deux continents. Il s'éloigne fortement de la fantasy inspirée par Tolkien puisque les différents peuples font parfois penser ici à des humanoïdes tout droit sortis d'un roman de Jack Vance, alors que certains tirent plutôt du côté féérique et que d'autres rappellent plutôt la *sword and sorcery*. Le premier continent est donc un univers de fantasy très riche et fortement teinté de merveilleux, mais dont la lecture peut être rébarbative tant certains peuples se ressemblent et →

Philologie

L'onomastique de *Mimétis* est souvent assez ridicule, avec des noms qui semblent avoir été inventés à la volée par un MJ pris de cours comme Bwordeas, Irtenkans ou Iodosnos. D'autres sont sûrement des références à d'autres œuvres ; on trouve la forêt d'Iscombe, la rivière Ys et le fleuve Jorane qui font certainement référence à *La Forêt d'Iscombe*, roman de Christian Charrière, la rivière Ys qui est présente dans *Le Cycle de Mars* d'Egar Rice Burroughs et Jorane pourrait être une référence à *Skyrealms of Jorune*. Tous ces romans et JdR mélangeant également *fantasy* et science-fiction.



Contenu de la boîte

La boîte de base contient une carte en couleur faisant 84 x 57 cm, une fiche de personnage vierge et deux livrets en noir et blanc reprenant tous les deux la couverture de la boîte. Le « *Livret de règles* » (64 pages) contient toutes les règles et « *Le Monde* » (74 pages) contient la description des régions des deux continents, un scénario et des conseils au MJ. Le seul supplément publié est l'écran à quatre volets en couleur qui s'accompagne d'un livret *Scénario* contenant uniquement... un scénario.



semblent être parfois simplement le dérivé d'un autre.

Le second continent est découpé en trois parties : le nord glacial, le centre tempéré et le sud pollué et majoritairement désertique. Dans tous les cas, les trois civilisations qui avaient émergé sur ce continent ont atteint un niveau technologique supérieur à celui de la Terre actuelle et ont périclité pour diverses raisons. Les peuples ainsi présentés sont plutôt des tribus de mutants qui ne dépasseraient pas dans *Gamma World*. La description de l'univers peut ainsi faire penser à un catalogue de peuplades et se révèle peu digeste, l'idée étant de faire de longues campagnes où les « Perdus » se retrouvent à explorer petit à petit ce monde immense.

Et les règles alors ?

Mimētis est un jeu de son époque dont les règles font penser à une version personnelle du système *Chaosium*. Les caractéristiques sont au nombre de 8. Les 6 premières sont tirées aléatoirement en lançant simplement un d100. Les deux autres sont la taille et le « *chiffre mystique* » du personnage, chiffre qui correspond à sa tendance philosophique et qui lui octroie certains bonus. Il y a aussi trois caractéristiques secondaires qui dérivent de ces dernières ; l'adaptabilité physique, l'adaptabilité mentale et les points de terreur. S'ensuit une liste de 21 compétences basées sur les caractéristiques primaires.

Les jets de compétences se font classiquement avec 1d100 sous la compétence d'expérience. Très novateur, le système d'expérience récompense les idées des joueurs. En effet, selon leurs idées, les joueurs pourront gagner des points d'individualité qui peuvent être des points de courage, de folie, de prudence, de paranoïa, d'idée, de stupidité, de marginalité, d'intervention pour leurs personnages qui vont permettre

de faire changer le personnage en bien comme en mal.

Le système de combat est quant à lui très simple, avec comme particularité des tables de maladresses et de réussites particulières. Il n'y avait pas de règles pour la parade, elle devait être décrite dans « *Le Premier supplément* ».

La partie sur la magie est la seule qui introduit vraiment du *background* dans le livret de règles, où l'on décrit ses principes ainsi que les six différents types de magie : noire, blanche, de l'ouest, de l'est, du sud, du nord (les quatre régions du premier continent), avec trois niveaux d'enchantements pour chaque type.

La création de personnage ramène à la question que pose ce jeu : on se joue soi-même ou pas ? Dur à dire. Les règles invitent à créer un « *perdu* », mais ne précisent pas s'il est censé être une version de nous-mêmes. On peut ainsi créer n'importe quel Terrien, la création de personnage étant de toute façon très aléatoire. Il semblerait qu'il y ait une grande confusion entre les joueurs et les personnages dans le jeu, le terme « *joueur* » étant régulièrement utilisé pour parler des PJ et la fin du livre de règles nous gratifiant même d'un court chapitre intitulé « *La Mort du joueur* ». Alors ne le prenez pas au pied de la lettre, Mireille n'est jamais très loin !

Ce qui est très étrange c'est que, alors que les personnages sont des « *perdus* », on donne surtout des règles pour créer un habitant de *Mimētis*. Ainsi les « *perdus* » n'ont pas de classe, mais les « *habitants* » en choisissent une parmi les 11 proposées ainsi qu'un lieu d'origine. On notera quand même une tendance à privilégier le premier continent même dans les règles. Si celui-ci a droit à plusieurs classes spécifiques, notamment de magicien, le second n'en a aucune et se contente de celles qui sont adaptables à un monde sans magie. Il aurait pourtant pu être facile d'intégrer



des classes spécifiques comme scientifique ou mutant.

Les scénarios

Les deux livrets de la boîte de base donnent des conseils sur la création de scénario. Le livre de règles conseille une structure assez rigide et de faire des scénarios plutôt orientés portemonstres-trésors. Étonnant pour un jeu qui encourage à explorer des continents entiers. Les conseils du livret sur le monde sont plus larges, mais conseillent quand même de mettre des pièges dans chaque scénario même lorsque les PJ explorent une forêt. Après tout, pourquoi pas, les lapins sont des farceurs.

Bien que la boîte de base annonce trois scénarios, le livret d'univers contient en réalité un long scénario découpé en trois parties. Passage obligé de *Mimētis*, il met en scène l'arrivée des PJ dans le monde nasse, leurs premières rencontres avec des autochtones et leur premier combat contre des créatures locales pour aider leurs nouveaux amis.

Le seul autre scénario publié pour le jeu se trouve dans le livret fournit avec l'écran. Sobrement appelé *Scéna-*

rio, il s'agit d'un module d'une petite quinzaine de pages. Très *old school*, il contient les caractéristiques de tous les PNJ rencontrés, ainsi que le plan détaillé de la ferme d'où démarre le scénario. L'histoire est basée sur l'exploration de cinq lieux cosmo-telluriques reliés entre eux, qui amènent les PJ dans un donjon. Ceux-ci auront alors comme récompense les bases pour acquérir leurs premiers sorts.

Conclusion

Mimētis est, avant toute chose, un jeu qui n'a pas rencontré le succès et qui n'est possédé que par des curieux l'ayant acheté pour une bouchée de pain dans une brocante ou sur Internet. Il possède néanmoins des qualités comme des règles simples (dans les standards de l'époque) et un univers plein de potentiel, si on admet son principe foutraque. Sorti quelques mois avant la traduction de *Torg* et quelques années avant *Rifts*, *Mimētis* est sûrement l'un des premiers jeux à multivers. Même si *Stormbringer* et *Hawkmoon* étaient déjà sortis, *Mimētis* semble presque être fait pour nous faire jouer les deux en même temps.

Laurent Fidelle

Le coin de l'antiquaire

Peu courant, *Mimētis* est également peu recherché et ainsi peu onéreux. Bien qu'on ne le retrouve que rarement sur les sites de ventes d'occasion ou d'enchères, il ne dépasse pas pour autant une trentaine d'euros. L'écran avec son livret ne se vend qu'une quinzaine d'euros. Attention, l'écran est souvent vendu seul, et dans ce cas, il s'agit d'un produit incomplet.





Greg Stafford's Digest

Greg Stafford n'est pas seulement l'auteur de l'univers de Glorantha et le créateur de du jeu de rôle *Pendragon* et le co-designer de *Prince Valiant*, *RuneQuest*, *Ghostbuster* (!) ou *HeroQuest*. Il est également le fondateur des sociétés *Chaosium* et *Issaries*.

HOMMAGE

GREC STAFFORD

Le créateur de *RuneQuest* et *Pendragon* nous a quitté

Pionnier du jeu de rôle - il élaborait déjà Glorantha avant la publication de la première édition de D&D - , Greg Stafford nous a quitté le 11 octobre 2018 en Californie à l'âge de 70 ans. Pour lui rendre hommage, Casus Belli a donné la parole à trois de ses amis français.

Greg Stafford n'est pas mort...

La nouvelle de la mort de Greg Stafford fut un véritable choc, tant cet homme a compté pour moi. On peut même dire qu'il est à l'origine de ma passion pour les jeux de rôle, qui plus tard m'ont entraîné vers d'autres jeux et le métier que j'exerce aujourd'hui.

C'est en 1982 (j'avais 15 ans) que j'ai lu son nom pour la première fois. J'étais en voyage linguistique en Angleterre, et en passant devant la vitrine d'un magasin de jeux, j'ai été irrésistiblement attiré par de drôles de figurines en plomb représentant des guerriers humains ressemblant à des barbares et à

des romains, ainsi que toutes sortes de monstres bizarres : une manticoire, un serpent géant ailé, des créatures mi-homme mi-boucs, un homme-scorpion, un autre à tête de pieuvre, un ours malingre à tête de citrouille et même un canard orné d'un casque et armé d'une épée... Je suis entré dans le magasin pour demander à quoi servaient ces étranges figurines et dans quel jeu on pouvait les jouer. Je ne savais pas que ce moment allait changer ma vie. C'est ainsi que le vendeur m'a expliqué le principe des jeux de rôle, m'a parlé du jeu *RuneQuest* et du fait qu'on pouvait y jouer avec ces figurines. Fasciné, j'ai acheté *RuneQuest*, toutes les figurines *Citadel* du jeu, et j'ai dévoré le soir même ce qui était la seconde édition de ce jeu mythique, situé dans l'univers extraordinaire de Glorantha. Un nom attira immédiatement mon attention, celui du créateur de ce monde : Greg Stafford. Car s'il faut retenir Greg Stafford, c'est d'abord pour Glorantha, l'un des univers les plus riches, les plus originaux et les plus aboutis jamais créés. Et pas seulement en tant qu'univers de jeu de rôle. Glorantha est à placer au panthéon des univers fictifs et ludiques les plus fascinants jamais inventés, au même titre que la Terre du Milieu, la mythologie Lovecraftienne ou le Multivers, imaginés par les trois auteurs préférés de Greg Stafford (Tolkien, Lovecraft et Moorcock). Greg Stafford a commencé à écrire sur Glorantha en 1966, et n'a cessé d'enrichir son univers au fil des décennies d'éditions de *RuneQuest* ou de jeux dérivés (wargames, jeux vidéo, jeux de plateau avec figurines). La dernière description en date, la plus complète et la plus exhaustive, est le célèbre « *Guide to Glorantha* », véritable encyclopédie de 800 pages vendue sur *Kickstarter* en 2012.

Glorantha est unique. D'abord, parce qu'il a été abordé comme une cosmogonie : absolument tout ce qui définit ce monde, toutes les lois de la nature, des montagnes aux mers, du soleil à la lune, s'explique par l'omniprésence et les agissements des Dieux. Un équilibre a été trouvé, mais les Dieux continuent de s'affronter et se servent des héros mortels qui leur vouent un culte. Unique, car on est bien plus proche d'un univers d'Antiquité-Fantastique que de Médiéval-Fantastique, largement plus répandu dans les jeux de rôle. Unique, car dénué de classes, d'alignements ou d'idéologies abstraites. Tout le monde peut embrasser n'importe quelle voie, utiliser le pouvoir des runes pour devenir un Prêtre Runique ou sa version plus guerrière, le Seigneur Runique... ou préférer peut-être la voie des Chamans et des esprits. Il n'y a pas de Bien ou de Mal, tout est toujours expliqué d'un certain point de vue, celui du Dieu ou du culte que les hommes ont choisi de servir. Unique enfin, car tout y est décrit avec une précision et des détails inimaginables, fruit du travail de dizaines d'années d'écriture.

Greg Stafford était quelqu'un de drôle, bon vivant et enthousiaste, et j'ai eu la chance de partager de grands moments avec lui. Il aimait la France et, la première fois que je l'ai rencontré, c'était à Paris à l'occasion d'un salon de jeu organisé à l'Aquaboulevard, en 1987 ou 1988. Il avait été invité d'honneur à l'occasion de la sortie en VF de *RuneQuest*. Il n'était d'ailleurs pas venu seul, j'avais aussi rencontré Sandy Petersen, l'auteur très connu du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*, et qui avait lui aussi participé à *RuneQuest*. Je fus très intimidé par cette première rencontre, mais je pus quand même lui faire dédicacer quelques ouvrages, discuter avec lui, et me rendre compte, déjà, à quel point il était humble, souriant et ouvert d'esprit. Il m'avait beaucoup surpris en se présentant comme un chaman. Je pensais qu'il plaisantait et qu'il s'agissait d'un clin d'œil à son jeu de rôle, mais il était sérieux et je m'étais promis d'en savoir plus.

L'occasion m'en fut donnée lors de ma deuxième rencontre avec lui, qui se fit cette fois par correspondance. Passionné par *RuneQuest* et les jeux de rôle, j'avais avec mes amis rôlistes créé un magazine nommé *Quest*, dédié aux jeux de rôle et en particulier *RuneQuest*. Pour le premier numéro, en 1990, j'avais recontacté Greg Stafford pour l'interviewer*. Il avait accepté. J'en avais profité pour lui reparler de chamanisme, mais c'est quelques années plus tard que je vécus une expérience quasi « mystique » avec lui. C'était en 1995, l'année où j'ai passé le plus de temps avec lui, à la célèbre GenCon, qui se tenait à l'époque à Milwaukee. Nous avons dîné ensemble, bu, ri, et beaucoup parlé pendant plusieurs jours. Ainsi, lors d'une soirée arrosée comme il y en a tout le temps à la GenCon (!), nous avons discuté de ses expériences spirituelles. Et subitement, alors que je l'écoutais et que tout était agréable jusqu'alors (j'étais même très joyeux !), j'ai commencé à me sentir bizarre... au point de subitement fondre en larmes et de ne plus pouvoir aligner le moindre mot ! Je l'ai alors vu me fixer, calmement, jeter un coup d'œil à droite et à gauche, puis prendre dans sa poche une bourse en cuir. Il l'a ouverte et a sorti une petite pierre volcanique noire et lisse. Il m'a regardé droit dans les yeux, a posé la pierre dans ma main qu'il a refermée en serrant fort. Il a prononcé des mots dont je ne me souviens plus et instantanément, tout est redevenu normal. Plus de larmes, plus de mutisme, j'ai retrouvé d'un seul coup sobriété et l'usage de la parole... je n'ai absolument pas compris ce qui s'était passé. Greg m'a dit de conserver la pierre, me précisant qu'un jour sans doute, je la perdrais, mais que cela signifierait que je n'en ai plus besoin. J'ai gardé cette pierre comme un fétiche pendant plusieurs années et effectivement, un jour, je l'ai perdue. Mais je n'ai jamais oublié cet épisode étrange et marquant, quelles qu'en soient les explications.

J'ai revu par la suite Greg Stafford à d'autres GenCon, les deux dernières étant celle de 2015 et celle de 2018, deux mois avant sa disparition. J'ai pu acheter et me faire dédicacer la dernière édition de *RuneQuest*...

Le jour de sa mort, mon frère Orso, qui l'admirait énormément lui aussi, m'a envoyé un SMS : « *Greg Stafford n'est pas mort, il s'est décorporé**.* »



Léonidas Vesperini

Léonidas Vesperini's digest

Désormais à la tête de *Mythic Games*, l'éditeur de jeu de figurines à succès (*Joan of Arc*), Léonidas a toujours travaillé dans le milieu du jeu spécialisé et notamment le jeu de rôle. Rédacteur dans *Casus Belli*, auteur du jeu de rôle *Thoan*, inspiré des romans de Philippe-José Farmer, il a été aussi propriétaire des magazines *Ravage* (figurines) et *Mana rouge* (cartes à jouer et collectionner).



(* *Retrouvez cette interview exceptionnelle dans la version PDF de ce numéro !*

(** *Décorporation ou Discorporation est une capacité chamannique décrite dans RuneQuest, qui permet de faire sortir son esprit de son corps.*



In memoriam Greg Stafford

Il y a quelques années, lors d'une fête, une connaissance me demanda quelle était la région ou le pays que je connaissais le mieux, je répondis du tac au tac, sans trop réfléchir, la Passe des Dragon et Prax, et plus globalement Glorantha ! Il fallut voir le regard quelque peu surpris de mon interlocuteur.

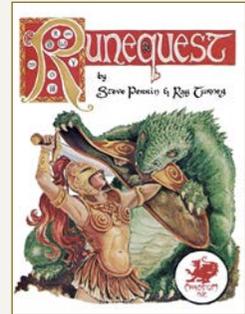
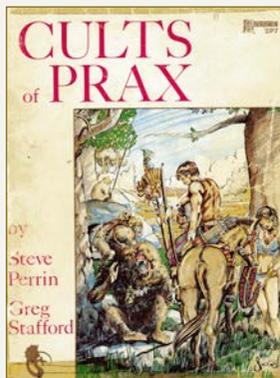
Encore aujourd'hui, je crois bien que, de tous les mondes fictionnels que j'ai le bonheur d'explorer depuis l'enfance et depuis quelques années d'inventer souvent de manière collective, Glorantha, par le truchement de *Runequest*, reste celui qui m'a le plus marqué et le plus influencé, par sa poésie, sa dynamique politique, sa géographie, son raffinement culturel et surtout par ses mythes et ses divinités. Je le dois à son primo-inventeur (je pense d'ailleurs qu'il aurait préféré donner au mot inventeur le sens de découvreur comme c'est le cas pour les inventeurs de trésor) : Greg Stafford, qui nous a quitté récemment.

Évoquer Greg, c'est d'abord pour moi évoquer un ami. Je me souviens comme si nous y étions encore, nos vacances communes à Bordeaux en 1998, lorsque nous l'avions emmené un dimanche matin dans une guinguette située sur la rive gauche de la Gironde déguster des bulots accompagnés d'un verre d'Entre-de-mer blanc. Cette fois-ci, c'est lui qui fit une sacrée tête en nous voyant dévorer ces gastéropodes marins... Et pourtant, il en avait vécu, des expériences limites, et dans bien des domaines, comme celui du chamanisme dont il vivait intensément la spiritualité, sans pour autant être prosélyte.

C'est, bien sûr, se rappeler nos discussions passionnantes sur la mythologie, la littérature, la créativité, le jeu de rôle en tant qu'art et amusement, sur la responsabilité morale nécessaire de toute forme de création, et sur bien d'autres sujets encore. Car Greg était non seulement un *game designer* de génie ayant participé aux fondations de ce qui est pour moi l'une des inventions culturelles les plus importante de cette fin du XX^e siècle et un grand précurseur dans ce domaine – il suffit de penser à *Pendragon* ou à *Prince Valiant* ou à son usage du voyage du héros bien avant la recette qu'en fit Hollywood –, il était surtout un boulimique de culture, toujours en éveil, curieux de tout, emmagasinant une infinité de détails, d'une érudition rare sur de nombreux sujets, capable de trouver des correspondances fortes de sens entre des thèmes éloignés, un peu comme Aby Warburg, un historien de l'art que j'ai découvert après ces discussion et dont le travail sur les mythes et leur survivance me fit immédiatement penser au mode de pensée global et plein d'attention pour la différence de Greg.

Avec Glorantha, je crois non seulement que Greg Stafford créa un univers à la fois profondément original et en même temps archétypal, qui entra en résonance au sein d'une vaste communauté passionnée, tout autour de la planète mais aussi qu'il s'inscrit avec élégance, modestie et bienveillance parmi les créateurs et créatrices de notre temps qui comptent, aux côtés de Guillermo Del Toro, Ursula Le Guin ou encore Hayao Miyazaki.

Qu'Arachna Solara t'accueille comme tu le mérites !



Frédéric Weil

Frédéric Weil's digest

Co-fondateur de *Multisim* et co-auteur du jeu de rôle occulte *Nephilim*, Frédéric Weil a été une personnalité incontournable du jeu de rôle dans les 90 et 2000, avant de travailler dans le jeu vidéo puis de fonder la maison d'édition de romans Mnémos, qui signe son retour dans le jeu de rôle récemment avec une nouvelle édition de *Nephilim* à paraître.

En haut, la couverture de la première édition de *Runequest*.

Ci-contre, la photo de 'un des premiers ouvrages acheté par Frédéric Weil pour *Runequest*.

« KiD »

Quand Gary Gygax vendit la première boîte de *De-D* à un certain Greg Stafford, j'aime à penser, *a posteriori*, à ce que qu'aurait pu dire Gygax :

« Tiens, kid, voilà *De-D*. À toi de créer le jeu de rôle. »

C'est sans doute un peu injuste pour le grand Gary, mais il n'empêche. Si Gygax et Arneson ont été les fondateurs du jeu de rôle, Greg en a été le principal créateur, durant plus de 40 ans, tout en inspirant des dizaines d'auteurs en France et partout dans le monde.

Glorantha a été son œuvre majeure et reste, 50 ans après sa découverte (Greg insistait sur le terme « découverte », et non « création »), un univers emblématique qui, par sa richesse – en particulier cosmogonique –, reste à ma connaissance inégalée à ce jour.

Mais il avait une préférence pour ce qu'il considérait comme son œuvre la plus aboutie, *Pendragon*, un jeu qui a été par bien des côtés révolutionnaires en définissant non seulement des personnages par des caractéristiques et compétences, mais aussi par des traits de personnalité et des passions. Et, chose étonnante quand on considère que l'on y interprète des chevaliers mâles, il a donné une vraie place pour les femmes dans les scénarios de jeu de rôle.

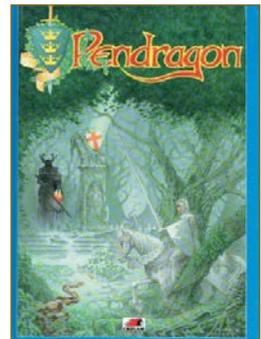
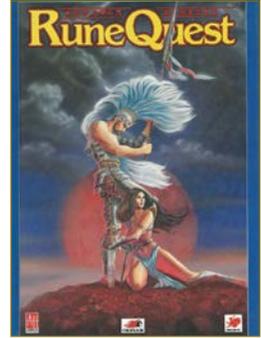
Greg Stafford était un géant. Tous les créateurs de jeu de rôle, même si certains l'ignorent, ont été influencés par son œuvre.

Mais au-delà de son immense talent de créateur, Greg était aussi – et surtout – un sacré bonhomme. J'ai eu la chance immense de le côtoyer de loin en loin depuis 1994, et de l'accueillir chez moi une quinzaine de jours à l'occasion de sa participation à une convention en France. J'ai ainsi pu connaître l'homme derrière le créateur... ou plutôt l'homme-créateur, car la création était si ancrée en lui qu'elle était indissociable de ce qu'il était.

Greg, pour moi, c'était avant tout un rire. Ceux qui l'ont rencontré ne me détromperont pas. Un rire sans retenue, tonitruant, incontournable, contagieux, qui résonnait même dans les halls les plus vastes. C'était aussi quelqu'un d'une extrême gentillesse et patience, toujours prêt à discuter avec les fans sans compter son temps. Un sacré bon vivant, avec qui les discussions sur des sujets très variés – Greg était chamane, érudit, voyageur, créateur, sage... faites votre choix – duraient tard dans la nuit. Il aimait passionnément la France et Paris était sans doute sa ville préférée. Oui, en plus, il avait du goût...

Greg s'est endormi et a rejoint le pantheon des rôlistes. J'aime à imaginer ce que lui a dit Gary à son arrivée.

« *Very good work, kid. Very good work.* »



Philippe Auribeau

Philippe Auribeau's digest

Auteur sur plusieurs gammes publiées chez les éditions *Sans-Détour* (*L'Appel de Cthulhu*, mais aussi les *Chroniques des Féals* ou les *Lames du Cardinal*), Philippe Auribeau a organisé pendant plusieurs années Les *Chimériades*, une convention remarquée, et débute également une carrière d'auteur avec le premier tome de *L'Héritage de Richelieu*, une suite de la trilogie des *Lames du Cardinal* écrite par Pierre Pevél.

La Rédaction de *Casus Belli* remercie Léonidas, Frédéric et Philippe pour ce magnifique hommage à Greg Stafford. Nos pensées vont vers ses proches et notamment sa femme Suzanne Stafford.



RÔLE'N PLAY

« L'image du JdR est en train de changer »

Toute l'équipe de *Rôle'n Play*, la petite émission où des copains également comédiens ont décidé de jouer une campagne de jeu de rôle, était présente au Festival International des Jeux de Cannes 2019 sur le stand de Black Book Éditions. Casus, en bon voisin, en a profité pour aller les voir.



Rôle'n Play Digest

Rôle'n Play est un *Actual Play*, c'est-à-dire une émission de divertissement qui met en scène des parties de jeu de rôle filmées, lancée en septembre 2018 par l'éditeur Black Book Éditions. Au moment d'écrire ces lignes, l'épisode 10 de la saison 2 a été mis en ligne. Julien Dutel, pilier de la Rédaction *Casus*, est le MJ de cette joyeuse troupe et fait jouer une revisite de la campagne mythique de Pat & Chris, *Oblivion*, avec le système de *Héros & Dragons*. En février, une précommande participative pour soutenir l'émission a réuni plus de 2 000 soutiens et plus de 173 000 € pour financer les quatre saisons nécessaires à la campagne. Les comédiens et leurs personnages sont :

Michael Maïno/Galefrin
Mellie Melzassard/Leowen
Sébastien Mortamet/Ozyias
Chloé Souliman/Darkna
Marc Wilhelm/Ilzaach

Dimanche 24 février, 11h45, *Casus* rejoint Chloé, Mellie, Marc, Michael, Sébastien et Julien dans l'appartement qu'ils partagent le temps du Festival International des Jeux de Cannes. Il y a de l'effervescence, Mellie est en train d'être coiffée par Auréa la maquilleuse de l'émission, tous se préparent pour la séance de dédicaces de l'après-midi. La veille déjà, ils sont allés à la rencontre de leur public, qui compte aussi bien des geeks que des mères de famille et des enfants, parfois ultra fans comme la petite Mélusine qui va jusqu'à dessiner ses héros, et sa petite sœur Lily qui veut faire des câlins aux acteurs !

Sans parler de l'épisode spécial tourné le samedi soir en « *direct live* » dans l'appartement situé sur le palier d'en face – un épisode d'autant plus particulier que plusieurs membres de la team Black Book Éditions et *Casus Belli* ont pu y assister depuis la régie. Et du « *débarquement* » surprise sur le plateau de tournage dirigé par Mellie, un peu plus tard dans la nuit, lorsqu'elle se rend compte que *Casus Belli* s'apprête à tourner une interview pour la *Casus TV*.

Malgré la fatigue accumulée et la petite nuit, l'équipe de *Rôle'n Play* nous accueille de bonne humeur et se prête au jeu du questions/réponses avec plaisir, vauté dans de confortables canapés. Ils sont fidèles à ce qu'il est

possible de percevoir d'eux au cours les émissions : chaleureux et accueillants, joueurs et taquins entre eux. Et bavards...

Casus Belli : Julien, une fois le projet lancé, comment as-tu constitué l'équipe de *Rôle'n Play* ? Comment as-tu choisi ces comédiens-là ?

Julien Dutel : Eh bien... ce sont les seuls qui ont bien voulu !

[Éclat de rire général]

Chloé Souliman : Ça, c'est fou !

Marc Wilhem : C'est ceux qui bossent le moins à Lyon...

Michael Maino : Parce que Brad Pitt n'était pas dispo ! Et comme on est à peu près aussi beaux...

Julien : Donc voilà, j'ai pris ce que j'avais sous la main ! Non, c'est parce que ce sont des copains, en fait. Je ne sais plus qui j'ai vu en premier. Je crois que c'est toi [en regardant Marc]. Ou est-ce Micka ?

Michaël : C'est moi.

Julien : C'est toi ?

Michaël : Oui.

Julien : Et voilà, je leur ai demandé s'ils connaissaient le jeu de rôle, s'ils savaient ce que c'était, si ça les tenterait d'essayer d'en faire, etc. Et c'est venu assez naturellement. Ils étaient super enthousiastes. Mais c'est surtout parce



que ce sont des copains et que j'ai l'habitude de travailler avec eux aussi. Mellie, je savais qu'elle en avait déjà fait un peu parce qu'on en avait déjà fait. On voulait quand même un casting qui soit relativement paritaire, pour que tout le monde puisse s'identifier. Que les mecs puissent s'identifier aux garçons, que les filles puissent s'identifier aux filles. Et qu'on puisse avoir une vraie variété de personnages. Le but, c'était d'avoir une bande de potes, et en même temps des gens relativement débutants et avec lesquels les spectateurs puissent se connecter. Les rôlistes devaient pouvoir y retrouver leurs débuts, et les gens qui ne connaissent pas devaient pouvoir se dire : « Ah oui, ce n'est pas si dur ! On peut s'y mettre. »

CB : Et du coup, il y a de la proximité, de la complicité, comme on peut le voir...

Marc : Oui, oui, elle n'est pas feinte. C'est comme si Julien avait constitué une « vraie » table de potes, sauf que la valeur ajoutée, c'est qu'on est tous comédiens et que forcément, on peut traiter plus facilement la dimension « show », dont on parle sur les FAQ. Mais on se retrouve autour d'une table comme on pourrait se retrouver pour une partie de jeu de société ou une

bouffe, une raclette, un truc comme ça ! Donc ça, c'est cool !

Julien : Sachant que j'ai aussi choisi des comédiens dont je connaissais les capacités de jeu. C'est tous des comédiens que j'ai dirigés, d'une manière ou d'une autre, je savais un petit peu comment ils fonctionnaient, et que ça se passerait bien. Donc je sais aussi sur quelles ficelles appuyer. Et puis ils sont assez complémentaires. Ça aussi, ça marche bien !

Chloé (l'air épatée) : Ah ouais ! [Rires]

Mellie : C'est qu'il a bossé son truc, quand même !

Marc : On s'est fait manipuler complètement !

Michaël : Ah ouais, en fait ce n'est pas n'importe quoi, c'est réfléchi !

Julien : C'est exactement ce que je dis à mes élèves quand je leur apprend la direction d'acteur : la direction d'acteur, c'est de la manipulation.

Michaël : Je ne suis pas du tout d'accord ! C'est de la maïeutique.

Marc : La maïeutique, c'est le fait d'accoucher...

Michaël : ...d'accoucher les pensées.

Julien : Et c'est aussi de la manipulation.

“ C'est comme si le dé était un autre MJ ! ”



Marc : Est-ce que quelqu'un peut lancer un d20 pour voir si on s'en fout ?! [Rires]

CB : L'équipe a été constituée, vous vous êtes jetés à l'eau il y a maintenant six mois à peu près. Et donc, six mois plus tard, comment voyez-vous votre évolution ? Comment vous percevez-vous comme rôliste, puisqu'on peut maintenant dire de vous que vous êtes des rôlistes ?

Mellie : On est toujours en apprentissage, quand même ! Je pense, en tout cas, pour ma part. On est toujours en train de tester et d'apprendre. On est très friands des commentaires des gens. Des retours de Julien après chaque épisode aussi, pour tenter de s'améliorer, parce qu'il y a beaucoup de choses qui ne me viennent pas à l'esprit, que je ne pense pas pouvoir faire. Des fois, je me dis : « Ah mais oui, on pourrait faire ça ! ». Et du coup, on est en constante évolution. Mais j'imagine que c'est comme ça tout le temps ; pour n'importe quel rôliste, même quand t'as quinze ans de jeu derrière toi, j'imagine que tu continues d'évoluer. Enfin, j'espère, parce que sinon, on finirait par s'ennuyer, non ?

CB : Vous avez l'habitude d'incarner plein de personnages, et n'avez donc pas de difficulté avec l'aspect « rôle » du jeu de rôle. Par contre, il y a l'aspect technique, sur lequel vous êtes encore en apprentissage.

Mellie : C'est ça : les règles du jeu, les stratégies de combat, tout ça, c'est des choses qu'on n'a pas apprises à l'école ! On a potassé un peu avant.

Sébastien et Chloé (en chœur) : On a travaillé, oui.

Mellie : Et après, c'est la mise en pratique surtout, qui permet de les intégrer.

Marc : Dans le livre des règles, Julien nous avait dit quels chapitres regarder en priorité, parce qu'on les a reçus une semaine avant de commencer. Donc on

n'avait pas énorme pour ingurgiter tout ça. On avait quand même joué à *Chroniques Oubliées* au mois d'août, donc pour la mécanique, on était un peu au fait des choses. Mais les règles spécifiques de *Héros & Dragons*, il fallait qu'on se plonge un petit peu dedans. Et j'ai pris le temps aussi de regarder dans d'autres chapitres que ceux que Julien nous avait demandé de regarder en priorité, et notamment « *Partir à l'aventure* » qui, dans la façon dont il est écrit, est une mine d'idées par rapport à ce qu'on peut faire. Quand on lit « *Lancer des sorts* » et « *Combattre* », c'est des choses assez mécaniques, assez techniques. Mais le chapitre « *Partir à l'aventure* », je trouve qu'il ouvre bien sur ce que ça va être. Oui, il faut se reposer, il faut penser à manger, à boire. C'est, au tour d'une table, se projeter mentalement, mais faire comme si on faisait vraiment ça dans la vie, quoi ! Tout est possible, et ça c'était assez intéressant dans la lecture des règles. Mais après, concernant notre évolution, je trouve qu'on commence aussi – et les gens le disent dans les commentaires – à avoir des notions de méta-jeu.

Sébastien : Ça veut dire quoi, « méta-jeu » ?

Marc : C'est une vue d'ensemble du jeu et une façon de réfléchir qui ne correspond pas forcément à ce que fait notre personnage mais plutôt à nos questionnements de joueur : « *Comment jouer ?* », « *Qu'est-ce qui se passe ?* » Prendre de la hauteur sur tout ça !

CB : C'est quelque chose qui n'est pas forcément simple à faire, effectivement, parce que là, vous êtes tous autour de la table et certains maîtres de jeu, lorsque les personnages sont séparés par exemple, peuvent faire sortir de la pièce un joueur pour faire un aparté. Vous, vous savez tout ce qui se passe, donc il faut que vous intégrez ça dans votre jeu.

Sébastien : Oui. Après, ce n'est pas si différent – en tout cas, je parle pour





moi – de ce qu'on vit au théâtre aussi où, quand tu commences la pièce, tu connais déjà la fin. Et du coup, pendant une heure et demie, tu dois faire croire aux gens que tu ne sais pas comment ça va se terminer.

Chloé : Tu te places par rapport à ton personnage.

Sébastien : Voilà, c'est ça. Donc tu le vis par rapport à ton personnage qui ne sait pas. Toi, en tant que comédien, tu sais, mais le but, c'est quand même de montrer à chaque fois que c'est nouveau, et que ce qui arrive n'était pas prévu.

Michaël : Je ne rapprocherais pas ça tant du théâtre classique que de l'impro, plutôt. Ça me semble plus juste, parce que là, effectivement, on ne connaît pas la fin. Je dirais même que ça s'y apparente, si on veut faire un parallèle avec le théâtre : il y a tout ce qui relève de la dimension du jeu, de l'interprétation, de la construction du person-

nage, dans sa psychologie... Mais, c'est encore autre chose que le théâtre classique, dans le sens où on est dans ce que j'appellerais même, à la rigueur, de l'écriture de plateau. C'est-à-dire qu'on écrit en direct l'histoire, sauf que nous, on ne va pas revenir dessus pour dire : « *Ok, ça, ça marche, on garde ; mais ça, ça ne marche pas.* ». Et pour revenir sur ce que disait Mellie tout à l'heure sur l'évolution, je pense que là où nous avons un gros potentiel, c'est sur cette fluidité dans la narration collective.

Tout à l'heure tu parlais du fait que certains MJ font sortir le personnage qui n'est pas dans la pièce. Nous, il y a quelque chose qui nous a été proposé et qui, avec le temps, nous donnera je pense plus de fluidité dans le jeu : c'est d'éviter de repasser par de la périphrase et à chaque fois de répéter « *Alors, il m'a dit ça et je vous répète que...* » et de passer par une simple phrase qui est « *Je leur répète ce que je viens d'apprendre.* » Et je pense que ça par exemple, →

“ Le JDR à l'école ce serait un super truc ! ”





“ Est-ce que quelqu'un peut lancer un d20 pour voir si on s'en fout ! ”



c'est un des points sur lesquels on a à progresser et on va encore le plus progresser. Pour justement que cette narration soit la plus fluide possible.

Chloé : Il faut bien passer par l'apprentissage pour savoir comment jouer. C'est de l'expérience au final, l'évolution des personnages. C'est par l'expérience qu'on apprend les choses.

Marc : Je pense qu'on évolue comme joueurs en même temps que nos personnages.

Mellie : Les deux sont très différents, quand même !

Michaël : Oui, alors c'est drôle, parce que c'est comme pour un nouveau-né. C'est-à-dire qu'on ne fait pas tout en même temps. On n'apprend pas à parler et à marcher en même temps. Un coup, on est plus sur les règles, et un coup on va être plus sur le *roleplay*. Et on fait des allers et retours. Moi, j'ai vraiment cette sensation : on fait des allers-retours, on se dit « *Tiens, on a plus développé ça, on va remettre un petit coup d'accélérateur de ce côté-là...* »

Chloé : C'est aussi en lien avec nos personnages et nos capacités, parce que moi, par exemple, par rapport à ma druide, j'ai une palette tellement large que des fois, je me focalise sur quelque chose et après, je reviens... Donc je pense aussi que c'est pour ça qu'on n'est pas sur les mêmes rythmes de progression. Ça joue !

Marc : Après, nous, je trouve qu'on évolue – joueurs et personnages –, mais au fur et à mesure qu'on évolue, les oppositions qu'on rencontre évoluent aussi. Et surtout, le cadre de la campagne évolue. C'est à dire que la première saison était assez – pas forcément linéaire, c'est un peu réducteur comme mot –, mais très cadrée par Julien. On était pas mal guidés d'épisode en épisode. Là, sur la seconde, on est plus en bac à sable, et clairement, moi, souvent, je me dis intérieurement : « *Mais qu'est-ce qu'on va faire ? Où on va ?* ». Le fait d'être fil-

més rajoute de la pression, parce qu'on serait juste à la table entre potes, bon, on cherche, on cherche, on ne sait pas où on va... Au bout d'un moment, on se dit qu'il y a des gens qui vont regarder, il faut quand même qu'il y ait un peu d'intérêt à la chose. Moi, j'ai l'impression que, souvent, je sors de là un petit peu comme si je m'étais fait chahuter intérieurement. T'as l'impression de marcher sur un truc qui est solide et en fait, non ! [rires]

Michaël : Mais il y a eu une évolution aussi, effectivement, dans la manière de mener la table. C'est à dire que dans un premier temps, on était vraiment, à mon sens, dans une construction scénaristique très traditionnelle. C'est à dire que c'est l'action qui influence nos agissements, alors qu'effectivement, et là je suis d'accord avec Marc, c'est plus les personnages qui influencent le scénario. Au début, on a été pris par la main, on a été emmenés, nos personnages réagissaient. On a aussi beaucoup été dans de la présentation, de la formation de cette « *communauté* » qui a dû apprendre à se rencontrer et qui, après, de par ses interactions et la confrontation de ses altérités, fait avancer la narration et se transforme. Et nos choix, en tant que personnages, vont influencer le scénario. Mais dans un premier temps, la première saison était très dirigée.

CB : **Entre vos personnages, l'histoire et puis aussi les caméras, on sent que le plateau est un endroit où beaucoup de logiques se croisent. Mais comment vous réagissez au fait de jeter des dés ? Voilà un truc qui n'a rien à voir avec le théâtre...**

Marc (en éclatant de rire) : Oui ! Là, on ne maîtrise pas du tout !

Chloé : Non, mais c'est vrai. Des fois, on pense les maîtriser, parce qu'il y a de la superstition. Mais en fait, il y a une partie qu'on ne contrôle pas, et c'est pas inintéressant, parce que ça nous emmène parfois à des endroits qu'on

n'a pas forcément prévu. Des fois, ça nous énerve bien en tant que joueurs. Des fois, ça m'a bien gavée, par moment !

Mellie : Oui, ça frustre !

Marc (en même temps) : C'est ça qui est frustrant : quand tu as une idée, tu sens qu'elle est pertinente...

Chloé : ...tu veux la développer...

Marc : ...elle repose sur un jet de dé, tu jettes le dé...

Chloé : ...et tu ne l'as pas...

Marc : ...et ça fait pétard mouillé ! Et t'aurais bien aimé voir ce que ça aurait donné si ça avait marché !

Michaël : C'est marrant, c'est comme si le dé était un autre MJ, en fait. C'est-à-dire qu'il propose un truc, nous, on est dedans, on essaie d'inventer un truc, et le dé, en termes de priorité de jeu et d'impro, il s'en fout ! [Il imite une discussion entre un joueur et son dé]. « *Je vais faire ça* », « *Non !* » [Rires]

Marc : Mais je pense en fait qu'il y a le méta-jeu !

Chloé : ...du dé ! [Rires] Le méta-méta-jeu du dé !

Marc : C'est-à-dire qu'au-dessus, le dé a sa personnalité, et c'est lui qui décide !

Chloé : C'est ça !

Marc : C'est très drôle, parce que si on fait quelque chose de pyramidal, il y a le dé, le MJ et les joueurs, en fait !

Julien : C'est pour ça que certains MJ pensent qu'il est bon de tricher derrière l'écran pour le bien de la narration, etc. Et qu'il faut changer le résultat parce que, si jamais ce n'est pas intéressant pour l'histoire, autant... Bon, moi, je ne suis pas là-dedans, ce n'est pas mon truc.

CB : C'est ce que j'allais te demander : bon, alors, tu triches, ou pas ?

Julien : Non, non, non ! Justement !

Michaël : Tu as déjà retenu tes coups ou pas ?

Julien : Non.

Michaël : Jamais ?

Julien : Vous avez des points de destin, donc je ne retiens pas mes coups.

Michaël : D'accord. Parce que c'est une question qui nous est posée régulièrement, « *Est-ce que Julien a cheaté des dés ou pas ? Genre : il a fait un 15 mais dit qu'il a fait 10.* »

Julien : En règle générale, quand je joue, quel que soit le jeu, si ça n'existe pas, je mets des filets de sécurité comme les points de destin, les points d'héroïsme qui permettent d'améliorer des jets, des choses comme ça, pour ne justement pas avoir à retenir mes coups. À partir du moment où je sais que les filets de sécurité sont là, moi, je peux jouer l'opposition à fond, et si je fais trois « 20 » de suite, je fais trois « 20 » de suite, tant pis. Et si le personnage se retrouve à moitié mort et doit dépenser un point de destin, eh bien il dépensera un point de destin ! Il en a un. Et puis le jour où il n'en a plus, il sait qu'il risque sa peau.

Michaël : C'est bien, parce que ça évite le truc du jeu vidéo du « *die and retry* » quoi ! Ça évite cette chose-là.

Julien : Et puis la mort, ça fait partie du personnage. Moi, j'aime bien *Game of thrones* pour ça, en fait : la mort fait partie de l'histoire. L'idée qu'un personnage, même central – sans parler de Ned Stark –, puisse mourir en plein milieu de la saison...

Michaël : C'est ça qui est très intéressant avec le jeu de rôle, c'est qu'il y a un affect qui est très puissant. Ce n'est pas comme dans le jeu vidéo avec le « *die and retry* », où on s'en fiche, on a juste à recommencer. Là, passer des heures à ré-imaginer un personnage, etc. Cette dose de travail introduit une première phase d'affect, d'attachement vis-à-vis du personnage qu'on a créé, et effectivement, tu ne joues pas →



L'interview en intégrale

Cet entretien croisé a duré plus d'une heure. Vous n'avez lu ici que des morceaux choisis mais pour les plus passionnés de la série, l'ensemble de la conversation mérite le détour. Nous réfléchissons encore, notamment en vue de la refonte du site de notre éditeur, à la façon dont nous allons pouvoir mettre le document à disposition dans un futur raisonnablement proche. Affaire à suivre donc.



“ Je ne pense pas que ce soient les rôlistes qui se sont enfermés. Ce sont les gens qui ne les connaissent pas, qui les ont enfermés ! ”

au jeu de rôle comme à une partie de *Monopoly*.

Marc : Je n'avais jamais réfléchi à ça, mais c'est vrai que dans les jeux classiques, on n'a pas ça ! On n'a pas un attachement à un personnage comme on peut l'avoir dans une fiction. Là, c'est un jeu, c'est toi qui interprètes le personnage, et tu peux l'interpréter pendant... Nous par exemple, on va l'interpréter pendant au-moins quatre-vingt heures ! S'il ne meurt pas avant, on va jouer pendant quatre-vingt heures avec lui. Mais dans quoi tu fais ça ?

Michaël : Dans rien ! Et je dirais même que ce qui est hallucinant et qui n'existe pas au théâtre, ou même dans les écritures de plateau dont on parlait, ou de tournages et autres, c'est que ce sont nos actions qui font que notre personnage va mourir. Si j'ai perdu, que je ne suis plus dans la partie, eh bien je m'en veux, en fait ! J'ai merdé ! J'ai merdé à un moment ou à un autre.

Mellie : C'est une vraie vie qu'on fait vivre à nos personnages. On vit leur vie ! C'est nous qui sommes responsables de leur vie, en fait. On est responsables de leur mort !

Michaël : Moi, j'entends bien ce que veut dire Mellie, mais je n'aime pas trop cette approche de « *vivre la vie de* », d'un point de vue psychologique. Moi, je parlerais plus de « *création artistique* » qu'on détruirait.

Marc : Ah, non. Je suis désolé ! Moi, un grand plaisir de mon métier, c'est de pouvoir être autre chose que ce que je suis dans la vie. C'est un kiff, attends...

Mellie : Oui, moi aussi. Là, j'ai des souvenirs !

Michaël : Non, mais je ne parle pas de ça, je parle juste de la dimension de confusion psychologique, qu'il peut y avoir !

Marc : Arrête, Mireille Dumas, le jeu de rôle n'est pas le mal ! [Rires]

Sébastien : Tu mets de l'affect, tu t'attaches !

Mellie : Moi, mes souvenirs, ils sont réels ! En fait, quand je repense aux épisodes précédents, ou même dans mon *background*, quand j'ai commencé à écrire sur mon personnage, tout ce que j'ai écrit, j'ai mes images, et ce sont de vrais souvenirs. Et quand je repense au début de l'émission, quand on se rappelle des épisodes précédents, moi, c'est des images qui me reviennent. C'est comme si j'avais des souvenirs de vous dans vos persos, de situations, de sensations, de plein de trucs, quoi !

Marc : Oui, les souvenirs sont réels.

Michaël : Oui, donc la différence entre Mellie et moi, elle est là. Moi, je passe...

Julien : Oui, mais c'est des différences d'approches, en fait. Il y a autant d'approches que de joueurs. Mellie est plus dans l'affect du personnage ; toi, tu es un peu plus extérieur. D'ailleurs, ça se voit : toi, tu es plus tactique comme joueur, tu vas vachement plus réfléchir en termes de compétences, alors que Mellie va réfléchir en termes d'affect, de comment son personnage va réagir. Mais c'est normal, parce qu'à cette table, vous êtes autant de typologies de joueur que de personnes...

CB : Est-ce que tout ça, ça correspond à ce que vous imaginiez avant de vous lancer dans le jeu de rôle ? Quel regard avez-vous sur le jeu de rôle maintenant ?

Sébastien : Moi, très honnêtement, je voyais le jeu de rôle comme un truc de *geeks*, vraiment. Mais j'assume ça parce qu'en parlant avec des joueurs, notamment ici, à Cannes, sur le Festival International des Jeux, j'entends des choses comme : « *Moi, ça fait des années que je joue, et je sais que ce domaine souffre de cette image de geek et de chose un peu inaccessible, réservée à des mecs qui jouent dans leur cave, et qu'on ne voit pas, qui ne sortent pas.* » Ce sont des joueurs qui nous disent ça aussi !



Et du coup, avec Rôle'n Play, ce qui est chouette, c'est que j'ai l'impression que cette image-là, elle est un petit peu en train de changer. Et en tout cas, moi, quand je suis arrivé sur le plateau, je n'étais pas du tout connaisseur du milieu, je n'avais jamais joué. C'était excitant en tant que comédien d'aller là-dedans et puis d'expérimenter ce jeu. Et en fait, je m'aperçois que c'est hyper accessible et que tout est possible, que tu peux jouer avec des potes, qu'il y a plein de trucs à créer, qu'il y a des choses qui sont faites pour tout le monde. Et moi, je ne suis pas comme Micka, je ne suis pas forcément dans la tactique. Il a une approche un peu plus mathématique, et moi, en effet, plus émotionnelle, un peu plus dans le ressenti, même si après, dans les combats, on essaye quand même de gérer tactiquement les choses. Mais voilà, moi, aujourd'hui, j'ai changé dans mon rapport à ce domaine que je ne connaissais pas, et que je trouve hyper ouvert, contrairement à l'image que j'avais avant.

Marc : Ouais, pareil. Je n'imaginai pas ça, et au bout du compte, je découvre un loisir qui est hyper intéressant. Je trouve que franchement, c'est hallucinant que ça souffre d'une image comme ça, un peu *geek* et un peu négative, parce que c'est une super école. C'est une école d'imagination, de rapports humains, de socialisation. C'est une école d'écoute, de prise d'initiative. C'est un super outil éducatif, c'est un super loisir.

Sébastien : Exactement. À l'école, ce serait un super truc.

Chloé : Pour les enfants et les ados même...

Sébastien : Ouais, pour les gamins, ce serait génial !

Michaël : Pédagogiquement, il y a beaucoup de choses. Il y a le travail à la parole, il y a le travail d'imagination...

Marc : ...Le rapport aux autres...

Michaël : Le rapport à la voix...

Marc : ...La confiance aux autres...



Sébastien : ...La prise de la parole.

Michaël : Il y a beaucoup de choses qui, pédagogiquement, sont très intéressantes. Ne serait-ce que passer par le premier temps, c'est-à-dire par l'imagination et l'écriture du personnage, la lecture des règles, etc. Et après, la lecture, le travail d'imagination, d'écriture, le travail de mise en place d'une histoire et, ce qui est très intéressant aussi pédagogiquement, c'est de sortir de soi. Je prends une liberté que je n'ai pas forcément dans la vie pour être autre chose.

Chloé : Mais c'est vrai que peut-être cette image est en train de changer, aujourd'hui plus qu'avant. Parce que les personnes qui jouaient à ça s'enfermaient dans un monde ; et là, aujourd'hui, avec les familles qu'on a vues sur le stand...

Sébastien : ...Ah oui, c'était hyper familial !

Chloé : ...En fait, ce n'est pas tellement un univers que de geeks. C'est aussi autre chose, et j'ai l'impression que ça s'ouvre.

Marc : L'offre a l'air super large.

Michaël : Moi, je ne pense pas que ce soient les rôlistes qui se sont enfermés. Oui, ce sont les gens – nous ! –, qui ne les connaissions pas, qui les avons enfermés.

Propos recueillis par Marc Sautriot, à Cannes



Retrouvez tous les épisodes de la saison 1 et 2 (en cours) sur la chaîne Youtube de Rôle'n Play. Chaque nouvel épisode est diffusé le jeudi aux alentours de 20 heures.

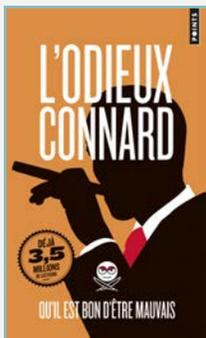




LE BILLET D'UN ODIEUX CONNARD

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. Dixième 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 ne suit jamais

« Qui a pris des notes lors de la partie précédente ? »

Cette question a déjà fait trembler plus d'un rôliste. Généralement, elle est suivie d'un mouvement de tête collectif en direction du joueur indispensable à chaque table, celui qui note religieusement le nom de chaque village traversé, PNJ croisé, et même le nom de cette auberge où tout le monde avait si bien mangé, on ne sait jamais, ça pourrait resservir. Bien sûr, en tant que grand archiviste de l'équipe, ledit joueur doit s'y retrouver parmi des hordes de papiers gribouillés, et il n'est pas rare qu'il fronce les sourcils en relisant un vieux brouillon avant de demander « Au fait, c'était qui, Bronil ? », personnage que même le MJ avait oublié depuis longtemps.

Mais l'archiviste a une Némésis : le gars qui ne suit jamais.

Généralement, ce dernier est toujours occupé par autre chose : son téléphone qui n'arrête pas de vibrer, les petits gâteaux et les chips à manger, le coca à éponger (vous savez très bien que c'est toujours lui qui renverse), et si jamais vous jouez via une plateforme en ligne, vous

n'ignorez pas qu'il a quinze onglets ouverts à côté et mettra toujours quinze secondes à répondre à la moindre question, preuve qu'il est bien occupé ailleurs. Tout au mieux, ce qu'il sait de la partie en cours a un temps de latence de trente minutes.

« Mais attendez, on peut pas demander de l'aide au sorcier rouge ? »

- Non, parce que le sorcier rouge nous a trahi. On est là pour le tuer.

- Ah bon ? Mais alors attendez, on a toujours le cristal ? »

S'ensuit alors une explication de vingt secondes pour remettre tout ça à jour, mais au bout de cinq, notre larron aura décroché, dira « Hmmm hmmm... » d'un air distrait et lorsqu'on lui proposera de prendre des notes, il sera le premier à rappeler qu'il y a l'archiviste officiel de l'équipe qui s'en charge pour lui. Avant de s'en retourner à l'autre activité qui occupe ses pensées bien plus que la partie.

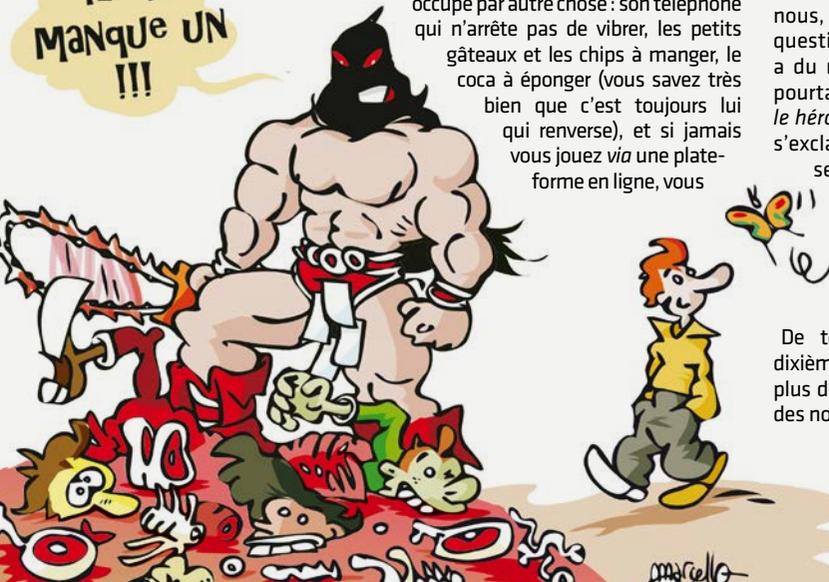
Le gars qui ne suit jamais est finalement l'équivalent de ce forban que nous avons tous rencontré un jour au cinéma, dans la rangée juste derrière nous, et qui n'arrête pas de poser des questions car visiblement, son cerveau a du mal à suivre un film à l'intrigue pourtant pas bien épaisse. « Mais alors le héros, en fait, c'est le fils de Zeus ? » s'exclamera-t-il par exemple à la dix-septième mention du fait.

Nous serons tous d'accord : il est grand temps de lapider ce filou.

Et pour plus de justice : ce sera à l'archiviste du groupe de jeter la première pierre.

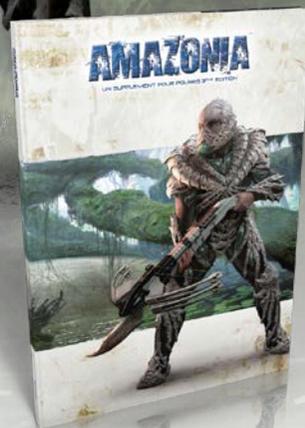
De toute manière, profitez-en : au dixième coup, il ne se souviendra déjà plus des neuf premiers. Quelqu'un a pris des notes ?

IL EN MANQUE UN !!!



Odieux Connard
Barbare déchaîné Coucho

L'ENFER VERT VOUS ATTEND !



Amazonia est le dernier supplément pour *Polaris 3^e édition*, et décrit l'étrange nation installée au cœur d'une jungle mortelle.

www.black-book-editions.fr

Disponible

DANS CASUS BELLI N°30

Casus Belli est une ville qui ne dort jamais. On peut déjà vous livrer une partie des secrets qui vous attendent dans la prochaine livrée de votre magazine préféré.

Commençons par les gros morceaux. *Chroniques Oubliées*, le jeu maison qui cartonne tout depuis trois ans. Vous venez de lire dans ce numéro de *Casus* la fin de *Menace X*, on espère que cela vous a plu. Comptez sur nous pour continuer à explorer, expérimenter, décliner, modifier, amplifier le système et ses possibilités. Nous avons reçu à la Rédaction il y a quelques mois une proposition de Mehdi Sahmi, l'auteur de la fameuse campagne *L'Héritage Greenberg*, qui vient d'être publiée pour *CO Contemporain* et qui sera d'ailleurs critiquée dans *CB#30*, pour un COW. Oui, cow, vache en anglais, le cow de cowboy, le W de West aussi. Sans trop en dévoiler, ça se passe aux États-Unis, en 1868. Il s'agit d'un univers dystopique qui se déroule dans le contexte si particulier de la guerre civile américaine. Action, espionnage, western classique et un zeste de fantastique, à travers le Steampunk et certaines formes de magie. Un cocktail qui promet énormément, surtout avec la plume et le talent de Mehdi ! Pour en finir avec CO, il y aura également dans le mag un scénario d'initiation 90 minutes (et plus si affinités) à *CO Cthulhu*, écrit spécialement pour les démonstrations pour débutants du festival de Cannes 2019, qui se joue avec le matériel de la boîte d'initiation. Il s'agit d'ailleurs du scénario joué par l'équipe de *Role'n Play* renforcé des guests Maxime Chattam et la YouTubuse Trinity lors du *one-shot CO Cthulhu* qui aura sans doute été diffusé d'ici là.

Quoi d'autre sinon ? Toutes nos rubriques évidemment. Des critiques (*Greenberg* pour *COC*, donc, mais aussi les suppléments *Tales From the Loop*, la dernière édition de *Star Trek*, la fin de *Héros-Dragons* et plein d'autres choses), des interviewes (les auteurs Fabien Cerutti et Romain d'Huissier), un hommage au regretté Carl Sargent, une rétro sur *Mystara*, univers mythique de *D&D*, des scénarios, des aides de jeu et plein d'autres surprises encore.

Tout cela est déjà très excitant. Vivement !

Thomas Berjoan et toute l'équipe Casus

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS SUR

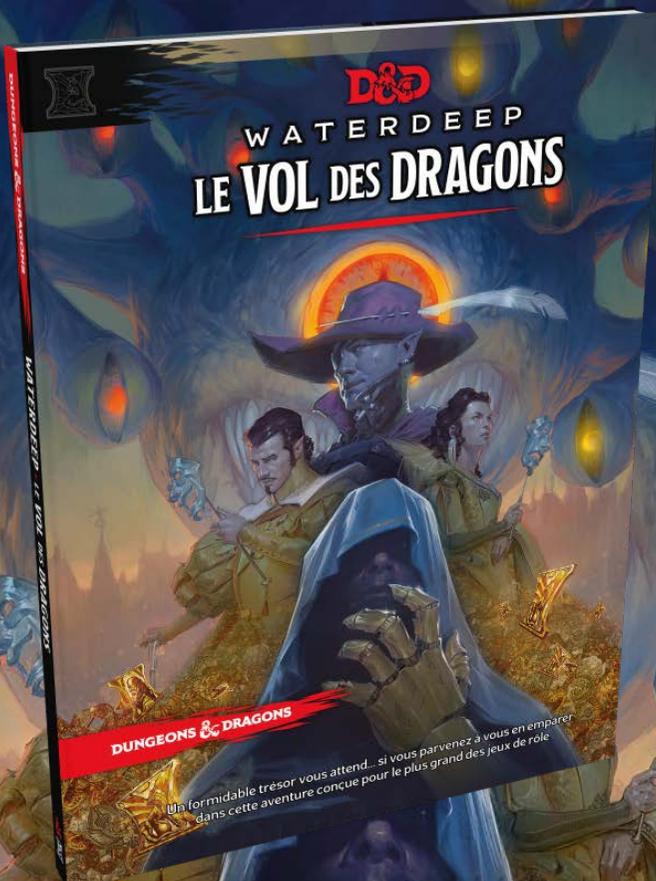
www.black-book-editions.fr



**casus
belli**
Le magazine de référence des jeux de rôle



DUNGEONS & DRAGONS



Un formidable trésor vous attend... si vous parvenez à vous en emparer dans cette aventure conçue pour le plus grand des jeux de rôle

LE VOL DES DRAGONS DUNGEONS & DRAGONS®

Le célèbre explorateur Volothamp Geddarm a besoin de vous pour accomplir une simple quête. Ainsi débute une folle enquête dans les quartiers de Waterdeep alors que vous découvrez un infâme complot impliquant plusieurs personnalités influentes de la cité.

Prêt pour une grande virée en ville ? Affûtez vos compétences, faites preuve de courage contre des adversaires comme vous n'en avez encore jamais affronté et lancez-vous dans la chasse aux dragons !

Une aventure Dungeons & Dragons pour des personnages de niveau 1 à 5.

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

D'APRÈS L'ŒUVRE DE ROBERT E. HOWARD

CONAN

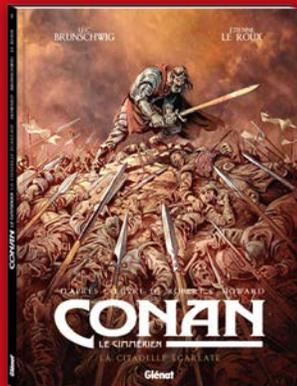
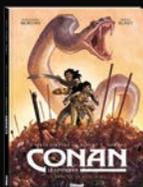
LE CIMMÉRIEN



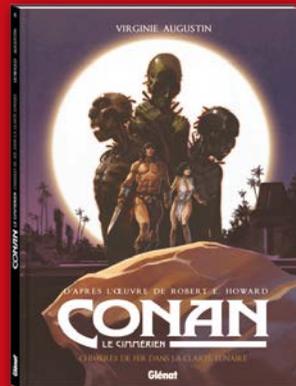
LES PLUS GRANDS
AUTEURS DE BD RÉINVENTENT
UN MYTHE DE LA LITTÉRATURE DE GENRE

**Luc Brunschwig
& Etienne Le Roux**

**Virginie
Augustin**



le 27 mars 2019



le 29 mai 2019

