

BÂTISSSES & ARTIFICES : CARAVANE MEDFAN



casus belli
black-book-editions.fr

casus belli

#31 Octobre | Novembre 2019

Le magazine de référence des jeux de rôle

D&D5 | Nephilim | Warhammer

Interview Fabien Cerutti, Arleston



CHRONIQUES OUBLIÉES WEST

Un supplément CO Contemporain (2^{ème} partie)

SCÉNARIOS : COC Cthulhu, Nephilim, Tales of Equestria, Warhammer

CECI EST UNE PUB

La page suivante sera plus intéressante.

Peut-être...

ÉDITO

Une presse enfin générôliste ?

Le jeu de rôle a le vent en poupe nous dit *Le Figaro*. *Le Point* nous parle du retour triomphal de *D&D*. *Le Monde*, via un portrait de John Lang le père de Naheulbeuk, interroge sur un éventuel deuxième âge d'or du JdR en France. Sur la première quinzaine de septembre, la presse généraliste française s'est penchée de près sur le renouveau évident de notre hobby. Avec des articles globalement sérieux, documentés et qui donnent une image positive de l'activité et de l'élan nouveau qui l'anime.

Si on ajoute à cela le magazine référence du cinéma *Première* qui, dans son édition estivale, parle du succès fou des *actual play*, vous savez, les parties de JdR filmées et diffusées en ligne, *Critical Role* aux États-Unis et *Role N'Play* en France, on sent la hype s'emparer de nos vieilles bourses à dés, on sent le buzz faire vibrer les écrans de nos MJ ! Quelles délicieuses sensations ! Autant dire que, pour les transmetteurs de la flamme du JdR de la première heure que nous sommes, dynamique que nous tentons d'amorcer à notre modeste niveau depuis notre petite embarcation fragile, cela fait plaisir de voir débarquer la grosse cavalerie, sa puissance de feu de croiseur, ses flingues de concours.

C'est dans l'ère du temps. Et ça se ressent à tous les niveaux du milieu. En 2018 à la rentrée, de nombreuses boutiques spécialisées se posaient la question de redonner sa chance au JdR sur leurs rayonnages. En 2019, la tendance est désormais nette : le JdR revient dans plein de bonnes crémeries qui avaient lâché l'affaire.

Bref, les astres commencent à s'aligner !

Bonne lecture et bon jeu à toutes et à tous

Thomas Berjoan et toute l'équipe



**RÉABONNEMENT
EN VUE ! ➔**

**Pour tous les abonnés
du numéro 26 à 31, il est
l'heure de se réabonner.**
Nous vous invitons à aller
en page 4 et 5 et à découvrir
dès maintenant notre offre !

REGARDEZ !
SUR LA TÉLÉCOMMANDE
DE MA NOUVLE TÉLÉ, IL Y A
UN BOUTON D'ACCÈS DIRECT
À CASUS TV !

FAIS VOIR ?



NON, JE DÉCONNE

GX

EN DIRECT



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

ACTUALITE



Actualité - Nouvelles du front	8
Actualité - Nouvelles d'ailleurs	22

CRITIQUES



Critiques - Nephilim	34
Critiques - Nephilim Légende : Quintessence	42
Critiques - Warhammer	48

SOMMAIRE

Critiques - Feng Shui 2	52
Critiques - Les oubliés	56
Critiques - Les Masques de Nyarlathotep	60
Critiques - Le jour de la bête	64
Critiques - Oreste	68
Critiques - Le quadrant bêta	72
Critiques - Les loups du nord	74
Critiques - Le guide des aventuriers de la côte des épées	76
Critiques - Livre des monstres	78
Critiques - Le Régent de jade	79
Critiques - Traité de flore et de faune	80
Critiques - Le festival des lanternes	81

L'ÉTAGERE DU RÔLISTE



L'étagère - Jouer dans l'univers de One Piece	84
L'étagère - Invincible	86
L'étagère - Le bric-À-brac du Jawa	88
L'étagère - Claustrophobia 1643	90
L'étagère - Le téléachat du rôliste	91
L'étagère - Petites inspis...	93

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) : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Olivier Caira, Slawick Charlier, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Eric Dedalus, Nicolas Dessaux, Julien Dutel, Hugues Fauchon, Cédric Ferrand, Laurent Fidelle, Géraud « Myvyrrian » G., Didier

Guiserix, Thomas Le Goareguer, Olivier Halmis, Romain d'Huissier, François Lacroix-Durant, Florent Martin, Julien Moreau, Nurthor le Noir, L'Odieux Connard, Romain Pelisse, Mikael Poujol, Philippe Rat, Thomas Robert, Adrien Saurat, Marc Sautriot, SLM, Alessandro Ciro Sacco, Tod, Mehdi Sahmi, Nicolas Tazuin, Nathalie Zema.

Image de couverture : Franck Achard Avec la permission de Mnémos. Tous droits réservés.

Illustrateurs, cartographes et photographes : Augustin, Guillaume Albin, Anthony Calla, Yanis Cardin, Marcel Coucho, Laura Escoin, Aurore Folny, Benjamin Giletti, Didier Guiserix, Josselin Grange, Mathilde Marlot, Laurent Miny, Guillaume Tavernier.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

SCENARIOS



Scénario : S.M.I.L.E. « Agent manquant » (Tales of Equestria)	98
Scénario : Sur les traces du Baphomet (Nephilim légende)	108
Scénario : la fin du monde (COC Cthulhu)	120
Scénario : Les trois masques de Romeo (H&D/COF)	128
Scénario : Les corps et les esprits tournent dans l'air du soir (L'appel de Cthulhu)	136
Scénario : Aux innocents les poches vides (Warhammer 4e)	150



CO Contemporain - Chroniques Oubliées West	164
--	-----



Bâtisses & Artifices -Max-le-fol et ses engins	194
--	-----

Aides de jeu - Les lyncéides	208
Aides de jeu - Conseils d'adaptation	210
Aides de jeu - Batailles Rangées	212
MJ Only - La narration partagée en pratique	220



Archéo-rôlisme - Mystara	226
Archéo-rôlisme - Judge Dredd	232



Entretien - Joseph Goodman	236
Entretien - Fabien Cerutti	240
Entretien - Jesper Ejsing	244
Entretien - Christophe Arleston	246
Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les ...	252
Prochainement - Dans CB#32...	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 Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Stéphane Bogard et la Edge team, les gars de Ravage, Paizo Publishing, la communauté du site Pathfinder-FR, l'équipe de Sans-Détour, Neko et Florrent, 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) 978-2-36328-623-9

Numéro ISBN (papier) 978-2-36328-622-2

Dépôt légal octobre 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 256...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 26 à 31 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 32 à 37.

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

Le jeu de rôle redevient à la mode. On le dit, on le répète. Limite, on commence à y croire. Et limite, c'est trop. Voilà ce qui arrive quand on vend le JdR au Buzz !



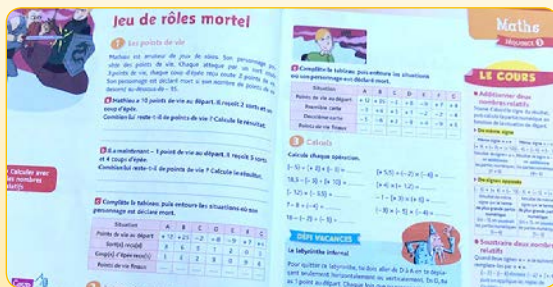
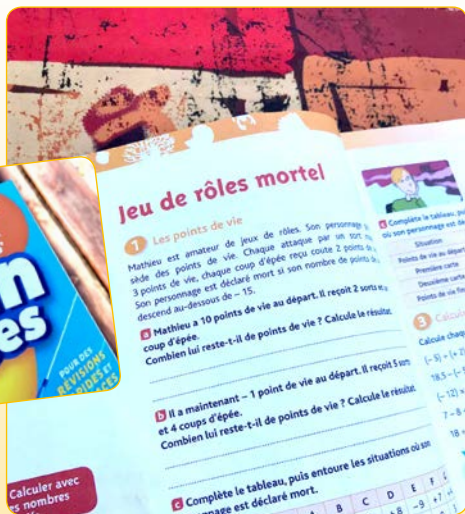
Et ensuite, TF1 ?

Alors celle-là, elle ne laisse pas indifférent. Après Castorama, c'est au tour d'une marque de téléphone portable de proposer une pub basée sur le jeu de rôle. Comme on est encore pas trop habitué à ces élans d'amour pour notre passion dans le monde de la publicité, on va donc tomber dans le panneau et relayer cette publicité dans ces pages, mais le jour où TF1 organisera un Actual Play sponsorisé par Bouygues Telecom, promis, on fera les relous et on dira que le jeu de rôle, c'était mieux avant !

C'est facile, mais c'est bon, non ?

Travail estival !

Aurore Matthey de L'endroit a fait remonter sur Facebook ces beaux visuels d'un célèbre cahier de vacances pour enfant de 4^e. Et au milieu, badaboum, le jeu de rôle, mais oui. Un jour, le milieu éducatif prendra la mesure de l'intérêt du jeu de rôle en pédagogie. ça se rapproche, préparons-nous mentalement !



CASUS AROUND ZE WORLD !

Notre fidèle lecteur Jérôme Darmont est parti en Thaïlande. Sur les traces d'un mal ancien et hideux, apparemment. Armé des instructions contenues dans son Casus, toujours utile, il a d'abord fouillé les ruines du temple de la ville historique d'Ayutthaya (photos 1 et 2). Là, d'étranges hiéroglyphes l'ont mené jusqu'à une plage secrète. Sur place, il a réussi à nous faire parvenir un dernier cliché (photo 3). Depuis nous sommes sans nouvelle. Et nous sommes un peu inquiet. C'est vrai que ce poulpe - c'est bien un poulpe n'est-ce pas ? - était de fort belle taille... Si vous avez des nouvelles de Jérôme, n'hésitez pas à écrire à la rédaction, merci.



C'était bien les vacances !

C'est vrai, c'était bien. On a joué (beaucoup), on est allé à la mer (pour celles et ceux qui le pouvaient !) et surtout, on a fait des châteaux et des donjons de sable. Et certains, comme le magicien Kerlaft, n'ont pas hésité à les peupler de leurs PNJ favoris. Le résultat valait une petite photo de Casus !



Comment est-ce possible ?

Romain L. sur Facebook a repéré que ces différentes localisation du scénario *Ashes to Ashes* pour *Vampire la masquerade* (oui, ça date, 1991 !) proposent un visuel différent et pourtant très semblable... Quelle intrigue se cache derrière ces couvertures. Si vous le savez, contactez la rédaction !

Annabella Belli

NOUVELLES DU FRONT

Toutes les bonnes choses ont une fin et, après un été torride qui vous aura peut-être vu jouer à Raoûl sur la plage ou au campigne, il vous a fallu retourner sur les bancs d'école ou de la fac et, pour les moins jeunes, reprendre le boulot. Fort heureusement pour vous, nous, nous étions fidèles au poste et n'avons pas pris de vacances (qui a crié « Menteur ! » ?) pour pouvoir vous informer des nouveautés de la rentrée...

AMATEUR / LES CHRONIQUES DE NEBOMORE

→ Découvrir le JdR en Nebomore

Développé depuis 2011, le monde de Nebomore est désormais l'univers d'un jeu de rôle gratuit porté par l'association alsacienne éponyme, créée cet été dans la foulée du festival de Kayersberg. En plus du développement du jeu, l'association *Nebomore* propose régulièrement des parties d'initiation au jeu de rôle lors de conventions notamment. Le site internet qui lui est consacré (<http://lcnjdr.fr/>) présente l'ensemble du jeu de façon claire et ergonomique. *Nebomore* manque encore d'illustrations, mais celles présentes sur le site sont plutôt chouettes et donnent le ton. Il est également dommage qu'il n'y ait pas (*a priori*) la possibilité d'effectuer une sortie papier mise en page, pour les "*anciens*" qui sont allergiques à la lecture sur écran. Pour autant, les deux porteurs du projet sont plutôt dynamiques et n'ont cessé d'améliorer *Les Chroniques de Nebomore* et de porter la bonne parole rôliste. Une excellente initiative !

AMATEUR / KOSMOS

→ Nom de Zeus !

Créé il y a quelques années en utilisant la motorisation BaSIC (les plus vénérables d'entre vous se souviendront de cette version simplifiée du BRP publiée par *Casus Belli* en 1997), *Kosmos* est un jeu dont le titre vous fait peut-être d'abord penser à l'aventure spatiale soviétique, mais qui vous entraîne en réalité dans l'univers fascinant de la mythologie grecque. Après avoir complété le jeu de deux scénarios et d'un supplément sur l'Afrique du Nord (consacré à l'Égypte, la Libye, l'Éthiopie et Carthage, et contenant trois scénarios), l'auteur vient d'en publier une nouvelle version sous la forme d'un imposant cadre de campagne (400 pages) pour le jeu *Barbarians of Lemuria*, laissant donc de côté le BaSIC. Il contient bien entendu l'adaptation des règles de *BoL* pour jouer dans l'univers et l'esprit des mythes grecs, avec un système de création de familles héroïques, une gestion des relations entre héros et dieux, trois nouvelles formes de magie, une présentation complète des mythes grecs (ça ne fait pas de mal de réviser !), un bestiaire, des prétières et deux scénarios d'introduction. Un programme plutôt alléchant ! *Kosmos* est téléchargeable gratuitement en PDF sur le site "*L'Atelier d'Eunostos*", et peut aussi être imprimé via *Lulu* au prix très raisonnable de 15,25 euros.

LES ÉDITIONS DU TROISIÈME ŒIL

→ Highway to hell

Tandis que la sortie de *Kabbale* approche petit à petit, les *Éditions du Troisième Œil* annoncent la suite de la gamme de *Wulin* avec un *crowdfunding* qui devrait avoir lieu en octobre. Pour l'occasion, il est probable que le livre de base, quasiment épuisé à l'heure qu'il est, soit réimprimé avec une nouvelle couverture.

Du côté de *One%*, les premiers suppléments arrivent également, à commencer par *Boston* vers la rentrée scolaire. Ce dernier a été intégralement révisé et augmenté de façon conséquente, devenant le cadre de jeu par défaut de *One%*. Ensuite arriveront *Moscou* et *Tortilla border*, et enfin, début 2020, le supplément sur la Scandinavie qui devrait conclure le *background* du jeu, et qui sera ensuite développé *via* des scénarios. L'éditeur envisage déjà une nouvelle édition qui pourrait arriver par la suite et qui restera intégralement compatible avec le matériel publié au préalable.



LES XII SINGES / SKULL&BONES / CRYSTAL

► Une initiative sympathique

La souscription pour le dernier supplément de *Skull & Bones*, au printemps dernier, a été l'occasion pour les *XII Singes* de proposer une nouvelle collection baptisée *Initiative*, dont le principe est de permettre la découverte d'une gamme de l'éditeur via un livret de 32 pages. Sortes de *starter kits*, ces livrets présentent en quelques pages une version simplifiée des règles du jeu ainsi que son univers, et contiennent également un scénario court, jouable en une séance. Une bonne idée qui, pour la modique somme de 10 euros, vous permettra pour l'instant de faire plus ample connaissance avec *Skull & Bones* et *Krystal*, et plus si affinité.

L'éditeur ne s'arrête pas là puisque d'ici début 2020 arrivera le kit *Hexagon Initiative* en même temps qu'une édition "1.1" du livre de base de *Hexagon Universe*, dont les règles ont été légèrement lif-tées ; sans parler du kit *Trinités Initiative* qui sortira avant une série de livrets *Vie antérieures*.



500 NUANCES DE GEEK

► Poulpesque !

La Laverie, le JdR PBTA tiré des romans de Charles Stross, est disponible. En plus du livre des règles, il est également constitué d'une encyclopédie de l'univers et d'un écran. Par la même occasion, l'éditeur publie deux ouvrages inédits de Stross, *Equivoques* et *Le Mémoire Fuller*, même si ceux-ci étaient déjà disponibles pour les membres d'*ExoGlyphes* depuis une paire d'années. Ces derniers recevront d'ailleurs un troisième roman, *Le Codex Apocalypse*, et le cycle devrait se poursuivre par cet intermédiaire.

Rappelons qu'*ExoGlyphes* est un "canal" de traduction de romans de SF porté par 500NG s'appuyant sur le financement participatif *Tipee*. Ce programme a notamment permis de proposer *Le Dernier anneau - Livre 1* (qui raconte l'histoire du *Seigneur des anneaux* mais du point de vue de Mordor !) et *Les Amphibiens* durant la souscription de *La Laverie*, ainsi qu'un JdR sans MJ dans l'univers de H.P. Lovecraft, *Lovecraftesque*. *ExoGlyphes* va continuer de développer sa collection "Horreur Cosmique" basée sur des textes lovecraftiens, comme *Le Peuple de l'abîme* et *Une Plaisante terreur*.

Côté JdR, *Berlin XVIII* est en cours de bouclage et devrait arriver cet automne. *Blades in the dark* est également dans les tuyaux et devrait sortir avant la fin de l'année.

500NG annonce aussi la réédition de *D&D 2* pour la fin de l'année. Une campagne portera sur la publication de la VF de l'intégrale d'*Old School Essential* sous forme d'un coffret, projet conduit par Eric Nieudan.



EDGE / STUDIO DEADCROWS / LES LIVRES DE L'OURS

➤ The return of Cthulhu

Après les déboires de *Sans Détour* l'automne dernier, *L'Appel de Cthulhu* fait son grand retour en version française chez Edge, sous la forme d'un *Kit de démarrage* qui sort fin septembre/début octobre. Malgré son nom, cette version d'initiation est en réalité un jeu plutôt complet qui prend la forme d'une boîte contenant trois livres et des personnages prêtirés. Le premier livre permet de découvrir l'univers et les règles *via* une aventure en solo, *Seul contre les flammes*. Le second contient les règles complètes du jeu, tandis que le troisième permet de se lancer avec pas moins de trois scénarios prévus pour des débutants. En plus des prêtirés, la boîte contient aussi une feuille de personnage vierge, pour ceux qui préfèrent créer leur propre investigateur, ainsi qu'un set de dés complet, et des indices et plans à fournir aux joueurs en cours de partie. Y'a plus qu'à ! Edge ne va bien entendu pas se reposer sur ses lauriers, et la suite est dans les tuyaux avec le recueil de scénarios *Doors to darkness*, le livre de base et le supplément sur Berlin qui vient tout juste de sortir en VO (cf. les news VO).

De son côté, le Studio Deadcrows a lancé fin septembre, sur *GameOn Tabletop*, une précommande participative pour un nouveau JdR de création française, *Cthulhu no kami*. Un Nième jeu dans l'univers de Lovecraft, me direz-vous. Celui-ci a cependant l'originalité de son *setting*, ou plus exactement de ses *settings*, puisque le jeu mêlera le mythe de Cthulhu avec le folklore japonais à différentes époques emblématiques, variant les ambiances et styles de jeu de l'aventure épique aux récits les plus sombres. Le jeu utilise un système compatible avec *Chroniques Oubliées*, en intégrant des éléments permettant de se plonger dans l'ambiance de la rigide société japonaise. Pour les accros à *L'Appel de Cthulhu*, l'éditeur prévoit aussi une adaptation au BASIC (système d100).

Enfin, *Rats in the Walls*, titre éponyme d'une nouvelle du maître de Providence, nous propose une nouvelle adaptation de son œuvre à notre hobby. Soixante-six pages du célèbre Kobayashi, à qui l'on doit bien d'autres petites perles rôlistiques, nous plongent dans l'horreur cosmique de Lovecraft et de ses héritiers. Les règles, inspirées des systèmes concis récents, reposent sur des jets de dés lancés exclusivement par les joueurs. Les scénarios se déroulent par défaut dans les années 20, mais une annexe permet de basculer dans la période médiévale. La version du PDF est disponible sur *Lulu* pour cinq euros, le livre imprimé à moins de vingt.



EMPIRE & DYNASTIES

➤ Reboot nostalgique

Une résurrection semble sur le point de secouer notre univers ludique. *Empires & Dynasties*, formidable jeu de Patrick Durand-Peyroles dont l'univers date de 1976, va peut-être gagner une nouvelle vie. Mieux qu'une cure de jouvence, c'est une réécriture complète qui se profilerait. Fort de quarante ans d'expérience, ce mégalon du JdR serait totalement révisé et augmenté de nombreux éléments inédits. Le système de règles pourrait être mis en téléchargement gratuit sur internet. Le monde de Réah, quant à lui, se verra gratifié de plusieurs ouvrages. Deux *Cahiers de l'Histoire Universelle* serviront de socle à ces nouvelles fondations. La *Cité de Mangor* fournira de son côté toutes les informations sur cette métropole chargée d'une grande partie de l'histoire ancienne et nouvelle. Elle sera aussi propice à toutes les aventures possibles. 6 000 ans d'histoire vous y attendent ! Nous avons hâte de voir le résultat...

LES LUDOPATHES

➤ Sortir des ombres

Le Livre 4 de *Confidenza II* pour *Shade* est en route pour l'entrepôt de l'éditeur, qui les enverra dans la foulée aux souscripteurs, puis aux boutiques. Le supplément devrait être disponible en octobre. Pour la suite, l'éditeur prévoit un *Confidenza III*, et aussi une nouvelle édition de *Shade*. De son côté, *Antika* va également bénéficier d'une 2^e édition, qui sera essentiellement une version revue et corrigée de la 1^{re}. Par la même occasion, les différents suppléments, indisponibles pour certains, seront réimprimés dans une version « améliorée ».

L'éditeur promet prochainement des nouvelles d'*Aventures du Monde Intérieur*, pour lequel il annonce des changements, ainsi que des informations sur *Normazone*, le nouveau jeu de Bruno Guérin, en gestation depuis plusieurs années.

➔ Des cavaliers sur les routes

Nous n'avions pas eu de nouvelles de la Terre du Milieu depuis un moment. Pour se rattraper, ce n'est pas un mais deux suppléments qu'Edge nous a offert cet été : *Les Cavaliers de Rohan* et *Cartes et périples*. Le premier est un supplément de contexte, à l'image des précédents de la gamme, qui décrit bien entendu la célèbre contrée de Rohan et ses habitants, mais aussi les terres avoisinantes, dont la forêt de Fangorn et Isengard. On y trouve aussi des éléments plus techniques comme de nouvelles phases de Communauté, des épisodes périlleux, de nouvelles créatures, des règles concernant l'équitation et le combat monté et de nouvelles cultures héroïques jouables, les cavaliers du Rohan et les Dunlendings. Un beau pavé de 160 pages bien rempli comme on les aime !



Du côté de *Cartes et périples*, pas de surprise, il s'agit d'un ensemble de quatre cartes recto-verso de grand format qui couvrent l'essentiel de la Terre de Milieu, et notamment les régions déjà décrites dans les différents suppléments parus : Eriador, les Terres sauvages, Rohan, mais aussi le Gondor et Mordor. Les cartes sont accompagnées d'un livret de 32 pages consacré aux événements qui peuvent avoir lieu au cours d'un voyage sur terre ou en bateau. Les voyages fluviaux et maritimes bénéficient d'un traitement spécifique, ce qui constitue une nouveauté. Pour compléter le tout, les MJ trouveront dans ce livret un certain nombre de PNJ et lieux, dont plusieurs ruines et vestiges du passé.

En plus de ces sorties pour *L'Anneau Unique*, l'éditeur travaille également sur les prochains suppléments de *Aventures en Terre du Milieu*, la version motorisée en 5E.

Changeons d'univers et passons à *La Fin du Monde*, avec la sortie d' *Invasion extraterrestre*. Dans la série "Comment je réagis si... bousillaient ma vie ?", vous avez demandé les petits martiens ? Vous allez être servis ! Autre sortie, fin septembre : *Black Atlantic* pour *Degenesis*, un pavé qui contient d'une part la description de la partie ouest de la Franka, et d'autre part la fin de la campagne commencée avec *En ton sang*. Un ouvrage superbe et un scénario flamboyant !

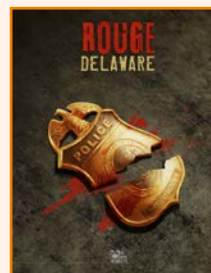
Et puis, dans les projets pour la suite, il y a *Sandy Petersen's Cthulhu Mythos*.

LES XII SINGES

➔ Automne intense !

En attendant les livraisons en fin d'année des différentes souscriptions en cours chez les *XII Singes* (la trilogie sur les monstres, *Rouge Delaware* pour *Cthulhu Hack* et le dernier supplément pour *Dieux ennemis* accompagné de son kit *Dieux ennemis initiative* – cf. la news "Une initiative sympathique") –, l'éditeur vient de sortir les deux premiers livres de la gamme *Les Oubliés*, l'atlas et la campagne arrivant au début de l'automne.

Le livret *Missions et Contre-missions* composé de scénarios pour *Skull & Bones*, qui n'existait jusqu'ici qu'en PDF, va enfin connaître une version papier ; au passage, il est gratifié d'un scénario supplémentaire.



Pour la suite, les *XII Singes* nous promettent des choses un peu folles qui feront l'objet de financements participatifs sur la fin de l'année. Pour commencer, *Le Cabinet des murmures*, dans lequel les joueurs incarneront (enfin, pas vraiment en fait...) un esprit contrôlant un corps (qu'ils incarneront, donc, finalement... hum !) dans l'ambiance de la Belle époque. Et puis il y aura un *Wastburg 2* et une campagne policière pour *Cthulhu Hack* signée Tristan Lhomme, *Les Encagés*. Pour l'occasion, l'auteur casse les codes qu'il maîtrise si bien et propose de jouer non pas des investigateurs classiques mais une équipe de flics. Pour l'occasion, il a effectué un gros travail pour restituer les procédures scientifiques, judiciaires et administratives de la police. Fans de *COPS* et d'enquêtes policières de façon générale, tenez-vous prêts !

SYCKO

➤ Le réveil

De nombreux projets sont en cours chez Sycko, donc certains, plus tous jeunes, commencent à se faire attendre. Et pourtant, comme l'a annoncé l'éditeur, ils ne seront pas les premiers à être livrés. Ainsi, *Designers & Dragons*, qui a fait l'objet de la première campagne de financement de l'éditeur, fait les frais de son ambition. Si les textes ont déjà été envoyés en PDF à leurs souscripteurs, la réalisation de la version papier des différents volumes progresse difficilement et Sycko annonce que les premiers tomes ne sortiront pas avant le premier trimestre 2020.

De même, du côté de *Crimes*, dont les livres de base sont sortis il y a un moment, les ouvrages annexes et bonus débloqués tardent à arriver. La première vague des livres de poche (les quatre premiers, qui contiennent le contexte historique et les règles et conseils au MJ) arrivera à l'automne, tandis que les trois derniers (contexte de Paris) sont annoncés pour la fin de l'année. Enfin, la *Galerie d'enquêteurs* et le recueil de *Scènes de crimes*, offerts en bonus, devraient être envoyés au premier trimestre 2020.

Également en retard (même si de façon moins marquée), *L'Empire de l'imaginaire* arrivera également à l'automne. Pour se faire pardonner ces retards, Sycko a d'ores et déjà annoncé l'envoi d'un petit cadeau aux souscripteurs : la version imprimée de *Zigguratti*, un ouvrage de contexte sans système de règles qui sera par ailleurs disponible gratuitement en PDF. L'univers décrit dans ce livre pousse le capitalisme à son paroxysme, avec un féodalisme technocratique déshumanisant, dans lequel ceux qui ne veulent ou ne peuvent pas effectuer le travail ordonné par les classes supérieures vivent dans la peur.

L'automne étant l'époque où les feuilles prennent leur envol, les ouvrages de Sycko ont cru devoir en faire de même puisque, en plus des ouvrages précités, nous verrons arriver *De Bile et d'Acier*, supplément pour *Libreté*, qui est, quant à lui, parfaitement dans les temps.

Pour la suite, le travail se poursuit sur *Infected* et *Dungeons & Dragons & Philosophie*, sans date de sortie annoncée. La priorité étant mise sur la sortie des ouvrages en retard, le travail sur le fanzine *L'Heur du Crimes*, financé par *Tipee*, n'a pas donné de résultat concret pour le moment ; de même pour le supplément *Aube de sang*. L'éditeur annonce sagement que ces produits ne verront pas le jour avant 2020. Et si d'autres projets pour *Crimes* sont déjà en cours, l'éditeur en parlera plus en détail lorsque l'horizon sera dégagé.

Du côté de *Within*, l'échec de la dernière campagne de financement participatif n'a pas mis fin au projet et plusieurs ouvrages sont en préparation, avec la réalisation d'une version numérique du livre de base, et le développement de plusieurs suppléments (contexte et scénarios) tels que *Kath*, *Urban Legends*, *Detroit* ou encore *L'Œil du dragon*. Tous ces ouvrages seront proposés en bêta lecture à ceux qui sont intéressés.



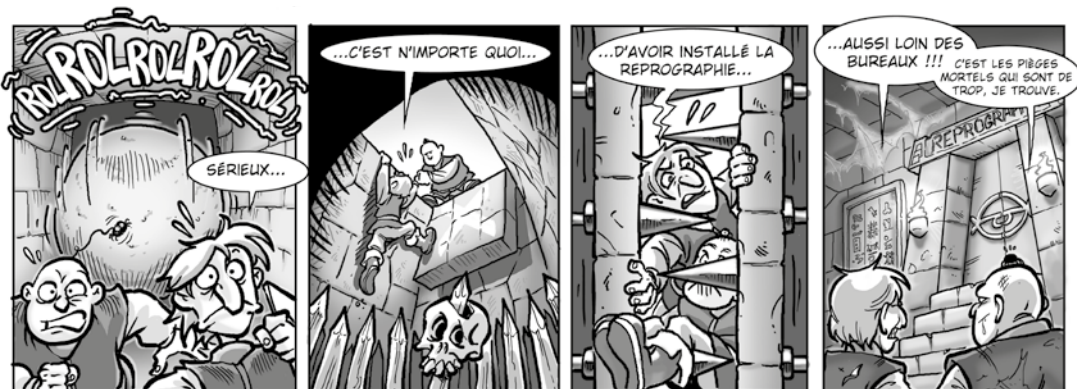
STUDIOS DEADCROWS

➤ Arrivée de la diligence

Tandis que le travail avance sur *Nautilus* et *Runequest*, c'est le Far West qui est à l'honneur chez les Corbeaux morts, puisque la nouvelle édition de *Tecumah Gulch* est enfin arrivée à l'heure prévue. Efficace, la diligence a su esquiver les hors-la-loi et les attaques indiennes pour livrer le livre de base (collector ou standard), le livret du meneur, l'écran, les cartes de la ville et de la région, la campagne *Légendes de l'Arizona*, le recueil de scénarios et les livrets de PJ. Préparez votre six coups et votre Winchester, l'Ouest sauvage vous attend !

Du côté de *La Chute de Delta Green*, le PDF est bouclé mais en attente de validation des ayants-droits. Il faudra donc encore attendre quelques semaines voire mois avant de pouvoir y avoir accès et, mieux, voir arriver les livres chez soi ou en boutique.





LE GRIMOIRE

➔ Festival Naheulbeuk

Les 19 et 20 octobre, le *Grimoire* organise son 3e Festival Naheulbeuk. Durant deux jours, vous pourrez participer à un tournoi du *Donjon de Naheulbeuk*, boire de la bière, chasser des dédicaces et assister à un concert avec des *quest stars* du Naheulband.

BBE

➔ The black list

Depuis le début de l'année, l'éditeur lyonnais a eu à cœur de réduire la longue liste d'attente de ses projets, plus ou moins anciens et plus ou moins ambitieux. Ainsi, avec pas moins d'un projet par mois, les ouvrages sont sortis à un rythme d'horlogerie suisse, et les hommes en noir ne vont pas faiblir dans les mois qui viennent. *Lamentations of the flame princess* (pas moins de dix ouvrages au total, entre le livre de base et les suppléments) vient d'arriver chez les souscripteurs, et les deux campagnes pour *Deadlands*, à savoir *Le Déluge* et *Les Derniers fils*, seront livrés entre novembre et décembre, en même temps que la réimpression des règles du jeu.

The Strange, son écran et *La Spirale sombre* sont en cours d'impression, tout comme *Shadowrun Anarchy* (le livre de base, *Neorevolution*, le supplément sur la France, et *Bloody business*) et la boîte d'initiation *Héros & Dragons - Role'n play*. Tous sont prévus pour la fin de l'année. Quant à la boîte *Vengeance pour Chroniques Oubliées*, elle est quasi achevée et n'attend que quelques accessoires pour être finalisée.

Le jeu qui connaît actuellement le retard le plus important chez BBE, à savoir *L'Œil noir*, est la prochaine PP à partir à l'impression pour une sortie début 2020. Ensuite, il restera bien encore quelques anciens projets à sortir, mais les choses sont en bonne voie. *Laelith* est bien évidemment très attendue, et le PDF du livre principal sera disponible pour les souscripteurs à l'automne, en attendant les nombreux autres produits qui seront finalisés les mois suivants.



Tout cela étant en train de se boucler, BBE s'autorise à lancer de nouveaux projets de façon plus mesurée. En ce début d'automne, *Trudvang Chronicles*, le superbe jeu d'origine suédoise qui cartonne dans sa version anglaise (cf. les news VO), arrive chez nous par l'intermédiaire d'une précommande participative début octobre pour financer la réalisation du livre de base, du bestiaire et de l'écran. Bien sûr, l'éditeur prévoit quelques bonus et *add-ons* (il est question d'illustrations de Paul Bonner...) selon le succès rencontré. Au regard de l'état d'avancement du projet, les ouvrages devraient arriver d'ici l'été 2020.

Du côté de *Pathfinder*, le *Régent de jade* ayant été livré cet été, BBE va pouvoir enchaîner avec la dernière campagne pour la 1ère édition, *Le Retour des seigneurs des runes*. Et puis surtout, l'éditeur annonce l'arrivée de l'édition française de *Pathfinder 2* pour Noël.

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

▶ Choisir, c'est renoncer

À peine lancé, le 23 juillet dernier, le nouveau *crowdfunding* de *Sans Détour* était bloqué par *Kickstarter* à la demande d'un tiers en raison d'un "litige de propriété intellectuelle", alors que le double de la somme nécessaire avait été recueilli en moins d'une journée.

Rapidement, des bruits ont couru sur les raisons de ce blocage portant sur le projet *Choose Cthulhu*, constitué de sept livres-jeux interactifs reprenant des classiques de Lovecraft. S'agissant de la traduction d'ouvrages de création espagnole, cette nouvelle difficulté rencontrée par les éditions *Sans-Détour* pouvait paraître surprenante, la version originale (en espagnol et en anglais) n'ayant rencontré aucune difficulté lors de son financement sur *Ulule* en février 2018.

Le 27 juillet, le gérant de *Sans Détour*, Piotr Borowski, annonçait finalement, dans un courrier électronique adressé à ses clients, que le blocage était lié à une plainte déposée par *Chaosium*. Cette plainte, dévoilée par M. Borowski, repose sur le fait que les éditions *Sans-Détour* ne sont plus autorisées à utiliser quelque élément que ce soit du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* depuis l'expiration de leur licence, en septembre dernier. Sont concernées l'utilisation du terme "Cthulhu" écrit avec la police de caractère San Cristobal, et celle de nombreux éléments graphiques créés par l'éditeur français pour le jeu *L'Appel de Cthulhu* dans le cadre de la licence de *Chaosium*.

Après s'être expliqué et avoir affirmé pouvoir utiliser légitimement les éléments créés par sa société, M. Borowski a annoncé "retourner dans l'ancien monde et cesser les financements participatifs", semblant ne pas vouloir se lancer dans une bataille juridique. Quelques jours plus tard, la campagne de financement de *Choose Cthulhu* a effectivement été clôturée après son déblocage par *Kickstarter*. Pour autant, l'éditeur n'abandonne pas son projet, qu'il prévoit de financer de façon plus traditionnelle.

Par ailleurs, *Sans Détour* annonce se concentrer sur le développement de la gamme de jeu de figurines *Confrontation*, dont la livraison est annoncée pour la fin d'année. Dans ce cadre, la réalisation du jeu de rôle *Confrontation* est toujours envisagée. Si les projets *Cultes innommables*, *Aventures* et *Choose Cthulhu* restent programmés, l'éditeur annonce clairement que le jeu de figurines va mobiliser une grosse partie de ses ressources pour les mois à venir, et qu'il va réduire ses gammes, à commencer par *Paranoïa* et *Plenilunio*, si l'on en croit la vente à prix spécial sur le site internet de *Sans Détour*.



SCRIPTARIUM

MATRAE CRÉATION

▶ Défis fantastiques



Épuisé depuis quelques temps, le livre de base du JdR *Défis fantastiques* est de retour, intégrant quelques *errata*. Il est disponible à la fois

en couverture souple et en couverture rigide, cette dernière étant proposée exclusivement sur le site de *Scriptarium*. Pour l'accompagner, l'éditeur associatif a également sorti sa campagne de création française, *Maudit trésor* !

▶ Restructuration

La vie associative peut parfois connaître des remous qui impactent une structure en profondeur. C'est ce qui est arrivé récemment à *Matrae Création* qui, suite à des départs, a dû être totalement réorganisée. Nouveau président, nouveau trésorier, nouveau secrétaire, et surtout, récupération des comptes, re-dépôt des statuts et reconstruction du site internet. Du lourd, quoi ! Mais l'association est toujours là, déterminée à ne rien lâcher.

Antychrist est pour l'instant mis de côté suite au départ d'un des auteurs du collectif. *Matrae Création* conserve les droits mais se consacre pour l'instant à d'autres projets. Pour autant, deux scénarios gratuits ont été mis en ligne, un autre le sera en septembre ; et un *add-on* au kit d'initiation en PDF est prévu pour la fin d'année, contenant deux scénarios et des prêtirés.

Tandis que le livre de base de *Terres d'Eden* est toujours en cours d'écriture, le kit d'initiation du *Conseil des dragons* est en phase de finalisation et devrait sortir physiquement à l'occasion de la prochaine convention Eclipse (février 2020). L'auteur se penchera ensuite sur l'écriture du livre de base.

► Rentrée studieuse

Les hommes en noir sont des élèves studieux qui ne se sont pas ménagés depuis le début de l'année. Même pendant les vacances d'été, ils n'ont pas tellement levé le pied, permettant la sortie de plusieurs ouvrages et l'envoi à l'impression de nombreux autres jeux et suppléments attendus depuis un moment.

Ainsi, la gamme *D&D5* continue de se développer avec l'arrivée du *Guide des aventuriers de la Côte des épées* pour *D&D5*. Le *Festival des lumières* pour *Tails of Equestria* est également disponible, ainsi que les sets de dés Pégase et Licorne et tout un tas de jetons de l'amitié dont les paillettes brillent de tous feux. *Starfinder* n'est pas en reste avec une sortie par mois du côté de la campagne *Soleils morts* ; après le tome 3 cet été, les trois derniers volumes sortiront entre septembre et novembre. La gamme se poursuivra ensuite avec le supplément *Les Mondes du Pacte*.

Le *Livre des monstres* pour *Héros & Dragons*, quant à lui, est en cours d'expédition aux souscripteurs et devrait être en boutique au moment où vous lirez ces lignes. Enfin, *Joan of Arc* a également commencé à être expédié aux souscripteurs du pack préco. En revanche, le jeu doit être réimprimé avant d'arriver en boutique. En effet, le stock de BBE a été épuisé pour dépanner *Mythic Games* qui a connu un problème dans l'expédition de ses exemplaires aux souscripteurs du jeu de figurines.

Enfin, la version française de *Descent into Avernus* pour *D&D5* arrivera en décembre.



LA LOUTRE RÔLISTE

► Surf onirique

Le livre de base de *Dreamraiders*, le jeu où vous arpentez les rêves des hommes pour les guérir d'un mal qui touche l'humanité, est disponible. Son format numérique dynamique permet de naviguer dans l'ouvrage à partir du sommaire et des signets, comme les joueurs voguent entre les songes. La fiche de personnage est aussi en téléchargement gratuit, dont une version est directement modifiable en cours de jeu. La version physique devrait suivre, accompagnée de l'écran. Que vous conduisiez des incursions oniriques dans des esprits discordants ou que naviguiez entre les mondes, l'aventure est imminente !

BATROGAMES

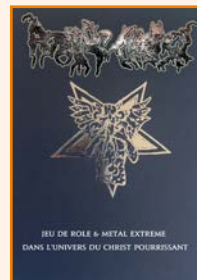
► Je n'suis pas, un (guitar) héros !

D'ici la fin de l'année, *Batrogames* publiera plusieurs scénarios gratuits pour *Mantra : Oniropunk* (le jeu étant disponible depuis le mois de juin) via sa boutique *Lulu.com*, en attendant la sortie d'une courte campagne qui est en cours d'écriture.

La *Trilogie de la Crasse* s'achève avec la sortie du dernier supplément, *Cheval du Diable*, lui aussi disponible sur la boutique *Lulu* de *Batrogames*. L'ouvrage dévoile les derniers secrets de l'univers ainsi que l'existence d'un nouveau peuple surnaturel, les Mantes.

Le *Premier compagnon* de *Colonial Gothic : À l'Est d'Eden*, qui décrit la ville de Québec, les comptoirs de Nouvelle France et la Compagnie des Cent associés, est déjà disponible en PDF et arrivera au format papier en fin d'année.

D'ici là, l'éditeur lancera un *crowdfunding* pour financer la publication de *Rotting Christ*, un jeu de rôle « musical et métal façon *Guitar Hero* / *Brutal Legend*, inspiré et soutenu par le groupe éponyme ». Les PJ y incarnent les membres d'un groupe qui jouent d'un instrument particulier et vont affronter en duel leurs ennemis, qu'il s'agisse d'autres groupes, de démons ou des dieux de l'Hadès. Dans ce JdR très original, tout passe par le prisme des notes de musique, depuis les sons jusqu'aux créatures vivantes. Étant donnée la thématique, il est doté de règles tactiques qui font appel à un plateau de jeu sur lesquelles seront positionnées des notes de musique (sous forme de jetons) en tenant compte des techniques possédées par les PJ en lien avec leurs instruments. Pour gagner le duel face au MJ, qui dispose lui aussi de techniques musicales, les PJ devront prendre le contrôle de la composition de ce dernier dans un temps imparti qui correspond à une chanson que le MJ lancera en fond sonore. Rock'n Roll !



JdR ÉDITIONS

➔ Au pays des monstres gentils

Le Club ouvrira ses portes en fin d'année. La souscription pour le dernier JdR de l'éditeur a trouvé son public, doublant même la mise initiale demandée. Le Club est une agence internationale regroupant en son sein des agents pour le moins hors normes. Issus de la littérature tous azimuts, les personnages incarnés par les joueurs sont des monstres qui luttent contre des génies du mal, des menaces extra-terrestres ou antédiluviennes, des congénères plus sauvages... Tous les coups seront permis pour triompher et protéger l'humanité innocente et vulnérable. Quand Dracula et Casper s'allient pour sauver le monde, vos tabous seront votre seule limite.

Articulé autour d'un système simple et efficace, le jeu a subi deux années de tests et d'écriture avant d'en arriver là. En plus du livre de base à couverture rigide et de son écran souple (l'amélioration a été ratée de peu lors du financement), un livret d'accueil de 16 pages à destination des joueurs est aussi édité. Pour la suite, les auteurs ont déjà des suppléments dans leur ligne de mire pour former une véritable gamme. Si le doute vous hante encore, testez donc une partie avec le kit de découverte qui, comme son nom l'indique, contient tous les éléments pour jouer une première partie rapidement, notamment les plans et les fiches de personnages prêtirés. Une version téléchargeable gratuitement sera disponible sous peu.

Si vous préférez les hommes virils au corps brillant d'huile d'olive et armés de gros glaives bien pointus, *Imperator* est fait pour vous. L'écriture de ce JdR prenant pour cadre la Rome antique est en cours de finalisation. Il proposera de vivre l'apogée de l'empire romain et d'en graver les échelons pour se hisser aux plus hautes fonctions. Il faudra étendre la puissance impériale et se heurter à une Europe encore barbare et païenne. Un kit de découverte sera bientôt disponible, avant le lancement d'une campagne d'invasion... que dis-je, César, de financement ! ...probablement en octobre. Rome est la lumière qui inonde le monde !

ORIGAMES

➔ Rentrée shaanique bien chargée

Pour les écoliers, la rentrée implique de faire le plein de fournitures et de manuels scolaires. Pour les rôlistes, c'est pareil : ils doivent veiller à bien avoir leur matériel de jeu avant de se lancer dans une nouvelle aventure. Le *Manuel d'itinérance* de *Shaan Renaissance* a été réimprimé dans une version légèrement remaquettée au format A4, avec un signet en plus pour faciliter son utilisation. En septembre, avec la réimpression de l'écran et le retour des sets de dés, arrive la boîte d'initiation que nous évoquions dans le numéro précédent. Vous ne pourrez plus dire à vos joueurs que vous n'êtes pas prêt pour la suite des événements !

Une opération de financement participatif pour *Le Feu sous la glace*, une campagne de haut niveau (80 à 100 PX minimum), aura lieu sur *Ulule* du lundi 30 septembre au vendredi 8 novembre. La maquette des trois livres qui la constituent est déjà quasiment finalisée, relue et richement illustrée. La livraison est prévue au plus tard pour l'été 2020. Les personnages incarneront des membres des forces spéciales du Shendernaor, la force armée héossienne. Le premier livre les enverra à Nangga, une Cité des Montagnes, pour une enquête urbaine riche en protagonistes. Le second les obligera à graver La Mâchoire, cette chaîne montagneuse qui domine la ville. Le troisième et dernier opus changera radicalement de décor : direction l'Akeneï, cette région australe isolée du reste de l'Héossie et fief d'un nouvel empire d'ombre, pour un final dantesque.

Les paliers serviront à améliorer la qualité des livres et à financer de nouvelles illustrations, ainsi que des posters, aides de jeu et cartes de PNJ offerts aux souscripteurs. Des packs de découverte seront également proposés aux nouveaux joueurs de *Shaan*. Une aide de jeu en PDF va être diffusée gratuitement en amont de la campagne. *L'Avalanche*, un journal local de Nangga, évoquera l'ambiance qui attend les joueurs, et des indices sur leur première enquête y seront même dissimulés. Des paliers sociaux permettront de débloquer des versions imprimées de ces aides de jeux, également offertes aux souscripteurs.

Au lancement de *Shaan Renaissance*, les auteurs n'avaient pas envisagé une campagne aussi ambitieuse, mais le succès rencontré par le jeu, le suivi sur le site communautaire et les demandes réitérées des passionnés leur ont permis de se lancer dans cette nouvelle aventure.



Les jeux *Above and Below*, *Near and Far* et son extension *Amber Mine* débarquent en version française en avant-première sur Game On Tabletop à partir du 1er octobre 2019 !



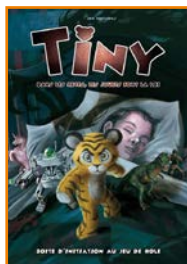
JDR ÉDITIONS / TINY

➔ Initiation au JdR

Tiny propose d'incarner des jouets qui protègent les enfants dans leurs cauchemars menaçant de déborder à leur réveil en sursaut. Cet automne, JdR Editions sortira une boîte d'initiation bien remplie à destination de tous, du grand débutant au rôliste confirmé. Les règles du jeu ont été remaniées pour être accessibles dès l'âge de 10 ans. Elles sont bien entendu totalement compatibles avec tous les autres ouvrages de la gamme *Tiny* déjà parus.

La boîte propose deux scénarios inédits et toutes les aides de jeu pour les mettre en œuvre : plans, écran, cartes, pions, dés, fiches... De plus, un scénario bonus est à télécharger sur le site pour poursuivre l'aventure. Si les poneys ne tentent pas vos joyeux bambins, cette judicieuse initiative vous permettra de leur mettre le pied à l'étrier, voire de leur laisser la clef de leur chambre pour se faire peur avec leurs copains.

La boîte d'initiation au JdR *Tiny* sera disponible dès le 1er octobre au prix de 25 €, un tarif intéressant pour favoriser l'accès à notre loisir.



ÉDITIONS STELLAMARIS

➔ Friponnes et Sorcières

La campagne *Mon Ennemi c'est la finance* est disponible depuis juin sur le site de l'éditeur. Issue d'un financement participatif réalisé à l'automne dernier, elle n'a pas mis six mois pour aller à son rendez-vous avec ses prétendants. Un kit d'une centaine de fiches cartonnées illustrées de tous les PNJ de la campagne l'accompagne en option. Vous disposerez ainsi de tout le trousseau de la mariée pour convoler en justes aventures libertines. Un représentant de *Casus Belli* était invité aux noces et vous raconte quelques anecdotes cachées dans l'Étagère du Rôliste. Et si vous manquez d'inspiration pour installer une ambiance coquine, vous pourrez participer à la souscription de *Les Mains qui guérissent*, le prochain roman d'Étienne Bar, l'auteur du jeu. L'opération sera lancée à l'automne et sera, comme le reste de la gamme, coquettement illustrée par la talentueuse Jahyra.

Visant un public plus candide, *Sorcières et Sortilèges* devrait sortir en septembre ou octobre. Ce jeu d'initiation à destination des plus jeunes est donc en approche imminente, avec chaudrons et balais volants.



STUDIO AGATE

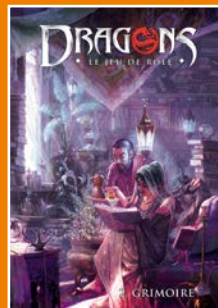
Terre en vue !

La gamme *Dragons* progresse avec l'arrivée du *Grimoire* qui va enfin permettre de jouer pleinement des mages. Si *Aventuriers* permet de créer des lanceurs de sorts, la magie elle-même est décrite dans ce nouveau volume et il n'était donc jusqu'ici possible de jouer que des mages n'ayant pas encore connu l'Éveil. L'ouvrage va prochainement être livré aux souscripteurs, avant d'être distribué en boutique. *Grimoire* sera accompagné de plusieurs accessoires : l'écran du jeu, des feuilles de personnage et un set de dés.

Autre jeu qui devrait arriver prochainement chez les souscripteurs puis en boutique : le *Kit de Survie* de *Vermine 2047*, actuellement chez l'imprimeur. Vous y trouverez une description de l'univers et les règles de base, ainsi que des options de jeu, des PJ prêtés et quatre scénarios. De quoi jouer en attendant la suite de la gamme qui est en cours de préparation.

Comme d'autres éditeurs, *Agate* ne s'en tient pas là pour cette rentrée studieuse : il y a de la houle sur *7e Mer*, puisque les suppléments *Héros & Scélérats* et *Nations de Théah 1 et 2* sortiront en boutique en octobre, devant la livraison de *L'Empire du Croissant* et *Le Nouveau Monde*, aux souscripteurs dans un premier temps, puis aux boutiques. Un *late pledge* est en cours pour permettre aux retardataires de se rattraper sur ces derniers suppléments, tandis que la suite de la gamme est en préparation avec *Les Terres d'Or et de Feu*, consacré à l'Ifri, l'équivalent du continent africain dans cet univers. Voilà un décor qui promet des aventures exotiques !

Du côté d'*Esteren*, après avoir livré la saison 1 de *Dearg* en début d'année, l'éditeur est en train de boucler la saison 2, qui devrait être livrée en même temps que le tarot, offert en bonus durant la campagne de financement. Autre supplément du jeu financé plus récemment, *Melwan* et les différents ouvrages et bonus qui l'accompagnent sont sur le point de partir en production et devraient arriver dans les mois qui viennent. *Agate* annonce également la sortie d'un nouvel écran.



ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

Déferlante occulto-vampirique

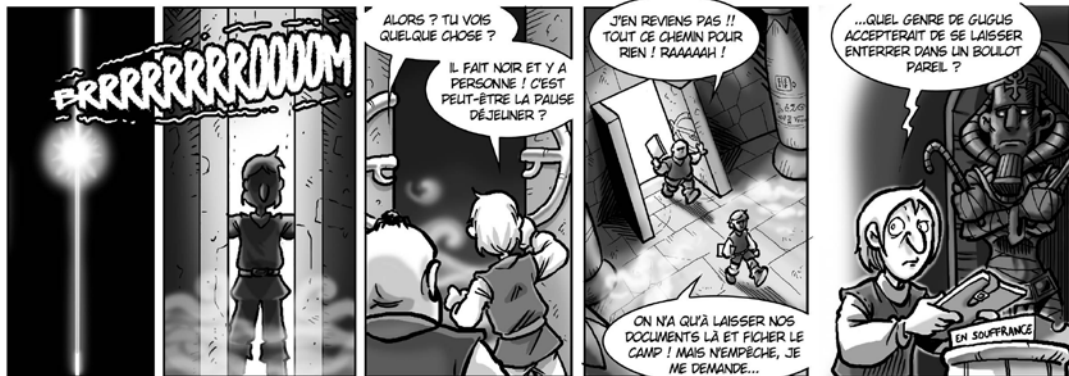
En septembre, *Arkane Asylum* vous laisse le choix avec une série de publications revenues toutes fraîches de l'impression. Commençons par l'écran de *The Witcher*. Intitulé *Seigneurs et Fiefs*, il s'accompagne d'un livret comprenant les caractéristiques de PNJ, une nouvelle race (les Halflings), une nouvelle profession (le noble), et divers nouveaux articles.

LexOccultum fait partie des sorties majeures d'une rentrée bien encombrée. Les deux premiers ouvrages de la gamme, qui forment un dyptique de base, sont déjà en boutique. On vous en reparle dans le prochain numéro.

Autre gros morceau de la rentrée, le retour du mythique *Vampire* dans la langue de David Osmont (perspicace lecteur, sauras-tu retrouver de qui il s'agit ?). Le livre de base et l'écran sont eux aussi revenus de chez l'imprimeur et auront peut-être même trouvé le chemin des boutiques lorsque vous lirez ces lignes.

Malgré ces sorties, le pauvre imprimeur d'*Arkane Asylum* a encore fort à faire. De nombreux projets ont été bouclés par l'éditeur et n'attendent plus que de trouver une place dans la file d'impression, pour une sortie dans les semaines ou mois à venir : *Adventure Time RPG*, *Umbra* pour *Loup-Garou : l'Apocalypse* (qui termine la gamme), *France by Night* et *L'Hérésie cathare* pour *Vampire : l'Âge des Ténèbres*, et l'imposant *Journal de Beckett* pour *Vampire : la Mascarade v20*, qui assure la transition vers la 5^e édition. Autant de bouquins publiés sans financement participatif, preuve qu'il reste quand même encore de la place pour l'ancien modèle économique dans ce pays.





POSIDONIA ÉDITIONS

→ Terres de Matnak

Tel l'Atlantide, les *Terres de Matnak* émergeront finalement dans les flots de Neptune. Le financement participatif devrait débuter fin septembre ou début octobre, en lien avec la convention Octogônes à Lyon.

Terres de Matnak est un jeu à missions qui, tels les épisodes d'un feuilleton TV, pourront constituer une campagne. Le système de règles participatif, basé sur un socle traditionnel de jet de caractéristiques/degrés de difficulté, propose aussi une approche moderne dans la résolution des actions, en ouvrant le champ libre à l'imagination des joueurs et du MJ. Chaque degré de réussite/échec se répercutera dans les actions des différents protagonistes. Un kit d'initiation, bientôt disponible, avec une présentation allégée des règles, vous en dira plus sur ce système hybride d'un jeu mettant en scène des êtres hybrides.

Plus de 150 illustrations, en couleurs ou en noir et blanc, viendront embellir l'ouvrage. Matrices-mêmes de l'univers, elles sont à l'origine du jeu et initiatrice des textes qui le composent. Elles occupent une place aussi importante que le texte lui-même, apportant un ton et une couleur particuliers. Les auteurs espèrent que l'ensemble fera rêver autant que frissonner le lecteur. *Wait and see* dans notre prochain numéro.



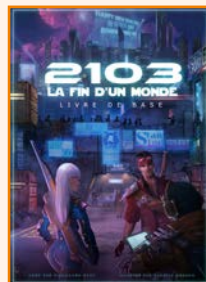
POSIDONIA EDITIONS

→ Shadowpunk

2103 - la fin d'un monde, est en cours de financement sur *Game On Tabletop*. Ayant refusé l'évidence climatique, l'humanité en subit les conséquences et décroît lentement mais inexorablement. La technologie a pourtant progressé, ouvrant l'ère du cyber-âge. L'effondrement mondial est en cours, et il est issu de données scientifiques et historiques réelles. C'est sûrement de notre futur dont ce jeu traite. Ici, pas de magie, de méta-humains, ni de mégacorporations qui se partagent le monde. Pourtant, le monde est complexe et notre modèle de vie proche de la fin.

Deux ambiances sont possibles. Dans les centres urbains, le cyberpunk prédomine. Mais dès que vous franchissez les frontières de la civilisation, le monde est au bord de l'apocalypse et vous plonge sur des *furys roads*.

La souscription, qui court sur encore trois mois, débute à peine. Les premiers visuels sont prometteurs, ce n'est pas un simple nouveau post-apo. Le projet s'enrichira notamment d'une carte du monde en tissu et d'un écran si le succès est au rendez-vous. Vous ne sauvez pas notre planète avec, mais après quelques parties, vous changerez peut-être vos habitudes pour que 2103 reste une fiction ludique.



DR NEMROD

► Passionata

Hero Kids, le jeu de *fantasy* pour enfants de 4 à 10 ans de Justin Halliday, primé aux ENnies, a été traduit en français en juin dernier. Il est désormais disponible sur *DrivethruRPG*. L'équipe de traduction internationale (éclatée entre la Suisse, le Québec et l'Australie !) travaille dur pour passer l'intégralité de la gamme dans la langue de Molière. Elle avance vite et bien et espère venir à bout de l'intégralité de la gamme avant Noël (13 aventures et 12 suppléments). À ce jour, le livre de base, six aventures et cinq suppléments sont déjà disponibles.

Le Dr Nemrod, qui est déjà le papa de *Sorcières et Sortilèges*, déjà mentionné dans ces pages, continue aussi à porter *Les Larmes d'Antinéa* pour *Within*, qui avance doucement. Ce premier scénario est un *spin off* du jeu d'horreur, dans lequel on retrouve l'esprit et les mystères métaphysiques de son aïeul tout en suivant sa propre logique.

Les joueurs y incarnent des « *Monsieur et Madame tout le monde* » qui se heurtent à une entité emprisonnée il y a plusieurs millénaires et qui cherche une porte pour se frayer un chemin à travers notre monde. L'entité, loin d'être d'une pure noirceur, a ses propres objectifs. Il faudra accepter des compromis, des sacrifices et faire face à un ennemi contre lequel on ne peut pas gagner : l'abysse sans fond du temps qui passe sur nous comme un rouleau compresseur et qui finit par tout ensevelir. Tel est le pitch confié par le Dr Nemrod ; ça fait froid dans le dos.

L'auteur fait aussi dans l'associatif, au sein du collectif *Ars Ludendi*, qui a pour vocation de porter le jeu de rôle hors des sentiers battus. Il organise des parties pour débutants ou joueurs confirmés dans différents contextes : bibliothèques, musées, bars. Parties avec orchestre ou même dans des châteaux... Allez donc visiter son site (<https://drnemrod.ch>), il est toujours prêt à tailler une bavette entre deux patients... Mais au fait, il est docteur en quoi ?



BLAM' ÉDITIONS

► Terre2 - saison 2

L'écriture du supplément de la Saison 2 du jeu dystopique arrive tranquillement à son terme. Une grosse promenade dans plusieurs pays du continent européen est toujours d'actualité. Les textes devraient être relus en septembre. Les scénarios seront tordus dans tous les sens et playtestés à un rythme soutenu pour pouvoir être finalisés. L'ouvrage apportera aussi son lot de nouveautés et de secrets inavouables. La réflexion sur une sortie en financement participatif est toujours en cours d'étude entre les auteurs et l'éditeur. De quelles fourberies le Comploter disposera pour plonger ses joueurs dans les affres de la Résistance ? Encore un peu de patience, notre agent infiltré reste à l'affût du moindre ragot pour vous le colporter.

ANTRE MONDE ÉDITIONS

► Chinoiseries modernes

Antre Monde Éditions, qui a repris la licence de *Knight*, va accrocher une autre pépite francophone à son catalogue en 2020, *Les Chroniques de l'Étrange*, adaptation en JdR de la trilogie d'*urban fantasy* éponyme de Romain d'Huissier, que l'auteur nous évoquait récemment en interview (cf. *Casus Belli* #30). Prenant place à Hong Kong de nos jours, le jeu part du postulat que les esprits, fantômes et créatures du folklore chinois existent toujours, tapis dans les ombres ou se fondant dans la société. En attendant d'en apprendre un peu plus, allez donc vous (re)plonger dans la lecture des romans.

JAMES TORNADE

► Faces à DeepSyx

Vous aimez les histoires d'espionnage façon James Bond ou Jason Bourne ? *James Tornado* vous propose de jouer ce type d'aventure avec le supplément *Espionnage* pour son dernier jeu, *FACES*, sorti il y a quelques mois. L'éditeur poursuit le développement de la gamme cet automne avec *Nalsha, la Perle des Dragons*, un supplément décrivant un univers de *high-fantasy*.

DeepSyx, sorti l'an dernier, connaît à présent une édition révisée et un supplément sorti en août, *L'Aventurier*, qui présente six nouvelles classes de personnage, des monstres, des sorts, des objets magiques et un scénario.





Les Royaumes d'Isempar

Le jeu de rôle dark fantasy
dans un univers
anthropomorphe

ANTRE
MONDE

Prochainement en financement

FANTASY FLIGHT GAMES FRANCE

► La Force est avec eux

Les rebelles étaient bien calmes, ces derniers temps. C'était probablement pour se faire oublier de l'Empire pendant qu'ils essaient de réunir des alliés pour défendre les habitants de Xorm. Dans *Entente forcée*, nouvelle aventure pour *L'Ère de la Rébellion*, les agents auront affaire à des mercenaires mandaloriens et à des esclavagistes zygerriens, avec qui ils devront envisager de travailler contre un sinistre capitaine impérial. En plus du scénario, qui annonce des batailles épiques mais aussi des scènes de diplomatie intéressantes, l'ouvrage contient des règles pour jouer des guerriers mandaloriens et bien d'autres choses.

Force et destinée n'est pas oublié non plus, avec la sortie de *Les Domaines de la Force*, un gros supplément "univers" qui décrit plusieurs régions et planètes où la Force est puissante. En plus de ces vergences, l'ouvrage contient également quatre nouvelles espèces originaires de ces mondes, du matériel, et bien sûr les traditionnelles rencontres modulaires de ce type de supplément, qui permettront aux joueurs de découvrir des secrets de jedi. Quatre ou cinq autres suppléments devraient également arriver rapidement.

Cet automne, nous passerons de la Galaxie lointaine à Rokugan avec la sortie (enfin !) de la nouvelle édition de *Légendes des 5 Anneaux* et de son *Kit du MJ*. Deux suppléments sont également sur les rangs.

Marc Sautriot, Olivier Halnais et Slawick Charlier



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.



Against the Darkmaster

Un groupe d'auteurs et d'illustrateurs italiens a décidé de lancer un financement participatif pour un nouveau JdR baptisé *Against the Darkmaster*, qui tente de retrouver les sensations et les règles du classique JRTM (*Le Jeu de rôles de la Terre du Milieu*) mais, bien entendu, sans l'univers de Tolkien. Un *quicks-tart* est déjà disponible sur *Drivethru*. Le projet sera lancé cet automne sur *Kickstarter* pour une version en Anglais, même si une édition italienne sera également proposée.



Arc Dream Publishing

Du nouveau du côté de *Delta Green* : le recueil de scénarios *Control Group* est enfin disponible. Les quatre scénarios qu'il contient vous permettront de faire découvrir le jeu à vos joueurs, ou de faire découvrir à des personnages novices les horreurs cosmiques qui nous menacent...

Et courant septembre, *A Victim of the Art* sera de retour dans une version mise à jour pour la nouvelle édition du jeu.

Mais ce n'est pas tout, deux autres scénarios étant prévus pour cet automne : *Ex oblivione* et *Future/perfect 3-4*. Bien sûr, *Arc Dream* n'en restera pas là puisque d'autres suppléments sont dans les tuyaux : *Iconoclasts*, un

scénario se déroulant en Irak, est en cours de finalisation, et *Impossible landscapes*, la campagne de Dennis Detwiller qui confrontera les agents aux horreurs de Carcosa et du Roi en jaune, entre en phase de *playtest*. Sans parler de plein d'autres choses que les auteurs du jeu ont sous le coude et souhaitent développer...

Åskfågeln

L'éditeur suédois sort enfin de sa traversée du désert et, après avoir surmonté maintes épreuves, il est enfin parvenu à l'étape d'envoi des cartes-poster des cités de l'univers de *Loup Solitaire*. Les *backers* devraient recevoir leur précieux dans les prochains jours et, pour ceux qui n'ont pas souscrit, il devrait bientôt être possible d'acquérir les superbes cartes dans le commerce.

Atlas Games

Welcome to the Island, premier recueil de scénarios pour la 3e édition d'*Over the Edge*, sortira mi-octobre. Les cinq aventures ont été conçues pour pouvoir être jouées avec n'importe quel groupe de PJ et incluent donc des accroches diverses et variées en ce sens. Mieux : selon son auteur, chaque scénario peut être rejoué à l'infini. Je vous laisse aller vérifier...

Après *Die Schwarze Katze*, un jeu où l'on joue des chats dans l'univers de *l'Œil noir*, *Atlas Games* vient de financer sur *Kickstarter* *Magical Kitties Save the Day*, un JdR pour tous âges





(en tout cas, pour des joueurs à partir de 6 ans sous la maîtrise d'un adulte) dans lequel vous incarnez des chats dotés de pouvoirs magiques. Comme *Aventyr* chez *Ulisses* (cf. plus loin), il s'agit là d'un jeu prévu pour l'initiation des plus jeunes par leurs parents, frères et sœurs, nounous ou instit'. La boîte contient tous les outils pour cela, depuis l'aventure solo jusqu'aux règles didacticielles. Le succès est total, avec plus de 1450 souscripteurs et près de 82 000 \$ qui permettent de financer la boîte simple (avec le livre des règles, l'aventure solo, un livret d'aventure, 6 dés et 48 pions "chaton") et la boîte deluxe (qui contient la même chose, mais avec des dés plus gros et plus jolis, des pions "chaton" en bois, des cartes et un autre livret d'aventures), et bien sûr son lot d'améliorations et bonus (physiques pour la version Deluxe, PDF pour la version standard).

Bloat Games

Après *SURVIVE THIS !! Dark places & Demogorgons*, voici *SURVIVE THIS !! Vigilante City*, le nouveau jeu de Bloat Games. Il s'agit d'un jeu de super-héros urbain, dans un futur proche, très "gritty", dans l'esprit des séries animées *Batman*, *X-Men*, *Spider Man* et *TMNT* des années 90. Le système de jeu est celui du plus populaire des jeux de *fantasy*, et mélange des mécaniques *old school* et modernes. S'il a soulevé

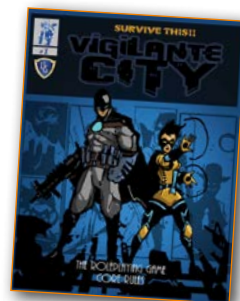
moins d'enthousiasme que son prédécesseur, le jeu a tout de même rassemblé 240 contributeurs et récolté 8 700 \$.

Britannia Game Designs

L'un des plus anciens JdR médiéval-fantastique va faire son retour *via* un financement participatif qui s'est déroulé en juillet sur *Kickstarter*, au cours duquel 678 contributeurs ont réuni près de 33 000 £. *Chivalry & Sorcery Role-playing* se présentera comme un méga pavé d'environ 500 pages en couleur, dont la sortie est prévue pour début 2020. Plusieurs bonus ont été débloqués par la campagne de financement, notamment deux scénarios, deux extensions proposant de nouveaux types de personnages aux joueurs (*Nightwalkers Companion*, consacré aux vampires et aux lycanthropes, et *Goblinoid and Trolls Companion*, qui propose évidemment des orcs, des gobelins et des trolls) et une symphonie médiévale. En attendant la livraison, si vous êtes curieux, un *Quickstart* est proposé en téléchargement gratuit sur *Drivethru*.

Catalyst Game Labs

La nouvelle édition de *Shadowrun*, sous-titrée *Sixth World*, sixième opus oblige, a été présentée à la Gencon. Alors que la version française sera bientôt d'actualité, un état des ➔





lieux conséquent peut déjà être fait. Boîte de découverte, dés, *tokens*, cartes de PNJ et même figurines étaient au menu. *Neo-Anarchist Streetpedia* et *No Future* sont aussi deux *sourcebooks* qui viennent soutenir le *corebook*. Mais où est passé l'écran ? Derrière quoi pourra-t-on lancer nos pelletées de D6 pour laminer les *runners* ?

Chaosium

Le vénérable éditeur (que d'aucun qualifierait de "Grand Ancien" !), après quelques déboires au cours des dernières années, a su montrer qu'il avait de la ressource et qu'il est toujours là. La preuve : il a, cette année encore, reçu plusieurs prix aux ENnies, dont le "Best publisher, Fan's choice" qui montre l'attachement du public à *Chaosium*. Signe des temps ? Un certain nombre de jeux récompensés cette année aux ENnies sont des rééditions, ou des nouvelles versions d'anciens produits, et c'est le cas pour *Chaosium*, qui obtient l'or avec sa nouvelle (et excellente) réédition de *Masks of Nyarlathotep* (Best adventure), *Terror Australis 2E* (Best Art - Cover), *Runequest : Roleplaying in Glorantha Slipcase* (Best Art - Interior), *Call of Cthulhu Starter Set* (Best rules) et *The Glorantha Sourcebook* (Best supplement) ; et aussi l'argent avec *Miskatonic University : restricted collection* (Best RPG related product) et *Terror Australis 2E* (Best setting).

Disponible en PDF depuis le mois de mars, *Berlin : The Wicked City* a été lancé en grande pompe le 7 septembre, à Berlin, par l'équipe de *Chaosium*. C'était l'occasion d'y découvrir l'ouvrage décadent en siront l'un ou l'autre des cocktails proposés. Le supplément consacré à la capitale allemande est disponible en version standard, mais aussi dans une version collector du plus bel effet, avec une sobre couverture en simili cuir. Outre la description de la ville et de ce qu'on peut y trouver, le supplément

comprend surtout trois longs scénarios qui occupent une grosse partie de ses 272 pages.

Cthulhu toujours : une nouvelle campagne se déroulant en Chine, Asie centrale, dans le nord de l'Inde et au Tibet, est annoncée par *Chaosium*. Prévu pour l'été 2020, *The Children of Fear* est déjà en cours de bouclage et les illustrations dévoilées par l'éditeur sont plutôt chouettes.

Crimson Studies Creations

Cet éditeur italien amateur a lancé un projet très ambitieux : un livre recensant et analysant plus de 1100 produits *D&D* toutes éditions confondues, depuis la fameuse *Woodgrain* jusqu'à la 5E. L'ouvrage dressera également un historique du jeu. Pour le moment, aucune date de sortie n'est annoncée.

Cubicle 7

L'éditeur britannique a décroché l'or aux ENnies avec *Warhammer FRP* dans la catégorie *Best Writing*, ce qui ne surprendra pas ceux qui ont lu le jeu. Son premier supplément, *Rough Nights & Hard Days*, est arrivé au début de l'été : une belle surprise puisqu'on l'attendait pour plus tard. Un chouette recueil d'aventures qui forme également une mini-campagne pour ceux qui le souhaitent. Les scénarios ne sont pas nouveaux, puisqu'il s'agit d'une réédition mise à jour et complétée par son auteur originel. Mais le fait est que l'écrin est joli et le contenu fort appétissant et de belle facture. Si vous aimez les intrigues multiples qui se chevauchent, vous serez servis.

Cubicle 7 continue bien entendu le développement de cette gamme prometteuse avec la sortie d'un scénario en PDF, *Ubersreik Adventures : The Mad Men of Gotheim*, téléchargeable pour une somme modique sur *DriveThruRPG*. C'est le deuxième petit supplément (16 pages)



Season of Mist

ROTTING CHRIST

Le jeu de rôle metal et musical

sur www.gameontabletop.com

Précommande Halloween 2019

www.batrogames.blogspot.com

de cette sous-gamme numérique qui exploite fort agréablement le *setting* du *WFRP Starter set*.

Du côté de *The One Ring*, la nouvelle édition dont nous vous parlions précédemment est actuellement en précommande avec, en plus de la version standard, une très belle collector à couverture en similicuir. Quand on regarde la collector de *WFRP*, c'est plutôt prometteur ! Et quand on sait que les suppléments sortis jusqu'ici restent compatibles, il n'y a pas de quoi boudier son plaisir !

Le petit frère, *Adventures in Middle Earth*, poursuit également sa route avec la précommande en cours pour le supplément *Erebor*, un recueil de six aventures pouvant aussi bien être jouées en *one shot* qu'en campagne se déroulant sur plusieurs années. Autre supplément en arrivage, le *Rohan Regional Guide*, version AIME du *Horse-lords of Rohan* dont la VF vient de sortir chez Edge.

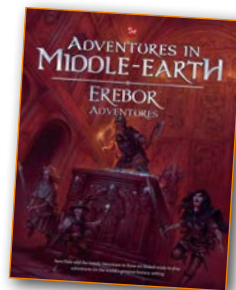
Enfin, un nouveau supplément pour *Doctor Who RPG* est en précommande. Il s'agit du *Twelfth Doctor Sourcebook*. Comme les précédents ouvrages du même type, il donne des informations sur les alliés, ennemis et gadgets figurant dans les aventures du douzième avatar du Dr Who.

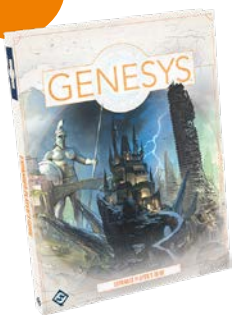
Eleven aces

Le jeu post apocalyptique italien *Nameless Land* va connaître une nouvelle édition. Créé il y a six ans, il a connu le succès avec dix suppléments de contexte et d'aventure. Cette deuxième édition, baptisée *Nameless Land : Apocalypse 2e* devrait être disponible en novembre et décrit un monde frappé par un nouvel événement pouvant entraîner une extinction massive : l'Apocalypse des Apocalypses.

Evil Hat

Le *Fate Accessibility Toolkit* est une nouvelle boîte à outils pour *Fate Core*. Celle-ci est originale car elle est →





adaptée au public frappé d'un handicap. En effet, elle a été élaborée avec l'aide de personnes souffrant d'une déficience, afin de répondre vraiment à leurs attentes. De nombreux thèmes sont abordés, sans tabou. Le handicap n'est pas un frein à notre activité, bien au contraire. Le jeu de rôle a toute sa place dans la socialisation et doit lui aussi pouvoir dépasser les différences.

Des conseils sont aussi donnés pour que les joueurs puissent incarner des personnages souffrant d'un handicap, d'une invalidité ou d'une déficience (cécité, surdité, problèmes de mobilité, maladies chroniques, autisme, dépression, schizophrénie, bipolarité...).

Cette initiative est certainement une première, et elle est plus que bienvenue. Les informations dépassent le cadre de FATE et peuvent être utilisées avec n'importe quel système de jeu.

Fantasy Flight Games

La gamme de *Genesys* se développe avec deux nouveaux produits : d'une part le *Game Master's screen*, et d'autre part le *Genesys Expanded Player's Guide*, un ouvrage de 112 pages qui apporte plein de nouvelles choses pouvant intéresser les joueurs.

Du côté de *Star Wars*, le supplément transversal *Gadgets & Gears*, méga ca-

talogue de 144 pages, est en route (depuis la Chine) et ne devrait plus tarder.

Legends of the Five Rings poursuit son chemin avec le lancement de la précommande pour deux ouvrages. D'une part, le troisième *sourcebook* de cette nouvelle édition : *Path of Waves*, un gros guide de 256 pages qui vous entraînera dans le cœur oublié de l'Empire d'Émeraude. Et d'autre part, un livret d'aventure de 32 pages, *Sins of Regret*.

Fasa

Le *crowdfunding* pour la publication de *The Adept's Journey: Mystic Paths*, un supplément pour *Earthdawn*, s'est terminé avec 50 000 \$ réunis par 482 contributeurs. Largement financé, ce *sourcebook* n'a pas vu de déblocage de quelque bonus que ce soit. Contrairement à ce qui se pratique sous nos latitudes, ce *crowdfunding* était à un autre extrême du spectre, avec une foultitude d'*add-ons* possibles pour faire monter le compteur, mais seulement quatre paliers. Deux d'entre eux donnaient accès à... deux *add-ons* (payants donc !) supplémentaires : une carte géographique en poster, et une amélioration de l'ouvrage (couverture en dur). Le troisième débloquent la réalisation d'une édition des livres de base avec couverture alternative, à acheter par ailleurs. Seul bonus gratuit : la feuille de person-

WEEKEND WARRIORS par Tod & Anthony Calla



nage en PDF remplissable. Ça donne à réfléchir sur ce qu'est un CF !

Free League Publishing

Avec *Chaosium*, la branche internationale de l'éditeur suédois *Fria Ligan* a fait partie des éditeurs les plus récompensés aux ENnies 2019 grâce au *Symbaroum Monster Codex* (Or dans la catégorie *Best layout and design*, et argent dans la catégorie *Best art - interior*) et *Forbidden lands* (Or dans les catégories *Best cartography* et *Best production values*, et argent dans les catégories *Best rules* et *Product of the year*).

En attendant la sortie d'*Alien* et de *Symbar, mother of darkness*, *Free League* sort un nouveau supplément indépendant dans la gamme *Mutant : Year Zero*. Il s'agit de *Mutant : Elysium*, qui propose de jouer un "judicator", chargé du maintien de l'ordre au sein d'Elysium I, une enclave créée dans les profondeurs de la terre pour permettre aux survivants de l'humanité de résister à l'hiver nucléaire. Après de nombreuses générations dans cette prison dorée, la peur et la suspicion ont amené les quatre Maisons à l'origine de l'Elysium à se méfier les unes des autres et à s'affronter. Chacune rêve d'être la première à poser à nouveau le pied à la surface. *Mutant : Elysium* a été conçu comme un jeu indépendant du reste de la gamme, tout comme *Mutant : Genlab Alpha* et *Mutant : Mechatron*. Il contient des règles spécifiques pour jouer les humains de l'enclave, la description d'Elysium I, une campagne complète et un chapitre sur les façons dont les humains peuvent s'adapter à la vie dans la Zone aux côtés des mutants, des animaux et des robots décrits dans les autres ouvrages de la gamme. Le jeu est déjà disponible, ainsi qu'un *deck* de cartes et un plan de jeu.

L'éditeur mène aussi actuellement un *crowdfunding* pour la publication de

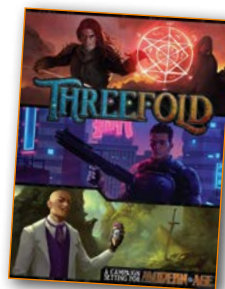
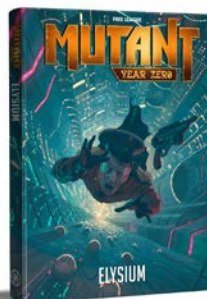
The Bitter Reach, un gros supplément pour *Forbidden Lands*, paru l'an dernier et donc récompensé aux ENnies (cf. ci-dessus). *The Bitter Reach* développe l'univers du jeu et fournit de nouveaux monstres, rencontres et règles de jeu. Il contient également une campagne, *Wake of the Winter King*. Le *Kickstarter* est aussi l'occasion de financer une deuxième impression de ce jeu de "survie *rétro fantasy*" en mode bac à sable (c'est en tout cas ainsi que le définit l'éditeur !) déjà épuisé, qui contiendra une mise à jour des règles et des clarifications sur certains points.

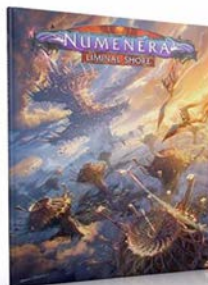
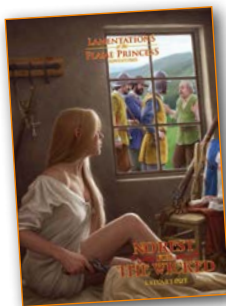
Green Ronin Publishing

Threefold, le nouveau *setting* pour *Modern AGE*, est disponible. Le principe de cet univers est que, au-delà des aspects magiques et technologiques de notre monde, il existe d'autres plans d'existence qui sont connectés par des portes. Ces différents mondes sont classés en trois catégories, d'où le titre du jeu : les "Terres" alternatives, les "Otherworlds", et les "Netherworlds". Bien entendu, il appartient aux PJ d'explorer ces différentes dimensions...

Helmcast

Helmcast remporte pas moins de deux ENnies d'argent pour son jeu vedette, *Kult : Divinity lost*, dans les catégories *Best art - cover* et *Best writing*, deux récompenses amplement méritées. Pour montrer qu'il ne se limite pas aux jeux « dark », l'éditeur scandinave annonce la préparation d'un nouveau jeu pour le printemps 2020, *The Troubleshooters*, défini comme un jeu de rôle d'action et d'aventure dans la tradition des BD franco-belge. Et effectivement, graphiquement, on retrouve tout à fait le style de la Ligne claire, en particulier celui des albums de Spirou et Fantasio de l'époque. Le jeu fera l'objet d'un financement participatif cet automne. →





Isola Ilyon Edizioni

Branche d'un site internet tournée vers la *fantasy*, *Isola Ilyon Edizioni* a lancé un projet sur *Kickstarter* pour financer un nouveau cadre de campagne pour la 5E de *D&D*. Dans cet univers, *Kisarta*, les joueurs incarneront des... morts. Non pas des morts-vivants, mais bel et bien des morts. Pour cela, ils pourront utiliser d'anciens PJ ayant perdu la vie, qui se retrouveront dans une contrée étrange et terrifiante. Si l'idée n'est pas tout à fait nouvelle (quelqu'un se rappelle de *Dungeon World Universe* ? Un vieux *setting* pour le *d20 system* à ne pas confondre avec *Dungeon World* !), elle est plutôt prometteuse...

Kobold Press

L'éditeur au kobold remporte cette année un ENnie d'argent dans la catégorie *Best monster/adversary* pour son *Creature Codex for 5E*.

Lamentations of the Flame Princess

No Rest for the Wicked est un scénario tragique se déroulant durant la Guerre de Trente ans et publié en PDF. Il projette des personnages débutants dans une situation chaotique, au beau milieu d'une intrigue mêlant espions et fugitifs, qui les mettra sous forte pression.

Mana Project Studio

Ce collectif d'artistes et de *game designers* italien travaille sur *Historia*, un *setting* pour *D&D5* basé sur la Renaissance, dans lequel vivent des animaux intelligents. Les héros vivent dans un monde plein de dangers, d'aventures et d'intrigues politiques, dans lequel une chose ancienne a été découverte, dont tout le monde veut s'emparer. À suivre sur *Kickstarter* à la fin de l'année, pour une sortie en Italien et en Anglais.

Modiphiüs

Près d'un an après la sortie de la V5 de *Vampire The Masquerade*, l'éditeur

anglais a annoncé la préparation de plusieurs suppléments qui sortiront tous en février 2020 (même si les PDF de deux d'entre eux seront disponibles dès décembre). Tout d'abord, *The Fall of London*, la première Chronique du jeu, permettra aux anciens joueurs de se mettre à jour et aux nouveaux d'entrer dans le jeu de plain-pied. Le pitch est plutôt prometteur : les PJ s'éveillent alors que Londres est en flammes, la Seconde Inquisition passant à la torche les vampires de la cité...

L'éditeur prévoit également la sortie du *Players Guide*, qui contiendra des informations supplémentaires sur les Clans et Disciplines, ainsi que de nouveaux outils et conseils de jeux. Sans parler d'une vue globale sur les 13 clans. Tout ce dont les joueurs ont besoin pour jouer !

Enfin, et même si cela arrive peut-être un peu tard par rapport au livre de base (mais pas trop tard dans l'absolu !), *Vampire The Masquerade 5th Edition* sera lui aussi doté d'un *Starter Set* qui permet aux aspirants Conteurs de se lancer dans ce jeu pour la première fois. Comme toujours avec ce genre de produits, la boîte contiendra une version simplifiée des règles, une Chronique de découverte et d'apprentissage du jeu, des dés et des PJ prêts à jouer.

Monte Cook Games

L'éditeur américain décroche cette année deux récompenses aux ENnies : l'or dans la catégorie *Best organized play* avec *Cypher Play Numenera season 18-2*, et l'argent dans la catégorie *Best production values* pour *Invisible Sun Black Box*.

Plus que jamais, *Monte Cook* poursuit le développement du Neuvième Monde. Le nouveau supplément *Numenera : Liminal Shores*, pour lequel un financement *Kickstarter* a eu lieu à la fin de l'été, va vous permettre de découvrir une nouvelle facette de l'univers du jeu. *Liminal Shores* révèle l'existence d'un réseau de données ancien, entre-

tenu par des machines quelque part en orbite terrestre. Plus qu'un réseau, c'est une sorte d'endroit dématérialisé : la datasphere. Le *crowdfunding* a été lancé pour trois livres (le sourcebook *Liminal shores*, ainsi que *Voices in the datasphere*, qui se penche sur ses mystères et secrets, et *Edge of the sun*, qui propose des aventures pouvant affecter le Neuvième monde). Le projet ayant fait le carton plein (2 595 souscripteurs pour 378 000 \$), tout un tas de bonus a été débloqué, tels qu'amélioration des ouvrages, deux livres en plus (*Vertices*, avec de nouveaux lieux et aventures permettant d'accéder à la datasphere ; et *Break the horizon*, un gros livre sur l'équipement), des dossiers de personnage... Livraison prévue en mai 2020.

Nightfall Games

Jeu écossais créé en 1993, *SLA Industries* fait son retour avec une deuxième édition financée par *crowdfunding* sur *Kickstarter*. Avec plus de 1 000 contributeurs et 73 000 euros rassemblés à 20 jours de la fin, le financement est une vraie réussite. *SLA Industries* est un jeu de science-fiction dystopique empiétant aussi sur les genres "horreur" et "noir". À éviter si vous êtes déprimé ! Abordant les thèmes du cyberpunk, de la conspiration et de l'horreur gothique, il se déroule dans un univers façon "années 80", dans lequel on peut croiser des monstres biogénétiques et des ordinateurs avec des écrans monochromes.

Du point de vue "système", pour ceux qui connaissaient la 1ère édition... ils peuvent l'oublier ! Le jeu est doté d'un nouveau moteur basé sur le d10 et vise à créer une gestion cinématique des actions. En attendant la sortie, prévue pour juin 2020, vous pouvez essayer le *quickstarter* téléchargeable gratuitement.

Nocturnal media

Beau succès (1 516 souscripteurs, près de 83 000 \$) pour *Paladin : Warriors*

of Charlemagne, un JdR consacré à l'époque de Charlemagne et basé sur le système de *King Arthur Pendragon*. Le livre de base promet d'être massif (il est question d'un manuscrit de plus de 700 pages), à tel point que le dernier palier consistait à le diviser en deux ouvrages. La réussite est telle que les 8 scénarios prévus en paliers ont été débloqués et seront réunis dans un recueil.

Onyx Path

Deux sorties sont annoncées pour *Chronicles of Darkness*. Pour commencer, *The Book of Oblivion* propose de nouvelles options de personnages pour *Wraith*, le jeu de fantômes. Il développe aussi les spectres et leurs terribles cultes, et visite plusieurs régions, toutes plus étranges et inquiétantes les unes que les autres.

Night Horrors: Shunned by the Moon nous sert sur un plateau des adversaires pour les gammes ténébreuses les plus subtiles : *Werewolf* et *Beast* ! Aux côtés de garous dépravés, vous croirez des esprits du vide, les enfants de la Termite et tant d'autres atrocités issus des folklores humains et d'ailleurs. De quoi peupler vos chroniques d'un peu plus de noirceur.

Paizo

Ça y est, il est là, le *Pathfinder* nouveau est arrivé ! Pour l'accompagner, le cadre de campagne, *Last Omens World Guide*, est sorti dans la foulée, fin août, et *Last Omens Character Guide* sortira en octobre. La campagne *Age of Ashes* (ce qui commence par l'incendie d'une citadelle en ruines pourrait bien être le début d'une apocalypse débouchant sur une ère nouvelle, l'Âge des cendres...) est actuellement en cours, avec la sortie du tome 2, *Cult of Cinders*, en août, et du tome 3, *Tomorrow Must Burn*, en septembre. La suite se déroulera selon le rythme mensuel pour s'achever en décembre. ➔





Du côté de *Starfinder*, *Alien Archive 3* est disponible avec sa cohorte de monstres des tréfonds de l'espace. La campagne *Dawn of Flame* s'est achevée avec son 6e épisode, *Assault on the Crucible*, et aussitôt dans la foulée, une nouvelle campagne en six tomes, *Attack of the Swarm!* (une histoire de horde insectoïde qui ravage les systèmes solaires sur son passage...), a été lancée avec la sortie de *Fate of the Fifth*, qui se trouve être déjà le 19e *Starfinder Adventure Path* ! On enchaîne avec *The Last Refuge* en septembre et *Huskworld* en octobre.

Pelgrane Press

Pelgrane Press décroche l'ENnie d'or 2019 "Best setting" pour *The Fall of Delta Green*, dont la version française sera publiée prochainement par le *Studio Deadcrows*.

Pinnacle Entertainment Group

Savage Worlds Essentials Boxed Set est une jolie et imposante boîte contenant tout un tas d'accessoires pour *Savage Worlds* (sans déconner ?). Pêle-mêle, vous y trouverez un écran, des paquets de cartes divers et variés, des jetons, des dés, des compteurs sous forme de disques, des pions, des gabarits pour les effets de sorts ou autres choses du genre, et bien d'autres choses encore. Tout ça est simplement énorme ! Et il y a même l'emplacement pour ranger le livre des règles VO, ce qui permet d'avoir tout le matériel du jeu dans une seule boîte. Tout cela pour la modique somme de 149 \$.

Riotmindz

La deuxième vague de la gamme *Trudvang Chronicles* est arrivée. Centrée autour du supplément régional *Stormlands*, elle est aussi constituée d'un gros volume contenant la cam-

pagne *Snowsaga* (accompagné de son écran spécifique et d'un livret de PNJ, monstres et sorts), du scénario *Frostbitten* et d'un lot de cartes géographiques. L'éditeur suédois ne s'endort pas sur ses lauriers puisqu'il a aussitôt lancé le financement de la troisième vague, consacrée cette fois aux nains. Le *crowdfunding*, qui s'est déroulé à la fin de l'été sur *Kickstarter*, a confirmé le succès de la gamme, battant même le montant recueilli sur la campagne de financement précédente. Avec 1 490 contributeurs et près de 1245 000 couronnes suédoises, le projet a vu l'ensemble de ses objectifs débloqués. Ainsi, non seulement les souscripteurs recevront *Muspelheim*, le supplément sur le royaume des nains, la campagne *Runes of Memory* et le scénario *Curse of Runes*, tous publiés en *hardback*, mais aussi le scénario *The Elven Horn*, précédemment publié en PDF, ainsi qu'un livret technique sur les nains et un lot de cartes géographiques. Livraison prévue au printemps 2020.

Space Orange 42

Précédemment connu sous le nom de *GG Studio*, cet éditeur italien basé à Malte vient d'annoncer la création de *Sheherezade*, un JdR inspiré, comme vous pouvez vous en douter, des *Contes des 1001 nuits*. Le jeu, dont la sortie est prévue pour la fin de l'année, sera disponible à la fois en Italien et en Anglais.

Stygian Fox Publishing

Stygian Fox Publishing décroche un ENnie d'argent dans la catégorie *Best electronic book* avec *Fear's Sharp Little Needles*.

Troll Lord Games

Il y a les dragons, et puis il y a les donjons ! Si les bestiaires sont légions dans les différents JdR, les ouvrages consacrés aux forteresses diverses et

ARCHIPÉLIA

Le jeu de rôle poétique et pirate
démarré

SON LATE PLEDGE

du 20 octobre au 20 novembre

REJOIGNEZ NOTRE NAVIRE POUR VIVRE
DE NOMBREUSES AVENTURES
SUR GAMESONTABLETOP

variées le sont beaucoup moins. *Troll Lord Games* sort deux suppléments génériques pour aider le MJ dans ce domaine. *Engineering Castles* et *Engineering Dungeons* vous propose moult outils pour fabriquer vos châteaux de la belle au bois dormant et vos donjons maléfiques à partir de rien. Si vous vous sentez l'âme d'un architecte, c'est le moment de vous faire plaisir !

The Lost City of Gaxmoor SE est un bac à sable pour D&D écrit par les fils de Gary Gygax, Ernie et Luke, et financé cet été sur *Kickstarter* par 1465 souscripteurs à hauteur de près de 112 000 \$. Le supplément contient une foulditude de rencontre à l'intérieur et à l'extérieur des murs de la cité en question, sans parler des nombreux plans, monstres, objets magiques et que sais-je encore. Bref, du bon vieux donjon à papa en version « cité ».

Changement de décor avec *Victorious*, un JdR qui se déroule à Chicago en 1893 et dans lequel des Vigilantes se dressent contre des super vilains. Les super-héros à la sauce victorienne aux États-Unis, ça peut donner !

Tuesday Knight Games

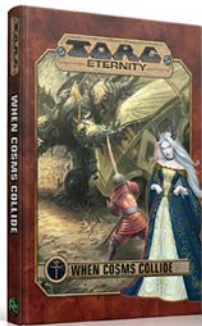
Passé complètement sous notre radar, *Tuesday Knight Games* a remporté un beau succès aux ENnies 2019 avec son jeu *Mothership*, remportant l'or dans la catégorie *Best Game* pour le *Player's Survival Guide* et l'argent dans la catégorie *Best adventure* avec son scénario *Dead Planet*.

Mothership est un jeu d'horreur SF dans la lignée d'*Alien*, les joueurs incarnant l'équipage d'un vaisseau explorant l'espace profond. Bien sûr, ils rencontrent des vaisseaux perdus, des mondes inconnus et mystérieux, et des formes de vie extraterrestres hostiles.

Ulisses North America

La branche américaine de l'éditeur allemand poursuit le développement de *Torg Eternity* avec un nouveau supplément qui a fait l'objet d'un *crowdfunding* sur *Kickstarter* cet été. *Aysle* est le royaume de magie et de *fantasy* si- ➔





tué dans le nord de l'Europe, dirigé par le Haut seigneur Uthorion. Ce *sourcebook* s'adresse aussi bien aux joueurs qu'aux MJ et fournit bien entendu de nouveaux sorts et miracles, des équipements magiques, des PNJ et leurs caractéristiques, de nouvelles menaces, des infos sur les opérations du Conseil de Delphes et plein d'autres choses. Comme tout *crowdfunding* mené par *Ulisses*, ce supplément ne vient pas seul. *Revenge of the Carredon* est un gros scénario qui propose aux PJ une quête ; plusieurs mois de jeu selon l'éditeur ! Autre aventure, *When Cosms Collide* ! promet des remous puisque la cyberpapauté, les technodémons, les troupes de choc de Mobius et d'autres débarquent en Aysle. Évidemment, les Chevaliers tempête se retrouvent au beau milieu de la mêlée... Pour accompagner tout cela, l'éditeur propose un écran spécifique, accompagné d'un livret consacré à trois nouveaux archétypes de PJ. Les nombreux paliers débloqués viennent ajouter tout un tas de bonus (cartes, jetons, piste à dés...). Réussite totale grâce à 1156 contributeurs qui ont réuni près de 156 000 euros !

De son côté, la version anglaise de *L'Œil noir* attire moins les américains, trop habitués à *D&D*. Le dernier *crowdfunding* en date, au début de l'été, était consacré à *Magic of Aventuria*, le premier supplément sur la magie, ainsi qu'à l'aventure solo *Conspiracy of Mages* et à *Legacy of the Theater Knights*, un supplément à la campagne éponyme. Seuls 424 contributeurs se sont mobilisés, réunissant quasiment 40 000 euros, qui ont tout de même permis de débloquent des bonus, tels les nombreuses cartes de jeu, la version physique de *Conspiracy of Mages* et de *Legacy of the Theater Knights*, des posters avec cartes géographiques ou plans, et un dossier de personnage de luxe.

Ulisses Spiele

Durant le mois de septembre, une pré-commande participative a eu lieu sur

GameOn Tabletop pour un nouveau jeu d'initiation en famille, visant les plus jeunes (la tranche des 5-12 ans), mais pourquoi pas les plus âgés également : *Äventyr*. Ce qui n'est pas commun, c'est que la genèse du jeu remonte aux 5 ans de l'autrice, lorsque celle-ci a commencé à jouer avec les figurines de *fantasy* de son père. À force de jouer, est arrivé un moment où elle a eu besoin de créer des règles pour faire vivre ses histoires. Et de fil en aiguille, les années passant, un livre des règles a été créé, puis un bestiaire... *Aventyr* vous propulse sur l'île de Masona, un monde de contes de fées où tout est possible. On y rencontre des êtres magiques comme les nains, les gnomes et les elfes, mais aussi d'autres créatures aux noms exotiques comme plapperer, hüpfer ou encore grummelstumpf. De quoi amuser les traducteurs potentiels du jeu !

Si le jeu est fait pour permettre aux parents de faire vivre des aventures à leurs enfants grâce au jeu de rôle, il propose aussi d'étendre l'activité ludique au-delà de la table de jeu, avec des recettes de cuisines ou d'autres activités sympathiques parallèles. La boîte de base propose, pour 30 €, un *quicksstart* de 44 pages, les règles complètes en 128 pages, la carte de Masona et trois d10. Pour 40 € de plus, la boîte du conteur apporte des conseils pour mener des parties avec les enfants, un scénario de 32 pages et des cartes de narration. Enfin, pour 50 € de plus s'ajoute la boîte des monstres de Masona, qui contient un livre de 160 pages (dans lequel les monstres sont présentés en deux groupes : ceux pour les enfants de 5 à 9 ans, et ceux pour les plus âgés), des plans et un roman. Le projet, plutôt sympathique, a fait un joli score en réunissant 307 souscripteurs et en recueillant plus de 45 000 euros.

Ulisses, c'est aussi et surtout l'éditeur du célèbre *Das Schwarze Auge* qui connaît des sorties régulières. Cet été est sorti *Der Ruf der Bahalyr*, le premier

volet de la nouvelle campagne, *Sternenträger*, qui emmènera les PJ à bord d'un navire volant sur la trace des Hauts Elfes. La campagne comportera six volumes qui permettront de se familiariser avec l'histoire et la culture elfiques, et de découvrir les villes de ce peuple. En cette rentrée, le gros morceau, c'est le supplément régional consacré à l'Aranie. Comme les autres ouvrages du genre, *Das Dornenreich - Aranien und das Erbe des Moghulats* est proposé en précommande, en version standard ou collector, l'ouvrage seul ou contenu dans un très chouette coffret avec plusieurs autres ouvrages et accessoires spécifiques à l'Aranie : un scénario se déroulant en Aranie, *Mondsilberne Mysterien*, le *Rüstkammer* (supplément de matériel), le *Heldenbrevier* (petit livre de récit pour les joueurs), un set de cartes géographiques, des cartes de ressources, deux dés et un CD. Tout cela devrait être disponible dans le courant de l'automne.

Répondant à la mode du mélange des genres entre *fantasy* et *Cthulhu*, *Ulisses* a également mené un *crowdfunding* pour la publication d'une adaptation du *Sandy Petersen's Cthulhu Mythos* pour *Das Schwarze Auge*. Que les puristes soient tranquilisés, il s'agit là d'un *one shot* hors gamme. Il ne s'agit pas pour l'éditeur d'introduire le mythe du Maître de Providence dans son jeu légendaire, simplement de permettre aux MJ aimant ce mélange de le faire. L'ouvrage de Sandy Petersen va donc être modifié et complété pour l'occasion par l'équipe de l'éditeur allemand pour véritablement intégrer le Mythe de Cthulhu dans la cosmogonie de l'Aventurie. Le projet a connu un beau succès puisqu'il a été soutenu par 715 souscripteurs, recueillant au total, près de 120 000 euros. Il faut dire que, comme pour ses autres *crowdfundings*, l'éditeur a mis le paquet et, en plus du pavé de 500 pages (standard ou collector), le projet

proposait également un scénario, un *Brevier*, des cartes de ressources, un CD de musique d'ambiance, des dés, une piste à dés, et une belle boîte pour rassembler tout cela.

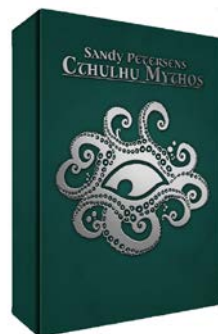
Enfin, soulignons aussi la sortie de *Forschungsdrang und Rollenspiel*, un ouvrage de théorie sur les influences du monde réel sur l'Aventurie, qu'elles soient d'ordre culturel, scientifique ou autre. Il rassemble des discussions et rétrospective sur plus de 35 ans d'existence du jeu le plus joué en Allemagne. Passionnant !

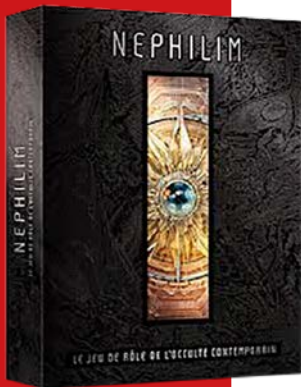
Wizards of the Coast

Eberron est de retour. La rumeur courrait depuis quelques numéros, elle est confirmée pour de bon. Un supplément de campagne sur le monde de *dark fantasy* sorti initialement en 2002 sous la plume de Keith Baker est disponible. Toujours déchiré par la guerre, à mi-chemin entre la magie et la technologie, connaîtra-t-il un nouvel âge d'or ou un déclin crépusculaire ? Incarne un forgerier, créature mécanique douée de conscience, un changelin, un féral ou un kalashtar, l'une des quatre races originales du jeu. Soyez frappés d'une marque draconique, ces tatouages magiques uniques en leur genre. Devenez un artificier, une classe magotechnique qui devient enfin officielle après une errance dans les méandres d'*Unearthed Arcana*. Tout le sel de ce monde atypique à l'époque sera bientôt à nouveau d'actualité.

Le livre sort avec deux couvertures différentes. La première est conforme aux standards de la V5, l'autre a un bon goût rétro. L'intérieur, quant à lui, sera strictement identique. Rendez-vous le 19 novembre pour l'arrivée en fanfare mécano-mystique d'*Eberron, Rising from the Last War*. Le titre laisse rêveur !

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





Fiche technique

Éditeur • Kaos Project

Matériel • Livre à couverture rigide de 352 pages couleurs

Prix constaté • 55 €

PORTAIT DE FAMILLE

NEPHILIM

Une belle et grande famille

Depuis sa première incarnation, Nephilim c'est 82 suppléments, 4 éditions, des romans, etc. Avec l'arrivée de la prochaine édition, faisons le point ensemble pour tenter d'éclairer la route des futurs questeurs... Asseyez-vous confortablement, car ça va être long !

Pour ceux qui seraient passés à côté (il paraît qu'il y en a), petit rappel : Nephilim est un jeu de rôle français qui pose son cadre dans l'occulte contemporain. Ce JdR a profondément marqué le panorama ludique français dans les années 1990. Acclamé par les uns pour la richesse et la faculté de faire revivre notre Histoire sous un nouveau jour, le JdR est aussi qualifié par les autres d'hermétique et abscons. Aimé autant que désiré, la chose qui met tout le monde d'accord est qu'il ne laisse aucun lecteur indifférent.

Le propos du jeu

Vous êtes un Nephilim, une créature magique immortelle constituée d'énergies élémentaires (la Terre, le Feu, l'Air, l'Eau et la Lune), condamnée à s'incarner dans des humains (simulacre) pour survivre. Votre nature élémentaire permet d'influer sur ces éléments, grâce aux sciences occultes que sont la Magie, la Kabbale et l'Alchimie.

Les enjeux de ce panorama sont innombrables, mais certains aspects sont régulièrement placés au cœur de leurs aventures :

- **L'Agartha** : La transcendance. Grâce à l'étude et la progression dans leur maîtrise des sciences occultes, les Nephilim pourraient renouer avec leur nature élémentaire originelle et

se délivrer de leur besoin de s'incarner dans un corps humain ;

- **L'Histoire Invisible** : Toute vérité n'est souvent qu'un pâle reflet de la réalité. L'histoire de notre monde est emplie d'événements dont l'origine trouve sa source dans l'histoire de Nephilim. L'idée de Nephilim consiste à découvrir notre histoire (ou actualité) « revisitée » pour mieux appréhender le background du JdR et tous les secrets qu'il recèle. Quand on sait que Jésus et Akhenaton étaient tous deux des Nephilim talentueux, la remise en perspective de leurs actes bouleverse nos perspectives !
- **Les machinations des sociétés secrètes** : La théorie du complot. Les sociétés secrètes multimillénaires, qu'elles soient contrôlées par des humains (Arcanes mineurs) ou des Immortels (Arcanes Majeurs), mènent leurs quêtes. Leurs complots jaillissent parfois au détour des pages des manuels d'Histoire. Mais bien malin est celui qui parviendra à démêler le vrai du faux pour en comprendre les véritables enjeux. À Nephilim, les luttes intestines forment le B-A ba des interventions des PJ ;
- **Les réminiscences du passé** : Créatures millénaires, les Nephilim ont traversé les siècles. Aux cours de leurs multiples incarnations, ils ont participé aux grands événements de

l'histoire de notre monde mais les ont partiellement oubliés. La découverte de certains objets ou situations peut faire surgir d'anciens souvenirs de ces époques qu'ils ont connues. Le passé rejaillit alors à travers des Effet Mnémos dont ils peuvent tirer expériences et secrets oubliés.

Bien entendu, nous ne pouvons broser ici que les bases les plus sommaires (trop ?) de l'univers de Nephilim. Les sources sont si grandes...

C'est la principale force et faiblesse du JdR, pour le MJ. Mythes, légendes et événements occultes de notre histoire forment la toile d'un background riche mais complexe à appréhender. Car les intrigues contemporaines trouvent souvent leurs origines dans des époques lointaines et oubliées de tous.

L'autre difficulté, pour les PJ cette fois, est d'incarner des créatures millénaires dont les intérêts dépassent notre quotidien de simples mortels.

Si ces concepts vous laissent perplexes, essayez-vous à la lecture du *Pendule de Foucault*, d'Umberto Eco. Nous en reparlerons ensuite si l'intérêt vous guide.

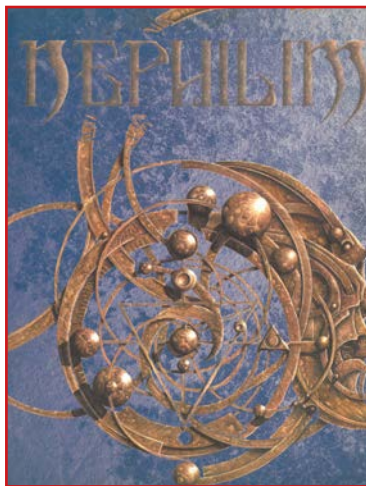
Si ces explications éveillent en vous une certaine curiosité, alors vous êtes au bon endroit. Si vous êtes arrivés jusqu'ici avec la boule au ventre, tendu par le trop-plein d'imprécisions de cette trop rapide présentation, c'est que vous êtes déjà connaisseurs. Car oui, la quantité infinie d'aspects qu'offre *Nephilim* ne peut être résumée qu'à grands traits en faisant fi d'éléments pourtant « essentiels » aux enjeux de l'univers. Mais tout bon Initié doit se souvenir qu'un jour, il a été Apprenti, et que l'enseignement s'est fait au fil des suppléments.

Et c'est l'objectif de cet article, présenter simplement toutes les richesses éditoriales de la gamme, défricher son essence pour guider les nouveaux venus dans ce monde extraordinaire. Avec

l'arrivée prochaine de la nouvelle édition, *Nephilim Légende* (voir la critique page 42) il est plus que temps d'offrir les moyens qui permettront à chaque Initié de comprendre le monde qui l'entoure pour lui permettre d'atteindre l'Agartha.

Les livres de base

Le livre essentiel pour commencer à arpenter toute la richesse du jeu. L'écran n'est pas évoqué pour une raison évidente : il dépendra de l'édition qui aura attiré votre attention.

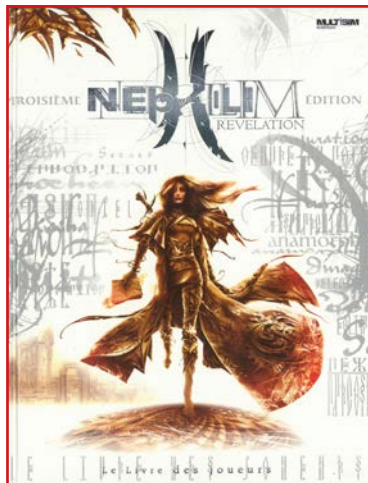


1^{ère} et 2^{ème} édition, 1992-1994

Nephilim (1^{ère} édition, un tirage de 5 000 exemplaires en 1992 et 3 000 en 1994) marque le début de cet univers grâce à une approche audacieuse et novatrice. C'est l'édition au background le plus abordable car elle se concentre sur les fondements du jeu. *Nephilim* (2^{ème} édition, 5 000 exemplaires en 1997) développe ces fondements en apportant une réalité occulte profonde et symbolique dans une forme plus aboutie. C'est probablement, encore aujourd'hui, celle qui compte le plus de joueurs. Ces deux éditions se basent sur le BASIC système de *Chaosium*. La →



2ème mouture étant une amélioration de la 1ère.



3° édition, 2000

Nephilim : Révélation, publiée en 2000, s'appuie sur 2 ouvrages « piliers ». Un pour le MJ (3 000 exemplaires) et l'autre à destination des joueurs (5 000 ex.). C'est la plus complète en termes de background car elle ambitionne de compiler toutes les informations présentées dans les suppléments des précédentes éditions, tout en faisant évoluer le monde. En effet, elle prend place après *Les Chroniques de l'Apocalypse*, une campagne prestigieuse de 5 suppléments qui lève le voile sur plusieurs secrets de l'univers et clôture ainsi la 2ème édition. *Nephilim : Révélation* offre aussi la possibilité d'incarner deux nouveaux genres d'Immortels : les Selenim (objets d'un précédent supplément éponyme de 2ème édition) et les Arkaim. Les Nephilim ne sont plus seuls désormais. Cette édition est motorisée par un nouveau système de résolution dédié construit sur l'utilisation des mots et d'adverbes. Cette nouvelle approche de la Magie sera reprise dans les éditions suivantes.

Nephilim : Initiation apporte une version simplifiée du très encyclopédique

Nephilim : Révélation. Bien plus qu'un kit de découverte, ce recueil de 80 pages pose les fondements de l'univers de façon claire et très didactiques, les règles simplifiées avec une création de personnage habilement appuyée par un jeu de tarot. Il se termine par une aventure caractéristique et des pré-tirés. Une manière facile de toucher du doigt l'univers de Nephilim pour se faire un avis.

4° édition, 2012

Nephilim 20ème anniversaire marque les vingt ans d'existence du JdR. Destinée avant tout aux nostalgiques de cet univers, elle apporte l'idée d'Arcadia dans un magnifique écrin étonnamment organisé (par éléments). L'univers est esquissé, presque cryptique, et ne permettra pas à un néophyte d'appréhender le JdR. Le livre de base est consacré uniquement aux Nephilim et reste orphelin de tout suivi éditorial. Il se destine donc surtout aux collectionneurs. D'autant qu'un nouveau système de résolution est déployé pour l'occasion.

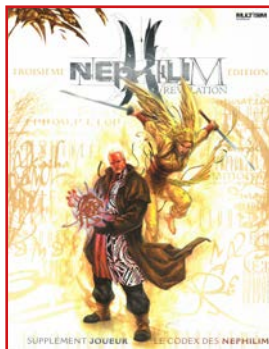
5° édition, 2019

Un financement participatif en 2017 aura permis une nouvelle et dernière (?) incarnation. À l'heure où vous lisez ces lignes, les envois seront probablement terminés. Le contenu éditorial attendu est présenté page 42 et, outre le nouvel écrin, on annonce un nouveau système de résolution...

Les suppléments d'univers

Ces suppléments s'attachent à décrire le monde invisible dans lequel évoluent les Nephilim.

- *Magie, Kabbale et Alchimie* (3 suppléments, 1ère édition) : Des ouvrages dédiés aux sciences occultes. Il s'agit avant tout de listes de sorts destinées à compléter *Nephi-*



lim 1ère édition, et outre quelques focus, chaque ouvrage présente une approche originale pour encourager l'exploration de ces disciplines magiques.

- *Les Akasha* (2ème édition) : Les Plans subtils, ces mondes magiques figés entre une réalité alternative et les croyances collectives de l'Humanité. Ce supplément développe les similitudes que l'on retrouve dans ces bulles-univers où se reflètent mythes, symboles et secrets. Un pan de l'univers de *Nephilim* vaste, fertile et déroutant. Une apologie au voyage imaginaire qui marquera le passage de nombreuses quêtes initiatiques. C'est l'unique ouvrage consacré à ce thème de la gamme, toutes éditions confondues.
- *L'Apprenti* (2ème édition) : Comme son nom l'indique, ce petit ouvrage présente les principaux concepts de l'univers de *Nephilim* : Nexus, Kaïm, Simulacre, L'Effet Jésus, l'Ombre, etc. Ces notions sont classées par niveau de connaissance ou d'initiation (Apprenti, Compagnon et Maître), une organisation que l'on retrouve dans toute la gamme, et pour cause ! Ici, point de règle : uniquement des connaissances rassemblées pour vous familiariser aux points essentiels du JdR et son vocabulaire qui donnera à vos parties une profondeur et une saveur toute particulière. Soulignons le caractère très didactique de ce supplément destiné aussi bien aux joueurs qu'aux MJ.
- *Le Compagnon* (2ème édition) : Conçu initialement pour densifier la création des Nephilim pour la 2ème édition, le Compagnon expose les différentes époques que le Nephilim a pu traverser lors de ses incarnations passées, depuis le néolithique jusqu'à nos jours. Outre les précisions « techniques » qu'il apporte à la création des PJ (gains de compétences, sorts etc.), il développe de

manière étonnamment dense les différentes époques d'incarnations (l'Histoire Invisible) en exposant les événements, les intrigues occultes et les principaux acteurs de chaque période.



- *Le Ka* (2ème édition) : Ce supplément s'attache à décrire la nature des éléments perçus par les Nephilim. Vous y découvrirez ce qui caractérise le Ka-terre, le Ka-air etc. Et la manière dont les Ka-éléments évoluent ; rien ne sera plus jamais pareil après cette lecture. De nouveaux archétypes sont aussi proposés pour augmenter les possibilités de création des joueurs.

Les acteurs occultes

Ces suppléments décrivent les grands acteurs de l'univers, leur organisation, leurs objectifs et les rapports qu'ils entretiennent entre eux.

- *Les Archives secrètes du duc de St Amand* (1ère édition) : Bien loin des grandes institutions occultes, ce supplément compile des aides de jeu et réflexions sur des petites organisations secrètes locales. Le format ramassé de ce supplément et les motivations terre-à-terre des organisations décrites permettent ➔



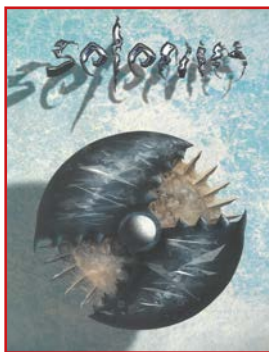
d'exploiter aisément tout cela dans vos parties : adolescents curieux, templiers dissidents, Selenim etc.



- *Les Arcanes Majeurs* (1ère et 2ème édition) : La société des Nephilim est organisée en 22 « écoles » (à l'image des lames du Tarot), qui correspondent à une façon différente d'appréhender la place qu'occupe les immortels dans le monde (philosophie, organisation, membres influents etc.). Ces organisations occupent une place incontournable dans le panorama occulte et la majorité des Nephilim sont membres, ou collaborent avec eux. Ce supplément offre une quantité remarquable d'intrigues et de conspirateurs, mais il vous faudra vous charger de le développer. En 1ère édition, le supplément prend la forme d'un livret unique : il brosse une présentation générale simple et abordable, idéale pour débiter. En 2ème édition, pas moins de 22 (petits) suppléments – *les Codex des adoptés* – approfondissent chaque Arcane. Les intrigues prennent de la consistance dans cette version, mais attention : tous les arcanes ne se valent pas ! Tant par leur attrait que leur exploitation. Et il y a peu de chance que

certaines Arcanes n'ouvrent jamais leurs portes à vos joueurs...

- *Les Arcanes mineurs* (3ème édition) : Les 4 principales sociétés secrètes humaines (Templiers, Rose+Croix, Mystères et Synarchie) sont développées suivant le même modèle. Chaque Arcane mineur est présenté à travers son histoire, son organisation, ses intrigues et ses membres importants. Ce qui permet de donner corps et mettre en scène les adversaires (mais pas que...) séculaires des Immortels. Au même titre que *Les Arcanes Majeurs*, *Les Arcanes mineurs* forme un socle essentiel pour exploiter les richesses qui lient les Nephilim avec l'Humanité. Cet ouvrage très complet aborde l'étonnante Synarchie et regroupe les informations dispensées dans les différents suppléments des éditions précédentes : *Les Mystères* (1ère édition), *Les Templiers* (1ère et 2ème édition) et *Les Rose+Croix* (2ème édition).
- *Les Selenim* : Un jeu dans le jeu. Le supplément *Selenim* (1ère édition) apporte une nouvelle dimension à Nephilim. On y découvre les sombres cousins des Nephilim. Ces derniers, privés des champs magiques traditionnels et se nourrissant des émotions humaines, apportent de nouveaux concepts forts, et beaucoup plus sombres (une orientation résolument tournée vers la mort). Cette approche développe un pan de l'univers totalement inédit. Tellement inédit d'ailleurs qu'il peine à cohabiter avec le quotidien des Nephilim, alors qu'il est directement tiré de leur histoire. Ce supplément est surprenant de par sa richesse et son positionnement dans l'univers du jeu. Je m'interroge encore aujourd'hui sur la possibilité d'en faire un *Burst*, tant le propos est fort et la campagne proposée de qualité. *Selenim* (2ème édition), tente de pla-



* les suppléments marqués d'un astérisque (*) sont intrinsèquement liés à la campagne *Les Chroniques de l'Apocalypse*.

cer en opposition Selenim et Nephilim. L'ouvrage est appuyé par *le Livre Noir* (2ème édition), consacré aux Sciences occultes Selenim. Mais la magie ne prend pas et l'ensemble ne parvient pas à gommer l'incompatibilité naturelle entre les 2 espèces. Et l'absence de campagne de qualité enterre la comparaison en faveur de la 1ère édition.

- *Exils* (2ème édition) : Nephilim, Selenim, Ar-Kaïm, etc. Tous ces êtres magiques possèdent une réalité établie en Europe, le berceau de notre histoire. Mais chaque continent a vu naître d'autres réalités occultes, bien différentes. *Exils* esquisse à grands traits les créatures surnaturelles de l'Amérique centrale, l'Amérique du nord, l'Australie et l'extrême Orient. De quoi faire trembler les certitudes de vos PJ et ouvrir sur de nouvelles perspectives en dehors des frontières de l'espace connu !
- *Les Codex de 3ème édition* : Pour cette édition, *MultiSim* a publié une série de Codex dédiés aux joueurs : *Ar-Kaïm*, *Bohémiens*, *Nephilim* et *Selenim*. Chaque codex est construit dans la même optique : délivrer informations et conseils afin que le joueur puisse mettre en scène et interpréter son Personnage dans les meilleures conditions. Cette approche didactique, semblable au *Livre des joueurs* de *Nephilim* : *Révélation* n'a pas fait l'unanimité et certains MJ ont préféré conserver pour eux tous ces secrets afin d'orchestrer leur découverte en cours de partie. Notons que c'est la première fois que Ar-Kaïm et Bohémiens font l'objet d'un supplément spécifique.
- *Les Figures** (2ème édition) : Les Figures sont les Personnages « piliers » de l'univers de *Nephilim*, ceux qui ont orienté et marqué à jamais son histoire. Ce supplément se consacre aux 20 Figures les plus

marquantes en exposant pour chacune d'elle son histoire, ses relations (amis et ennemis) et sa sphère d'influence, et développe au moins une intrigue qui lui est associée. Cet ouvrage est incontournable pour un MJ qui souhaite camper sa campagne sur des PNJ-héros marquants et hauts en couleur. C'est encore plus vrai s'il faut les mettre en scène dans *Les Chroniques de l'Apocalypse*.

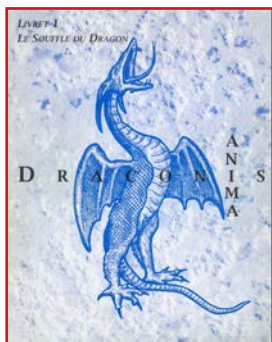
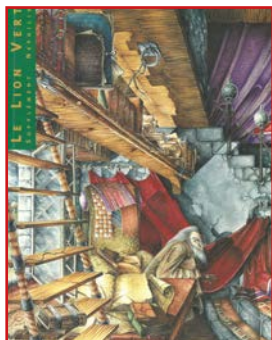
- *Testament** (2ème édition) : L'approche de cet ouvrage est intéressante et tout à fait dans l'esprit de *Nephilim* : il s'agit d'un recueil d'informations que les Bohémiens ont récolté sur les activités des Arcanes mineurs. L'objectif du supplément est de faire le point sur leurs agissements à la veille des *Chroniques de l'Apocalypse*. Dans le contexte éditorial de l'époque, *Testament* permettait de faire un point sur l'état du background afin d'introduire la grande campagne qui fera basculer le monde dans l'ère de la Révélation. Son importance est donc fonction de l'époque à laquelle vous jouerez et si vous souhaitez vous engager dans les *Chroniques de l'Apocalypse*. Considérez simplement *Testament* comme le volume 0 des *Chroniques*.

Campagnes et scénarios

Nephilim profite d'un large panel d'aventures. Scénarios ou campagnes, vous aurez le choix, mais cela nécessitera souvent un travail d'adaptation plus ou moins conséquent. Et puis, outre la gamme officielle, *Nephilim* a fait couler beaucoup d'encre et près d'une trentaine d'aventures sont disponibles gratuitement au téléchargement sur le site des Héritiers de Babel (heritiersbabel.org). On y retrouve bon nombre d'auteurs de la gamme !

- *Les Veilleurs* (1ère édition) : Si occultisme et France profonde vous in-





pirent, ne passez pas à côté ! Dans ce (tout) petit village, intrigues et légendes sont locales. Un avantage pour faire découvrir le jeu, même si les stéréotypes et préjugés sont au cœur de l'intrigue, ce qui à mon sens dessert le propos du jeu. Autre problème pour les nouveaux venus : l'âge du supplément. En effet, outre la forme, *Les Veilleurs* est le premier supplément de la gamme (1993) et les concepts qui seront développés et formalisés plus tard sont présents dans une forme confuse et embryonnaire. Il se murmure, dans les milieux autorisés, que la réédition de cette aventure pour *Nephilim* : *Légende* rectifie ces erreurs de jeunesse.

- *Le Lion Vert* (1ère édition) : Au programme : 1 lieu, 2 aventures et 1 synopsis. Concentrez votre attention sur d'autres suppléments. Vous y reviendrez quand vous aurez épuisé le reste de la gamme.
- *Le Souffle du dragon* (1ère édition) : Une campagne réputée, et pour cause : elle propose de ré-enchanter la Bretagne à une époque (dans la Vraie vie) où cette région brille par ses contes et légendes. Avec un peu de préparation et un petit guide touristique, vous découvrez la Bretagne comme vous ne l'avez jamais vue ! Une belle montée en puissance, du rythme, des PNJ hauts en couleur ; tout est là pour marquer à jamais l'esprit de vos joueurs. Si vous choisissez d'entamer la préparation de cette aventure, vous trouverez des MJ qui ont mêlé de front *Le Souffle du dragon* avec *les Arthuriades*. Si l'idée est pertinente, prenez garde à vouloir mener les deux en parallèle : le rythme de l'aventure risque de sérieusement en pâtir...
- *L'Atalante Fugitive* (1ère édition) : Ce recueil rassemble 4 scénarios autour d'une seule et même quête d'Agartha : La poursuite de l'Atalante Fu-

gitive. Si les aventures sont variées et indépendantes, le liant apporte une réelle profondeur. Une pépite de poésie et de simplicité.



- *La Dame de onze heures* (1ère édition) : Si le pitch brosse un certain attrait potentiel, la réalisation de l'ensemble peine à convaincre. Entre accroche, acteurs et symbolisme, si vous parvenez à vous y retrouver vous, MJ, il y a peu de chance que vous joueurs comprennent ce qu'ils sont venus faire dans cette aventure. D'autres suppléments sont moins exigeants en préparation.
- *Les Arthuriades* (1ère édition) : Ce supplément use d'un ressort scénaristique propre à *Nephilim* : l'Effet Mnémos. Les PJ vont revivre leurs souvenirs au temps du mythe Arthurien. Cette aventure peut être liée à la mythique campagne du Souffle du dragon pour renforcer l'implication des personnages.
- *L'Assemblée du Seuil* (2ème édition) : Cap sur la ville de Prague pour une quête énigmatique à la recherche de la Figure du Lion Vert. Elle demandera un peu de préparation pour vous plonger dans ce somptueux décor mais le jeu en vaut la chandelle.

- *Loa* (2ème édition) : Cette campagne amènera nos héros jusqu'en Haïti, puis en Floride. Le dépaysement est indéniable, mais les forces en présence exigeront tact, doigté et une sérieuse adaptation pour une introduction dans cette histoire entre horreur et conte de fée.



- *Les Chroniques de l'Apocalypse* (2ème édition) : cette campagne se destinait à être l'apothéose de la 2ème édition : marquer la fin de plusieurs millénaires d'histoire et ouvrir sur une nouvelle ère ; celle de la Révélation ! L'enjeu est donc de taille. Éditée en 5 suppléments, elle entraînait avec elle tous les grands acteurs du monde (Factions et Figures) dans une gigantesque épopée. Son final grandiose traçait alors les grands axes de l'avenir de leur monde, rien que cela. Un tel pouvoir de décision exigeait une grande responsabilité et d'importantes connaissances. Donc pour bien appréhender tous les enjeux, MJ et PJ doivent nécessairement être expérimentés.
- *Al-Mugawir* (3ème édition) : Difficile de parler du contenu de cette campagne sans dévoiler l'étendue de son contenu et de ses enjeux. Révétons seulement que les PJ seront placés

au cœur d'une aventure symbolique et artistique. La prouesse de cette campagne est là : lors d'un chemin initiatique, les PJ vont, par leurs choix et leurs interprétations, déterminer l'avenir d'une quatrième science occulte dans le monde de Nephilim. Cette quête est épique, grandiose et ambitieuse. Mais elle n'a d'égale que son exigence et leur travail de compréhension et de préparation du MJ pour lui donner son plein potentiel.

- *Les Atlantéides* (3ème édition) : Cette aventure qui s'articule autour de la quête de l'Atlantide céleste fait la part belle aux Ar-Kaïm et propose rien de moins qu'une nouvelle Voie occulte. À croire que c'est devenu un standard de la troisième édition ! L'ouvrage est une ambitieuse apologie au voyage et à la découverte (lieux et ambiance riches et variés) mais souffre de répétitions grotesques et d'une image très réductrice des épreuves d'initiation ; et il y en a beaucoup ! Les bases sont là pour proposer une campagne mémorable, mais il faudra retravailler en profondeur l'acte 2 pour casser le caractère répétitif de l'aventure et repenser totalement les épreuves.

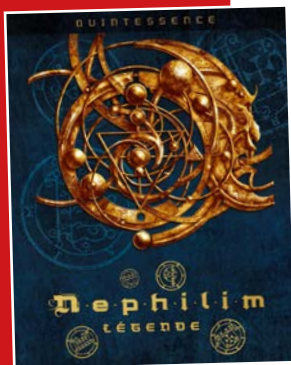
Êtes-vous prêt ?

Comme vous pouvez le constater, *Nephilim* possède une large gamme de suppléments. Leur disponibilité étant hasardeuse, il semble raisonnable de vous tourner vers la nouvelle édition pour commencer. Et si la magie opère, le champ des possibles s'ouvre à vous : le web regorge d'aventures dont certaines ont été remises à disposition (PDF) grâce à une poignée d'irréductibles fans. Ce sera l'occasion de les retrouver pour qu'ils puissent guider vos pas dans cet univers grandiose et plein de promesses. Votre quête commence ici.

Bon voyage...

Nicolas « Yoda Mister » Tauzin





Fiche technique

Éditeur • Mnémos

Matériel • 320 pages
couleur, couverture rigide.

Prix constaté • 55 €

LIVRE DE BASE (VF)

NEPHILIM LÉGENDE : QUINTESSENCE

Un nouveau départ ?

Après une édition 20^e anniversaire magnifique mais pour le moins hermétique, Nephilim, le jeu de rôle de l'occulte contemporain « French Touch », revient en force en faisant la jonction avec le passé. Un retour aux sources réussi.

Nephilim fut pendant les années 90 le seul jeu de rôle de création française à rivaliser en termes de succès commercial avec les jeux de rôle de Croc comme *In Nomine Satanis/Magna Veritas* ou *Bloodlust*. Mais après la mort tragique de l'éditeur *Multisim* en 2003, seule une édition 20^e anniversaire sans aucun suivi avait vu le jour. Heureux les rôlistes car, depuis, le *crowdfunding* a redynamisé le marché et Mnémos, l'éditeur de romans de l'imaginaire lié depuis toujours à l'histoire de *Nephilim*, a proposé en juillet 2017 un financement participatif particulièrement réussi (213 308 € récoltés !) dont voici le résultat.

Au commencement était le Verbe

Nephilim est avant tout un excellent concept de jeu de rôle imaginé par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey (voir marge page 44). Ce concept est bâti autour de deux idées. La première est celle de PJ incarnant des Nephilims, des êtres immortels obligés depuis la chute de l'Atlantide à s'incarner au rythme de réincarnations successives dans des hôtes humains (ou dans des objets, ce qui se traduit par une sorte d'hibernation appelée la stase). Le *Nephilim* n'a que deux horizons : la

mort (physique ou spirituelle *via* les chutes : l'ombre, la narcose ou le *khāiba*) ou la libération, un état mystérieux appelée *Agartha*, *via* l'accumulation de connaissance et de savoir appelés « *sapience* ».

La seconde idée est que l'Histoire s'articule autour d'une version alternative de la réalité, appelée L'histoire invisible. Dans cette version, chaque événement de l'Histoire de l'humanité peut être revisité sous un angle ésotérique et conspirationniste, où les forces magiques primordiales qui parcourent la Terre (les champs magiques), les sociétés secrètes (templiers) et les Nephilims sont les véritables forces qui régissent le monde.

Fort de ce concept, *Nephilim* propose de jouer à l'époque contemporaine, mais aussi, car c'est très tentant, de jouer dans les périodes des différentes incarnations passées des personnages, ce qui donne une profondeur et un charme unique aux intrigues de ce jeu. Si le livre de base pose des jalons pour l'Histoire invisible qu'il est difficile d'ignorer, ont été choisi avec soin pour donner une base facile à prendre en main (les templiers sont vos ennemis, la chute de l'Atlantide, « *l'Incident* » Jésus) sans limiter la liberté du MJ quand il s'agit d'interpréter



l'Histoire et de concevoir ses propres intrigues ésotériques. D'ailleurs, le ton cohérent et la présentation sérieuse de l'Histoire invisible et des concepts du Nephilim dans *Quintessence* fonctionnent vraiment très bien.

Et le Verbe était en Nephilim

Il est plus simple d'aborder l'univers de *Nephilim* par le personnage, car chacun est composé de données et de choix de création qui décrivent les éléments de base sur lesquels est construit le background du jeu. Votre personnage est un être affaibli par la chute sur l'Atlantide d'une météorite composée d'orichalque, ce métal précieux dangereux pour les Nephilims. Il est composé d'un pentacle d'énergie magique, cinq « *Ka-éléments* » qui forment à la fois l'essence et la nature de chaque Nephilim. Ces cinq Ka-éléments sont par ailleurs soumis à l'influence de sortes de marées de Ka-éléments, appelés champs magiques et dans lesquels il est possible de tirer puissance et magie.

Les cinq Ka-éléments sont les suivants : la terre (croissance, régénération, abondance, cycle de la nature), le feu (inspiration artistique, passion, force brute, violence et destruction), l'air (compréhension, réflexion, curiosité et spiritualité), l'eau (mouvement, adaptation, transition, modification) et la lune (illusion, folie, mensonge, nuit, rêves et cauchemars). À la création de personnage, vous devez choisir un Ka-dominant. Les 4 autres Ka-éléments deviennent pour deux d'entre eux des Ka dits "neutres" et pour deux autres des Ka dits « *opposés* », déterminés en fonction de la position de chaque élément par rapport aux autres dans le pentacle. Choisir un Ka-élément dominant vous oblige également à choisir quel « *type* » de Nephilim vous allez incarner, appelé le métamorphe. Chaque élément propose plusieurs métamorphes (Djinn ou Phénix pour le feu, Elfe ou Satyre pour la terre, par exemple) dont les caractéristiques s'imposent à votre Nephilim et à votre hôte humain, appelé le « *simulacre* ». Tout cela donne particulièrement envie et un souffle poétique-ésoté- ➔

Ecran du MJ

Cet écran 4 volets rigides au format « *pas paysage mais presque* » propose côté PJ une illustration décevante vue la qualité graphique de cette nouvelle édition (notamment à cause des deux panneaux extérieurs) et côté MJ les tables de jeu (c'est visuellement chargé mais utile). Point de livret comme c'est l'habitude, dommage. La gamme aurait mérité mieux.



Frédéric Weil et Fabrice Lamidey

Après l'arrêt brutal des activités de *Multisim*, la maison d'édition de jeux de rôle fondée par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey, les deux amis ont travaillé dans le jeu vidéo. Tandis que Fabrice devenait un responsable d'importance à *Ubisoft Canada*, Frédéric revenait à ses premières amours avec l'édition de romans d'imaginaire de la maison d'édition *Mnémos* (dont le nom vient de l'effet *Mnémos* dans *Nephilim*, qui permet de faire jaillir la mémoire d'une compétence apprise lors d'une incarnation passée pour effectuer une action). Pour la petite histoire, *Mnémos* fut fondée à l'origine avec Stéphane Marsan, qui a œuvré sur *Nephilim* et a fondé par la suite les éditions *Bragelonne*, leader sur la publication de roman de *fantasy* en France. À n'en pas douter, *Nephilim* a été le creuset de plusieurs épopées artistiques et entrepreneuriales marquantes du paysage littéraire francophone.

rique, d'autant plus qu'en fonction du nombre d'incarnations que votre personnage devra sélectionner dans les différentes époques du passé, celui-ci bénéficiera de valeurs à répartir et de points d'incarnation à dépenser pour personnaliser les paramètres de votre *alter ego*.

En plus de nombreuses pages descriptives indispensables, un tableau présente sur les pages de garde de l'ouvrage les grandes époques d'incarnation des Nephilims au fil de l'Histoire invisible. Il existe 6 grandes époques : les Guerres élémentaires (de la chute de l'Atlantide à l'apparition des premiers mégalithes), les Compacts secrets (de -4000 ans avant JC à la Chute de Troie en -1200), l'Hermétisme (de l'Empire de Perse et de Babylone à l'Empire romain), les Guerres secrètes (de l'Incident Jésus au XIV^e siècle), les Nouveaux mondes (de la Renaissance à l'ère victorienne au XIX^e siècle) et enfin le Grand réveil (du début du XX^e siècle à nos jours). Pour chaque époque d'incarnation sont présentées plusieurs périodes historiques auxquelles sont associées des vécus – sorte de compétences – (chevalier arabe lors des Croisades, amazone lors de la Grèce antique), des quêtes ésotériques auxquelles le Nephilim a participé (le trésor des templiers lors des années folles, la Toison d'or lors de la Grèce antique), l'apprentissage de sorts, des propositions d'objets pour les périodes passées en stase et des savoirs ésotériques auxquels le PJ peut avoir accès. C'est dense et il vous faudra faire votre marché pour déterminer vos différentes incarnations passées.

Notez que vous pouvez également dépenser vos points d'incarnation pour devenir un adopté d'un Arcane majeur, une affiliation à l'une des 21 voies vers l'Agartha prophétisées par Akhenaton. Elles définissent une philosophie de vie et une quête spirituelle conçues pour aider les Nephilims à atteindre

Agartha. Tout cela est un peu fumeux, c'est vrai, mais cela fonctionne très bien en termes d'ambiance (chaque arcane est une lame du tarot de Nephilim) ainsi qu'en termes de background, puisque chaque arcane est une faction qui œuvre selon ses propres principes. Ainsi, le Bateleur, l'arcane I, est proche des humains et ses adoptés pensent que Prométhée a bien fait d'initier ces derniers aux secrets occultes, tandis que la Maison-Dieu, l'arcane XVI, a pour vocation de protéger les secrets des Nephilims et s'oppose donc souvent au Bateleur. Un ouvrage essentiel de la gamme *Nephilim Légende* est consacré aux Arcanes majeurs.

Vous l'avez compris, la création de personnage risque de prendre un peu de temps, surtout pour faire ses choix dans les périodes d'incarnation. Mais c'est également tout le sel de ce jeu basé sur l'histoire passée de chaque Nephilim. Comptez au moins deux heures pour étudier toutes ces options si vous n'êtes pas très familier avec le background du jeu.

On notera enfin que les périodes historiques sont évidemment très euro-centrées (les Nephilims étant à l'origine des créatures bibliques), mais qu'un effort a été porté pour inclure des civilisations d'autres continents.

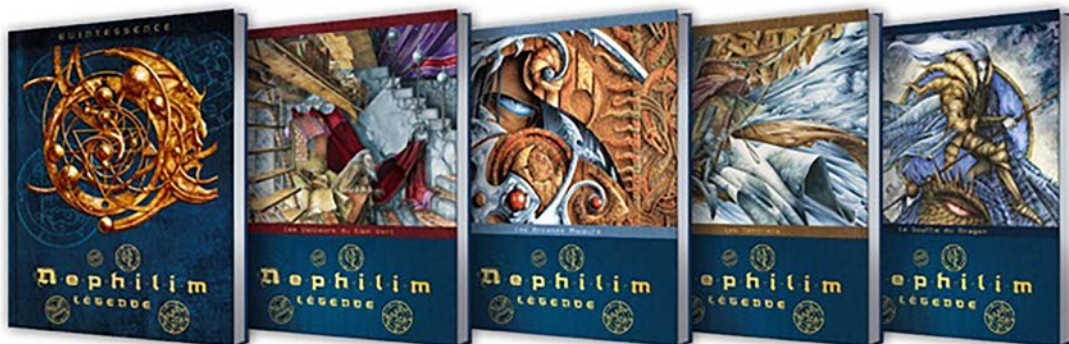
Un système d100

Après être passé par le d100 du *Basic System* de l'éditeur *Chaosium* pour les 1^{ère} et 2^e éditions, par le d20 pour une 3^e édition plus simulationniste et par un système d100 nécessitant une « *table de Pythagore* » pas très pratique pour la 4^e édition, l'équipe a choisi de revenir à un d100 plus classique mais – ô joie ! – modernisé. S'il faut faire moins que la difficulté, on y trouve par exemple les critiques en cas de double sur les d10, mais aussi la volonté de faire le maximum sur un test en dessous de la difficulté. Dans ce d100 à « *lecture directe* » (les calculs



La forme

Sur la forme, sans dépasser la 4^e édition, magnifique ni la 2^e édition (certes en noir et blanc, mais tellement novatrice qu'elle est encore une source d'inspiration aujourd'hui), le livre *Quintessence* est un bel ouvrage. Le design des couvertures, alliant modernité et charme de l'ancien (grâce à une moitié toilée et marqué d'or par le sceau de la librairie de l'Incunable souveraineté !), est superbe, tout comme celui des pages intérieures. On regrettera que la qualité des visuels, déjà pas très nombreux, soit inégale. Heureusement, ce défaut n'impacte pas trop l'ambiance visuelle générale du livre, grâce au travail de la direction artistique de Franck Achard, grand prêtre visuel de toutes les éditions du jeu.



sont effectués avant le jet de dés), le dé des dizaines est en revanche le seul vraiment utile des deux d10 traditionnellement lancés sur 1d100, puisque la difficulté est calculée en multipliant par 10 l'indice du vécu du personnage. Ceci est renforcé par le fait que ce dé détermine non seulement la réussite ou l'échec, mais aussi sa qualité (plus le chiffre est haut, mieux c'est). Tout cela n'est pas trop compliqué. La lecture directe est contre-intuitive au départ, elle est d'une formidable simplicité ensuite. Un petit côté ludique vient s'ajouter à cette base puisqu'il est possible d'utiliser un de ses Ka-éléments pour améliorer ses chances de réussite sur un test, avec le risque de se faire remarquer (voir l'effet Rosenkreutz dans l'encart *Les nouveautés* page 47). En fin de compte, cette mécanique permet de gérer à peu près tout au doigt levé. Pour un jeu qui se classe plutôt dans la liste de ceux qui préfèrent la narration à la précision des

règles (aux côtés de *L'Appel de Cthulhu* ou *Vampire : La Mascarade*), cette base semble être le bon compromis pour plaire à son public.

Au niveau du combat, rien de révolutionnaire mais, là encore, la solution choisie est la simplicité et la possibilité de s'adapter facilement à toutes les situations. On notera par exemple la gestion des dégâts, qui infligent des malus et des cases de dommage (quand elles sont toutes remplies, le personnage est HS) ainsi que des tables d'actions claires balisant bien le champ des possibles.

Au niveau des sciences occultes, les Nephilim retrouveront les célèbres listes de sorts de la 2^e édition, divisées en trois « écoles » : la magie, la kabbale (des invocations) et l'alchimie. Deux catégories de puissance sont décrites, car le troisième cercle, dont la puissance est grande, a été écarté de cette édition. Les Grosbills qui se sont infiltrés dans votre groupe de jeu →





devraient révéler leur vraie nature à la révélation de cette information ! Le charme des trois écoles de magie est indéniable puisque basées sur de vrais ouvrages ésotériques. Là encore, cela devrait satisfaire le plus grand nombre.

Au final, ce d100 *new-look* donne une agréable impression de retour aux sources, tout en apportant du neuf. Pour un groupe qui apprécie les systèmes simulationnistes ou bien léchés, ces règles comporteront il est vrai des imprécisions et quelques déséquilibres, mais cela ne dérangera pas l'immense majorité des MJ, joueuses et joueurs. L'imbrication du système avec le background est si forte qu'on lui pardonnera ses quelques écueils et le MJ pourra toujours retomber sur ses pieds grâce à des concepts simples et souples. Mission réussie donc.

Et le commencement était Nephilim

Après les concepts de background développés dans la création de personnage, après les concepts de jeu dans la section des règles, le MJ va désormais avoir toutes les cartes en main pour préparer ses parties, grâce à une dernière partie de conseils de maîtrise. Cette dernière propose les derniers éléments manquants pour se lancer à l'aventure : de vrais méchants appelés Arcanes mineurs, des alliés et quelques mystères au cœur de la méta-intrigue de *Nephilim*.

Au nombre de quatre, les arcanes mineurs sont les méchants (enfin, surtout les Templiers) et les pourvoyeurs d'intrigues principaux du jeu. Fondés par Prométhée, les « *Mystères* » étaient autrefois la plus importante société secrète de l'humanité. Aujourd'hui, ils ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes, secte éclatée et archaïque. Ils pourront être les alliés de circonstances des Nephilims et plus souvent des groupes imprévisibles et ancrés dans un passé

révolu. Les « *Templiers* », dit aussi l'Arcane mineur du Bâton, forment les ennemis parfaits des Nephilim. Toujours là où il ne faut pas, leur grande connaissance des Nephilim, de l'Histoire invisible, leur imbrication avec l'église... tout est là pour créer facilement l'adversité dont les MJ auront besoin. Les « *Rose+Croix* » sont les adeptes du mensonge et des manipulations. Leur but est l'égrégore, la fusion de toutes les consciences dans un seul être divin et suprême. Charmant, non ? Enfin, la « *Synarchie* » est une organisation qui monte en puissance. Elle a une vision hiérarchisée et quasi « *mathématique* » (en tous les cas rigide) de la vie et toutes les créatures devraient selon elle s'y formater...

Bien sûr, il y a d'autres sectes ennemies possibles, comme les grandes corporations ou le 666 (un groupe de Nephilim corrompu dans la Lune noire), mais il y a aussi des alliés. Ouf ! Les Selenims, des Nephilims qui se sont offerts à la Lune noire lors de la chute de l'Atlantide pour échapper aux pouvoirs mortels de l'orichalque, sont, depuis la Révélation (une intrigue liée à l'an 2000), devenu des alliés potentiels (si, si). Un supplément leur est accordé, dont nous reparlerons par ailleurs (critique à paraître dans le prochain numéro). Les Ar-Kaïms, apparus lors de la 3^e édition du jeu, sortes de nouveaux immortels sur la scène occulte, sont brièvement décrits et seront difficilement identifiables si vous n'avez pas connu la 3^e édition. Les bohémiens sont les alliés historiques et naturels des Nephilims depuis qu'Akhenaton leur a donné le don de la Brume (entre autres choses). Utilisant le Ka-Soleil que chaque humain possède en lui (que ne possèdent pas les Nephilims dans leur pentacle), les bohémiens ont des pouvoirs magiques qui se révéleront fort utiles quand les PJ seront en grand danger.

Les nouveautés

Pour les vétérans, la question des nouveautés de cette édition est l'une de celle qui revient le plus souvent. Parlons-en rapidement. En plus du nouveau système de jeu, quelques développements sont nouveaux ou repris de la 4^e édition. Le plus marquant est l'effet Rosenkreutz, censé répondre à la nouvelle donne de l'humanité connectée. Cet effet consiste à faire monter un seuil en fonction de l'utilisation de Ka-élément et de magie de manière « visible » par l'humanité. Il permet donc de faire réfléchir le PJ avant d'utiliser leurs immenses pouvoirs, puisque cela fera monter le seuil et déclencher la Traque (ou comment les actes surnaturels des PJ vont se retrouver sur Internet et attireront l'attention de groupes ou sociétés secrètes ennemis...). On notera évidemment l'abandon des compétences pour les vécus, beaucoup plus généralistes et narratifs dans l'esprit, mais aussi le développement de l'intrigue d'Arcadia, la cité ésotérique dont les différents quartiers sont accessibles dans plusieurs villes du monde pourtant éloignées de milliers de kilomètres...

Dans cette partie, d'autres éléments de background fort utiles sont décrits trop succinctement (notamment la Librairie de l'incunable souveraineté, la base d'opération de tout groupe de PJ, voir la critique du *Lion vert* dans ce numéro page 40) et on a l'impression que la place manque dans le livre de base. Que de nombreuses choses sont trop effleurées. On reste donc un peu sur notre faim, mais l'indigestion d'informations étant proche, ce n'est finalement pas un mal : on a toutes les bases ainsi que des petits teasing certes trop courts, mais qui donnent une idée du potentiel immense du jeu.

Conclusion

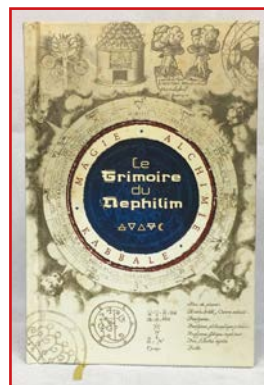
Nephilim Légende est une belle édition pour découvrir ce jeu qui peut se révéler aussi exigeant pour le MJ qu'il peut être passionnant. Si vous n'avez pas connu les éditions précédentes, vous y trouverez toutes les explications nécessaires. Pour les vétérans du jeu, cette édition réussit le pari fou de remettre au goût du jour le meilleur de la 2^e édition – la chouchou des fans jusqu'ici – tout en plantant clairement de nouveaux enjeux dans la méta-intrigue du jeu, offrant un avenir à cette gamme (on pense notamment à l'ap-

parition de la ville ésotérique Arcadia, mais pas que).

Bien sûr, le livre de base n'est pas exempt de défaut dans son organisation (mineurs toutefois) et il laisse un peu sur sa faim tant certains aspects du jeu mériteraient plus d'informations pour pouvoir être exploités (les arcanes majeurs). Mais l'impression générale, qui ne se dément pas tout au long de la lecture jusqu'aux indispensables conseils de prise en main de la gamme (une excellente initiative), est excellente. *Nephilim* est un concept de jeu puissant pour jouer avec l'histoire du monde à travers le biais de l'occultisme, du mysticisme, des mystères et des conspirations. Autant d'ingrédients fondamentalement gages de réussite pour des aventures de jeu de rôle.

On ne peut toutefois clore cette critique sans parler de la suite. En effet, à l'heure d'écrire ces lignes, mis à part quelques coffrets financés lors du *crowdfunding* et disponibles sur des sites spécialisés, la gamme *Nephilim Légende* n'est actuellement pas disponible dans les boutiques. Il serait vraiment dommage que la gamme, relancée avec brio, ne doive pas bénéficier d'un suivi mérité.

Damien Coltice



J'aime :

- + Le nouveau système de jeu
- + Les nouveaux et les vétérans s'y retrouveront
- + De l'occulte et des conspirations !

J'aime moins :

- Des textes foisonnants mais pas toujours faciles à suivre
- Aucun profil technique d'adversaires pour les Nephilims, dur.



Fiche technique

Éditeur • Kaos Project

Matériel • Livre à couverture rigide de 352 pages couleurs

Prix constaté • 55 €

(1) La première édition du jeu offrait un formidable chapitre d'univers tout aussi volumineux, mais qui couvrait l'ensemble de l'Empire et même au-delà.

WARHAMMER | LIVRE DE BASE

WARHAMMER

Le retour de l'Ennemi Intérieur

Warhammer est enfin de retour ! Après le demi-échec de la 3e édition, c'est sous la houlette de Cubicle 7 et de Kaos Project pour la VF que le Vieux Monde fait son come-back autour des tables. Les attentes sont élevées, sont-elles satisfaites ?

Faut-il vraiment rappeler ce qu'est *Warhammer* ? Depuis le passage à *Age of Sigmar* (voir encadré), peut-être bien ! L'action prend place au cœur du Vieux Monde, au sein même d'un Empire inspiré par l'Allemagne de la Renaissance. Le Saint Empereur Karl Franz 1^{er} (que Sigmar le bénisse !) tente tant bien que mal de maintenir un semblant d'unité en son royaume. Les ennemis sont nombreux à ses portes, et même les alliés de raison, tels les nains, les elfes ou les Bretonniens, peuvent se retrouver ennemis d'un jour au gré des circonstances.

Mais le véritable adversaire, ce sont les forces du Chaos. Plus que des guerriers implacables à la bataille, le Chaos est aussi la source d'une corruption insidieuse et perverse au sein même l'Empire. Les nobles se déchirent pour des lambeaux de terre et de pouvoir sans se rendre compte qu'ils font le jeu de leur Némésis.

Et au milieu de ce carnage, les petites gens tentent tant bien que mal de survivre, repliés sur eux-mêmes dans la crainte de voir débarquer un jour un raid de peaux vertes, un autre l'armée de squelettes d'un nécromant dément.

Campagne Impériale

Les joueurs incarnent des héros luttant tant bien que mal, et parfois contre leur gré, contre tous ces dangers. Bien que

l'univers de *Warhammer*, le jeu de figurines, s'étende bien au-delà de l'Empire, le jeu de rôle restreint son terrain de jeu à ce déjà très grand territoire. Il délaisse aussi le bruit des batailles pour lui préférer les conflits internes, moins apparents mais pas moins violents.

Pour cette nouvelle édition, *Cubicle 7* fait un choix intelligent qui a déjà payé sur la gamme de *l'Anneau Unique*, en n'exposant dans son livre de base qu'une petite partie géographique de son univers. En l'occurrence, le Reikland, cœur de l'empire et région de la capitale impériale d'Altldorf. Principales villes, organisation politique, historique : un chapitre entier lui est consacré. Les descriptions sont un peu froides et donnent peu d'éléments concrets à mettre en scène ou en histoire, mais c'est déjà plus que dans toutes les précédentes versions du jeu (1), ce qui n'est déjà pas si mal.

Le Pouvoir Derrière le Trône

De toutes façons, l'univers transpire largement des pores de chaque point de règle. *Warhammer* fait clairement partie de ces jeux dont les mécanismes sont spécifiques au contexte et à l'ambiance qu'il entend émuler. Son système de carrières est devenu mythique, et est toujours de la partie. Celles-ci cadrent les caractéristiques et



les compétences dans lequel le personnage peut progresser, en plus de définir quelques talents et possessions.

Les 64 carrières sont réparties en 8 classes, mais malgré cette terminologie, leur fonctionnement n'entretient aucun rapport avec un certain *D&D*. D'une part, les personnages seront amenés à en changer régulièrement au cours de leur vie d'aventurier. Les règles ont toutefois été assouplies ; exit les évolutions au sein d'une liste restreinte, il suffit désormais de s'acquitter d'un coût en points d'expérience plus important en cas de changement de classe.

Le Sang dans les Ténèbres

Autre aménagement apporté par cette 4^e édition, les personnages évoluent désormais au sein de leur carrière sur 4 niveaux. Il n'y a donc plus de carrière

avancée, tel que le Tueur de Géants, carrière avancée du Tueur de Trolls. Celle-ci correspond simplement au niveau 2 de la carrière de Tueur – une occupation toujours réservé aux nains, bien sûr !

Rappelons enfin que cette progression fonctionne à rebours de la plupart des autres jeux. Ce n'est pas un changement de niveau qui octroie des bonifications, mais le contraire : c'est lorsqu'un personnage a fait progresser toutes les compétences associées à son niveau de carrière qu'il monte de niveau, lui ouvrant une nouvelle liste de caractéristiques et compétences à améliorer.

Le résultat est parfaitement structuré et cohérent, et décuple le plaisir de retrouver toutes les spécificités croustillantes de *Warhammer*, des tueurs nains aux flagellants en passant par les ratiers. ➔

Le Vieux Monde contre l'Age de Sigmar

En premier lieu, *Warhammer* est un jeu de bataille avec figurines. Celui-ci existe toujours mais *Games Workshop*, pour relancer une machine en perte de vitesse, l'a radicalement modifié il y a quelques années. Changement de règles complet, mais aussi d'univers : le « *Vieux Monde* » a été détruit au cours d'un événement d'envergure, *End Times*, et remplacé par l'Age de Sigmar, bien plus *High Fantasy* et mythologique que son ancêtre. *Cubicle 7* publiera d'ailleurs un autre jeu situé dans ce nouvel univers prochainement.



Traduction déplombée

Peu de temps avant End Times et la fin du Vieux Monde, *Games Workshop* prend une décision insensée, drivée par les lois impénétrables du marketing produit : ne plus traduire les noms propres. Exit les Elfes Sylvains, bonjour les Wood Elves en français (enfin en français) dans le texte. Un vrai gâchis quand on se souvient de la finesse des traductions françaises. Soulagement : le JdR, peut-être parce que le Vieux Monde n'est plus exploité côté figurines, échappe à cette règle et en dehors du « *Fantasy Roleplay* » de la couverture, tous les termes sont bien traduits. *Kaos Project* a même fait l'effort d'ordonner tous les catalogues (bestiaire, carrières...) dans l'ordre alphabétique des termes français. Ouf !

Mort sur le Reik

Autre nouveauté de cette mouture, la gestion renforcée de « *l'entre-aventure* ». Désormais, les carrières ne sont pas qu'un réservoir technique de progression, elles sont aussi une charge dont les joueurs doivent se préoccuper. Entre chaque scénario, un petit système permet de définir ses occupations – apprentissage, artisanat, invention...

Une partie de ce temps devra cependant être consacré à votre carrière, sous peine d'en perdre une partie des avantages, et en particulier le statut social qui y est lié. Dans un monde aussi rigide que celui de *Warhammer*, un statut est un bien précieux qu'il faut choyer !

Ce système, très simple (il tient en quelques pages), repositionne le rôle des carrières et permet de créer un liant entre technique et contexte. Sans être une idée neuve dans le jdr, elle est parfaitement à sa place ici.

Le Feu dans la Montagne

Pour le reste, *Cubicle 7* est revenu à l'esprit des anciennes éditions, avec prépondérance des caractéristiques et tests à base de d100. Il faut additionner les points de compétence (pour petite partie, en particulier pour les personnages débutants) et la caractéristique associée (qui dépend surtout, à la création, de la race du PJ), et faire en dessous de cette valeur avec 1d100. Les marges de réussite se calculent en soustrayant le chiffre des dizaines du d100 aux dizaines de votre valeur d'action.

Il faudra un peu de calcul lors de la création de personnage, mais cette base est simple et efficace à utiliser par la suite. Sorciers et prêtres profitent de la même accessibilité. Leurs capacités sont régies par des méca-

nismes très proches, avec des pouvoirs basiques offerts à tous et des pouvoirs avancés qui s'achètent avec des points d'expérience. Ces deux sujets synthétisent tous les extrêmes de l'univers Warhammerien : leurs effets peuvent être aussi puissants que corrompteurs, et sont soumis à de forts aléas. En l'occurrence, celui d'un test qui peut aboutir à de (très) violents contre-effets. De quoi largement pimenter vos séances, mais aussi les faire sérieusement dériver – ne serait-ce qu'en tuant brutalement un PJ sur un simple jet de travers.

L'Empire en Flammes

D'autres sous-systèmes n'ont cependant pas bénéficié du même effort de simplification. Les caractéristiques ont par exemple une valeur et un bonus égal au chiffre des dizaines de leur valeur, les deux étant utilisés alternativement selon les cas.

La palme revient aux points d'héroïsme. Dans *Warhammer*, ces points ne permettent pas de faire des PJ des super-héros, mais plutôt de permettre à des personnages sinon très moyens de prendre le chemin de l'aventure sans laisser leur peau au premier virage. C'est dire leur importance !

Ils se décomposent désormais en deux jauges, le destin, basé sur la chance et représentant un facteur divin extérieur au personnage, et la résilience, représentant la force intérieure à surmonter les épreuves. Chacune à une valeur courante et une valeur maximum, maximums qui portent encore un nom différent, avec des effets différents selon la ressource dans laquelle vous puisez. Cette dualité entre influence divine et force d'esprit est aussi intéressante que parfaitement intégrée à l'univers de *Warhammer*, mais nécessitera certainement un petit temps de prise en main.



Cœur du Chaos

Derrière une couverture qui brosse les joueurs de la première heure dans le sens du poil, ce livre de base étale le savoir-faire de *Cubicle 7* en matière d'édition. Le contenu est parfaitement organisé, les illustrations de qualité (quand bien même les dessins noir et blanc de la 1ère édition, John Blanche en tête, seront regrettés à jamais), la mise en page superbe. La VF intègre les *errata* de la VO, mais il reste encore de nombreuses pétoilles un peu partout (erreurs de renvoi de page, termes techniques pas toujours traduits de manière uniforme). Sans être bien graves, elles entachent un peu le résultat.

La quantité est sinon au rendez-vous. Règles complètes, nombreuses carrières, deux vastes chapitres consacrés à la magie et à la religion – autant en termes de contexte que de technique, description du Reikland, équipement, bestiaire... Ne manque à l'appel qu'une

aventure. Cette absence se justifiait en VO par la présence d'un kit d'initiation et la publication si ce n'est concomitante, en tout cas rapide de scénarios gratuits au format PDF et d'un premier recueil. Rien de tout ça pour l'instant en VF ! Reste que ce problème n'est pas insolvable avec le temps – souhaitons à Khaos Project d'y parvenir.

Malgré ses quelques imperfections, cette version est sans aucun doute la plus moderne, et peut être privilégiée les yeux fermés pour se lancer ou se relancer sur les routes du Vieux Monde. Sans parler de la refonte annoncée de la campagne de *l'Ennemi Intérieur* ! À la manière des *Masques de Nyarlathotep* pour *l'Appel de Cthulhu*, ses 5 chapitres vont se voir étendus et chacun enrichi d'un livre de contexte.

La mise en bouche que constitue ce livre de base était appétissante, vivement le plat de résistance !

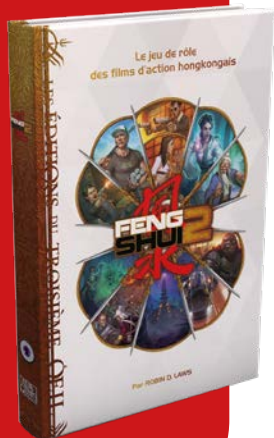
Slawick Charlier

J'aime :

- + Un système modernisé tout en conservant l'esprit Warhammer
- + Le travail éditorial de très bonne qualité
- + Un bouquin très complet ...

J'aime moins :

- ... auquel il manque tout de même un scénario
- Encore de la lourdeur dans certaines règles
- La description de l'univers un peu froide



Fiche technique

Éditeur • Les Éditions du Troisième Œil

Matériel • Livre petit format à couverture rigide de 560 pages couleurs

Prix constaté • 45 €

FENG SHUI | LIVRE DE BASE

FENG SHUI 2

Dans tes dents

Feng Shui est un classique des années 90 un peu tombé dans l'oubli. Il est pourtant l'œuvre d'un game designer de renom, Robin D. Laws, qui prouve avec cette nouvelle édition à quel point ce jeu ne saurait être sous-estimé.

Hommage aux films d'action asiatique, gloubi bouлга improbable à la *Torg* (les ressemblances s'arrêtent toutefois là) et *game design* épuré visant l'efficacité d'un combat chorégraphié de Bruce Lee : *Feng Shui* avait marqué à sa sortie. Et méritait bien de revenir sur les étagères, un rêve rendu réel en français dans le texte grâce aux *Éditions du Troisième Œil*. Prêt pour la castagne ?

Petit comme le moineau

Feng Shui devient donc *Feng Shui 2*, avec le numéro d'édition comprise dans le titre comme au cinéma, parce qu'il faut bien adopter les codes de ses sources d'inspiration⁽¹⁾. La VF adopte le petit format habituel de l'éditeur. La maquette devient un peu plus dense que dans la très aérée version américaine. Bien illustrée, elle est aussi agréable à l'œil que lisible. Le petit format augmente toutefois notablement la pagination et on y tourne beaucoup les pages pour localiser une information, surtout en l'absence d'un index.

Mais Robin D. Laws sait y faire en matière de finitions et de pratique à l'emploi : le bouquin est parfaitement structuré, et l'accessibilité de l'univers comme des règles, ajoutée à une écriture agréable et limpide, donne immédiatement envie de jouer.

Rapide comme le faucon

Et démarrer rapidement, ce ne sera pas un problème, car... il n'y a pas de création de personnages ! *Feng Shui* vous propose en effet tout simplement de piocher dans l'un des nombreux (pas loin de 40) archétypes proposés. Vous n'aurez plus qu'à lui trouver un nom, modifier ou enrichir son background proposé par défaut, et zou, en piste C'est simple, direct et efficace comme un uppercut, à l'image du reste du jeu.

Ainsi, les caractéristiques des personnages sont désormais exclusivement tournées vers le combat et l'action : valeur(s) d'attaque, défense, endurance et vitesse. Les attaques se rangent par catégorie, arts martiaux, sorcellerie ou flingues pour les principales. La catégorie « *flingues* » inclue aussi les arcs et autres armes blanches à distance car, dans *Feng Shui*, une flèche est aussi dangereuse qu'une balle !

La chance, vous pouvez l'imaginer, est une réserve de points qui permet d'améliorer ses chances de succès. Pour certains archétypes, elle prend un nom particulier, le chi (pour les artistes martiaux), la magie (pour les sorciers) ou le génome (pour les mutants génétiques). La chance permet aussi

⁽¹⁾ Le jeu a connu en fait trois versions, mais la seconde (celle traduite en son temps par Oriflam) ne présentant pas de modifications de fond, elle n'est pas considérée par son auteur comme une deuxième édition.



d'activer des prouesses, élément central des personnages et du système. Celles-ci sont hautes en couleurs et agissent autant sur la narration que sur les règles à proprement parler. « *Remarques acerbes* », par exemple, intervient lorsque vous échangez des méchancetés avec un adversaire, tandis que « *Voilà la cavalerie !* » permet de rejoindre plus rapidement un combat, et d'arriver par où vous le souhaitez sans avoir à le justifier. Oui, comme dans les nanards de série B où un personnage surgit de nulle part, sans justification narrative, simplement parce que la scène d'action le nécessite !

Léger comme la plume

Quelques compétences complètent enfin le tout. Comme les caractéristiques, elles s'expriment sous la forme d'une valeur d'action (VA) située entre 0 et 20 environ. Pour effectuer un test, il suffit de lancer deux d6. L'un est positif et s'ajoute à votre VA, l'autre est négatif et doit en être soustrait. Le total doit dépasser la difficulté de l'action.

Le grand spectacle étant privilégié, les dés sont explosifs : s'ils font un 6, vous relancez le dé et ajoutez la nou-

velle valeur au 6 précédemment obtenu – et relancez de nouveau si c'est encore un 6. Un double 6 entraîne une situation remarquable, qu'elle soit à votre avantage (si le jet est par ailleurs réussi) ou non (s'il est raté).

Les combats utilisent le même mécanisme. En cas de réussite, la marge de réussite permet de calculer les dégâts sans aucun autre jet – il suffit d'ajouter les dommages de l'arme et de soustraire l'endurance de votre adversaire. Ces dégâts sont gérés de manière inhabituelle : les personnages les cumulent à partir de 0, plutôt que de diminuer des points de vie. Les PNJ les plus importants peuvent supporter jusqu'à 50 points de dommage, les PJ 35. Au-delà de certains seuils, les personnages subissent divers malus. Les PNJ mineurs sont quant à eux mis hors combat dès la première touche ; les héros ne sont pas ici pour tricoter mais bien dégommer du vilain par paquet de 10.

Tout est ainsi pensée à l'épure et à l'efficacité. La création de personnage ramenée à un simple choix d'archétype, la simplification de la gestion des points de vie, la résolution des attaques et des dommages en un seul jet, autant de choix radicaux, assumés et en parfaite cohérence avec les ➔



VF et exclusif

Cette VF de *Feng Shui 2* a pu naître par la grâce d'un financement participatif.

Outre le livre de base, il a permis de financer un écran et surtout un supplément inédit, *Aux Portes de l'Outremonde*, à paraître plus tard dans l'année. Nous ne manquerons pas de vous en reparler !

objectifs recherchés – surtout cumulés aux prouesses cinématographiques dont sont capables les personnages.

Malin comme le singe

C'est une antique guerre mystique qui se joue à travers le temps, la guerre du Chi. Le Chi est une force fondamentale de la vie sur Terre. La maîtriser, c'est dominer le monde. Nombreux sont ceux à se jeter dans la mêlée pour en prendre possession, pour des raisons diverses mais souvent égoïstes. Ces factions présentent particulièrement les sites Feng Shui, qui canalisent l'énergie Chi en grande quantité.

Les batailles traversent même l'espace et le temps. En effet, des portails permettent de voyager entre 4 jonctions, la jonction ancienne (l'an 690), passée (1850), présente et la future (2074). Ces époques sont reliées entre elles par l'outremonde, mystérieux labyrinthe sous-terrain hors du temps.

Il faudra bien tout le courage des PJ pour s'interposer et éviter que le Chi ne tombe entre de mauvaises mains : bienvenu dans *Feng Shui* !

Ce background vous semble tiré par les cheveux ? Vous n'avez encore rien vu ! *Feng Shui* ne s'embarrasse pas des détails. Il s'agit de retrouver toute l'ambiance des films d'action Hong-Kongais, y compris les plus improbables. Bruce Lee et Jackie Chan ne sont pas loins, John Woo (période asiatique) non plus.

Plusieurs factions aux intérêts antagonistes sont de la partie. Parmi les principales, citons le Pinnacle, vaste conspiration à l'échelle mondiale de descendants d'animaux anthropomorphes. Ou encore la Nation Simienne Armée, des singes intelligents venus de la jonction future. Sans oublier les Mangeurs de Lotus (y a-t-il

besoin d'en dire plus ?) ou encore les Dragons.

C'est à cette dernière que les PJ ont le plus de chance d'appartenir – c'est en tout cas le postulat de départ du jeu, bien qu'il soit aisé d'en changer. Ce groupe s'interpose entre les autres acteurs susnommés de la guerre du Chi dans un esprit de justice et de défense du peuple.

Puissant comme le taureau

L'univers est un vaste fourre-tout où peuvent se croiser singes cybernétiques, maîtres des arts martiaux, sorciers malingres et aventuriers à la Indiana Jones. Il fait pourtant l'exploit d'être accessible et cohérent. Il a même l'intelligence d'ouvrir quantité de portes. Ainsi, au-delà des quatre jonctions principales, il arrive que des portails s'ouvrent temporairement vers d'autres lieux et époques. Le principe de ces « *jonctions-éclair*s » est parfaitement décrit et intégré dans le contexte général du jeu, tout en démultipliant les possibilités.

Le tout est très bien écrit, dans un style simple et direct, avec quantité d'idées d'histoire ou de mise en scène, et de nombreux conseils pratiques.

Sage comme... ah non, mieux vaut taper en premier en fait !

D'une manière générale, malgré leur petit format, les 560 pages du livre de base regorgent de matériel – qui plus est toujours pragmatique et directement exploitable. Ici, pas d'historique du monde interminable et de secrets qui ne seront jamais visibles par les joueurs.

Variations du « pan dans tes dents » en mode majeur

L'univers de *Feng Shui*, tout en restant bien entendu centré sur l'action débridée et les arts martiaux, permet facilement de varier les plaisirs. Il peut s'agir d'orienter toute votre campagne dans une direction donnée, changer régulièrement d'ambiance ou profiter des possibilités des jonctions pour un interlude en dehors de vos habitudes.

L'option la plus évidente et la plus facile pour démarrer est de se concentrer sur la période moderne ambiance action asiatique. C'est ce que propose le scénario d'introduction. Les jonctions vous permettent de transposer ce principe dans d'autres périodes, entre wuxia déjanté (pour les jonctions ancienne et passée) et post-apocalyptique (pour la jonction future). Ou encore de pousser les PJ à naviguer entre les époques pour une campagne de type « *voyages dans le temps* ». L'outremonde constitue enfin un lieu hors du temps fantasmagorique. Une campagne orientée fantastique pourrait être centrée sur son exploration progressive, voir exacerber son côté inquiétant et horrifique.

Le premier chapitre, d'une petite trentaine de page, introduit les règles et le contexte. C'est une première lecture rapide parfaite pour les joueurs. Les règles en disent elles-mêmes beaucoup sur l'ambiance et l'univers de jeu. Elles couvrent les combats, les compétences, les armes, les course-poursuites, mais aussi toutes les prouesses par archétype : arts martiaux, sorcellerie, monstre, animaux anthropomorphes, cybernétique.

L'univers ne manque pas de détail non plus, avec un tour assez complet des factions, de la guerre du chi, de l'outremonde et de Hong-Kong.

Cerise sur le gâteau, un scénario d'introduction est même fourni. Ce dernier pousse la logique du jeu d'action et de la prise en main rapide jusqu'au bout. Ainsi, pour les scènes de combat, il ne se contente pas de fournir les caractéristiques des PNJ, mais aussi leurs valeurs d'initiative pour éviter au MJ de lancer les dés à chaque tour. Une liste d'événements pouvant se dérouler

durant la scène permet de la rendre vivante. Le tout bien entendu dans l'esprit de l'action Hong Kongaise : ici, un combattant se saisit d'un brancard pour s'en servir comme arme, ailleurs une infirmière s'interpose pour protéger des enfants hospitalisés...

Synthétique comme une conclusion

Feng Shui est un jeu mature, bien plus intelligent que ce qu'il laisse paraître. Ce livre de base particulièrement riche est une réussite – tout au plus peut-on regretter que les différentes prouesses soient réparties un peu partout dans l'ouvrage selon leur nature, ne facilitant pas leur usage en partie. C'est bien peu au regard de ses qualités. Allez, je vous laisse, je dois aller perfectionner mon coup de pied retourné en prévision d'une petite expédition dans l'outremonde !

Slawick Charlier

J'aime :

- ✚ L'univers foutraque et pourtant cohérent
- ✚ Les règles, cohérentes avec l'univers et le style que Feng Shui entend émuler
- ✚ La complétude du livre de base, avec même un scénario d'introduction

J'aime moins :

- Le format, par ailleurs très agréable, ne facilite pas la recherche d'information





LIVRE DE BASE (VF)

LES OUBLIÉS

Petit peuple et désespoir

On a souvent l'habitude de voir, dans le petit monde du JDR, la ressortie de la énième édition d'une licence à succès. Et parfois, les éditeurs nous proposent des jeux atypiques, inattendus... comme Les Oubliés.

Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes

Matériel • Livre A5,
208 pages noir&blanc,
couverture dure

Prix constaté • 35 €

Les Oubliés aurait pu être un jeu de fantasy comme un autre, avec ses non-humains, ses créatures fantastiques, sa magie... Et pourtant, il se démarque fortement. Bien que l'on en aperçoive tous les codes, le fait que les joueurs incarnent des personnages issus du petit peuple vivant au milieu des humains, géants incompréhensibles, transforme irrémédiablement l'univers et l'appréhension que l'on en a. Alors passons à la loupe ce petit OVNI.

Ainsi vint le Néant

Après que les hommes commencèrent à rêver, vinrent les fées. Dans leur royaume, par-delà les limites du monde, elles vivaient en paix, se nourrissant des rêves des hommes. Puis vint le Néant qui décida de s'attaquer à ce monde afin de le vider de sa substance. Dans un acte désespéré, la reine des fées ouvrit les portails vers le monde des hommes, permettant aux treize tribus fées d'échapper au néant, avant de sombrer dans un sommeil éternel afin de préserver le monde des rêves et d'arrêter le Néant.

Privées de leur reine, les fées s'établirent dans un nouveau territoire : Terra Incognita, au milieu des Géants : les humains. Ils construisirent leurs cités à l'abri des regards, se répartirent les territoires de Terra Incognita, connue chez

les humains sous le nom de Saint-Jean de Castel. Au cœur des murs de la cité, ils apprirent à en affronter les dangers : les terribles bêtes qui rôdent, les géants dont ils peuvent extraire les rêves la nuit tombée, et la corruption qui toucha la treizième tribu, désormais parias dans la société du petit peuple.

Désormais, le petit peuple a tout oublié de ses origines. Ils vivent, survivent, se battent, dans la crasse et dans la fange, survivant au mieux de leurs capacités. Beaucoup d'entre eux ne sortent jamais de leurs cités secrètes, et aucun ne dépasse les montagnes qui entourent Terra Incognita : les murs de Saint-Jean de Castel. Mais certains s'aventurent dans les zones sauvages entre les cités, voire même dans les sous-sols de Terra et plus loin encore, où reposent les ruines d'une ancienne civilisation de géants et où, dit-on, de terribles créatures sommeillent.

Et certains, rares détenteurs d'un héritage depuis longtemps tombé dans l'oubli, se font appeler les Oubliés. Ils se forment en compagnie, mus par la mémoire de la terre glorieuse ayant accueilli leur peuple avant la catastrophe, à la recherche de leur reine endormie. Depuis des temps immémoriaux, ils recherchent les passages ayant permis au petit peuple de se transporter en Terra Incognita. Mais eux aussi sont en dan-



ger, car la Corruption du Cauchemar les guette et plus que jamais, ils doivent se battre afin de ne pas devenir des Parjures : des Oubliés tombés dans la corruption et désormais ennemis du petit peuple lui-même.

Les Oubliés ne propose pas un jeu dans l'ambiance du jeu de rôles *Le Petit Peuple*. Loin de cette légèreté, il s'aventure dans un merveilleux sombre, désespéré même, où les personnages joueurs représentent, eux seuls, une lueur d'espoir... mais une lueur que même leur peuple peine à reconnaître. Et c'est d'ailleurs là toute l'originalité de l'univers. Cela, et le fait de jouer ces esprits féériques vivant en marge d'une société humaine trop grande pour eux.

Créer son personnage

La création du personnage est simple, guidée par un processus fluide. Le joueur commence par choisir la race de son personnage : sera-t-il un kobold, un farfadet, un lutin, un belgfolk, ou autre ? Il choisit ensuite la tribu à laquelle il appartient, puis son métier. La Race donne des scores de base dans les Profils du personnage, qui font office de compétence larges, ou de caractéristiques. La tribu et le métier, eux, lui donnent accès à des points à noter dans les compétences correspondant à la race, à la tribu et au métier. Le métier fournit aussi un équipement de base, correspondant à ce dernier.

Leur tribu leur donne aussi accès à deux composantes d'historique et de personnage importantes : leur rapport au mythe de Dame Nature, et au mythe de leur terre mythique d'origine, Edenia. Certaines tribus sont ainsi très proches de Dame nature et la célèbrent, là où d'autre laissent à peine subsister quelques fêtes, et de même là où certaines entretiennent un souvenir ému d'Edenia, d'autres considèrent que

l'évoquer porte malheur et préfèrent l'oublier.

Ainsi, à travers ces trois choix, ce sont non seulement les capacités du personnage qui se dessinent, mais aussi la philosophie dans laquelle il a été élevé. Il ne reste ensuite qu'à répartir quelques points supplémentaires, à acheter son équipement supplémentaire si cela est possible, et enfin à noter les scores de points de vie (dépendant de la taille de la fée), de Songe et de Cauchemar (dont nous verrons l'utilité plus tard)

Mais les personnages ne sont rien seuls : ils forment une compagnie ! Une compagnie d'Oubliés. Il est alors nécessaire de la créer. On décide de son nom, de son blason, de son capitaine, d'un pouvoir spécial lié à la compagnie, on crée des liens entre les personnages et enfin, on décide si l'un d'eux est une Ombre du tourment, tourmenté par des rêves et des visions le guidant au cours de leur quête.

On obtient alors un groupe complet, soudé, prêt à en découdre !

Un système connu

Les amateurs de Trinités, du même éditeur, ne seront pas perdus, car le système proposé dans les Oubliés est le même, à quelques différences près. Un système éprouvé, qui a fait ses preuves, et qui, avouons-le, fonctionne plutôt bien.

Les personnages ne sont donc, dans leur base, définis que par leurs compétences. Quand un joueur désire accomplir une action dont l'issue est incertaine, le joueur lance 2d12 : un dé de Songe et un dé de Cauchemar. Il choisit ensuite le résultat de l'un des deux dés et y ajoute le score de sa compétence et le score du Profil associé. Si le total est supérieur ou égal à 12, l'action est réussie. Sinon, c'est un échec. Simple ? Pas tant que ça.

En réalité, le personnage est en permanence tiraillé entre le Songe →



L'Atlas de la Terra

Le plus gros supplément de la gamme, près de 400 pages tout de même, passe en revue dans les détails Terra Incognita, ses environs et ses souterrains. Le supplément entre dans le détail et propose une vue exhaustive de la cité de Saint-Jean de Castel. Heureusement, le supplément ne se perd pas dans la description par le détail de chaque échoppe, de chaque quartier. Il s'attache plutôt à en livrer l'ambiance, puis à broser quelques lieux emblématiques avant de donner quelques pistes d'aventures. Il est dommage que les cités du petit peuple n'aient pas de carte ou d'illustration : difficile de s'en faire une idée, d'autant que les fées mesurant jusqu'à 13 cm de haut, elles ne sont pas si minuscules... Et qu'il est parfois difficile de se représenter comment elles intègrent leur architecture avec celle des hommes.

Matériel • Livre A5, 208 pages N&B, couverture dure

Prix constaté • 35 €



Les Carnets fragmentés

Cette série de cinq carnets de 16 pages chacun explore quelques ultimes sujets ou proposent quelques outils afin de favoriser l'immersion dans l'univers. Ainsi, on pourra trouver un glossaire contenant tout le vocabulaire spécifique du petit peuple, une description de la cité mythique de Triklir, une histoire d'Edenia, une description des zones sauvages, etc. De petits outils supplémentaires afin de donner un peu plus de profondeur aux parties, ou simplement de mettre l'accent sur un sujet spécifique. Loin d'être indispensables, il n'en sont pas moins une série de suppléments sympathique.

Matériel • 5 Livrets A5 agrafés, 16 pages noir&blanc, couverture dure

Prix constaté • 20 €

(sa partie féérique) et le Cauchemar (sa partie sombre). Faire appel à l'un ou à l'autre n'est jamais anodin.

L'équilibre de ce système se situe sur le niveau de Songe ou de Cauchemar du personnage. En fonction de ces derniers, il est alors plus avantageux de faire appel à un des deux dés plutôt qu'à l'autre. Ainsi, quand on en vient à choisir le dé retenu, il est nécessaire de se poser la question et de regarder sa fiche pour vérifier ses scores de Songe et de Cauchemar. Si le score de Songe est plus haut que le score de Cauchemar, alors choisir le dé de Cauchemar oblige le personnage à contracter une « dette » de Cauchemar. Et inversement si c'est le score de Cauchemar le plus élevé. La dette est en réalité un nombre de points d'expérience à payer afin de pouvoir s'en libérer dès que l'on obtient des points d'expérience. On peut cependant la payer, aussi, en décidant d'altérer ses scores de Songe ou de Cauchemar... Et si les valeurs de Songe et de Cauchemar sont égales, choisir l'un ou l'autre est sans conséquences...

On pourrait alors se dire que l'idéal est de posséder des scores équilibrés... Mais pas forcément. Parce que la différence entre les scores détermine aussi le nombre de points de Songe et de points de Cauchemars possédés par le personnage. Un personnage équilibré possédera donc moins de points de Songes ou de Cauchemar que ses pairs moins équilibrés. Or, ces derniers

servent à plusieurs choses. D'abord, en dépensant un point de l'une des deux ressources, on peut lancer un dé de plus, correspondant au type de ressource dépensé (Songe ou Cauchemar). Mais en plus de cela, les points servent aussi à alimenter les pouvoirs magiques d'un personnage, et certains sont coûteux. De plus, plus l'on se dirige vers un score de Songe bas, plus on risque de passer du mauvais côté de la barrière, de manière irrémédiable.

Cela ne vous rappellerait pas la Force ? C'est un peu cela.

Le reste du système est somme toutes assez classique, surtout quand on connaît le système de résolution de Trinités. La partie la plus notable se trouve lors des combats, avec le système de primes et de pénalités : un joueur peut choisir pour l'action de son personnage une prime (comme augmenter son initiative, attaquer plusieurs cibles en même temps, infliger plus de dégâts, etc.) en échange de subir une pénalité (perdre en initiative, être plus facile à toucher au tour suivant, etc.). Un petit système qui a fait ses preuves, permettant de varier simplement les coups lors des combats.

Une gamme éclatée

L'avantage des financements participatifs est que leurs participants récupèrent tout le matériel de la gamme d'un coup. Mais pour tous ceux qui achèteront la gamme en boutique, ce



L'Encyclopédie du Petit Peuple

Ce supplément, aussi gros que le livre de règle, entre dans le détail des peuples féériques et des tribus, et plus encore. C'est en réalité un supplément indispensable pour profiter pleinement du jeu, notamment parce qu'il développe les tribus, mais aussi les antagonistes de l'univers. En effet, c'est un véritable petit bestiaire qu'on nous propose, mais aussi un chapitre sur la création de ses propres PNJ, une série d'objets magiques... La vie quotidienne du petit peuple y est développée et l'ouvrage semble indispensable tant techniquement que pour l'enrichissement de l'univers qu'il propose.

Matériel • Livre A5, 208 pages noir&blanc, couverture dure

Prix constaté • 35 €

n'est pas la même affaire. Certains découpages se comprennent. Ainsi on commence avec un livre de règles qui pose les bases de l'univers et, pour l'exploiter pleinement, il faudra deux livres supplémentaires : Atlas de la Terra, qui détaille Saint-Jean de Castel et les territoires sur lesquels les fées peuvent s'aventurer, et l'Encyclopédie du petit peuple, qui détaille les tribus des fées. Mais certains choix sont un peu plus étranges.

Ainsi, par exemple, les conseils au MJ afin d'établir l'ambiance et sa trame de campagne ne se trouvent pas dans le livre de règles. Non, il faudra attendre le Convoi des Remords, un ouvrage contenant une aventure complète. Et malheureusement, ces conseils sont terriblement succincts. On ne peut alors que se demander si d'autres ouvrages sont prévus.

On peut aussi regretter l'absence de note d'intention des auteurs. Ainsi, on ne parle pas de la gamme, des livres dispensables et indispensables (et certains le sont, comme l'Atlas et l'Encyclopédie...), des inspirations, des ambiances... D'autant plus dommage qu'on aurait aimé en savoir plus pour faciliter l'appropriation d'un univers parfois difficile à visualiser.

Tout ceci n'enlève rien à la profusion incroyable de matériel de jeu. L'atlas et l'encyclopédie sont des mines à scénarios qui permettent de varier les ambiances à loisir, mais il manque peut-être une trame de campagne un peu plus établie, et des conseils de maîtrise un peu plus étendus afin de ne pas se retrouver seul face à l'univers.

Partir à l'aventure ?

Les Oubliés possède bien des qualités. Et l'une de ses qualités principales est, à la lecture, de donner envie de se lancer dans l'aventure. Même s'il est plus sombre, plus sale, on pourrait sans mal s'inspirer de films et de séries comme

Labyrinth (avec David Bowie), *Dark Crystal* ou la série *Dark Crystal : l'Âge de la résistance*. On se prend même d'envie de ressortir les livres de Brian Froud sur les fées et les gobelins afin de se constituer une réserve de portraits de PJ et PNJ conséquente. D'autant que, avouons-le, les visuels du livre sont inégaux. Autant les crayonnés sont superbes et transmettent une ambiance particulière et marquée, autant certaines illustrations au trait sont bien moins inspirantes.

Ceux qui appréciaient Trinity et son système de jeu ne seront pas perdus, puisque c'est le même qui a été repris et adapté ici, depuis les jets de dés aux primes et pénalités. L'idée de lier les deux d12 que les joueurs lancent au Songe et au Cauchemar est intéressante, parce qu'elle crée une vraie notion de choix : suis-je prêt à faire appel à ma part sombre pour réussir quand même, quitte à devoir payer une dette morale plus tard ? Et au vu des limitations de création de personnage, cette question se posera régulièrement. En effet, la limite d'un score de 6 pour les compétences de métier pour un personnage débutant demandera à ce dernier de choisir régulièrement son dé de Cauchemar.

Outre cela, l'univers dépeint par les Oubliés est intrigant et sa noirceur donne envie, pour peu que l'on apprécie cela, de se plonger dans les méandres de la Terra Incognita, de ses bas-fonds, et d'en découvrir les secrets. On a vraiment envie de jouer, et la seule question qui pourrait en retenir certains tient à la quantité de *background* proposé, donnant tant de matériel qu'on pourrait ne pas savoir par quel bout le prendre. Et malgré cela, on a immédiatement envie de jouer, grâce à une ambiance marquée et un système solide et simple à prendre en mains.

Julien Dutel



Les convois du remords

L'ouvrage s'ouvre sur quelques pages qui auraient mérité leur place dans le livre de base : des conseils au meneur de jeu pour mener une campagne des Oubliés. Étrangement, on entre encore une fois de but en blanc dans l'ouvrage avec une partie qui a certes une raison d'être ici mais qui, paradoxalement, n'a pas grand-chose à voir avec la suite qui propose une série de scénarios prêts à jouer. Des scénarios qui promettent aux personnages de grandes aventures mais une fin très certainement tragique.

Matériel • Livre A5, 78 pages noir&blanc, couverture souple, un écran de jeu 4 volets A5 et une carte géographique A3.

Prix constaté • 25 €

J'aime :

- + L'univers sombre et féérique
- + Les carnets, dispensables mais sympathiques

J'aime moins :

- Certaines illustrations, qui font tache
- Certains découpages éditoriaux



L'APPEL DE CTHULHU | CAMPAGNE VF

LES MASQUES DE NYARLATHOTEP

Dernier arrêt pour *Sans Détour*

Ironie du sort : la mythique campagne des Masques fut le chant du cygne de la gamme de l'Appel de Cthulhu chez Jeux Descartes à la fin des années 90, et l'est de nouveau pour Sans Détour 20 ans plus tard. Mais qu'attendre de cette nouvelle édition, qui paraît quelques années seulement après la précédente ?

Fiche technique

Éditeur • Sans détour

Matériel • Boîte comprenant 7 livrets noir et blanc et des aides de jeu

Prix constaté • 85 €

La campagne des *Masques de Nyarlathotep* est ce que l'on peut appeler un classique. Il serait aussi vain d'en faire la critique aujourd'hui que celle de, disons, *Citizen Kane*. Non pas qu'elle n'ait pas de défaut, mais parce qu'elle a marqué les esprits et l'histoire (modeste mais réelle) de notre loisir bien au-delà d'une lecture strictement analytique.

Les Masques est aussi l'un des suppléments de JdR les plus réédités. *Casus Belli* vous propose de regarder les tenants et aboutissants de cette nouvelle version au regard de cette longue histoire.

Le tour du monde en 80 jours

Pour ceux qui n'auraient encore jamais approché la bête, un petit rappel s'impose. Tout commence à New-York lorsque Jackson Elias, une vieille connaissance des PJ, demande à les rencontrer d'urgence. Il aurait des informations sur le sort de la célèbre expédition Carlyle décimée au Kenya quelques années auparavant. Et les voilà embarqués à la recherche de la vérité à travers le monde, à Londres,

au Kenya, en Australie, en Égypte et en Chine, à la rencontre de nombreux personnages et dangers.

Chaque étape est l'occasion de réunir plusieurs indices reconstituant progressivement l'énigme liée à l'expédition. Elles peuvent se faire dans n'importe quel ordre, et chacune est elle-même assez ouverte dans sa structure – un avantage largement souligné par les fans de la campagne, et une complexité certaine pour le MJ.

D'autant que si l'intrigue elle-même est finalement assez classique (*Les Masques* a elle-même participé à en faire un standard), elle met en scène une quantité incroyable de lieux et PNJ exotiques et forts en caractère.

Une histoire longue comme le bras

Lorsque *Les Masques* est publiée pour la première fois en 1984, elle ne cumule « que » 132 pages (hors aides de jeu). C'est déjà beaucoup à l'époque, mais peu face au mastodonte que cette campagne est devenue. Déjà au centre d'un imbroglio éditorial avec le chapitre australien (voir encadré), la campagne est rééditée une première

Édition collector

L'édition standard du jeu comprend déjà un nombre imposant d'aides de jeu. Contrairement à la version 2012, il faut toutefois se tourner vers l'édition collector pour retrouver la mythique boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant. Ce collector regroupe, dans un très beau coffret bien pensé, un second tiroir comprenant un livret supplémentaire, un écran et de nouvelles aides luxueuses.

Le livret regroupe des informations déjà disponibles par ailleurs et des règles optionnelles. Son intérêt est discutable. L'écran fait l'objet d'un choix éditorial plus intéressant. En lieu et place des habituels tableaux de règles, il affiche des informations sur la campagne. Une synthèse des principaux PJ, comme pour la VO, aurait néanmoins été plus intéressante que la chronologie de l'expédition Carlyle proposée ici.

Les aides de jeu, enfin, alternent entre le beau (le carnet de campagne), le pratique (les cartes de PNJ), l'inabouti (un passeport destiné aux PJ mais fourni en un seul exemplaire) et l'erreur de parcours (les cartes géographiques, quasiment impossibles à lire).

Malgré ces quelques imperfections, la qualité globale reste largement au rendez-vous !



fois (cette version n'a pas eu les honneurs d'une VF) avant une « *Intégrale des Masques de Nyarlathotep* » à la fin des années 90 traduite par *Joux Descartes*.

Cette édition réintègre le chapitre australien et propose de nouvelles scènes et pistes secondaires. C'est dans cette logique que s'inscrit le travail des éditions *Sans Détour* lorsqu'il propose une nouvelle version des *Masques* en 2012 qui dépasse alors les... 600 pages. Le travail accompli est important mais pas tout à fait abouti et l'éditeur propose d'aller au bout de sa logique dans

cette ultime édition, qui s'inscrit parfaitement dans la continuité de celle de 2012.

L'un des objectifs est donc d'augmenter de manière significative le matériel de jeu proposé. Chacune des six destinations de l'aventure se voit ainsi enrichie d'une présentation bien plus détaillée du pays visité. Ambiance, centres d'intérêt, principales villes... Les PJ étant sur les traces de différents cultes de Nyarlathotep, la description de ceux-ci a aussi été étendue. Le MJ dispose ainsi d'une base de tra- ➔



Pendant ce temps, aux États-Unis...

En proposant des adaptations spécifiquement françaises aux 6 et 7^e édition de l'Appel de Cthulhu, Sans Détour a créé une branche parallèle à la version originale plutôt qu'une simple traduction. Il en va de même avec les *Masques* : alors que paraît cette ultime version 2019 dans la langue de Tristan L'homme, *Chaosium* propose de son côté une nouvelle édition V.O. de la mythique campagne – la 4^e en anglais donc.

Elle se compose de deux imposants livres qui atteignent la VF en nombre de pages, d'un écran et d'un recueil d'aides de jeu sous fourreau. Particularité intéressante : cette édition intègre un nouveau chapitre inédit, le Périou.

Il sert d'introduction à la campagne et permet ENFIN d'introduire correctement le personnage de Jackson Elias auprès des PJ.

vail solide et souvent suffisante pour mettre en scène l'aventure.

Les scénarios eux-mêmes ont aussi été complétés. Si la plupart des scènes figuraient déjà dans l'édition *Descartes* de 1998, certaines descriptions ont été étendues et enrichies de plans et aides de jeu supplémentaires. Bien entendu, le chapitre australien, déjà réintégré en 98 et conservé en 2012, est toujours de la partie. C'est d'ailleurs celui qui a le plus bénéficié d'ajouts. À noter que quelques (rares) idées ont à l'inverse été écartées, à l'image de cette « *Chose dans le brouillard* » lourde comme un mauvais cassoulet qui figurait au programme de Londres.

Solide comme un rock, beau comme un camion

L'édition 2019 ajoute peu d'éléments à celle de 2012 (on notera tout de même la réintégration d'une fausse piste dans le chapitre londonien qui avait été supprimée dans la précédente version) mais entend surtout poursuivre et améliorer le travail de réorganisation du texte.

Ainsi, les pistes secondaires et les fausses pistes sont rejetées en deuxième partie de livret, après les scènes principales. Les éléments de contexte géographique sont regroupés dans un

chapitre dédié. Cet important travail avait conduit à plusieurs coquilles dans l'édition 2012, en grande partie corrigées ici, bien qu'il subsiste toujours quelques soucis mineurs – certaines informations liées à l'aventure se trouvent par exemple déportées par erreur dans ce chapitre de contexte.

Enfin, beaucoup d'ajouts de 2012, au style maladroit, ont été réécrits ou améliorés pour mieux s'intégrer avec le texte d'origine. La forme a d'une manière générale été largement retravaillée. Outre un alignement de la maquette avec la 7^e édition française du jeu, les livrets et les aides de jeu ont gagné en lisibilité. Ces dernières ne sont plus seulement regroupées dans les annexes, mais aussi imprimées en couleur sur des feuilles séparées et avec un réel effort pour que la mise en forme fasse plus « *document d'époque* » qu'aide de JdR.

Quelques aides ont aussi été soit déplacées dans la version collector de la campagne (voir encadré), soit dans de rares cas abandonnées, comme le très décalé « *Manuel de Campagne de la Theron Marks Society* ».

Enfin, l'ensemble de la partie technique a été mise à niveau de la 7^e édition française du jeu – les conversions entre éditions étant simples, n'y voyez rien toutefois de réhébiteur si vous jouez avec une autre version de l'AdC.

Qui peut le plus peut le moins

Les versions *Sans Détour* et la récente réédition en VO (voir encadré « *Pendant ce temps, aux États-Unis* ») s'inscrivent dans cette logique inflationniste que les financements participatifs, entre autres, ont mise dans l'air du temps. Les joueurs qui souhaitent une expérience plus ramassée sont ainsi invités à partir d'un tout et mettre de côté les éléments qui ne les intéressent pas. Un travail fastidieux et peu évident face à une telle masse de matériel.

Publié en 2017 dans sa version professionnelle, *The Masks of Nyarlathotep Companion* procède de la démarche inverse. Il est conçu pour être utilisé avec la 3^e édition de la campagne, en ajoutant aux 250 pages de cette dernière 750 pages de matériel supplémentaire optionnel dans lequel piocher. Conseils, suggestions pour mieux introduire Jackson Elias, informations sur les pays et villes traversés, idée de scénarios supplémentaires...

Le travail accompli est impressionnant et remarquable, mais réservé aux joueurs les plus assidus.



Tentaculaire

Cette édition 2019 n'apporte pas de changement structurant par rapport à la précédente version de 2012. Les ajouts poussent toujours la campagne dans une logique *pulp* (chacun jugera de ce choix selon ses goûts personnels), bien que cette orientation soit plus lissée dans cette nouvelle édition. Les textes sont mieux intégrés, l'organisation de l'ensemble encore améliorée, les anomalies corrigées... Ce n'est

certes pas un sans-faute, mais la qualité est très élevée.

Cette édition reste donc, plus encore que la version 2012, un monstre impressionnant, passionnant, mais aussi un peu boursoufflé. Les joueurs assidus qui aiment les digressions apprécieront plus que jamais de se perdre dans les pistes secondaires et les voies sans issue d'une campagne décidément à nulle autre pareille.

Slawick Charlier

Où est passée l'Australie ?

Chaosium semble habitué aux histoires éditoriales complexes, même si celle des *Masques de Nyarlathotep* reste (heureusement) plus simple que celle de *Runequest/Glorantha*. Lorsque la campagne est rédigée, elle comprend bien un chapitre se déroulant en Australie. C'est l'éditeur qui choisit de le retirer de la première édition. Il sera finalement publié dans le supplément *Terror Australis*, dans une version retravaillée et rendue indépendante des *Masques*. La version « *Masques* » n'est réintégrée quant à elle que dans les années 90 à l'occasion de la 3^e édition de la campagne (en VF par *Jeux Descartes*). Il bénéficie désormais du même traitement de qualité que les autres étapes géographiques de la saga.

J'aime :

- + Le travail de réorganisation
- + La qualité des aides de jeu fournies dès l'édition standard
- + La quantité de matériel mis à disposition

J'aime moins :

- Tout ce matériel supplémentaire ne complexifie-t-il pas plus le travail de préparation qu'il ne le simplifie ?





APPEL DE CTHULHU | CAMPAGNE (VF)

LE JOUR DE LA BÊTE

In Nomine Patris, et Filii et Bestia

Frère siamois des Masques de N., Le Jour de la Bête est l'ultime campagne éditée par Sans Détour avant... le désalignement des astres par l'action du Chaos Rampant. Le mastodonte n'a rien à envier à son jumeau, revenant lui aussi dans une édition augmentée de folie.

Fiche technique

Éditeur • Éditions Sans Détour

Matériel • Version classique : un coffret contenant les 8 livrets et les aides de jeu - version Prestige : un coffret à double tiroirs contenant la même chose plus tous les bonus débloqués (voir l'encart).

Prix constaté • Version classique : 75 € au lieu de 109 € (en rupture), version Prestige : 159 €

En mars 2017, *Sans Détour* clôturait l'un de ses derniers financements participatifs visant à remettre au goût du jour l'une des campagnes les moins connues de *L'Appel de Cthulhu*. Sortie en 1984 sous le titre *Les Fungi de Yuggoth* (certains cherchent encore le lien avec ces créatures champignons), elle avait connu une deuxième édition américaine, puis une traduction allemande étendue en 1998. En France, on en était étonnement resté au petit fascicule de 78 pages de chez *Descartes*. Le mal est enfin réparé avec une mouture largement augmentée de plus de 800 pages. Voyons donc ce qui se cache sous le capot de la Bête.

Une carrosserie qui donne le frisson

L'un des avantages des souscriptions est qu'en général, pour appâter le chaland, il faut lui en mettre plein les yeux pour qu'il casse sa tirelire. Comme nous y a habitué *Sans Détour*, la forme donne dans le haut de gamme. L'édition « Prestige » que nous avons eu le plaisir de décortiquer pèse autant qu'un bébé phoque. Le magnifique étui renferme deux tiroirs regorgeant de matériel.

Dans le premier reposent les huit fascicules de 70 à 130 pages, auxquels s'ajoutent deux livrets de scénarios

bonus. À couverture souple, ils sont plutôt solides et magnifiés par des couvertures en couleurs signées Loïc Muzi. La campagne se distribue au fil des fascicules sans que le découpage de l'un à l'autre n'ait une quelconque importance. L'intérieur reste en noir et blanc, conservant la présentation habituelle de la gamme V7 du jeu.

Le second tiroir rivalise avec la caverne d'Ali Baba. Alors que la version classique ne propose que les aides de jeu imprimées (glissées avec les livrets dans une boîte plus simple), vous y découvrirez tous les bonus débloqués lors de la souscription. Il y en a eu des paliers franchis. Pour rappel, la barre des 260 000 € avait été franchie *in extremis*. Vous trouverez le détail un peu plus loin, mais sachez que rarement des ajouts ont frôlé une telle qualité. Tout est beau, solide, dans le thème. Des fiches de créatures, d'ouvrages, en passant par les PNJ, toutes les aides de jeu prédécoupées ou autres goodies glissés dans une enveloppe kraft, le Gardien aura matière à illustrer sa campagne. Pour les joueurs, les dossiers de personnages en kraft leur permettront d'y glisser une pléthore d'indices. Chacun propose d'ailleurs plusieurs fiches par joueur, non pas en raison de la mortalité de l'histoire, mais parce chaque joueur pourra interpréter plusieurs personnages. Cette astuce permettra aussi





Aide de jeu MJ de luxe

La campagne de financement a été menée conjointement avec une énième réédition des *Masques de N.* C'était plutôt malin, le succès inconditionnel pour la star a profité au challenger. Certains bonus, aides de jeu, fiches de perso, étaient communs aux deux projets, d'autres alternaient entre les campagnes. Finalement, on obtient une édition haut de gamme. On retrouve les PNJ illustrés au format carte à jouer, des fiches de créatures et d'ouvrages à présenter aux joueurs (avec supports en plastique), des goodies d'ambiance (calendrier, des dépliants touristiques), un kit de communication de la New World Incorporated. Une lithographie de Loïc Muzy figure un parasite qui pourrait être fatal à un joueur. Le tout est accompagné d'un livret qui propose un scénario supplémentaire. S'y ajoute un autre fascicule estampillé Tristan Lhomme, qui fait le lien entre les deux campagnes.

de faire jouer des scénarios concomitants à deux groupes. Aux joueurs de tirer ensuite les conclusions des indices récoltés par leurs deux équipes.

Côté réjouissances partagées, un écran inédit a été créé pour l'occasion. Côté joueur, l'illustration sombre et bestiale leur donnera des cauchemars. Côté Gardien, surprise, le résumé des règles a disparu. Les tableaux ont été remplacés par des tables relatives à la campagne (vocabulaires étrangers, patronymes, indices importants, chronologie...). Une carte du monde indique aussi les lieux qui seront visités. L'idée est originale, mais son utilité devra se prouver à l'usage. Le MJ devra se débrouiller avec son livre de règles ou un second écran installé à côté ou derrière, au risque de parasiter le visuel du premier.

Un habitacle à hurler de terreur

La campagne du *Jour de la Bête* débute en 1927 aux États Unis. Elle se place dans la continuité des *Masques de Nyarlathotep*, dont on retrouve quelques protagonistes. Il est indiqué que des personnages qui ont joué la première y retrouveront quelques clins d'œil (et d'autres issus de *L'Orient Express* pour les aficionados)... comme si on sortait

sain de corps et d'esprit d'une campagne du Mythe, surtout celles-ci ! Cette fois, l'histoire est découpée en 18 chapitres qui vont faire voyager les investigateurs sur quatre continents, leur montrer la Lune et même les envoyer très loin de notre galaxie. Sans dévoiler l'intrigue, ils vont devoir lutter contre la Confrérie de la Bête. Dirigée par un duo de puissants sorciers, elle œuvre à l'avènement de son Fils et à la fin de la civilisation. Cette fois, le plan final n'est pas d'invoquer un dieu pour lui livrer l'humanité, mais de s'en servir pour la réduire en esclavage. Le trio dément régnera alors sans partage sur un monde brisé : *Homo homini lupus est*.

La campagne se découpe en trois parties. Les trois premiers scénarios permettent d'intégrer chacun une équipe d'investigateurs différents. L'idée suggérée est d'avoir un *pool* de personnages qui permettra aux joueurs d'adapter le groupe en fonction des scénarios. Ces trois introductions effleurent tout juste la conspiration. Elle met en relation les personnages entre eux et leur fait rencontrer plusieurs PNJ importants, alliés ou adversaires. Puis vient un effeuillage en règle de l'intrigue dans les chapitres 4 à 13. La conspiration se dévoile lentement, inexorablement. Chaque scénario →



Aide de jeu de luxe : pour les PJ aussi !

Le dossier d'investigateur (fourni en cinq exemplaires), abrité dans des pochettes *vintage* en kraft, permettra aux joueurs de créer un panel d'alter-ego suffisant pour affronter les événements. L'autre format proposé prend la forme d'un vrai passeport de voyage.

Le rendu est bluffant de réalisme. Il contient la fiche de personnage distribuée au fil des pages et permet d'utiliser les tampons de voyage autocollants fournis. Un seul spécimen est présent dans le coffret, des packs de cinq étaient disponibles en option et sont encore achetables, notamment sur le site de l'éditeur. Enfin, un dossier de campagne, lui aussi *vintage*, boucle les options destinées aux joueurs.

apporte une pièce à l'édifice d'annihilation de l'humanité. Un indice, un PNJ, une révélation, même des plus ténues, fera comprendre petit à petit aux joueurs que la fin est proche. L'intrigue s'emballe à partir du chapitre 14 et ne fait que monter en puissance jusqu'au final apocalyptique. Paradoxalement, pour arriver à ce climax cataclysmique, une certaine linéarité est de rigueur. Le complot mondial se met en place pendant la campagne, certains événements doivent donc avoir lieu et plusieurs PNJ importants doivent survivre. On ressent l'origine ancienne de la campagne, qui pourrait frustrer des joueurs proactifs parce que l'histoire semble ouverte aux initiatives audacieuses. Qu'on se le dise, ils devront échouer en cours pour jouir d'une conclusion orgasmique.

Avec guidage stellaire intégré

Le Jour de la Bête est une aventure ambitieuse, qui fait voyager les investigateurs à travers le monde. Certaines destinations sont des incontournables du Mythe, comme Londres ou la Nouvelle Angleterre. D'autres sont plus exotiques, moins connues du public. À moins d'être un globe-trotter, Malte, la Transylvanie, le Pérou ou l'Inde sont des voies moins empruntées. Pour remédier à cette inculture, plusieurs chapitres viennent nous éduquer sur

ces routes exotiques. Les Regionalia Cthuliana nous dressent des portraits très complets d'une demi-douzaine des régions de la campagne. Chaque partie est conséquente et dresse un portrait exhaustif des lieux visités, tel un guide touristique très bien documenté. Certains, comme San Francisco, frisent la mention de supplément indépendant. L'ensemble constitue près de 400 pages, soit la moitié du volume de la campagne. Avec autant d'informations, le Gardien ne devrait pas être pris en défaut par ses joueurs. C'est parfois presque trop pour des aventures qui restent mineures dans la trame générale. Rassurez-vous, d'autres pistes sur le Mythe sont fournies, ils pourront être réutilisés sans modération pour d'autres aventures. Une mention spéciale peut être décernée à la visite guidée de l'angoissante cité perdue de G'Harne, qui aurait trouvé sa place dans le *Terra Cthuliana*. Pourtant, on peut s'étonner de l'absence de certaines destinations-phares de la campagne. Le Pérou et l'Égypte auraient largement mérité d'en faire partie, surtout pour la seconde où les joueurs se rendent plusieurs fois et qui conclut la campagne. Il faudra fouiner ailleurs.

La trame est prévue pour être jouée à la fin des années vingt. Il est proposé en préambule de la transposer à notre époque. Ce saut d'un siècle en avant n'est pas plus évoqué, il est pourtant une alternative intéressante. Le com-

Autre temporalité

Un autre axe temporel peut être envisagé. L'un des grands méchants étant d'origine teutonique, vous pourriez avancer d'une petite dizaine d'années dans le temps. *Achtung ! Cthulhu* semble totalement compatible avec la menace mondiale orchestrée par la campagne. Faites de la New World Inc. une entreprise ayant pactisé avec les nazis, créez des liens avec le Soleil Noir ou un autre groupuscule occulte du Troisième Reich ; le danger n'en sera que plus grand. Quant aux investigateurs, ils peuvent appartenir à la Section M ou à Majestic, d'autres peuvent être des civils embarqués malgré eux dans la tourmente.

L'adaptation de l'intrigue à la période d'avant-guerre sera plus facile qu'à notre siècle. Elle prendra une tournure sibylline de l'avenir proche et aura une approche tout aussi désespérée des événements.

Et l'écran modulaire expérimental, alors ?

L'ultime palier débloquait un écran modulaire expérimental. Des encoches vers les joueurs permettent d'incruster les visuels des protagonistes rencontrés. Côté Gardien, elles servent à insérer des fiches de règles en fonction des besoins et des avancées de la campagne. S'il n'était pas présent dans l'exemplaire qui nous a été fourni, il existe bel et bien. L'initiative est vraiment innovante. Le visuel, tout en nuances nacrées de gris, donne un rendu très réussi. Un remarquable objet pour une fin de souscription pharaonique.



plot mondial est, dès la première lecture, très moderne. Il ne demanderait pas un travail colossal pour s'y glisser. En dévoilant un peu plus l'intrigue (si des joueurs n'ont pas déjà compris qu'on ne lit pas un article sur une campagne qu'ils vont jouer, on ne peut plus rien pour eux), la Confrérie de la Bête se dissimule derrière un groupe financier international. L'actualiser en fera un adversaire tentaculaire, à l'instar de Spectre ou de la Winch Inc. De même, les comploteurs s'appuient sur des groupes terroristes politiques des années folles pour déstabiliser le monde. Nous ne manquons malheureusement pas aujourd'hui de remplaçants pour provoquer un désordre généralisé. De leur côté, les joueurs devront aussi s'adapter pour faire face à une menace mondiale contemporaine. Delta Green serait un allié trop puissant, risquant de contrarier trop tôt la conspiration avec ses moyens humains et matériels. La solution Janus est à peine suggérée.

Cette société d'investigateurs serait spécialisée dans le surnaturel et serait implantée dans les principales villes de la campagne. Rien de plus ne vous sera donné, il vous faudra vous retrousser les manches car l'idée est judicieuse et mérite qu'on s'y intéresse. Prenez Delta Green, avec la puissance des agences en moins, et vous aurez une base solide. L'idée d'une transposition actuelle vaut vraiment la peine d'y réfléchir et casserait un peu les codes habituels de *L'Appel de Cthulhu*.

Le Jour de la Bête méritait cette résurrection, surtout avec une telle remise à niveau. La réécriture a estompé les rayures d'origine et le relookage intégral lui donne ses lettres de noblesse. Alors qu'à l'origine elle faisait partie des petites campagnes dissimulées dans l'ombre des blockbusters de la gamme, elle peut maintenant trôner fièrement aux côtés des *Masques* et de *L'Orient Express*.

Olivier Halnais

J'aime :

- + La qualité de l'ensemble du matériel
- + La variété des ambiances et des cadres de jeu
- + Une campagne exigeante pour protagonistes chevronnés

J'aime moins :

- *Regionalia Cthuliana*, très riche mais incomplet
- Un dirigisme perceptible, héritage des 80's
- L'écran magnifique mais sans les règles côté Gardien



Fiche technique

Éditeur • Elder Craft

Matériel • 2 livres (18x26 cm)
à couverture rigide de 238
et 246 pages en couleur et
1 écran rigide à quatre pans
(même format)

Prix constaté • 45 € par livre,
25 € pour l'écran

LIVRE DE BASE (VF)

ORESTE

Les mondes alignés

2122. Alors que l'humanité a colonisé la Lune et Mars, ses colonies sont détruites par les Seths. Dans la foulée, l'Alliance, formée de quatre races extraterrestres, lui propose de se joindre à elle. Vingt ans plus tard, sur la station Oreste, les humains et leurs alliés tentent de percer le mystère des Seths...

Développé par Sébastien Moricard depuis de nombreuses années, *Oreste* a finalement fait l'objet d'un financement participatif sur *Ulule* fin 2018 en vue de sa publication par une maison d'édition créée pour l'occasion : *Elder Craft*. Jeu de science-fiction ambitieux, il a convaincu 360 rôlistes de se lancer dans cette aventure. Avec plus de 61 000 euros, ceux-ci ont permis l'impression des deux livres de base, mais aussi de l'écran, de deux packs de cartes de ressources, et d'un livre audio.

Beau matos

L'ambition de l'auteur était claire : produire de beaux ouvrages, abondamment illustrés, agréables à lire, présentant des règles claires et synthétiques et appuyées par du matériel de qualité. Force est de constater que l'objectif est atteint : les deux livres de base du jeu, *Les Mondes alignés* et *Star Child*, se présentent sous un format intermédiaire (18x26 cm) qui facilite la tenue en main durant la lecture, et ont un taux d'illustration plutôt bon au regard du référentiel français. Les illustrations sont inspirantes, en particulier la vue de la station Oreste du premier ouvrage, et forment une belle unité graphique. De plus, de nombreux pictogrammes et visuels ont été réalisés afin de faciliter la prise en main des règles.

À l'intérieur, on constate au premier coup d'œil que l'auteur a fait le maximum pour être clair et présenter au lecteur des informations synthétiques, faciles à retrouver par la suite. Toujours pour faciliter la lecture des MJ et des joueurs, les règles ont été scindées en deux ouvrages : l'un, consacré à l'univers, plutôt littéraire, et l'autre, présentant les règles, plutôt technique et chirurgical.

Cependant, si les objectifs de l'auteur sont atteints, les ouvrages ne sont pas exempts de défauts. Chaque ouvrage contient le même premier chapitre de 60 pages (soit un quart de leurs textes respectifs), qui présente l'univers du jeu. C'est un choix affirmé de l'auteur au motif que le premier tome est pour les MJ et l'autre pour tous. Pour autant, *Les Mondes alignés* contient des textes sur chaque race extraterrestre qui sont également accessibles aux joueurs, et seules deux parties, clairement mentionnées par un avertissement, sont réservées au MJ. Au bout du compte, un seul livre aurait peut-être suffi ; c'est d'ailleurs le format retenu pour l'édition collector !

Par ailleurs, l'objectif de synthèse que l'auteur s'était fixé va à l'encontre de son objectif littéraire pour le premier tome : si ce dernier est facile à lire, il est assez « froid », ne pose pas l'ambiance

de l'univers, et ne permet pas franchement de se projeter dans la station Oreste.

Humains et extra-terrestres

Cet univers, parlons-en. En quelques pages, *Oreste* nous dresse le portrait de l'humanité du XXI^e siècle, une humanité qui a beaucoup évolué, notamment grâce à (ou à cause de) l'inducteur de sommeil, qui permet aux humains de dormir moins et d'être plus productifs. Le développement du capitalisme a permis aux corporations d'être plus puissantes que les États, et le fossé entre les pauvres et les riches s'est encore agrandi. Au XXI^e siècle, les humains sont divisés entre les habitants des mégapoles, qui constituent l'élite de la population terrestre, et ceux des lands, des étendues hostiles, polluées, dévastées par les UV et où règne l'insécurité. Les énergies fossiles ont été épuisées et remplacées par les biodiessels produits à base d'algues.

Cette société humaine et son fonctionnement sont rapidement décrits avec des focus sur la culture, la sociologie, la démographie, la politique et la technologie. Les avancées dans ce dernier domaine ont amené la colonisation spatiale, avec une base sur la Lune et le lancement de la terraformation sur Mars. Puis arrive le Premier contact : les humains sont contactés par un vaisseau extraterrestre, qui est brusquement détruit, ainsi que les colonies humaines, par un autre vaisseau apparu brutalement. Pourtant, les extraterrestres tentent un nouveau contact et expliquent qu'ils ont tous été victimes des Seths, une race agressive dont personne ne sait rien. Dans les mois qui suivent, les dirigeants terriens acceptent la main qui leur est tendue et l'humanité entre dans l'Alliance constituée jusque-là de quatre races : les

Solariens, les Elfhayms, les Fallens et les Khrones.

Le jeu propose de jouer 20 ans plus tard : les humains ont rejoint les quatre races sur la station Oreste, capitale intergalactique de l'Alliance, et ont bénéficié de leur technologie. Le déplacement spatial se réalise grâce à plusieurs types de propulsion, le nec plus ultra étant le générateur de champ tachyonique, qui permet d'explorer la galaxie, tandis que les relais HSP permettent de voyager d'un monde à l'autre grâce à des trous de ver contrôlés.

Un univers synthétique

Oreste : Les Mondes alignés décrit rapidement la station d'Oreste, ses différents secteurs, son organisation sociale et politique et ses factions principales. Tout cela est très synthétique, trop peut-être. Chaque secteur de la station bénéficie d'une double page essentiellement occupée par une grande illustration, et les textes sont un peu trop sommaires pour pouvoir être exploités directement.

L'ouvrage se poursuit par une quarantaine de pages décrivant les quatre races extraterrestres et leur histoire. L'enchaînement entre chacune se fait de façon logique, au fil de leurs rencontres chronologiques successives. La lecture est efficace et les informations se retrouvent très facilement par la suite. Au fil de la première lecture, on ne manque pas de se poser quelques questions, dont certaines trouveront leur réponse dans l'avant dernier chapitre de l'ouvrage, celui sur les Seths. Clairement balisé « *MJ Only* », il révèle les secrets de l'univers d'*Oreste* et montre à quel point l'univers du jeu est cohérent.

Domage que l'auteur ait fait le choix d'utiliser de nombreux noms terrestres (souvent anglais) pour les lieux, vaisseaux, entreprises ou factions →

Livre audio

Pour pousser l'expérience de jeu à son paroxysme, Sébastien Moricard a pensé à utiliser un outil innovant dans le milieu du JdR, le livre audio. Ce dernier contient l'intégralité du background contenu dans les ouvrages (histoire de l'humanité, le Premier contact, Oreste, les races ET...), y compris la partie des secrets de l'univers. Proposé en CD MP3, l'audio livre vous permet de prendre connaissance de l'univers ou de le réviser agréablement dans les transports en commun, en voiture ou au fond de votre lit. Et si vous êtes joueur, un *disclaimer* vous prévient lorsque vous arrivez à la partie que vous ne devriez pas écouter ! La réalisation est excellente, et les premières pages contiennent des effets sonores qui mettent même dans l'ambiance.

Oreste, les mondes alignés
– CD MP3 – Prix conseillé : 30 €



Deuxième avis

Le joli livre collector réuni les deux ouvrages de base, en éliminant les textes communs et avec pagination continue. Le résultat est plus pratique et gomme une partie des défauts d'organisation de la version standard.

En revanche, le grand format accentue le manque de densité de la maquette et donne une impression de vide plus que de richesse. Ainsi, côté contexte, le pitch (l'humanité intègre une organisation galactique déjà établie dont elle risque de briser l'équilibre) est alléchant mais à un goût de trop peu.

Les règles sont intelligemment inspirées des jeux vidéo et très accessibles. Quelques incohérences les empêchent hélas de briller.

Pourquoi par exemple orienter l'expérience autant sur le combat quand 3 des 5 classes proposées sont non combattantes ?

Oreste propose une base réellement solide mais aurait simplement mérité un meilleur travail de finition.

Slawick Charlier

extraterrestres (Sovereign, 13 Steps, Vanguard, Imperium, Archive, Muse, Oceansize, Northstar...), alors qu'il a par ailleurs utilisé des termes spécifiques à ces civilisations. Il a également créé des caractères spécifiques pour les alphabets et systèmes numériques des différentes races, même si invariablement, chaque alphabet a 26 lettres et chaque système numérique 10 chiffres... Quand on sait que sur Terre, d'un pays ou d'une civilisation à l'autre, ces notions divergent encore aujourd'hui, c'est étonnant. Il faut probablement y voir, une fois encore, la volonté de faire un jeu simple à prendre en main. Mais ces éléments ne contribuent pas à créer une ambiance « forte ».

Dernier petit regret : même si c'est voulu par l'auteur et expliqué dans le chapitre sur les secrets du jeu, le point sur la reproduction des races ne manquera pas de faire tiquer les plus scientifiques des lecteurs. En effet, les ET sont globalement limités à un enfant par couple. Autrement dit, leurs populations ne se renouvellent pas et devraient mécaniquement disparaître assez rapidement : en 10 générations, avec un tel taux de reproduction, une population passe de 1 milliards d'habitants à environ 2 millions. Et cela sans compter les éventuels problèmes de santé, les accidents, les meurtres et les guerres. Si *Oreste* règle le problème de la santé, les crimes et les guerres ne sont pas rares...

Moteur

Bon, mais ça marche comment, tout ça ? Les règles, simples et courtes, sont présentées dans le volume 2, *Star Child*. La création de personnages ne prend que quelques minutes : trois caractéristiques (entre lesquelles on répartit les valeurs 1, 2 et 3) et de 6 à 8 compétences (avec une valeur de 1, voire 2 pour une ou deux d'entre elles), qui peuvent être déterminées facilement en se

basant sur l'une des cinq professions proposées (agent de terrain, ingénieur, légende, pilote et scientifique). Chaque compétence est rattachée à deux caractéristiques ; lors d'un test pour réaliser une action, on lance autant de dés que la somme des deux caractéristiques en question, et on ajoute à chaque dé la valeur de la compétence. Sauf pour les compétences de combat, mais j'y reviens plus loin. Restent deux valeurs : la résilience (points de vie) et le sens du combat (qui permet de réaliser certains effets en combat), fixés arbitrairement au début à respectivement 2 et 1.

Le jet de dé se fait selon un système double : *scan system* pour toutes les actions sauf le combat, qui lui fait appel au *fight system*. Dans le premier cas, pour déterminer la réussite du jet évoqué ci-dessus, le MJ détermine deux « difficultés ». Tout d'abord, une valeur (de 0 à 10) à dépasser avec chaque d10 lancé par le joueur, ce que l'auteur appelle le SWOT et qui représente à la fois la capacité d'un PJ à faire face à une situation (de 0 à 5) et la difficulté éventuellement due à l'environnement (de 0 à 5). Ensuite, la difficulté pure de l'action effectuée, nommée « *Objective difficulty* » par l'auteur, qui est le nombre de réussites à obtenir sur le jet de dé. Par exemple, un SWOT de 5 et une OD de 2 signifient qu'avec un total de caractéristiques de 3 et une compétence à 1, le joueur devra lancer 3d10 et obtenir au moins 4 (4+1=5) sur deux d'entre eux pour réussir.

Ce système est en fait très simple et fluide, et on pourra simplement regretter que l'auteur ait compliqué sans explication par l'utilisation de termes issus de la méthodologie de projet (matrice SWOT - Strength/Weaknesses/Opportunities/Threats), qui peuvent faire peur à la première lecture !

Le *fight system* est légèrement différent : le nombre de dés à lancer ne dépend pas des caractéristiques du

Cartes ressources

Oreste peut être joué de façon traditionnelle avec une feuille de personnage, mais il a vraiment été conçu pour une expérience plus visuelle, avec des cartes « ressources » résumant les pouvoirs de classe de combat, l'équipement des PJ, les drogues de combat... Au total, 300 cartes ont été réparties en deux packs, *Pouvoirs de classe* (100 cartes de pouvoirs de classe et de matériel) et *Imperium stuff* (200 cartes décrivant toutes les ressources matérielles à disposition des personnages et les options pour les personnaliser). Chaque pack n'est pas donné, mais les cartes étant uniques, il peut être utile d'avoir plusieurs packs à disposition pour pouvoir fournir l'ensemble du groupe de joueurs.

Oreste – Pouvoirs de classe - Prix conseillé : 30 €

Oreste – Imperium stuff - Prix conseillé : 45 €

personnage mais de la cadence de son arme (même si c'est une épée !). Là encore, on ajoute une éventuelle valeur de compétence, la valeur à dépasser étant la visée de l'arme, et aucune défense n'est prise en compte. Chaque réussite inflige les dégâts fixes de l'arme, qui vont être réduits par un bouclier déflecteur et/ou une armure.

L'écran du jeu, blindé comme il faut et doté d'un chouette visuel, récapitule les deux systèmes et intègre judicieusement toutes les tables et infos nécessaires à leur mise en œuvre.

Video game

Si les règles tiennent en quelques pages, l'arsenal (des dizaines d'armes, boucliers, armures et drogues de combat), qui est présenté de manière très synthétique, avec des tableaux récapitulatifs et surtout, une illustration par objet, occupe une grosse partie du livre. Arrivé à ce stade, l'impression est que le jeu est très fortement orienté action/combat. Impression renforcée par le chapitre sur les classes de combat. En effet, avec l'expérience, les PJ vont se voir proposer de travailler pour les Valmers, qui constituent l'autorité galactique suprême. À ce titre, ils peuvent rentrer dans l'un des quatre ordres appliquant les techniques de combat des races ET.

Techniquement, cela se traduit par des classes de combat qui, avec chaque niveau, permettent d'augmen-

ter les compétences de combat et surtout d'obtenir des pouvoirs de classes supplémentaires, utilisables via la caractéristique Sens du combat. Dès lors, les combats prennent une tournure très tactique.

Ainsi, deux systèmes de progression des PJ se superposent : l'expérience classique, avec 10 niveaux qui permettent de gagner quelques points de compétence, de résilience et du sens du combat ; et celle au sein des Valmers. *Star Child* n'explique pas comment gérer ces deux systèmes, mais on comprend tout en relisant le premier tome, qui explique aussi la distribution de « loots », terme qui parlera probablement aux habitués des jeux vidéo, et qui montre l'influence de ce média sur la conception d'*Oreste*, dont le *game design* tient beaucoup, finalement.

Malgré quelques maladresses de structuration et de *world building*, *Oreste* est un jeu de SF très sympathique et facile à prendre en main, dans lequel les PJ vont subir les intrigues de différentes factions tout en essayant de comprendre qui sont les Seths et leurs objectifs. Pour entrer en matière, *Oreste* fournit un long scénario (plus de 70 pages), pédagogique et didactique, qui permet au MJ et aux joueurs de rentrer aisément dans cet univers.

Marc Sautriot



J'aime :

- + Une écriture claire et synthétique
- + Un système simple et efficace
- + Des ouvrages de qualité, abondamment illustrés

J'aime moins :

- Un univers trop peu développé
- Une structure à améliorer
- La répétition du background dans chaque ouvrage



Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum

Matériel • Livre à couverture rigide de 125 pages couleurs

Prix constaté • 30 €

STAR TREK ADVENTURES | SUPPLÉMENT (VF)

LE QUADRANT BÊTA

Mission de 5 ans

Espace, frontière de l'infini [blablabla] et au mépris du danger avancer vers l'inconnu... Vous savez tout ça. Entrons dans le détail.

En son temps, *Last Unicorn Games* (LUG) avait partiellement réglé la difficulté de compréhension de l'univers Star Trek en produisant une gamme par « époque » (en gros en suivant les séries). Sans être parfaite, la méthode avait l'avantage de relativement facilement délimiter le cadre de jeu à un instant T en intégrant de fait la technologie, les relations et les enjeux entre les protagonistes dans un espace géographique forcément restreint. *Modiphius* a choisi une approche beaucoup plus globale avec *Star Trek Adventures*, en se basant sur l'étude successive des 4 « quadrants » géographiques de la Galaxie en 2371 (soit au moment des événements de la série *Voyager*). L'idée est ici d'expliquer que la situation galactique est « comme ça » au moment de l'appareillage du vaisseau des joueurs sans trop s'encombrer du poids écrasant de la franchise. D'aucuns y trouveront certainement leur bonheur mais force est de constater que l'on y perd à mon sens beaucoup, l'ambiance générale et les enjeux étant bien différents entre la *Série Originale*, *Next Génération* et *Deep Space Nine* pour ne citer que les séries les plus populaires.

Une découpe claire et sans surprise

Quoi qu'il en soit, ce premier volume s'intéresse donc au Quadrant Bêta. Le plus connu, puisque c'est le terrain de jeu des capitaines Kirk et Picard dans les séries

Originale et *Next Génération*. Le livre est découpé en 4 chapitres plutôt logiques :

- Les « blocs » en présence (la Fédération, l'Empire Klingon, l'Empire Romulien et le Syndicat D'Orion) : à chaque fois, nous avons droit à des considérations générales plutôt intéressantes et bienvenues. Ainsi on apprend pas mal de choses utiles, concernant par exemple la structure politique de la fédération ou son fonctionnement hors Starfleet. C'est aussi dans ces pages que l'évolution historique des « factions » est abordée, gommant ainsi quelque peu la réserve précédemment évoquée. Viennent ensuite des « focus planétaires » sur les lieux d'origine des espèces jouées les plus populaires : la Terre (qui au passage se trouve techniquement dans le Quadrant Alpha), Andoria, Bizar, Vulcain, Qo'nos, Romulus, etc. Si l'ensemble reste pertinent, n'espérez cependant pas y trouver la petite planète reculée directement utilisable pour l'aventure de samedi prochain.
- Les espèces. On y trouve une palanquée de nouvelles espèces jouables. Si les Benzites, les Boliens ou les Xindi sont des incontournables, d'autres le sont beaucoup moins et ne sont visiblement présents que pour démontrer la diversité de la vie cosmique. Cependant, ne gâchons pas notre plaisir.
- Les vaisseaux. Dans *Star Trek*, les vaisseaux spatiaux, c'est impor-

Le kit du meneur de jeu

Bel écran !

Un atypique écran en trois volets 30 x 90 cm plus qu'épais. Six fiches de références plastifiées avec un résumé des informations techniques relatives aux postes de la passerelle et des « *anti-sèches* » techniques pour les joueurs. Un grand poster A2 présentant une grande carte des quadrants Alpha et Beta. De prime abord, carton plein avec un produit en tout point identique à la version d'origine, et cela pour un prix certes élevé mais finalement justifié par la qualité. Le tout pour 35 euros.

Cela dit, tout n'est pas pour autant parfait en jeu. L'écran impressionne même si l'on peut tiquer sur une illustration pas nécessairement en adéquation avec les thèmes centraux du jeu. Reste qu'il n'est pas franchement pratique à transporter. Plus important, et bien qu'appréciant la richesse des informations incluses, le blanc sur fond noir n'en favorise pas particulièrement la lecture. Les fiches plastifiées sont bien faites et seront indéniablement très utiles. Le poster est objectivement un peu gadget, le livre des règles proposant déjà la même cartographie et on ne traverse pas un quadrant toutes les 5 minutes.

Au final, si vous êtes amateur de beaux objets et si vous jouez à domicile, voilà un futur collector à posséder.



tant. Pour l'Équipage, c'est même un véritable personnage commun fondamental. Les amateurs trouveront donc ici de quoi assouvir leur passion avec une vingtaine de jouets militaires ou civils. Si certains sont vraiment nouveaux (Gorns et Orions), d'autres ne sont que des mises à jour de modèles déjà présentés.

- Le dernier chapitre, 100 % MJ, est assurément le plus inspirant. On y trouve d'intéressantes considérations sur la Zone Neutre Romulienne, la Frontière Klingonne et surtout sur le Carré de Bruyère (« amis » d'Orion inclus) et l'Étendue Shackleton (ou se déroule les très bons scénarios gratuits de la Campagne Vivante de *Modiphius*). Avec ces 24 pages (trop court !), on entre enfin dans le vraiment utile avec de bons PNJ, quelques accroches de rencontres et la description rapide de la base stellaire 364.

Alors pour qui ?

Disons le de suite, si vous êtes un habitué de Star Trek, ce supplément

ne vous apportera pas grand-chose en dehors d'un support officiel purement technique. En termes de *background*, il n'y a rien ici de bien nouveau que vous ne sauriez trouver par ailleurs sur le Net ou dans les gammes FASA, LUG ou *Decipher*. Le réellement utile en termes d'inspirations ludiques est quasi exclusivement cantonné dans le bien trop court dernier chapitre, à l'exception cependant de quelques pépites noyées dans le torrent d'informations génériques des 100 autres pages (vous saviez que les Andoriens et les Klingons s'affrontent régulièrement pour la Coupe Galactique de Hockey dans une ambiance digne de la guerre froide USA/URSS ?).

En revanche, si le *background* du LdB vous paraissait peu compréhensible et à destination d'un public d'initiés, ce supplément permet assurément de « *corriger le tir* » de façon claire et efficace. En définitive, sans pour autant être vital, ce supplément est une bonne synthèse du Quadrant Bêta et se lit agréablement.

Philippe Rat

J'aime :

- + Voir se développer une gamme Star Trek en français
- + Enfin des infos sur l'étendue Shackleton et la base 364.

J'aime moins :

- Beaucoup de blablas facilement accessibles sur le Net
- Le dernier chapitre, trop court et pourtant le plus utile





Fiche technique

Éditeur • Titam

Matériel • Boîte bien pleine avec du matos couleur dedans.

Prix constaté • 59,90 €

WASTELAND | SUPPLÉMENT (VF)

LES LOUPS DU NORD

Au secours, ils arrivent !!!

Il est de ces suppléments que l'on espère, que l'on guette et qui ne viennent pas. Les raisons sont multiples... Mais contre vents et marées, voici le nouveau supplément pour Wasteland, débarqué avant l'été. Voici les envahisseurs venus du Nord ! Écran, background, créa de perso et petite campagne, le programme donne envie de hurler à la lune.

On attend souvent quand on aime une gamme de JdR. Notamment en France. Souvent parce qu'un éditeur met la clef sous la porte ou décroète qu'un jeu n'est pas assez rentable. Quelque fois parce qu'un élément-clef du projet quitte le navire pour une raison X ou Y. Et puis aussi, parfois, hélas, parce que la vie s'arrête. Vraiment. Brusquement. Injustement. L'éditrice Isabelle Périer et l'illustrateur Goulven Quentel nous ont quittés pour toujours.

Show must go on !

Pas facile pour l'éditeur et les copains de continuer. Et pourtant, *Les Loups du Nord*, le supplément traitant des redoutés et mystérieux envahisseurs nordiques de *Wasteland* est bel et bien disponible à la vente ! Respect *Titam* ! Et mazette, quelle publication ! Une boîte, à l'ancienne, très classe, bien remplie. Et sans souscription, qui plus est ! Un supplément ? Mieux ! Un quasi *spin-off*, démontrant s'il en était encore besoin que *Wasteland* est un vrai bon jeu qui n'a pas fini de dévoiler tout son potentiel en dépit des 4 volumes de sa campagne des *Chemin des Cendres*.

Écran utile ?

À l'ouverture de la boîte, on découvre donc un nouvel écran du jeu en 3 volets

format italien accompagné d'un Livret du Meneur de Jeu et d'une grande carte du Malroyaume. Malgré la très belle illustration de l'écran, il y a peu à dire sur ces 3 éléments. Quelques ajustements mineurs de-ci de-là mais rien de transcendant. Les vieux ronchons considéreront dès lors que l'ancien matériel déjà possédé fait très bien l'affaire et que ces nouveaux éléments augmentent le prix final, déjà qu'il y a la boîte à payer... Cela dit, rééditer un écran tend à démontrer qu'il y existait aussi une certaine demande. Compte tenu des coûts de production et de diffusion, pas sûr que sa vente « à part » aurait été rentable pour *Titam*. Et puis la revente reste toujours possible...

Dévoreurs d'enfants ?

Cela dit, il est écrit « *Les Loups du Nord* » sur la boîte, pas « *Écran* ». Alors passons aux choses « sérieuses » et jetons un œil attentif aux trois livrets couverture souple tout en couleur qu'elle contient.

Livret I : les Haisrandhers

Quand on parle de longueur de pages de « *brutes sanguinaires* » et autres « *loups-garous dévoreurs d'enfants* », c'est qu'il y a forcément baleine sous



le gravier. Bingo ! D'accord les gonzes ne sont pas franchement des anges de miséricorde et il faudra beaucoup, beaucoup d'efforts, de volonté et de temps avant d'instaurer la fête des voisins. Tout y passe en 52 pages : jargon, histoire, motivations poussant à l'invasion, religion (dieux et clergé), vie quotidienne (bien trop peu à mon goût) et art du combat. Au final, un livret plus qu'intéressant donnant clairement et sans blabla inutiles toutes les clés pour gérer ce qui apparaît finalement comme une nouvelle civilisation et non pas un vulgaire ramassis de croquemitaines.

Livret II : Moi, Loup du Nord

Comme dit plus haut, nous sommes face à un *spin-off* permettant de jouer des personnages Haïsrandhers. Presque. Car si les 26 pages du livret expliquent parfaitement et très clairement comment créer de tels PJ, il faut tout de même le livre de base pour assurer une création complète. On ne peut dès lors s'empêcher de regretter l'absence de la partie technique du kit d'initiation. Certes, le tout aurait été encore fort incomplet mais il y avait là une intéressante opportunité pour assumer plus pleinement l'aspect *spin-off*. D'autant que 6 superbes ex-libris couleur proposent des PJ/PNJ. Les illus-

trations pleine page sont superbes et les historiques plutôt fouillés.

Livret III : Le Fugitif

En 64 pages, nous avons droit à une petite campagne de 8 scénarios. Comme toujours, ne comptez pas sur moi pour en dévoiler plus si ce n'est qu'elle est adaptable à toutes les factions du jeu. Une rapide lecture démontre qu'il y a largement de quoi faire en l'état. Mieux, une foultitude d'idées, d'ajouts et de modifications viennent à l'esprit. Un gage d'intérêt certain pour ceux qui, comme moi, ne conçoivent pas une campagne sans s'approprier et personnaliser les choses.

Verdict

Certes le produit peut paraître cher, l'éditeur ayant choisi le format boîte en intégrant qui plus est un écran pouvant faire doublon. Un simple livre aurait tout aussi bien fait le job. Cela dit, nous avons là un supplément très solide en termes de contenu, élargissant vraiment le champ des possibles au-delà du *Chemin des Cendres*. Et entre nous, à matériel et qualité égale, combien auriez-vous été prêt à mettre dans le cadre d'une souscription ?

Philippe Rat

J'aime :

- ✚ Le fait que le supplément soit sorti
- ✚ Le côté boîte, carrément classe et *so old school*
- ✚ Avoir plus ou moins deviné pour les Haïsrandhers

J'aime moins :

- Le choix éditorial de l'intégration de l'écran
- Devoir attendre 2020 pour le prochain supplément *Wasteland*



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre en couleur
 à couverture dure de
 160 pages.

Prix constaté • 40 €

DD5 (VF), SUPPLÉMENT DE CONTEXTE

LE GUIDE DES AVENTURIERS DE LA CÔTE DES ÉPÉES

Un petit bout de terre gorgée de
 promesses

D&D, ce sont des livres de règles et de campagnes dans des environnements connus, mais qui passent souvent au second plan.

Pourtant, le fond est aussi important que le forme. Débarquez donc sur la Côte des Épées, vous serez comblés.

Depuis sa naissance, *Dungeons & Dragons* nous a gâté, parfois à l'excès, de dizaines d'ouvrages avec beaucoup de tableaux et toujours plus de règles. Pour vivre des aventures, il fallait aussi proposer des univers de jeu. Dès les premières publications, de multiples mondes ont été imaginés. Beaucoup n'ont pas survécu au passage des éditions, si ce n'est dans nos mémoires. Le plus discret d'entre eux au départ a réussi à s'y faufiler à chaque fois. Les Royaumes Oubliés sont toujours là, malgré leur nom. Il vit et évolue au fil des saisons du vénérable. Il nous revient enfin, tout en couleurs, pour la cinquième mouture.

Un sacré Tour de Faerûn

La Côte des Épées est une large bande de terre coincée entre une mer du même nom et de hautes montagnes. Elle n'est qu'une partie des Royaumes Oubliés, eux-mêmes un continent parmi ceux, souvent inconnus, du monde de Toril. À peine plus grand que notre hexagone, il s'en trouve pourtant des curiosités. L'atlas présenté dans cet ouvrage est vaste et

diversifié. Cette région est principalement gouvernée par l'Alliance des Seigneurs, qui règnent sur des cités indépendantes. Certaines sont modestes mais disposent d'arguments qui en font de grandes puissances, aux côtés des célèbres Waterdeep et Neverwinter. Les bastions nains, royaumes insulaires et indépendants, ont aussi de l'influence ; même le sombre Underdark est exploré, au grand désarroi de ses sinistres habitants. Le lecteur sillonne des dizaines de villes, forteresses, contrées... sous la plume de quatre aventuriers qui racontent leurs péripéties. La lecture est fluide et captivante, donnant des idées d'aventures à chaque lieu visité.

Toril est plus rapidement décrit. Il est intéressant d'y découvrir l'histoire passée de cet univers vieux comme son jeu. Les drames et gloires des éditions passées sont comme autant d'antiquités à cette cinquième édition, apportant de la profondeur aux Royaumes Oubliés. La guerre des Avatars ou la Magepeste ont laissé des stigmates dans la période actuelle. Les frontières de Faerûn sont sans cesse repoussées, jusqu'au lointain Thay ou aux terres inconnues de l'ouest.

Pour ceux qui font ou vont faire jouer les nombreuses campagnes déjà éditées, ils

trouveront dans ce compendium de quoi faire vivre l'environnement des aventures. La majorité des publications sont situées le long de la Côte des Épées, y compris la boîte d'initiation. Le contexte était cependant parfois un peu survolé. Vous deviendrez vite incollable sur les *Forgotten Realms*. C'est troublant de constater que certains noms ont été traduits, comme la Porte de Baldur, alors que d'autres restent en anglais, tel Waterdeep. Les puristes crieront à l'hérésie, quel que soit le camp choisi. Peu importe cependant, il y a tellement à lire que cela relève de l'anecdote.

Un traité théologique

Les dieux ont toujours fait partie intégrante des Royaumes Oubliés. L'emblématique Temps des Troubles, qui coïncida avec la seconde édition, est un exemple de l'importance des divinités dans ce monde. Créés par Ao, dont le nom même est devenu tabou, ils ont plus ou moins d'influence, sans pour autant être hiérarchisés. On fait appel à leurs grâces en fonction de ses besoins. On les respecte tous, craignant les plus ténébreux ; il y en a pour tous les goûts. Chacun est présenté, avec ses domaines divins, son alignement, ses croyances et ses influences. Ce chapitre vaut largement les anciens suppléments qui leurs étaient jadis dédiés.

Le même traitement n'a malheureusement pas été accordé pour les dieux des non-humains. Ils sont trop vite expédiés, relégués à quelques tableaux et à de brèves descriptions lors de la présentation des races qui les vénèrent. La frustration est d'autant plus saisissante que leurs panthéons semblent plus organisés. Que voulez-vous, les humains ont fait main basse sur Faerûn.

Une vraie envie d'y vivre

Le livre est en priorité réservé au maître du donjon, de nombreuses informa-

tions y intéresseront pourtant aussi les joueurs. Les races jouables sont présentées sous l'angle des Royaumes Oubliés. La personnalisation est renforcée par des textes bien écrits, qui parviennent à donner une saveur particulière aux présentations plus généralistes du *Player's Handbook*. Elles s'y réfèrent, évitant ainsi d'ajouter trop de règles supplémentaires qui remplaceraient les textes officiels. Un elfe reste un elfe, mais il devient lunaire ou solaire grâce à la magie des mots. Au pire, quelques amendements corrigent le tir, mais rien de plus.

Les classes de personnages et les options de personnalisations suivent la même stratégie. Quelques archétypes sont ajoutés, c'est surtout la riche histoire de Faerûn qui offre de la diversité. Il permet aux joueurs d'entrer dans les organisations les plus prestigieuses, tel l'ordre du Gantelet ou la compagnie des Ménestrels. Le passé des personnages s'imbrique plus profondément dans les contrées présentées dans ce livre grâce aux nombreuses variations apportées aux historiques existants. Avec juste un nouvel arrivant, le Grand voyageur, l'ajout de nouvelles règles reste limité.

Pour ceux qui continuent à jouer dans leurs anciens mondes favoris, une petite annexe bien pensée donne des pistes pour faire de même pour Dragonlance, Greyhawk et Ebberon. Si l'univers *dark fantasy* de Keith Baker va renaître de ses cendres, au moins en VO, cela sonne peut-être le glas des autres. La sélection naturelle est parfois cruelle.

Si peu de règles additionnelles est une bonne initiative. Vous tenez là un très bon ouvrage encyclopédique, qui synthétise largement tout ce dont vous avez besoin pour installer un monde complet, tout en vous laissant assez de place pour vos propres interprétations. Laissez place aux Grands voyageurs, ils vont en user, des semelles, à arpenter l'impressionnante Côte des Épées.

Olivier Halnais

J'aime :

- + Beaucoup de contexte, peu de règles
- + Une vraie personnalisation des PJ pour Faerûn
- + Les illustrations, dont celle de la couverture qui ferait un bel écran

J'aime moins :

- Les panthéons non humains survolés
- Certains noms traduits (Porte de Baldur), d'autres pas (Neverwinter)
- Elminster, le plus grand mage des Royaumes Oubliés, n'est pas cité... Blasphème !





JEU DE RÔLE (VF)

LIVRE DES MONSTRES

Devine qui on vient lacter ce soir ?

Ce nouveau bestiaire est la traduction du *Tome of Beasts* de Kobold Press, intégré par Black Book à la gamme Héros & Dragons.

Fiche technique

Éditeur • BBE (Kobold Presse en VO)

Matériel • Livre en couleurs de 432 pages à couverture rigide.

Prix constaté • 60 €

J'aime :

- + Les seigneurs fées
- + De nouveaux monstres de niveau intermédiaire
- + Une page = une créature (la plupart du temps)

J'aime moins :

- Certaines créatures de haut ID redondantes

La multiplication des bestiaires est un aspect indissociable de bien des éditions du plus ancien et du plus connu des jeux de rôle. *Kobold Press* s'est construit une belle réputation dans ce domaine et le *Tome of Beasts* était sans doute le catalogue supplémentaire de créatures le plus plébiscité outre-Atlantique.

Win-win

Carré, original et compensant certains « manques » du bestiaire de donj', il est aujourd'hui traduit par *Black Book*, qui choisit donc d'en faire un supplément à la gamme *Héros & Dragons*. Ce faisant, l'éditeur donne plus de visibilité à cette traduction, mais compense aussi une des faiblesses admises de sa gamme, un *Créatures & Opposition* manquant d'illustrations et de créatures originales. Il faut savoir toutefois que si la couverture utilise le *design* de *H&D*, la maquette intérieure est bien celle de *Kobold Press*, ce qui pourrait désorienter certains lecteurs au premier abord. Ce léger écueil mis de côté, les MJ qui apprécient cet exercice pourront se plonger dans ce catalogue qui offre un panel très large de créatures à jeter sous les coups de leurs PJ.

Pour tous les goûts

Et force est d'admettre que les gens de *Kobold Press* ont bien fait les

choses. Ils fournissent en effet des créatures en nombre (plus de 400) mais aussi en variété, tout en visant spécifiquement certaines catégories un peu « délaissées » par le bestiaire principal. Votre réservoir de fées, de créatures artificielles ou de plantes se verra donc considérablement renforcé et c'est tant mieux. Votre stock de dragons et de démons aussi, même si c'était bien moins nécessaire. Vous trouverez aussi quelques créatures issues de mythes bien connus, tels les domovoi ou les mi-go. Sans oublier, comme souvent dans ce genre d'exercice, certaines créatures étonnantes (le mélange entre requin et ours blanc, il fallait l'oser).

On notera que de nombreux encarts rappellent l'utilisation de ces monstres dans l'univers de *Midgard*, développé par *Kobold Press*. En espérant que cet univers soit lui aussi un jour traduit par *BBE*, afin de boucler la boucle. Globalement, ce bestiaire est un très bon investissement pour les MJ qui aiment varier les plaisirs et accroître leur arsenal. D'autant plus que pour une large majorité des créatures, le côté pratique n'a pas été oublié : la plupart des profils se trouve en effet sur une seule page.

Thomas Robert

LE RÉCENT DE JADE

Vikings versus Ninjas

Les « Adventure Paths » Pathfinder sont le ciment de la gamme, surtout en anglais. Plus lents à sortir en VF, voilà que débarque l'une des dernières campagnes de la 1^{ère} édition. Alors ?



Pointesable est un lieu historiquement important pour la gamme Pathfinder. C'est là qu'a débuté, en Varisie, la toute première campagne Pathfinder : *L'Éveil du Seigneur des Runes*. Et la gamme y revient régulièrement. La *Malédiction du trône écarlate* nous amenait au sud-est de la Varisie, le *Retour des Ténèbres* plus au nord... puis d'autres campagnes, non-traduites, y sont revenues... Nous allons parler de la campagne, et l'article contiendra quelques spoilers alors... joueur, passe ton chemin (ou contente-toi de la conclusion).

Un héritage inattendu

Le Régent de Jade s'adresse à tous, mais il parlera encore plus à ceux qui ont déjà vécu *L'Éveil du Seigneur des Runes*. En effet, l'aventure commence à Pointesable et tout tourne autour d'un personnage secondaire mais emblématique de la première campagne : Ameiko Kaijutsu, tenancière du Dragon Rouillé, l'auberge du village. Après une aventure apparemment anodine impliquant (encore) des gobelins, Ameiko découvre qu'elle est en fait l'héritière du trône d'une lointaine contrée. Elle propose donc aux aventuriers de l'y escorter. Mais pour ce faire, il faudra aller très au nord, passer les dangers des étendues glacées du pôle, et se rendre littéralement de l'autre côté du monde, dans la lointaine Tian-Xia, une contrée aux accents sino-japonais.

Patchwork d'ambiances

Le Régent de Jade est certainement l'une des campagnes Pathfinder pos-

sédant la plus petite unité de lieu et d'ambiance. Les personnages vont être amenés à voyager, à gérer une caravane (grâce à un système dédié, un peu lourd mais assez bien fait pour qui apprécie d'en faire un jeu dans le jeu), et à traverser des contrées aux ambiances variées. Mais l'intrigue étant bien posée du début à la fin, les épisodes ne semblent jamais détachés les uns des autres. Cela donne certains moments presque surréalistes, comme une attaque de ninjas en pleine contrée d'inspiration viking. Mais au final, chaque scénario pose bien son ambiance et donne les clés pour en faire quelque chose de mémorable. Et si la table veut prendre son temps, il y a de quoi développer parfois une mini-campagne autour de certains lieux.

On regrettera quand même les chapitres se passant en Tian-Xia, un peu plus faibles ou demandant plus d'adaptations pour rendre la campagne réellement mémorable. Mais les décors posés sont tels qu'il n'en faudra pas tant que ça afin de s'approprier le tout et d'émerveiller les joueurs.

Jouera, jouera pas ?

Le Régent de Jade n'est pas la meilleure des campagnes Pathfinder. Sur certains aspects, elle demande pas mal de travail. De plus, son côté décousu, un peu patchwork, pourrait vite perdre les joueurs... ou au contraire les stimuler. Mais tous ceux qui ont joué la première campagne, *L'Éveil du Seigneur des Runes*, apprécieront le clin d'œil, ainsi que le fait de retrouver Ameiko.

Julien Dutel

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre US
Letter 548 pages couleur, couverture dure

Prix constaté • 74,90 €

J'aime :

- + Les trois premiers épisodes, vraiment sympathique
- + Une aventure qui nous emmène loin et qui dépayse
- + Des décors bien plantés, faciles à s'approprier

J'aime moins :

- La seconde moitié la campagne, un peu plus faible



RÊVE DE DRAGON | SUPPLÉMENT VF

TRAITÉ DE FLORE ET DE FAUNE

Méfiez-vous de Dame Nature

Rêve de Dragon ne pouvait se priver d'un bon dîner dans la maison des voyageurs. C'est bien l'un des buts de cet ouvrage affriolant sur les végétaux étranges et les bestioles exotiques.

L'imagination galopante de Denis Gerfaud au sommet de sa gloire et de sa maîtrise champêtre et animalière, distillée dans d'anciens et divers ouvrages, est compilée, revue, parfois réécrite puis regroupée ici en seul volume pour le plus grand plaisir des gardiens des rêves et de ses voyageurs.

Aspect du livre

Une très belle couverture rigide et en couleur, présente une magnifique illustration de Florence Mangin. Les pages, semblables aux papyrus anciens, donnent l'agréable impression de feuilleter un vieux livre poussiéreux. Les dessins de Jidus fonctionnent très bien. Un astucieux et pratique signet rouge permet au gardien des rêves de poursuivre sa lecture là où il l'avait arrêtée.

Saveurs et menu du Traité

Ce recueil est découpé en quatre chapitres sur des végétaux et des animaux exotiques nés du sommeil des dragons dans lequel évoluent les personnages. Le premier chapitre, l'encyclopédie naturelle, présente les principaux paysages, des arbres courants ou spécifiques mais aussi la faune avec des mammifères. Le deuxième chapitre est centré sur les plantes et herbes diverses dont les herbes de soins, celles de repos pour finir avec d'autres herbes intéressantes dont la très connue herbe de lune. Suivent les champignons comestibles, les fruits et les baies comestibles et vénéneux. Au

chapitre trois, les gibiers et autres bêtes comestibles, qu'ils soient à poils, à plumes ou même aquatiques, sont présentés en détail. Le quatrième chapitre est un recueil de correspondances et de réflexions du Sage Zormilius lors de ses voyages et de ses rencontres avec des êtres étranges qui inspirent moult idées d'aventures... pardon, de voyages. Quant à la conclusion au titre très évocateur de quelques en-cas et festins, elle vous mettra littéralement l'eau à la bouche. L'ensemble de l'ouvrage baigne dans des textes poétiques et beaux, des illustrations nombreuses qui émerveilleront votre table.

Digestif et bibliothèque

Les rêves des dragons, si mystérieux, sont peuplés d'une faune et d'une flore atypique, qui parfois peuvent vous dérouter ainsi que vos voyageurs. Ce traité aura la prétention d'en illustrer une partie par ses dessins, tels ceux des moines copistes, et de les expliciter par ses textes clairs et précis. On regrettera le choix de ne pas fournir de données techniques qui souvent figurent dans le livre des règles. Mais rien que pour ses illustrations et ses explications, ainsi que pour sa grande qualité, ce traité sera très vite votre compagnon de table et fréquemment exposé à vos voyageurs ou simplement bien placé dans votre bibliothèque pour l'admirer ou s'en inspirer pour vos autres JdR médiévaux-fantastiques.

Nurthor le Noir, haut-rêvant nécromant

Fiche technique

Éditeur • Scriptarium

Matériel • Livre de

262 pages couleur

couverture rigide

Prix constaté • 34,90 €

J'aime :

- ✦ Les riches idées débordantes et saugrenues
- ✦ Les illustrations
- ✦ Le format mook

J'aime moins :

- ✦ Absence d'un index
- ✦ Absence d'un sommaire
- ✦ Pas de données techniques

LE FESTIVAL DES LANTERNES

Choisis judicieusement...

Tails of Equestria continue son petit bonhomme de chemin sous nos latitudes, alors qu'arrive un nouveau gros scénario qui fait suite à celui du livre de base et à la Malédiction des Statuettes.



→ **C**e qui se révèle donc une campagne se poursuit dans ce livret, où les poneys-joueurs vont pouvoir explorer la cité d'Ocrepoulain, faire connaissance avec ses habitants et les aider à se prémunir d'un mal ancien venu des profondeurs.

My Little Pony dans les abysses

Suite à leurs aventures précédentes, les poneys-joueurs ont enfin la possibilité de libérer les citoyens d'Ocrepoulain de leur sommeil millénaire, afin qu'ils intègrent une Equestria où la paix règne enfin. Mais hélas, une ambitieuse Reine-Araignée compte profiter du réveil de la cité pour s'en emparer – avant de tourner son octuple regard vers le pays des poneys... Nos braves héros devront se lancer dans une quête épique pour vaincre cette puissante créature.

Ce scénario continue dans la veine très serial/aventure du précédent. Si les joueurs sont fans de Casse-Cou, le fameux poney « indiana-jonesque », nul doute qu'ils apprécieront d'explorer un temple englouti, de découvrir une nouvelle civilisation souterraine et d'affronter des araignées géantes bien malintentionnées ! *Le Festival des Lumières* propose un excellent rythme

et des péripéties variées – à même de permettre à chaque protagoniste de briller selon ses talents.

Tout à fait dans l'esprit de l'univers, la plupart des conflits peuvent se résoudre sans violence – à l'exception de ceux qui opposent les poneys-joueurs à des adversaires non doués de raison (comme des slimes bien agressifs). Mais dans tous les autres cas, il reste possible de dialoguer et de chercher à construire des ponts via la communication. Une approche qui change agréablement et convient très bien au public de *Tails of Equestria* – les enfants.

Au grand galop !

Petit à petit, *Tails of Equestria* fait son trou dans le paysage rôliste français et s'impose comme un excellent jeu d'initiation.

Le Festival des Lumières dote la gamme d'un nouveau scénario fort réussi et qui – à la suite des autres – permettra d'occuper nos chères têtes blondes pour de longues et belles heures d'aventure et d'émerveillement. Et qui sait si les adultes ne se laisseront pas conquérir à leur tour ?

Romain d'Huissier

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livret à couverture souple de 56 pages en couleur

Prix constaté • 14,95 €

J'aime :

- + Une chouette aventure qui conclut une chouette campagne
- + Toujours l'esprit de la série animée
- + Mise en page et rédaction ergonomiques

J'aime moins :

- Le curieux choix de traduction des noms des poneys



SKULL & BONES | SUPPLÉMENT (VF)

1918

Ce n'est pas la fin !

Après la gamme *Tenebrae*, c'est au tour de celle de *Skull & Bones* de s'achever. 1918 marque la fin communément admise des combats de la Der des Der (même si on a trop tendance à oublier les Balkans et que le Traité de Versailles n'est signé en 1919). La présentation se décline en 3 livrets : le premier traite du contexte de 1918, le second présente deux nouvelles branches des *Skull & Bones* (chapters balkanique et français) tandis que le dernier propose une fin de campagne en trois solides scénarios. Le tout est traité avec sérieux et efficacité même si quelques raccourcis sont décelables, faute de place et œuvre de fiction oblige.

Un quatrième livret (et une magnifique carte) ouvre de nouvelles perspectives : 1919 et ce qui deviendra les années folles. L'idée d'aborder après-guerre (le retour « à la normale ») est incontestablement une grande idée.

Philippe Rat

Éditeur • XII Singes**Matériel** • 4 livrets N&B de 32 pages + 1 grande carte couleur**Prix constaté** • 25 €

SKULL & BONES | SUPPLÉMENT (VF)

INITIATIVE !

Le début de la Der

Publier un kit d'initiation alors même qu'une gamme fermée se termine, il faut oser ! Les esprits chagrins y trouveront assurément comme un arrière-goût de plan marketing pour relancer un jeu. Tout à fait ! Et pourtant il faut voir le bon côté des choses, ce petit bouquin pas cher est suffisamment bien pensé pour convenir à tous : un bref mais relativement complet résumé de l'univers et du système, 4 pré-tirés, des aides de jeu à découper et surtout un bon scénario, préquelle à la campagne officielle, se déroulant en juillet 1914 dans une colonie africaine, le Togoland.

L'ensemble est clair, pédagogique et offre de quoi facilement organiser une petite soirée à peu de frais. Bref, que vous soyez à la recherche d'un petit one-shot original sans lendemain, que vous vouliez tester avant d'investir, *Initiative !* à large-ment de quoi séduire par son rapport qualité-prix.

Philippe Rat

Éditeur • XII Singes**Matériel** • Livret de 32 pages + 8 pages (pré-tirés et Aides de jeu)**Prix constaté** • 10 €

MEGA - KIT DE DÉCOUVERTE (VF)

MICRO meca

La taille ne compte pas...

Ce kit a pour vocation à initier à MEGA, pas à découvrir le JdR. Il présente deux versions simplifiées de la cinquième édition. *Nano* se consacre à l'essence du système, *Micro* prouve en huit pages que le simulationnisme reste au cœur du jeu. Les connaisseurs salueront pourtant la synthèse de ce nouvel opus.

En quelques paragraphes, on constate les changements opérés dans la trame spatio-temporelle. Des ennemis apparaissent, d'autres prennent de l'importance. Les joueurs incarnent des MEGA ou des Contacts, des agents au service des premiers mais ne disposant pas de leurs capacités.

En plus du nano-scénario, deux intrigues très scriptées permettent de tester. Elles voguent sur des classiques, posant une ambiance spécifique pour les deux catégories de personnages. Des pistes secondaires peuvent en faire des scénarios adaptés aux vétérans des anciennes éditions. Mission accomplie, qui donne envie de replonger.

Olivier H.

Éditeur • Éditions LEHA**Matériel** • Livret à couverture souple en couleur de 32 pages**Prix constaté** • 15 €



GUILLAUME TAVERNIER

a collection of fantasy maps

La méga compil'

Ce livre est une compilation imprimée sur très beau papier des plans déjà publiés dans les ouvrages précédemment sortis de la maison d'édition de l'illustrateur Guillaume Tavernier, donc *Tahala*, *Borth*, *Tal'Tikur*, *Longue-Ville*, mais également le *Artbook*, désormais épuisés et tous déjà critiqués dans *Casus*. Il y a également quelques inédits, comme la série 1920 ambiance *bootleg*, « l'Art de Hudson & Brand », décroché lors du financement participatif qui a rassemblé plus de 1 500 contributeurs fin décembre 2018. Donc si vous n'avez pas eu l'occasion de mettre la main sur les ouvrages précités, franchement n'hésitez pas, vous aurez sous la main une source d'inspiration exceptionnelle. Après, évidemment, manque la saveur des textes, mais c'est le concept de l'ouvrage. Et on n'est pas loin de penser que la magie du talent de l'illustrateur fonctionne presque de façon autonome.

Thomas Berjoan

Éditeur • De Achitectura

Matériel • Livre quadri 160 p. couverture cartonnée

Prix constaté • 39 €



THE WITCHER | ÉCRAN DE JEU (VF)

SEIGNEURS & PIEFS

Nobles et paravents

Sous ce nom se cache en réalité l'écran du MJ pour le jeu *The Witcher*. Le paravent est épais, solide, et contient toutes les tables utiles au jeu côté meneur. Côté joueur, certains apprécieront le côté patchwork d'illustrations recyclées du livre de base, mais ne vous attendez pas à une illustration unique. On remarquera les logos de *R. Talsorian Games* et de *CD Projekt Red* qui finiront de lui donner un côté décidément daté. Le supplément qui l'accompagne, un livret souple de 16 pages, porte assez mal son nom puisque seules 3 pages sont dédiées à la profession de Noble et à la gestion rudimentaire de domaine. Le reste du supplément contient une nouvelle race, le Halfelin, quelques PNJ et une poignée de nouvelles armes et objets à acheter. Un supplément utile mais dispensable, surtout si l'on n'aime pas les écrans avec patchwork d'illustrations.

Julien Dutel

Éditeur • Arkhane Asylum Publishing

Matériel • Écran 4 volets paysage rigide, format US letter.

Prix constaté • 25 €



FRIPONNES - SUPPLÉMENT DE CAMPAGNE (VF)

mon ennemi, c'est la finance

Only for your (beautiful) eyes

C'est lors d'une fête digne d'une fin d'album gaulois que les Friponnes débutent une myriade d'aventures hautes en couleurs. Elles vont croiser le fer avec la femme la plus cupide et venimeuse des Folandes. Leur Némésis n'est pas juste belle et méchante, elle est aussi à la tête d'un vaste complot qui menace l'indépendance si chère aux libreterrains.

La campagne s'articule autour de 17 scénarios et transitions. La promesse de visiter du pays est tenue, de même que le charme et l'exotisme. Le ton léger cache une intrigue profonde, qui soulève nombre de sujets plus sérieux. Les joueurs devront faire des choix et parfois pactiser avec leurs démons pour vaincre le diable qui s'habille en *Steffy*.

Derrière la trame voyageuse se cache une incroyable machination. Un parfum d'espionnage plane sur l'histoire. Mais cette fois, ce sont les *James Bond Girls* qui sont les héroïnes.

Olivier H.

Éditeur • Éditions Stellamaris

Matériel • Livret à couverture souple en couleur de 200 pages, format carré

Prix constaté • 33 €

JOUER DANS L'UNIVERS DE ONE PIECE

One Piece est un manga phénomène. 450 millions d'albums vendus dont 380 millions rien qu'au Japon, publié dans une dizaine de pays, décliné sur tous les supports (animé, jeu vidéo...).



One Piece Data Book

Éditeur • Glénat

Matériel • Livre noir et blanc format manga, 200 à 400 pages selon le tome

Prix constaté • 7,90 € par tome

One Piece Color Walk

Éditeur • Glénat

Matériel • Livre A4 couleur couverture souple, 100 à 110 pages selon le tome

Prix constaté • 23,45 € par tome



Au Japon, ce manga est devenu une institution qui dépasse largement le cadre des amateurs de BD. Est-ce qu'il y a matière à en faire un univers de jeu stimulant pour un jeu de rôle ? Embarquez ! On va essayer !

Pirates élastiques

Il y a plusieurs années, Gol D. Roger, le roi des pirates et le seul à avoir jamais porté ce titre, est exécuté. Ses dernières paroles évoquent le « *One Piece* », le trésor qu'il a accumulé toute sa vie durant. Mais deux décennies plus tard, l'âge d'or de la piraterie est bel et bien terminé et le *One Piece* semble n'avoir été qu'une légende...

One Piece suit les aventures de Luffy, apprenti pirate, et de ses amis à travers le Grand Line, un axe maritime dangereux qui ceinture une planète par ailleurs presque exclusivement aquatique. La série porte surtout la promesse d'aventures rocambolesques, presque cartooniques (Luffy a ingéré l'un des mystérieux fruits du démon qui a rendu son corps élastique) et d'une énorme brochette d'individus sacrément colorés.

Eiichirō Oda, son auteur, a en effet pris un soin particulier au développement des personnages même secondaires, qu'il s'agisse de leur personnalité ou de leur apparence physique.

Fort en gueule et en dessin donc, et surtout un environnement idéal pour animer un JdR.

One Piece Data Book

Les *Data Book* sont une série de volumes encyclopédique sur l'univers de *One Piece*. Vous y trouverez une quantité impressionnante (et un peu intimidante, à vrai dire) d'informations sur les personnages, les lieux et les événements du manga.

5 volumes sont disponibles à ce jour, couvrant un nombre plus ou moins important d'épisodes selon leur date de parution : **Red : Grand Characters** (Couvre les 21 premiers tomes de la série), **Blue : Grand Data File** (24 premiers tomes), **Yellow : Grand Elements** (Tomes 24 à 26), **Green : Secret Pieces** (jusqu'au tome 61) et **Blue Deep : Characters World** (jusqu'au tome 65).

Blue et Blue Deep sont essentiellement centrés sur les personnages. Préférez Blue Deep, plus complet : s'il ne fallait en retenir qu'un parmi les 5, ce serait celui-ci. Yellow est aussi digne d'intérêt. Bien que centré sur les arcs de volumes 24-26, il contient beaucoup d'éléments d'univers plus ou moins facilement réutilisables. En revanche, Red, qui se concentre sur l'équipage de Luffy, et Green, qui mélange courtes histoires annexes sur certains personnages, *making-of*

La carte et le territoire

Héritage Tolkien oblige, la carte est un outil classique en JdR. Vous aurez pourtant du mal à en trouver des correctes sur *One Piece*, et pour cause ! En raison de sa structure très particulière, avec un unique continent qui ceinture la planète sur son axe nord/sud, toute projection en 2D prend une allure curieuse et difficile à se représenter.

Mais une carte est-elle vraiment nécessaire ? L'univers est construit de manière empirique, les îles faisant leur apparition de manière inopinée selon les besoins et le thème de l'épisode. Vous n'avez aucune raison de ne pas en faire autant, surtout si vous êtes amateur de narration partagée où les joueurs auront eux aussi l'opportunité d'ajouter des lieux quand bon leur semble.

et résumé (indigeste) de la saga, sont moins pertinents pour notre propos.

Pour compléter ces lectures, Internet regorge sans surprise de sites amateurs. Vous y trouverez sans difficulté de quoi nourrir vos parties (1).

One Piece Color Walk

Les Color Walk (7 parus, le 8^e à venir cette année) sont des *artbooks* regroupant par période des illustrations, essentiellement les couvertures couleurs des épisodes. Peu d'inédits donc, mais une impression grand format avec des superbes couleurs qui mettent en avant les talents de dessinateur d'Eiichirō Oda.

Les dessins sont largement centrés sur les héros de la série et moins sur l'univers lui-même. Ceux-ci sont toutefois mis en situation la plupart du temps, octroyant un petit aperçu d'un monstre, d'un PNJ ou d'un lieu. La qualité visuelle de cet univers est de toutes façons telle qu'avoir au moins l'un des ses volumes sous la main vous aidera à poser l'ambiance – ne serait-ce que pour décorer votre écran maison !

Tout en souplesse

Pour simuler un univers où un jeune garçon peu étirer son corps à volonté, il faut nécessairement un système

de jeu souple, et bien entendu aussi cinématographique que possible. Pour favoriser une certaine équité autour de la table, considérez que chaque PJ a ingurgité un Fruit du démon, lui octroyant un pouvoir. L'histoire sera plus enlevée si vous y associez un défaut, si possible très apparent. Vous trouverez facilement, dans les guides suscités ou Internet, des listes de Fruits du démon pour vous inspirer.

Côté technique, nous vous conseillons ainsi un système générique faisant la part belle aux descriptifs, comme FATE ou HITOS --Abusez des superlatifs et encouragez les joueurs à en abuser de même ! Les anglophones pourront aussi logiquement se tourner vers *Big Eyes, Small Mouth*, le jeu de rôle générique manga, dont une nouvelle édition est en préparation ou vers OVA (*Open Versatile Anime*).

Enfin, une rapide recherche Internet vous amènera rapidement vers diverses productions amateurs – quoique pas aussi nombreuses que ce à quoi on pourrait s'attendre. L'une des plus intéressantes (mais hélas uniquement en anglais) est sans aucun doute *One Piece : Age of Pirates* (2). Quoique non finalisé, le jeu propose, outre une très belle mise en page, un système intéressant et surtout thématisé *One Piece*.

Slawick Charlier



(1) <http://www.volonte-d.com/> pour ne citer que l'un des plus complet en français
(2) <https://www.docdroid.net/hEjspQ0/>



Robert Kirkman

Le scénariste d'*Invincible* n'est autre que Robert Kirkman, un auteur surtout célèbre grâce à son best-seller adapté en série télévisée : *Walking Dead*. Malgré le travail à fournir sur cette œuvre majeure, il n'a pour autant jamais négligé son autre bébé et l'a mené à terme après plus de quinze ans de parution – prenant bien soin d'offrir à *Invincible* une conclusion à la hauteur de l'investissement émotionnel de ses nombreux lecteurs. Ces deux titres ne doivent cependant pas être les arbres qui cachent la forêt : Robert Kirkman a également écrit *Battle Pope*, *Haunt* ou *Outcast* – des séries qui témoignent de son éclectisme en matière d'influences. Il a également travaillé pour *Marvel* sur divers projets, dont *Marvel Zombies* (évidemment !).

COIN DES COMICS

INVINCIBLE

Happy days

Œuvre-fleuve composée de 144 numéros, *Invincible* est un comic-book indépendant (publié chez Image et traduit par Delcourt en France) qui a connu son petit succès en raison de son traitement intelligent des codes du genre super-héros.

En effet, le titre n'hésite jamais à puiser son inspiration dans d'autres séries pour les adapter à sa propre narration. C'est ainsi qu'*Invincible* emprunte notamment à *Superman* (pour les pouvoirs du héros ou les enjeux cosmiques), à *Spider-man* (pour le protagoniste adolescent dans un environnement tout droit issu d'un *soap*) et même à *Dragon Ball* (pour le concept même des Viltrumites ou l'accent mis sur l'entraînement).

Fils de

Mark Grayson ressemble à tous les adolescents américains : il va au lycée, est amoureux de la plus belle fille de la classe, se débat dans les affres de la puberté... À la petite différence près que son père n'est autre qu'Omniman – le plus puissant super-héros du monde ! Et voilà qu'un beau jour, Mark se réveille doté des mêmes pouvoirs que son géniteur ! Bien qu'enthousiaste au début et prenant l'identité secrète d'*Invincible*, il se rend vite compte qu'une double vie apporte beaucoup de problèmes...

Surtout quand Mark se rend compte qu'Omniman se révèle en fait un traître : originaire d'une civilisation extraterrestre impérialiste, il ne séjournerait sur Terre que pour mieux en préparer l'invasion par son peuple... Le jeune homme doit-il le rejoindre ou s'opposer à lui ?

Générationnel

Tout l'intérêt d'*Invincible* est de parvenir à concilier tous ses enjeux autour de la figure éminemment sympathique de Mark Grayson, et ce dans une logique générationnelle. On voit ainsi le jeune homme grandir et devenir un adulte, nouer des relations sérieuses, connaître des chagrins d'amour, hériter d'un petit frère en même temps qu'on le suit à travers ses aventures super-héroïques, à affronter des criminels à pouvoirs ou des menaces cosmiques. Avec toujours en filigrane, les Viltrumites qui restent fidèles à leur idéologie expansionniste et contre lesquels bien des peuples extraterrestres vont devoir se mobiliser – avec Mark en figure de proue.

Jouant sur tous ces tableaux et intégrant dans son ADN les codes de plus de cinquante ans de *comics*, le scénario d'*Invincible* s'avère diablement addictif en jouant à fond sur l'identification avec son protagoniste (quel adolescent n'a pas un jour rêvé de posséder des super-pouvoirs ?). On a autant envie de le voir conquérir l'élue de son cœur que triompher du super-vilain qui cherche à détruire le monde – et c'est ce qui fait la force de cette œuvre. Une fois le premier tome entamé, impossible de lâcher la série jusqu'à son dénouement : la marque d'un titre de grande qualité.



Inspiration

Le mélange particulier que présente *Invincible* (soap + bastons cosmiques) n'est pas forcément évident à simuler avec des jeux de super-héros classiques. Cela reste certes possible mais demande alors beaucoup de travail du meneur de jeu pour mettre en exergue les relations entre les personnages, telles qu'on peut les voir dans le *comic-book*. À la rigueur, les Motivations d'*Hexagon Universe* permettraient de mécaniser cet aspect particulier en les tordant un peu...

Toutefois, nous avons la chance de disposer de la traduction du jeu idéal pour émuler l'univers d'*Invincible* : *Masques – une Nouvelle Génération*, traduit par *50 Nuances de Geek*, propose de jouer des super-héros adolescents pour lesquels avouer ses sentiments à son intimidante coéquipière est aussi important que sauver le monde des manigances de Lord Darkness. L'ambition étant de

s'inspirer des *comics* mettant en scènes des équipes d'adolescents à la façon des *Teen Titans*, des *Young Avengers* ou des *Kidz*.

Utilisant le système *Apocalypse, Masques – une Nouvelle Génération* propose ainsi des archétypes qui entrent pleinement dans le genre : l'héritier d'un héros célèbre, le rebelle au grand cœur, le jeune idéaliste, le délinquant en voie de rédemption, etc. Des règles de relations permettent d'appuyer sur cet aspect fondamental en mettant les sentiments au cœur de la proposition ludique – sans pour autant perdre de vue les exploits super-héroïques.

Si vous aimez *Invincible* et souhaitez jouer dans une ambiance similaire faite de batailles épiques et d'amourettes au potentiel tragique, alors *Masques – une Nouvelle Génération* est le jeu qu'il vous faut !

Romain d'Huissier

Univers étendu

Autour d'*Invincible* gravitent d'autres personnages dont certains ont eu droit à leur série. *Brit* est un agent du gouvernement possédant la particularité d'être totalement indestructible. Intervenant lors de missions difficiles, il doit lui aussi concilier ce métier exigeant avec une vie de famille mouvementée. *Delcourt* a édité ce titre en trois tomes. *Les Gardiens du Globe* est un équivalent de la Justice League : les super-héros regroupés en une équipe surpuissante pour affronter les menaces de grande ampleur. *Invincible* collabore fréquemment avec ce groupe. *Delcourt* a édité ce titre en quatre tomes.

Lui aussi un adolescent, *TechJacket* devient un super-héros après avoir mis la main sur une armure extraterrestre. Ses aventures croisent parfois la route de celles d'*Invincible* ou des Gardiens du Globe. *Delcourt* a édité ce titre en quatre tomes.

Rien d'indispensable mais si vous appréciez *Invincible*, il est agréable d'explorer son univers étendu.





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...

Dans notre précédent numéro, nous avons abordé les séries de comics publiées par Marvel (et Panini en VF) depuis la reprise de *Lucasfilm* par Disney. Après avoir parlé de la « série-mère », qui porte tout simplement le titre de la saga, et de *Dr Aphra*, qui raconte les aventures d'une *bad girl* qui a fréquenté Dark Vador, changeons de temporalité et faisons un bond de 30 ans en avant. Deux titres ont jusqu'ici été consacrés à des personnages de la nouvelle trilogie : *Capitaine Phasma* et *Poe Dameron*.

Capitaine Phasma

Cette mini-série regroupée en VF dans un unique recueil intitulé *La survivante* fait directement suite à l'épisode VII, *L'Éveil de la Force*. On y voit le mystérieux officier du Premier Ordre à l'armure argentée parvenir à échapper à la destruction de la base Starkiller tout en identifiant un traître qu'elle entreprend de pourchasser. Le scénario relativement simple de Kelly Thompson est un prétexte pour permettre au lecteur d'en apprendre plus sur Phasma et de mieux la comprendre. L'intrigue n'est pas directement exploitable par un MJ, mais il pourra en revanche trouver en Luprora une planète à exploiter, d'autant plus que quelques indications données sur le passé de l'un de ses

peuples dominants n'attendent plus que d'être utilisées. En dehors de la *storyline* proposée, la partie se déroulant sur Luprora pourra également être adaptée très facilement pour une partie de *Star Wars – Aux confins de l'Empire* au cours de laquelle des explorateurs se poseront sur la planète et rencontreront son peuple. À moins que vous ne choisissiez de reprendre le thème d'un fuyard (de l'Empire par exemple, suite à une bataille), que des rebelles de *L'Ère de la Rébellion* suivraient jusqu'à Luprora. Bref, il y a matière à faire quelque chose, et même pourquoi pas dans un autre jeu et un autre univers !

Poe Dameron

Ceci dit, la série véritablement intéressante sur la période de montée en puissance du Premier Ordre, c'est *Poe Dameron*. Comme son nom l'indique, elle est centrée sur le pilote fanfaron de la Résistance, que l'on peut voir dans la nouvelle trilogie, mais son intrigue est directement liée à l'épisode VII puisque le fil rouge des cinq premiers tomes est la recherche de Lor San Tekka et de Luke Skywalker par Poe à la demande de Leia. Pour l'occasion, la générale de la Résistance a permis au pilote de former un petit groupe, l'escadron Black. Chacun des cinq premiers volumes contient une mission durant laquelle



Fiche technique

Titre • *Star Wars – Capitaine Phasma – La survivante*

Scénario • Kelly Thompson

Dessin • Marco Checchetto

Éditeur • Panini Comics

Prix constaté • 15 €

Star Wars Insider

Le magazine officiel de *Star Wars*, outre des infos sur les films et autres médias exploitant l'univers de la saga, publie régulièrement des textes intéressants pour les rôlistes, nouvelles ou articles de fonds. Ainsi, dans son numéro 190 de juillet, on pouvait trouver un article de six pages intitulé *Bacta Basics* consacré à la médecine dans *Star Wars*. Bien sûr, il y est question de bacta, de droïds 2-1B et de prothèses de main. Mais d'autres techniques visibles dans les différents films et séries animées sont évoquées, ce qui ne manquera pas d'être utile aux MJ et joueurs de *Star Wars*. Quant au dernier numéro en date, le #191, il évoque l'ouverture de Galaxy's Edge, le quartier dédié à *Star Wars* au Disneyland de Los Angeles, et le lancement des travaux d'une version un peu moins importante à Disneyland Paris. Un article sur la Celebration 2019 révèle qu'une table-ronde de deux heures a été consacrée aux différents jeux de *Fantasy Flight Games*. Et surtout, deux articles intéresseront le rôliste fan de *Star Wars* : tout d'abord, les commentaires d'un biologiste sur différentes créatures issues des différents films de la saga ; et puis un article sur les cartels des Hutts, avec les figures éminentes qui apparaissent dans les différents films et épisodes des séries animées.



Poe tente de retrouver Lor San Tekka, qui serait en mesure de savoir où se trouve Luke. Comme dans tout épisode de *Star Wars*, chaque mission expose Poe et son équipe à un environnement particulier (les grottes d'un astéroïde géant, une prison très particulière où est détenu Grakkus le Hutt – un personnage déjà présent dans la série-mère –, la planète Kaddak, refuge des pires bandits...) et à un grand méchant, et même deux pour l'occasion : l'agent Terex et la commandante Malarus, tous deux envoyés par le Premier Ordre.

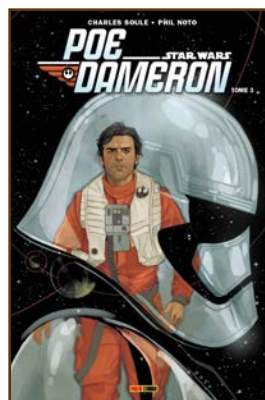
Impossible de ne pas voir dans ces cinq albums une véritable campagne pour le JdR *Star Wars*, qui ne demande que peu de travail en dehors de la préparation des éléments techniques de la partie. Les lieux, les PNJ, les enjeux sont décrits par le menu ; l'objectif final à atteindre est connu, et ce qui est jubilatoire aussi bien pour le MJ que pour les joueurs, c'est qu'il fait le lien avec le début de la nouvelle trilogie. Il ne reste

plus qu'à remplacer l'escadron Black par les PJ. Savoir qu'en réussissant la mission, on a permis de retrouver Luke Skywalker, ce n'est quand même pas rien !

La série se termine sur un sixième tome qui a la particularité de se situer juste après l'épisode VIII et la bataille de Crait. Les quelques survivants de la Résistance sont dans l'hyperespace, à bord du Faucon Millenium. C'est l'occasion de *flash-backs* pour développer les événements des deux films récents et surtout, ce tome est le premier média à aborder ce qui se passe après l'épisode VIII en attendant la sortie de l'épisode IX à la fin de l'année. Plus compliqué à exploiter si on veut rester dans le cadre de l'univers canon (en tout cas tant qu'on n'a pas vu le dernier film), cet ultime volume reste une très chouette lecture pour les fans de *Star Wars*.

Marc Sautriot

illustration : Laura Escoin



Fiche technique

Titre • *Star Wars – Poe Dameron* (tomes 1 à 6)

Scénario • Charles Soule

Dessin • Phil Noto / Angel Unzueta

Éditeur • Panini Comics

Prix constaté • de 13 à 19 € par recueil



JEU DE PLATEAU (VF)

CLAUSTROPHOBIA 1643

Refermer les portes des Enfers...

*...ou détruire la Nouvelle-Jérusalem et le Monde !
Monolith met au goût du jour un vieux jeu de plateau
d'escarmouches, de Croc, pour deux joueurs. Guerre
souterraine entre les démons et les hommes en 1643.*

Fiche technique

Éditeur • Monolith éditions

Auteurs • Croc, Loïc Hascoët,
Vincent Jamgotchian et
l'équipe Monolith

Matériel • 35 figurines,
48 tuiles, des cartes
équipements, des fiches
occidentaux et démons, des
tokens et pions en 3D.

Prix constaté • Environ 80 €,
mais uniquement lors d'un
futur Kickstarter de Monolith

J'aime :

- + Règles intuitives et simples
- + Grand nombre de scénarios rejouables
- + Qualité des figurines et des tuiles de jeu

J'aime moins :

- Pour 2 joueurs seulement
- Explications des règles parfois opaques

Ce jeu de plateau avec figurines est une modernisation du fameux *Claustrophobia 1634* paru en 2009. Quelques années ont passé et un portail est apparu, alors que les hommes s'entre-déchirent sur la surface. Cette porte fait jaillir des démons et l'humanité lutte pour tenter de les renvoyer en enfer.

Point matos

Du matériel de grande qualité est fourni dans une très belle boîte. 35 figurines, 48 tuiles recto-verso magnifiques servant de plateau de jeu, des dés spéciaux, des fiches de personnages et de démons, des cartes d'équipement, des tokens, des pions en 3D et un livret de règles contenant les scénarios. Le jeu fut testé pour moderniser les règles et les scénarios.

Un peu de mécanique et de figurines

Ce jeu d'aventures et de survie pour 2 joueurs est asymétrique et tactique. Les combats sont le centre du jeu mais certaines missions peuvent vous amener à réaliser des objectifs particuliers. L'un des joueurs joue les humains, appelés Occidentaux et qui sont des sortes de templiers. L'autre joueur incarne les démons. En fonction des scénarios, les objectifs et les tuiles diffèrent, ainsi que le nombre d'Occidentaux plus ou moins équipés et de démons présents dans la partie. Le mode de jeu est en tour par tour avec des phases spéci-

fiques. Une phase de préparation détermine les caractéristiques de ses combattants en fonction de son jet de dés, puis une phase d'activation permet de déplacer ses troupes puis de combattre.

Il y a 7 figurines distinctes pour les Occidentaux, 13 pour les démons, 2 molosses différents, 11 troglodytes et 2 troglodytes coriaces. Ces figurines sont d'une finesse et d'une qualité exceptionnelles.

Sensations et impressions

Jouer les démons est un vrai plaisir et plus facile que les humains. Mais il faut savamment doser l'utilisation de leurs pouvoirs. Les Occidentaux présentent des combinaisons puissantes qu'il faut rapidement mettre en jeu. Car bien que plus résistants que les monstres, ils sont bien moins nombreux, entre 2 et 5 suivant les scénarios. Le jeu est très fluide et intuitif, dès 10-12 ans. La lecture et la compréhension des règles est assez ardue et reste le principal défaut du jeu. Mais on trouve sur internet de très bonnes vidéos explicatives. Une partie ne dure pas plus de 2 heures. Le jeu permet, avec ses 20 scénarios dont 9 inédits, une belle durée de vie. Le système de jeu accessible, ses tuiles et ses figurines font qu'on s'immerge rapidement dans la partie et qu'on parle vite au nom du personnage activé. Une fois lancé, on ne s'arrête plus d'y jouer. Un très bon jeu d'escarmouche et d'aventures.

Nurthor le Noir, nécromant infidèle

MATÉRIEL

LE TÉLÉACHAT DU RÔLISTE

Re-Roll

Au vu de l'émoi suscité par un précédent article auprès des AA (Aléaphiles Anonymes) nous avons décidé de dédier un second téléachat consacré à nos précieux polyèdres favoris.



Le choix d'un dé tient souvent autant à sa forme qu'à sa (ou ses) couleur(s) ou encore à l'originalité issue des deux. Voici un petit assortiment qui vous aidera lors de vos prochaines sélections, et encore, ce n'est que mon avis subjectif...

Le High Tech

Fatigué de faire rouler les dés au creux de votre main ? Vous avez envie de dés qui vous obéissent d'un claquement de doigts ? Les *Boogie Dices* sont parfaits pour vous. Véritables concentrés de technologie, les leds, le vibreur, le micro ainsi que sa batterie rechargeable permettent à chaque dés de se mouvoir de façon autonome en réaction à un son programmé tout en émettant une lumière colorée customisable. Chaque

<http://boogiedice.com/>



dé peut être géré par une application dédiée sur smartphone.

- + Geek à fond
- Un prix élevé

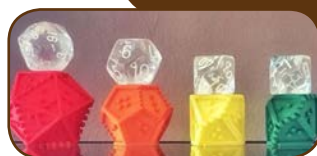
L'accessible

Issus de l'initiative de *DOTS RPG Project*, ces dés ont pour particularité d'être lisibles par les personnes déficientes visuel. En effet, chaque dé a été pensé pour une lecture simple des résultats grâce à l'alphabet braille. Le but du projet est de rendre accessible le jeu de plateau au plus grand nombre et l'effort vaut d'être souligné. Imprimables en 3D, les plans sont disponibles gratuitement mais il est également possible de les acheter dans leur version complète sur un site dédié.

L'horrible

Si l'envie d'effrayer vos joueurs devient pressante, ces dés à six faces seront parfaits pour vous. En effet, chacun des *Monstrodés* arbore sur l'une de ses faces un visage grimaçant en relief, issu d'une créature hideuse bien connue. Momie, vampire, squelette, simplement un œil ou encore une bouche affamée, chaque *Monstrodé* semble animé d'une vie propre et dangereuse. Les *Monstrodés* sont disponibles en plusieurs sets thématiques de 5 dés peints ou à peindre.

S.L.M.



<https://www.shapeways.com/shops/dots-rpg-project-dice-shop>

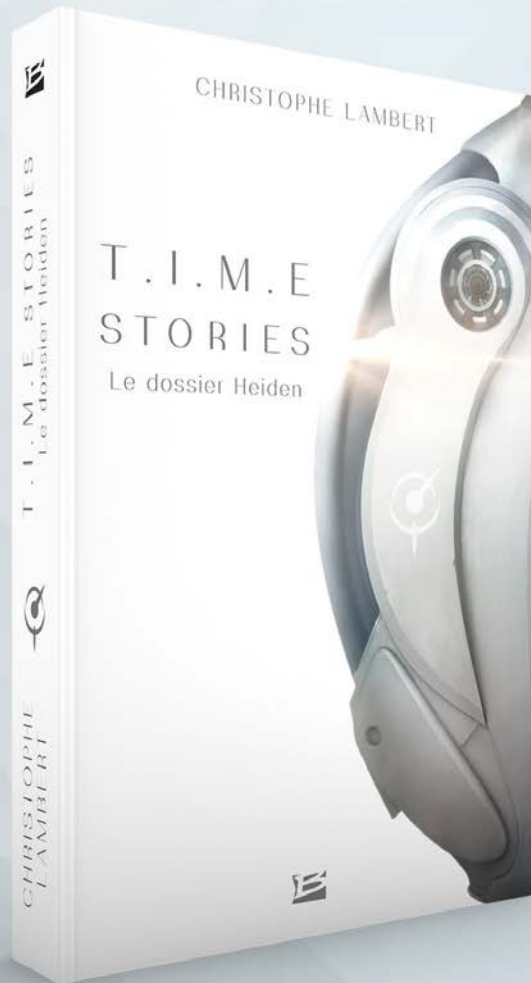
- + Handicap Friendly
- Non disponible en boutique



<https://golem-miniatures.com/fr/14-monstrodices/>

- + Idéal pour jouer pendant Halloween
- Seulement disponible en 6 faces

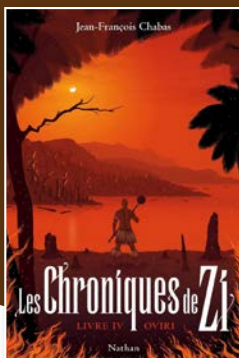
DÉCOUVREZ LES GERMES DE LA REVOLUTION



UN ROMAN **BRAGELONNE**
INSPIRÉ DU JEU INCONTOURNABLE!



EN LIBRAIRIES ET EN NUMÉRIQUE
LE 2 OCTOBRE



ROMAN (VF)

LES CHRONIQUES DE ZI

Livre IV - Oviri

Avec cet avant-dernier volume, *Les Chroniques de Zi* s'assombrissent. Les héros de ce conte de *fantasy* sont séparés : tandis que Phelan et Nara tentent de survivre dans la forêt, Oviri, devenu roi, doit s'allier à Turi pour affronter les dragons qui menacent le royaume des Trois Vagues. Des figures issues des précédents tomes sont également de retour, notamment le père adoptif de Phelan, qui vient à la rescousse. Et bien sûr, la sorcière Arlana poursuit ses manigances tandis que Zi, qui donne son titre à la série mais dont on sait si peu de choses, doit faire face aux récriminations des fées noires.

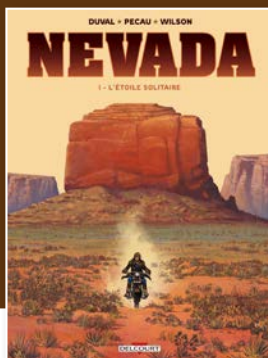
Le récit se déroule progressivement, monte en puissance et devient de plus en plus sombre. Ce qui a commencé comme un conte léger évolue de plus en plus vers une saga épique fataliste sans que l'on puisse prévoir jusqu'où il va nous entraîner. Et comme les précédents tomes, c'est une mine d'idées.

Marc Sautriot

Éditeur • Nathan

Auteur • Jean-François Chabas

Prix constaté • 15,95 €



BD (VF)

NEVADA

T.1 - L'Étoile solitaire

À la fin des années 20, tandis que Hollywood prend son essor, les caprices de stars bourgeoignent. En plein tournage, certaines s'accordent des vacances sans prévenir. Dans ces cas-là, la productrice Louise Hathaway fait appel à Nevada Marquez pour qu'il les retrouve et les ramène sur le plateau. Accessoirement, elle peut aussi lui demander d'effectuer certaines livraisons... Cette fois, c'est l'Étoile solitaire, la star du Far West McNabb, qui est parti en vadrouille à Tijuana, au Mexique, pour faire la bringue avec le cascadeur Bob Lacy. Sans nouvelle, Louise est inquiète pour son tournage et demande à Nevada de le ramener au plus vite.

Au carrefour du monde moderne et de la conquête de l'Ouest, *Nevada* s'inscrit dans le récit d'aventure et d'investigation classique mais en l'abordant sous un angle original : celui des magouilles hollywoodiennes. Une inspi rafraîchissante.

MS

Éditeur • Delcourt

Scénario • Fred Duval et Daniel Pécua

Dessin • Colin Wilson

Couleur • Jean-Paul Fernandez

Prix constaté • 14,95 €



LDVELH (VF)

QUÊTE DU GRAAL

De retour du futur

Publiée en France entre 1985 et 1987, la série *Quête du Graal* (8 tomes) aura marqué les esprits par son esprit décalé et humoristique, mais aussi par l'implication du joueur. En effet, dans l'introduction, le célèbre Merlin s'adresse directement au lecteur et lui explique qu'il a besoin de son aide. Après quoi, il envoie son esprit dans le corps du jeune Pip, au temps du roi Arthur. Et c'est parti pour l'aventure !

Gallimard Jeunesse a eu l'excellente idée de rééditer le tome 1 en grand format, en s'appuyant comme pour chacun de ses LDVELH, désormais, sur les spécialistes de *Scriptarium* qui relisent et complètent de façon non négligeable les traductions. Profitez-en donc pour (re)partir au secours de la reine Guenièvre : exploration et énigmes sympathiques vous attendent pour un vrai moment de plaisir dans la peau de Pip. Vivement la sortie de la suite !

MS

Éditeur • Gallimard Jeunesse

Auteur • J.H. Brennan

Prix constaté • 12 €



ROMAN (VF)

PARASITE

Une enquête de l'I.A. Valmont

Récemment mutée à la brigade de protection de la famille de Clermont-Ferrand, Marie Lesaux est chargée de mettre à l'épreuve une intelligence artificielle secrète, Valmont, avec Ethan Milo, l'ingénieur qui l'a développée. S'appuyant sur une paire de lunettes à réalité augmentée, Valmont donne accès à Marie à une importante base de données et à des capacités de calcul et d'analyse incomparables. Pour le tester, elle se penche sur une affaire *a priori* simple, la mort accidentelle d'une fillette retrouvée au pied de l'immeuble dans lequel la policière vit également. Aussitôt, l'intelligence artificielle procède à des recoupements avec des éléments issus d'autres affaires, et Marie et Ethan se retrouvent plongés dans une sombre affaire de pratiques ancestrales africaines mâtinée de toxoplasmose, de haute technologie et de services secrets. Un beau scénario pour *Chroniques Oubliées : Contemporain*.

Marc Sautriot

Éditeur • Mazarine
Auteur • Sylvain Forge
Prix constaté • 17 €



COMICS (VF)

animosity

Une vie de chien

Depuis la nuit des temps nous pensons connaître les animaux et leurs comportements. Qu'ils soient pour nous des amis, de la nourriture, des outils ou encore nos ennemis, nous les avons apprivoisés, asservis et maîtrisés. Mais un jour l'incroyable se produit, les animaux s'éveillent à une conscience, ils commencent alors à nous parler, à se venger de nous... Dans ce chaos, Jesse et son chien Sandor partent ensemble à la recherche du grand frère de la fillette. Une traversée des États-Unis dangereuse et incroyable.

Véritable réflexion acide sur notre société et ses travers, *Animosity* servira facilement de cadre de campagne post apocalyptique contemporaine originale. En effet la menace animale sera beaucoup plus commune et infiniment plus dérangeante que les sempiternels zombies. Pour pousser encore plus loin, un groupe mixte animaux/humains dépaysera certainement les joueurs routiniers.

S.L.M.

Éditeur • Snorgleux
Auteur • Margueritte Bennett,
 Raphael De Latorre, Rob Schwager
Prix constaté • 16,50 €



BANDE DESSINÉE (VF)

LES SANSON ET L'AMATEUR ...

Court sur la nuque ?

Devenu malgré lui Exécuteur des hautes œuvres (Bourreau pour les néophytes), Charles Sanson se retrouve malgré lui confronté à une tâche nécessaire qui le rebute, mais également à un individu doté de pouvoirs maléfiques qui semble se nourrir de la souffrance qu'engendrent les exécutions. Révolté à cette idée, Charles va tout faire pour contrecarrer ce sinistre personnage. Quitte à ce que cela devienne une quête familiale sur plusieurs générations...

Entremêlant récit historique et fantastique, les auteurs nous font découvrir un pan méconnu de l'histoire de France à travers des personnages craints mais pourtant plus humains que leur adversaire. Le récit offre la possibilité d'un antagoniste fort et influent tout en ne distillant que progressivement le fantastique. Ainsi il sera possible de mettre en place une enquête traversant plusieurs époques contre un ennemi qui semble intouchable.

S.L.M.

Éditeur • Vents d'Ouest
Auteur • Boris Beuzelin, Patrick Mallet, Sylvain Lauprêtre
Prix constaté • 17,50 €



ROMAN (VF)

LES PIRATES DE L'ESCROC-GRIFFE

Vers l'abordage et l'au-delà !

Cette épopée narre l'histoire du jeune Gaboche qui, pour retrouver son paternel, fuit son orphelinat militaire et rejoint l'équipage de l'Escroc-Griffe parcourant le monde-fleur des Mers Turquoise. Les pirates de l'Escroc-Griffe présentent une maturité qui progresse au fil du roman et donc de l'histoire. Une magie originale, rare et toute en façonnage du réel imprègne d'une saveur particulière la saga. Les aventures épico-fantastiques dans un monde végétal avec des exploits de cape et d'épée donnent une dimension quasiment pédago-philosophique qui bouscule et questionne le lecteur, en plus de lui faire vivre une grandiose quête pirate, familiale, déroutante et intersidérale ! Les experts nautiques apprécieront le vocabulaire marin. Certains néologismes et les annexes, à disposition pour une belle campagne de *Pavillon Noir*, raviront PJ et MJ !

Nurthor

Éditeur • Bragelonne

Auteur • Jean-Sébastien Guillermou

Prix constaté • 10 € le livre (saga en 3 tomes) ou 25 € l'intégrale broché



BD (VF, T1)

ARISTOPHANIA BOLT

T1 - Le royaume d'Azur

Début du XXe siècle, une guerre secrète fait rage dans le peuple féérique, des hommes et femmes aux pouvoirs surnaturels qui vivent au milieu des hommes. L'un d'eux, menacé, est tué laissant sa femme simple mortelle et ses 3 garnements abandonnés à leur sort dans une misérable banlieue parisienne d'inspiration londonienne avec ses sémaphores et son smog. Aristophania Bolt, comtesse mais aussi sorte de fée sorcière, protège les 3 orphelins curieux et espions en les emmenant dans un mas à l'arrière-pays marseillais qu'elle nomme le royaume d'Azur. Mais le roi banni recherche activement ces 3 petits, qu'Aristophania devra protéger en puisant dans toutes ses ressources et même celle inattendue de la petite Calixte. Une histoire rondement menée dans des dessins au style steampunk light et original qui donne une saveur particulière à cette belle saga.

Nurthor

Éditeur • Dargaud

Scénario • Xavier Dorisson

Dessin • Joël Parnotte

Prix constaté • 14,99 €



BD (VF, T1)

CONQUÊTES

T1 - Islandia

Le développement des humains est tel que seule l'expansion permet sa survie. L'Oberleutnant Kirsten König et les autres militaires sortent les premiers du sommeil cryogénique dès leur arrivée en orbite d'Islandia, la planète à coloniser. König, sujette à de violents maux de tête suspects, est peu appréciée par son amiral qui la désigne pour établir le premier contact avec les islandiens, l'unique peuplade autochtone. Très vite, la colonisation se déroule au détriment des ordres initiaux prévus. König apprend que Colonia 2, un des cinq vaisseaux géants qui abritent l'humanité, a été détruite sans laisser de trace. Alors que tout accuse les Islandiens, König mène discrètement son enquête et découvre l'in vraisemblable réalité. Le côté Ripley de König n'est pas déplaisant et l'idée de one-shots indépendants avec à chaque fois des auteurs différents pour cette série BD en 5 tomes est dans l'air du temps.

Nurthor

Éditeur • Soleil

Scénario • Jean-Luc Istin

Dessin • Zivorad Radivojevic

Coloriste • Eber Evangelista

Prix constaté • 14,99 €



JEUX VIDÉO

FIRE EMBLEM THREE HOUSES

Tactique avec rab' de gestion

Three Houses est la nouvelle itération d'une fameuse franchise de Tactical RPG. Vous incarnez Byleth, mercenaire propulsé(e) professeur(e) d'une académie militaire. Sur le champ de bataille, quelques améliorations intéressantes ont été apportées à la formule déjà éprouvée de la série. La dimension tactique, où le placement occupe une place prépondérante, est une réussite du genre.

Entre les combats, il faut gérer au mieux l'emploi du temps, les cours et autres (nombreuses) activités. Cette partie gestion est (très) touffue et le monastère qui sert de hub est vite pénible à parcourir. Mais les heures passées à peaufiner chaque personnage (la liberté est plus importante à ce sujet que dans les précédents volets de la saga) les rend vite attachants et décuple l'impact d'une histoire riche en rebondissements.

Three Houses s'impose au final sans difficulté comme le meilleur T-RPG de la Switch !

Slawick Charlier

Éditeur • Intelligent Systems/Koei
Support • Nintendo Switch
Format • Physique ou dématérialisé



ROMAN (VF)

SEPPUKU

Vengeance sanglante au pays du Soleil Levant

Cette novella commence sur un champ de bataille dans le Japon médiéval des kamis. Cinq Onis malfaisants viennent de massacrer l'entière du clan Asagawa. Enfin presque, car Kurogane, pourtant mort lors de ces affrontements, est ramené à la vie par un homme étrange. Il n'a alors en tête plus que fureur et vengeance. Le voici à la recherche des monstres lubriques qui ont massacré son clan. Il les pourchassera à travers le pays sous la protection d'Amaterasu et fera face aux pires horreurs pour empêcher les Onis de mener leur quête impie.

Avec un style évocateur qui peut choquer les âmes sensibles, Romain d'Huissier dépeint un Japon fascinant, sanglant, mythologique : les combats sont violents et réalistes, les Onis atroces. Mais l'auteur maîtrise la culture japonaise et, sous ce vernis gore, *Seppuku* est un sublime conte qui ravira les amateurs de cette civilisation et de ses légendes.

Nathalie Zema

Éditeur • Ogmios
Auteur • Romain d'Huissier
Prix constaté • 8 €



BANDE DESSINÉE (VF)

CONAN T7

Les Clous rouges

« Une histoire de Conan, la plus sombre, la plus sanglante et la plus impitoyable de la série à ce jour. » Voici comment Robert E. Howard lui-même parlait de sa nouvelle *Les Clous rouges*. Glénat continue à bon rythme et avec bonheur l'adaptation en BD des nouvelles de l'auteur américain dont le Cimmérien est le héros. Ce 7^e tome, aux dessins en couleurs directes enchaîne sans temps mort un scénario vraiment rock'n'roll entre rencontre haute en couleur, combat contre un dragon et huis-clos au sein d'un civilisation au bout de son processus de pourrissement. Un décor qui ressemble fortement à un bon gros donjon old school où le MJ aurait bien bossé l'écologie des lieux. Bref, une très bonne inspiration. Aujourd'hui, cette nouvelle est unanimement considérée comme une des meilleures de Howard, une des plus sombres, c'est certain. Et en bonus, toujours avec la première édition, un cahier bonus de 12 pages avec une mise en contexte encore une fois précieuse de Patric Louinet.

Thomas Berjoan

Éditeur • Glénat
Auteur • Régis Hatière, Olivier Vatine, Didier Cassegrain
Prix constaté • 14,95 €



BD (VF)

DANTHRAKON

Du Arleston pur jus !

Pour lancer sa nouvelle maison d'édition, Arleston, interviewé dans ce numéro (voir page 246) nous propose une aventure qui plaira à ses fans. On y retrouve tous les ingrédients qui ont fait sa réussite : une fantasy qui fleurit bon le parfum de l'aventure et qui mélange humour et sérieux. Dans ce tome 1, un apprenti cuisinier d'un palais croise la route d'une charmante apprentie magicienne et d'un puissant grimoire indéchiffrable. En plongeant son regard dans l'ouvrage, la puissante magie qu'il renferme va se transférer dans le corps du pauvre Nuwan, le lançant dans une fuite éperdue qui provoquera des inimitiés dont on se doute qu'elles seront propices à de nombreux retournements de situation. La base de l'intrigue est en soi une bonne idée de départ d'un scénario de JdR.

Damien Coltice

Éditeur • Darkoo

Auteur • Arleston et Olivier-G. Boiscommun

Matériel • 54 pages couleur

Prix constaté • 14,50 €



SÉRIE TV (VF)

DARK CRYSTAL

La magie des marionnettes !

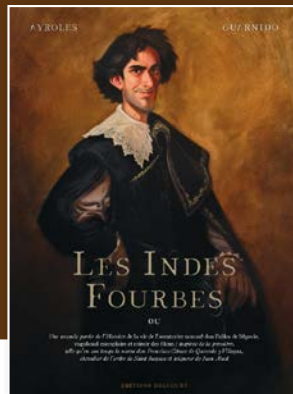
En 1982, la même année que *E.T.*, *Rambo*, *Blade Runner* et autres *The Thing* (!), sortait un ovni de *dark fantasy*, un bijou filmé avec des marionnettes appelé *Dark Crystal*. Un monde à l'agonie y trouvait sa fin et toute une génération de jeunes enfants était traumatisée autant que fascinée par les terribles méchants Skeksès. Avec cette série Netflix très fidèle au film sur le fond comme sur la forme (toujours de véritables marionnettes !), le réalisateur français Louis Leterrier raconte avec brio le passé de ce monde. Les Skeksès découvrent les pouvoirs du Crystal et font sombrer le monde des gentils gelflings dans l'horreur. Les héros sont magnifiques, attachants, et surtout, les Skeksès n'ont rien perdu de l'affreuse fascination qu'ils provoquent depuis presque 40 ans. Une série belle et intelligente.

DC

Éditeur • Netflix

Contenu • 10 épisodes de 55 mn environ

Prix constaté • Abonnement à Netflix nécessaire



BANDE DESSINÉE (VF)

LES INDES FOURBES

Merveille totale

La BD de l'année. Une superproduction avec une âme. Déjà, le casting. Au scénario, Alain Ayroles, rôliste de son état, auteur des excellents *Garulfo*, de *Capes et de crocs* et *D*, sa revisite du thème des vampires. Au dessin, Juanjo Guarnido, à qui l'on doit notamment *Blacksad*. Dream team à qui l'éditeur a donné les moyens. Très grand format (25,3 x 34 cm), 160 pages couleurs, tout cela se ressent sur le prix, mais franchement, quel délice ! Dialogues ciselés, dessins somptueux, dans l'action comme la psychologie. Le duo revisite – sans animaux anthropomorphiques cette fois – un grand classique du roman picaresque espagnol du XVIIe, *Vie de l'aventurier Pablos de Ségovie*, de Francisco de Quevedo. Ou les tribulations d'un filou, d'un vaurien, un héros totalement amoral. Le récit est baroque, absurde, épique, avec une construction très élaborée, bien tenue, qui renferme surprises et suspense. Parfait cadeau pour Noël... pour celles et ceux qui ne l'auraient pas déjà.

Thomas Berjoan

Éditeur • Delcourt

Auteur • Alain Ayroles et Juanjo Guarnido

Prix constaté • 34,90 €



En quelques mots...

Un groupe d'espions envoyé découvrir les plans d'un puissant mage noir, d'étranges ombres qui surgissent du passé, une guerre sans précédent en préparation, nos fiers agents du S.M.I.L.E. arriveront-ils à découvrir le fin mot de cette histoire et, plus important encore, arriveront-ils à transmettre ces informations cruciales avant d'être capturés à leur tour ?

Fiche technique

TYPE • Enquête

PJ • Connaisseurs

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

S.M.I.L.E. « acent manquant »

Vous vous êtes souvent demandé ce que l'on pouvait bien jouer dans un scénario de petits poneys, à part des trucs mièvres et rose à paillettes ? Détrompez-vous ! Laissez-nous vous conter une histoire d'espionnage, de magie noire et de lavage de cerveau ! Et, oui, ce scénario respecte le canon de la série ! Il est temps de changer votre regard sur ce jeu.

Introduction

L'histoire pour le MJ

Nous sommes 1 000 ans avant les événements de la série, après des centaines d'années de lutte entre les trois tribus (pégases, licornes et terrestres), le royaume d'Equestria a été fondé et est maintenant dirigé par deux sœurs immortelles, extrêmement puissantes et combinant les qualités des trois races. L'empire de cristal, son voisin, est un havre de paix, d'élégance et de raffinement qui s'étend dans les étendues gelées du nord. Cette ville-empire est protégée par un puissant artefact, le cœur de cristal, qui crée une zone habitable dans ce terrain inhospitalier.

Il y a quelques mois, des agents du « *Secret Monster Intelligence League of Equestria* » sont partis sur la piste d'une mystérieuse licorne usant de magie noire, piste qui les a menés directement à l'Empire de cristal. Malheureusement, Sombra, la licorne qu'ils pourchassaient, les y a devancés et, quand les agents sont arrivés, c'est pour assister au meurtre brutal de l'impératrice Amore et l'auto-proclamation de Sombra en tant que nouveau Roi de l'empire. Les agents sont maintenant dans ses geôles, la ville sous un sortilège de

contrôle mental et les forges tournent jour et nuit pour créer armes et armures pour sa grande guerre. Mais tout cela est secondaire pour King Sombra car il est à la recherche de l'armée des Ombres, dont le cœur de cristal est la clef.

Nos joueurs sont là pour découvrir ce qui se passe, trouver des preuves et les rapporter au bureau du S.M.I.L.E.

Introduction des personnages

Pour ce scénario, il est recommandé d'avoir des personnages ayant déjà un peu d'expérience, cela donnera plus de possibilités aux joueurs. Même si l'histoire est faite pour des agents du S.M.I.L.E., il est tout à fait possible d'inclure ce scénario dans tout autre campagne se déroulant à la même époque (qui reste ma favorite pour du JDR dans l'univers MLP, car assez loin des clichés habituels). La seule « condition » serait d'avoir des personnages assez variés pour que plusieurs méthodes d'infiltration soient possibles.

Synopsis

La partie est découpée en trois Actes. Durant le premier, les joueurs vont se familiariser avec la ville qui



constitue l'Empire de cristal et son atmosphère. C'est un bon moment pour instaurer le malaise ambiant et donner les limites de ce qu'ils peuvent et ne peuvent pas faire (du moins sans risquer de s'attirer des ennuis). Le second Acte verra probablement les PJ mettre en œuvre divers moyens et idées pour obtenir les informations sensibles qu'ils sont venus chercher, mais tous les mèneront vers une seule destination : le palais Impérial. L'Acte 3 peut se résumer du point de vue des joueurs à une fuite pour confier les informations récoltées aux autorités compétentes.

Les lieux du scénario

La ville comporte plusieurs zones d'importance, nous allons les lister ici avec quels PNJ et événements peuvent arriver. Bien sûr, nous vous encourageons à moduler cette liste en fonction de l'ambiance, la durée et/ou difficulté que vous voulez mettre dans votre partie. D'une manière

générale, la ville est à rapprocher de l'idéal de la Grèce antique : philosophie, étude, architecture, art de la guerre, musique, joaillerie, etc.

Les zones d'habitations

Elles composent la majeure partie de la ville, chaque quartier est parsemé de jardins, fontaines, statues et parcs. Les bâtiments, formés de cristaux, explorent à peu près toutes les variations des couleurs violettes et bleues, que les étendards, drapeaux et autres enseignes complètent agréablement pour donner à la ville son élégance et sa beauté. Ce qui va bien au teint presque transparent de ses habitants, mais il est tout de suite visible que quelque chose ne va pas : les citoyens semblent ternes, mats, presque aussi « solides » que des poneys normaux. Tous ont les traits tirés, semblent errer, hagards, sans vraiment avoir de but. Des habitants entrent puis sortent des bâtiments, comme cherchant leur chemin ; aucun ne discute, aucun →

Il se passe quelque chose dans l'Empire de cristal...



ne parle, même pas pour parler du beau temps, et vous vous rendez compte que même en marchant, ils ne font que très peu de bruit, comme s'ils faisaient attention à ne pas marcher trop vite, tous portent un bracelet d'un noir mat qui, malgré son apparence raffinée, ne semble pas avoir été fabriqué, et vous réalisez assez vite que s'il n'y avait ni bruit d'oiseaux, ni bruit de feuilles, la ville serait étrangement silencieuse. Seuls les étrangers, surtout des marchands et diplomates, font du bruit, ce qui permet, d'ailleurs, de les identifier assez facilement.

Lieux d'intérêt

La bibliothèque

La bibliothèque est un vaste bâtiment qui ressemble à un immense temple antique, ce qui témoigne de l'attrait pour la connaissance et les arts qui anime d'ordinaire les poneys de cristal. Pourtant, aujourd'hui, elle est presque vide. Ne se trouvent à l'intérieur que quelques employés désemparés, une poignée d'étrangers et surtout des gardes qui surveillent inlassablement le bâtiment.

Les PNJ :

- La **bibliothécaire** : Une gentille mamie, avec d'immenses lunettes surmontant son nez, qui gère l'organisation de la bibliothèque. Malgré sa présence derrière un bureau la désignant comme directrice, elle sera très évasive, comme ayant du mal à se concentrer, et aura du mal à répondre dès qu'une question deviendra trop pointue, allant jusqu'à refuser de répondre si les questions se concentrent sur le nouveau roi. Si les joueurs sont trop insistants, elle fera appel aux gardes qui feront sortir les PJ.
- Si les joueurs restent courtois, patients et orientent les questions sur l'histoire de la ville, elle

s'avérera intarissable, si on oublie ses hésitations, régaland les joueurs d'anecdotes sur la ville, ses arts, musiques, joutes et bien d'autres détails, mais surtout expliquera ce qu'est le cœur de cristal et en quoi il est primordial et que quiconque le détient dirige réellement la ville. Si les joueurs ont été particulièrement agréables, elle pourrait même leurs glisser que le cœur est lié à la légende des poneys des Ombres, mais elle n'en saura pas beaucoup plus.

- Gardes
- Employés

Événements : Outre des altercations pouvant éclater avec les gardes, les joueurs peuvent aussi attirer l'attention du roi s'ils enquêtent sur la légende des poneys d'ombres ou passent beaucoup de temps à étudier les livres sur le cœur de cristal voir la marge titrée « *Attirer l'œil du Roi* ».

Le marché

La place du marché est vaste, bien organisée et avec suffisamment d'arbres pour donner une ombre rafraîchissante, il s'agit d'un lieu plein de vie et de monde. Aujourd'hui pourtant, hormis quelques étals de nourriture où les clients attendent leur tour en file, dans un silence et une lassitude visible, il n'y a guère de variété, les quelques marchands étrangers n'ayant aucun client. Malgré la présence d'estrades, il n'y a nul orateur, nul musicien pour égayer le marché, laissant une ambiance austère et vide. Ambiance qui n'est pas aidée par la présence de ces gardes qui patrouillent aussi bien dans les airs qu'au sol.

Les PNJ :

- Les **marchands étrangers** : Quel que soit leur domaine, leurs histoires se ressemblent toutes : La ville semble tourner au ralenti

et personne n'achète rien. Seuls leurs confrères venus négocier des ventes de métal sont admis au palais. La plupart pensent tout simplement ne pas revenir. Tous ont noté la léthargie qui semble affecter les poneys de cristal. La plupart ne critiqueront le nouveau roi qu'à demi-mots, ou alors loin de toute oreille indiscreète, et se borneront à critiquer le repli sur soi de l'Empire. Si les joueurs les poussent un peu (par exemple en leur offrant quelques tournées de cidre dans une auberge), alors les langues se délieront un peu plus, mais la discussion se terminera assez rapidement quand un groupe de garde passera « *comme par hasard* » et aura entendu la discussion.

- Gardes
- Marchands « *locaux* » : À les observer, ils ont les traits tirés et agissent comme des machines, il n'y a pas de discussion de courtoisie avec les clients, pas de négociation et leur « *au revoir, à bientôt* » sonne plus comme un automatisme qu'autre chose. Ils répondront de manière lente et hésitante aux joueurs et ne seront pas vraiment capable de donner beaucoup d'informations.

Si vous voulez rendre encore plus évident le côté maléfique du roi, faites intervenir un marchand qui critique à voix haute le roi. Les gardes ne tarderont pas à intervenir et arrêter ledit marchand. Si vous le faites et que vos joueurs patinent un peu à comprendre qu'il y a du contrôle mental dans cette histoire, faites réapparaître le marchand le lendemain, avec un très beau bracelet et plus aucune volonté de critiquer le roi, accompagné d'une amnésie complète sur ce qu'il s'est passé dans le palais (bien insister sur l'impression qu'il ne VEUT PAS se souvenir).

Vous pouvez inclure quelques scènes de discussion avec des bijoutiers à l'établi vide. Les questionner révélera assez vite qu'ils n'ont pas remarqué que leur établi est vide, et si les joueurs les poussent un peu sur le pourquoi, il est probable qu'ils se mettront à pleurer et expliqueront que le roi a réquisitionné tout le métal et toutes les gemmes. Devant ces marchands inconsolables, les gardes arriveront rapidement et chasseront les joueurs pour avoir importuné un citoyen. S'ils insistent et répètent l'opération, cela risque de se transformer en aller simple pour « *attirer l'œil du Roi* ».

Les zones extérieures

À se promener dans ces zones, on se rend assez vite compte qu'ici, aucun faux semblant n'est présent. Les champs sont visiblement nouveaux, grands et bien rangés. Des forges résonnent un peu partout, et un simple coup d'œil suffit à comprendre qu'elles sont récentes : simples et fonctionnelles, elles dénotent par leur manque de raffinement certain. Toute la zone fourmille d'activité et d'immenses hangars sont en train d'être remplis de nourriture, armes et armures. Que ce soit aux mines, aux forges ou aux espaces de stockage, des gardes patrouillent partout et, sous couvert de la sécurité des joueurs, les escorteront jusqu'à la place du marché. S'ils insistent et se font prendre plusieurs fois, les gardes finiront par les menacer d'être mené au palais : voir l'encadré « *attirer l'œil du Roi* »

Les PNJ :

- Gardes
- Ouvriers

Si les PJs décident d'infiltrer les mines/forges, ils peuvent découvrir qu'une véritable usine à la chaîne est en place et tourne jour et nuit, ils pourront même voir certains →



poneys qu'ils auront croisés ailleurs (la bibliothécaire par exemple) mais, cette fois, tous les poneys travaillant ici auront les yeux luisant d'un vert malsain et une sorte de fumée violette coule sur leurs joues, comme des larmes.

Interagir avec l'un des habitant sera inutile, que ce soit en leur parlant ou en les forçant, le poney avec lequel ils interagissent restera à son poste, mais les personnages devraient remarquer assez vite que les autres travailleurs ont cessé de travailler pour commencer à s'approcher d'eux pour les attraper ! Heureusement pour nos joueurs, malgré leur nombre, ils n'utilisent ni magie, ni vol, et se contentent de marcher. Se battre ne servira à rien et, s'ils ne fuient pas, les PJ finiront par être capturés.

De même, s'ils se font repérer par des gardes qui patrouillent la zone, une course-poursuite se déclenchera, et s'ils se font rattraper, ils seront également capturés, dans ce cas-là, direction « *attirer l'œil du Roi* ».

Le palais

Immense, imposant et surtout visible de partout, le palais Impérial surplombe toute la ville et constitue un point de repère inratable. Apparemment constitué d'un seul et unique cristal, il comporte cependant de nombreuses nuances qui semblent changer en fonction de la lumière ambiante. L'architecture est élancée, raffinée et élégante, de grandes arches surplombent des balcons décorés de bannières et étendards colorés. Le palais est une véritable ruche d'activité : c'est là où les diplomates étrangers viennent négocier avec le roi, c'est là où l'armée est formée et entraînée. Étroitement surveillé, il n'y a guère qu'une seule manière d'entrer : encadré par des gardes. Que ce soit pour assurer votre sécurité en tant que diplomate, pour vous mener à des

centres d'entraînements ou parce que les gardes ont quelques questions à vous poser, aucun invité ne se promène librement dans le palais.

Bien sûr, s'infiltrer est toujours possible. Après tout, les balcons, fenêtres et autres ouvertures sont nombreux. Mais les joueurs doivent être pleinement conscients des conséquences que cela pourrait avoir. Après tout, ils ne sont pas ici pour déclencher une guerre.

Les PNJ :

- Les **recruteurs** : Sans doute les seuls gardes qui seront ouverts à la discussion, ils présenteront tous les bienfaits qu'il y a à rejoindre la garde. Les meilleures armes et armures, protection magique, pas d'impôts, soins magiques, etc. L'offre du garde est littéralement trop belle pour être vraie. Si l'un des PJ est intéressé, le recruteur lui fera faire un tour des entraînements, et si ce n'était pas déjà clair, le PJ verra vite que les « *gardes* » sont plutôt des soldats et, surtout, agissent comme des machines, sans considération pour eux-mêmes. Une fois que le joueur a signé, on lui remet une armure complète ainsi qu'un casque intégral, du même modèle que les autres. Si le joueur décide de l'enfiler, rendez-vous à l'encadré « *Attirer L'œil du Roi* »
- **King Sombra** : Le roi actuel est une licorne à la robe grise, crinière noire de jais. Malgré sa corne et ses yeux rouges, il a un visage charmant, éloquent, habile avec les mots et avec une culture extrêmement vaste, King Sombra est beau, altier et surtout respire la royauté. Toujours en armure de cérémonie, complétée par une cape rouge bordée d'hermine, Sombra se déplace avec grâce et assurance, comme si pour lui le monde entier lui appartenait.

- Si les joueurs obtiennent une audience avec lui (par exemple en se faisant passer pour des marchands ou des diplomates), ils seront reçus avec courtoisie, générosité et patience. Le roi écoutant ce qu'ils ont à dire avec intérêt. Gare à eux s'ils font trop d'erreur, ou pire, ont un discours incohérent ! Si c'est le cas, rendez-vous directement à l'encadré « *attirer l'œil du Roi* »

Acte 1 : l'empire de cristal

Après le briefing donné par leur supérieur, nos joueurs vont finir par arriver à l'Empire de cristal, probablement en chariots (nous sommes dans une période pré-révolution industrielle). Décrivez les premières impressions de la ville (appuyez-vous sur la description des lieux) en mettant tout ce qui semble « *étrange* » sur le compte de la fatigue du voyage. Il faut bien que les joueurs comprennent que la ville est d'ordinaire un lieu de raffinement, culture et beauté mais qu'une ombre plane.

Selon la durée que vous voulez donner à votre scénario, laissez-les errer dans la ville, poser des questions et observer, ils devraient assez rapidement prendre conscience que quelque chose de grande envergure se passe. Le but de ces premières instants est d'habituer les joueurs à la ville, lancer la piste des « *gardes* » et commencer à montrer l'étendue de l'empire du roi.

Que ce soit à la bibliothèque, le marché, les auberges ou les mines/forges, le but est de laisser les joueurs intégrer ce que l'Empire est censé être et ce qu'il est réellement désormais. Toutes les pistes devraient donner des indices, mais aucune « *preuve* », ce dont les joueurs ont pourtant besoin pour remplir la mission, ils se rendront assez vite compte qu'il

n'y a qu'une seule option : infiltrer le palais.

Retirer un bracelet

Il est possible, voir même probable qu'au moins un des joueurs émette l'idée de simplement retirer un des bracelets en cristal noir d'un des poneys de cristal. Mais ces bracelets sont bien évidemment magiques, et tenter de le retirer plongera le poney dans une espèce de folie guerrière, ce qui peut d'ailleurs permettre au MJ de montrer le risque à s'attaquer aux gardes. Et si le poney est battu, le poney qui retire effectivement le bracelet se prendra le sort « *cauchemars* », dont la référence est à la fin. À partir de là, soit le poney est seul et n'arrive pas à vaincre les effets du sort, dans ce cas le poney est capturé (voir « *attirer l'œil du Roi* »), soit le poney arrive à briser le sort (ou des amis l'emmènent) et ils ne pourront même pas avoir une preuve, car le bracelet sera tombé en poussière.

Acte 2 : le cœur de cristal

Hélas pour nos agents, infiltrer le palais reste plus facile à dire qu'à faire. Le palais est très bien défendu et la magie du Roi est très puissante. Pour accéder à l'intérieur du palais il y a plusieurs moyens :

- La porte d'entrée : Aussi évident que cela puisse paraître, que ce soit pour faire semblant de s'engager dans la garde ou de venir négocier, entrer par la porte d'entrée est un moyen simple de pénétrer dans le palais.
- Les balcons/fenêtres : Si des pégases sont dans le groupe, passer par la voie des airs peut sembler être une bonne idée, et si les joueurs passent assez de ➔



temps à observer les allées et venues des gardes volants, ils remarqueront bien quelques trous dans la surveillance.

- **Se téléporter :** Si un mage assez puissant est dans le groupe, se téléporter peut être un excellent moyen de rentrer dans le palais, seul bémol : il faut déjà avoir vu l'endroit. Aux joueurs d'être imaginatifs !

Toujours est-il qu'une fois à l'intérieur, ils verront vite que l'immense majorité du palais est vide. Les seules parties occupées sont les quartiers du Roi ainsi que les casernes où dorment et s'entraînent les gardes. Naviguer dans le palais sera donc relativement facile, même s'ils n'apprendront pas grand-chose. Une fois dans le palais, ils devront réussir un jet d'esprit assez difficile (entre

7 et 9 selon le niveau des joueurs). S'ils réussissent, les joueurs se rendront compte qu'il y a une magie dans l'air, une magie qui absorbe leur volonté et leur bonne humeur. S'ils échouent, ils ne le comprendront qu'après avoir perdu quelques points d'endurance. Passer trop de temps à l'intérieur risquerait donc de les drainer de leur Énergie. Pour représenter cela, faites-leur régulièrement faire un test d'esprit de difficulté 6 sous peine de perdre un point d'endurance (et s'ils ont échoué à repérer l'effet, les 2-3 premiers points perdus pourraient ne même pas être résistibles).

Les casernes

Occupant globalement toute la partie inférieure du palais, les casernes sont là où dorment, mangent et s'entraînent les gardes. Dans cette zone, le seul danger est de se faire repérer. Si cela devait arriver, les joueurs devraient courir très vite sous peine de se faire capturer (comme toujours, allez à « attirer l'œil du Roi »). Si les joueurs arrivent à être assez discret, ils pourront apprendre quelques informations importantes. Par exemple que la « garde » se découpe comme une armée et a entassé assez d'armes et d'armures pour que toute la ville soit équipée.

Les quartiers du Roi

Situé juste au-dessus de la salle du trône, c'est ici que King Sombra passe le plus clair de son temps. La décoration y jure complètement avec le reste du palais, il n'y a aucune surface réfléchissante, aucune couleur, la lumière y est d'un bleu froid et fonctionnel. Les cristaux semblent comme « morts », ils sont noirs, sans reflets ni iridescence. La chambre est jonchée de parchemins, plans et sorts raturés. King Sombra

King Sombra



ne semble pas se tourner les sabots quand il n'est pas en « *public* ».

Dans les appartements du Roi se trouvent quelques poneys : des membres de la famille impériale qui ont été réduits en esclavage et sont complètement subjugués par sa magie. Enchaînés, muselés, portant des ecchymoses et ayant les traits tirés des mauvais traitements, ils ne répondront à aucuns stimuli et rien ne les fera bouger ou parler hormis la parole du Roi.

Seule exception, si les agents tentent l'approche « *je sais que vous êtes toujours là-dedans* » et racontent l'état du royaume, les prisonniers verseront quelques larmes pour l'effet dramatique.

Si les joueurs prennent le temps de fouiller les quartiers du Roi, ils trouveront plusieurs preuves accablantes, dont les deux majeures sont des plans d'invasions, complétées par des rapports d'agents contrôlés mentalement un peu partout dans Equestria, ainsi que la preuve que les bracelets sont des moyens de contrôler la population, aussi bien pour éviter les rebelles que, en cas de besoin, forcer la population à se battre. Les joueurs peuvent également trouver des textes expliquant qu'il pense pouvoir corrompre la princesse Luna du royaume d'Equestria au sud grâce à sa magie des cauchemars, ce qui s'avérerait catastrophique pour le reste du monde.

Au centre de son bureau se trouve le cœur de cristal. Un jet d'esprit assez facile (3) fera indubitablement penser à un piège et/ou rappellera aux agents qu'ils n'ont pas à le récupérer. Le cœur de cristal a l'apparence... d'un cœur de cristal ! Mais là où les joueurs en ont probablement vu des images à la bibliothèque dans son état « *positif* », ici le cœur est comme parcouru de veines noires

qui pulsent et semblent s'étendre toujours un peu plus.

Mais le Roi est quelqu'un de prudent et sa chambre est gardée par la seule chose qu'il estime sûre : sa magie.

Il y a 3 pièges dans la pièce. L'un est situé sur le cœur de cristal : s'il est touché, il déclenche le sort « *piège de cristal* », le second est placé sur son grimoire, ouvert sur le bureau, et déclenche des cauchemars et le troisième, sans doute le plus vicieux, est l'effet actif dans tout le palais : le siphon d'âme. Si les joueurs n'arrivent pas à déjouer la magie du Roi, voir la marge « *Attirer l'œil du Roi* ». Dans le cas contraire, ils pourront en apprendre peut-être un peu plus sur les plans du Roi, car non content de réduire son peuple en esclavage en brisant leur mental, Sombra recherche les antiques cryptes qui abritent l'armée des Ombres. Le Roi est un des derniers descendants de ces poneys qui embrassèrent les ombres dans l'antiquité. Voué à la conquête et la domination des autres races de poney, l'armée fut enchantée et mise en sommeil il y a bien longtemps et par-dessus les cryptes, l'Empire fut érigé afin que plus jamais les Ombres ne règnent.

Si les joueurs échappent aux sorts et aux gardes, peut-être auront-ils la « *bonne* » idée de vouloir trouver les catacombes eux-mêmes. Dans ce cas, laissez-leur trouver les accès, mais le nombre d'esclaves/gardes est très important et ils risquent d'être attrapés (rappelez leur que leur objectif de mission est de rapporter des preuves) et s'ils persistent encore, il est probable que le Roi aura laissé une barrière magique (visible) qui déclenchera une alarme voire leur lancera le sort de cauchemars. Bien sûr, ne leur en dites rien, hormis à décrire le côté malsain de la barrière. →

King Sombra

Corps : D8

Esprit : D12

Charme : D10

Robustesse : 14

Talents :

Cauchemars : Ce sort plonge sa cible dans une vision plus ou moins cohérente qui lui fait vivre le pire cauchemar de sa vie (traumatisme passé ou crainte du futur). La cible est incapable d'agir tant que le sort fait effet. Il faut réussir à un jet d'esprit à 6 pour s'en sortir seul, ou une aide extérieure.

Hypnose : Ce sort plonge la cible dans un état second. Pendant la durée du sort, la cible est entièrement dévouée au Roi et se battra à ses côtés. Pour y résister, il faut réussir un jet d'esprit à 5 pour rompre le sort. Le sort dure normalement 5 tours, mais la cible à droit à un jet de résistance à chaque tour.

Cristaux : Sombra ne se battra presque jamais lui-même, à la place il utilisera sa magie des cristaux pour repousser, enfermer, voir assommer ses adversaires. Si Sombra se retrouve en danger physique, il se téléportera hors de danger et enverra ses gardes faire le sale boulot.



Gardes

Corps: D10

Esprit: D6

Charme : D6

Robustesse: 16

Talents:

- Cœur vaillant (D6)
- Considérez qu'ils se battent toujours jusqu'à l'épuisement.

Garde possédé

Attirer l'œil du Roi

Quelle qu'en soit la cause, si les PJ attirent l'attention du roi, leur aventure risque de prendre un tournant beaucoup plus sombre. Que ce soit en étant capturés par des gardes ou non, ils se réveilleront dans une cellule, un bracelet a une patte. Ce bracelet leur enverra une décharge douloureuse s'ils tentent d'utiliser leurs ailes, leur magie ou simplement s'ils tentent de forcer la porte. Vous pouvez leur lire la description suivante :

« La cellule est faite dans un cristal noir, mat, qui semble fait d'une seule pièce, froid au toucher, la seule source de lumière vient d'une torche bleu pâle dans le couloir.

Après avoir attendu ce qui semble être une éternité, vous êtes incapable de dire combien de temps s'est écoulé, mais cela ne doit pas faire si longtemps que cela, vous n'avez même pas faim. Ni froid, d'ailleurs. Ni grand-chose, en fait. C'est à ce moment que vous réalisez que vous n'avez même pas réellement envie de sortir de cette cellule. Après tout... à quoi bon ? »

Laissez-les faire un petit test de Cœur difficile pour qu'ils retrouvent leurs esprits, partez du principe qu'une seule réussite suffit pour que le groupe se sorte plus ou moins de la léthargie. Sortir de la cellule est impossible, mais laissez-les essayer tout de même. S'ils y arrivent, sautez le prochain passage et reprenez directement à la fausse évasion.

Si les joueurs n'arrivent pas à s'échapper, le Roi en personne va venir les interroger. Ce qui l'intéresse c'est de savoir pour qui travaillent les joueurs et ce qu'ils ont appris. Le Roi se montre arrogant, disant qu'ils ne partiront jamais d'ici, il n'hésitera pas non plus à menacer ce que les joueurs aiment le plus à grand coup de visions et cauchemars mais, pire que tout, il ne pose aucune question ! Ne lésinez pas sur le « discours de bad guy » et donnez des infos que les PJ cherchent s'ils posent des questions, n'hésitez pas non plus à faire perdre quelques points de vie pour représenter la fatigue.

Hormis s'ils ont échoué leurs tests, le groupe d'agents devrait maintenant être de nouveau seul dans leur cellule. À ce moment, laissez-les s'échapper sans trop montrer que c'est « trop facile » après tout, Sombra est un maître de l'illusion et il veut savoir pour qui travaillent les PJ et, pour cela, son plan est simple : les laisser s'échapper et voir où ils vont. Déroulez donc le reste du scénario normalement et enchaînez sur l'acte 3, les joueurs découvriront bien assez tôt la vérité.

Acte 3 : les ombres s'étendent

Maintenant que les joueurs ont leurs preuves, il va s'agir de sortir de l'empire avec les preuves et cela risque de s'avérer plus compliqué que prévu.

Le Roi est enfin prêt à déclencher sa guerre.

À vous de voir quand se passe la scène suivante, l'idée est surtout que ce soit à un moment « cinématographique », que cela soit à la sortie de l'infiltration du palais, après leur évasion, à l'aube après une bonne nuit de repos, ou



pourquoi pas au moment où les joueurs allaient partir.

Toujours est-il que, soudainement, des trompettes retentissent dans la ville, des gardes sont déployés partout, proclamant que le Roi a une annonce à faire. Les poneys de cristal s'y rendent sans force ni volonté, leur éclat perdu, ils avancent l'échine courbée, comme brisés. Les étrangers sont plus ou moins forcés. Tout le monde est rassemblé sur la grande place devant le palais. Ici, Sombra va projeter une image de lui-même en grand, afin d'être vu par toutes et par tous. « *Mon cher peuple ! Aujourd'hui est un grand jour pour l'Empire de cristal, son peuple, son Roi ! Aujourd'hui, notre Empire va reprendre la place qui lui est due ! Bientôt, tout Equestria tremblera devant moi ! Bien sûr, une guerre ne se mène pas seul, C'est pourquoi j'ai la joie de vous annoncer la dissolution de la garde pour l'avènement de l'armée impériale ! Et comme je sais que mon peuple ne craint ni le labeur ni les sacrifices, je sais que l'effort de guerre sera assuré par chacun d'entre vous !* » et, alors que Sombra annonce ceci, un bruit de chaînes se fait entendre, et les joueurs peuvent assez vite voir une chaîne en cristal se former entre les gens présents, en même temps que les yeux des soldats virent au vert malsain et qu'une fumée violette s'en échappe. Pendant cela, le palais semble parcouru de veines vertes qui se propagent sur la surface du palais comme une maladie, ne laissant qu'un cristal noir, légèrement violet, qui semble presque absorber la lumière, des tours se mettent alors à émerger du palais et des soldats y prennent place. Assez vite, le palais élégant et raffiné disparaît pour laisser place à une forteresse sombre et imposante. Et tandis que les étrangers fuient, cette corruption

semble s'étendre à travers la ville. À partir de là, la partie va se changer en course-poursuite entre les gardes et les joueurs. Mais s'ils sont intelligents et/ou chanceux, ils devraient réussir à partir sans trop de soucis (enfin, maintenez quand même une tension pour que cette partie soit intéressante).

Conclusion

Si les agents ont évité la capture, vous pouvez les féliciter, ils arriveront à rentrer à temps pour donner une chance au royaume d'Equestria de se préparer à temps.

Si nos agents avaient été capturés par le roi, au moment de quitter l'empire, demandez-leur explicitement de décrire où et comment est-ce qu'ils vont et à qui ils font leurs rapports. S'ils donnent l'information, ils vont se réveiller en cellule, avec un Roi Sombra riant aux éclats et les remerciant de l'information puis les libérant, expliquant qu'il n'a plus besoin d'eux. À partir de là, soit vous voulez finir sur une ambiance plus légère et vous les faites rencontrer une autre équipe venue à leur aide, ce qui leur laisse quand même la possibilité de donner leurs informations en avance et déjouer en parti les plans du Roi, soit vous décidez que l'ambiance est encore trop joyeuse et, au lieu de les libérer, faites finir Sombra sur un « *bienvenue dans mon Armée* » alors qu'il leur passe un casque identique à ceux des gardes. Si vous êtes dans une campagne, faites-leur reprendre conscience en plein milieu d'une bataille, alors qu'ils se battent CONTRE leurs anciens amis qui viennent tout juste de réussir à retirer leur casque.

François Lacroix-Durant

Illustrations : Laurent Miny et Mathilde Marlot, Hasbro et BBE





En quelques mots...

Un petit livre qui fait fureur dans les librairies en ce moment propose une série d'énigmes menant au mythique trésor des Templiers. Il s'agit bien évidemment d'une pure opération commerciale ayant pour but de vendre du papier. Mais de plus en plus de curieux se mettent sur les traces de ce trésor, et quand plusieurs acteurs de la scène occulte s'y intéressent à leur tour, n'est-ce pas là la preuve que quelque chose se trame ?

Fiche technique

TYPE • Scénario enquête
PJ • PJ débutants
MJ • MJ expérimenté
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★★

SUR LES TRACES DU BAPHOMET

Scénario un brin moqueur pour MJ n'ayant pas peur d'improviser, cette histoire rappellera des souvenirs à celles et ceux qui ont passé des heures à courir après une certaine chouette d'or ou à lire Le Pendule de Foucault. Axée sur une course au trésor très simple, cette histoire a pour but de démarrer en douceur à Nephilim en se jouant de quelques clichés du jeu.

Introduction

L'histoire pour le MJ : à l'origine du projet

Noah Bructala est un concepteur de jeu prolifique dont les jeux de société inondent les boutiques spécialisées. Il a été contacté il y a quelques mois par Côme Butore, qui avait une idée simple : proposer à la vente un livret regroupant des énigmes menant au prétendu trésor des Templiers. La promesse faite aux lecteurs est que le premier qui trouvera le coffre caché quelque part en France trouvera une statuette en or représentant le Baphomet, d'une valeur de 10 000 euros. Côme Butore a fourni les fonds nécessaires pour mettre en branle le projet (en particulier pour faire fondre la statuette) avec l'idée que les ventes du livre le rembourseront et lui permettront même de faire un joli bénéfice. Il confie le soin à Noah Bructala de concevoir le jeu de piste en lui demandant toutefois que la course au trésor pointe vers une destination prédéfinie et utilise certains éléments graphiques ou thématiques très précises...

Car ce qu'ignorait Noah Bructala, c'est que Côme Butore est lui-même

un membre de l'Ordre Ancien et Véritable du Temple, et il souhaite attirer des Nephilims dans un guet-apens afin de les asservir. Il est en rupture de ban au sein de son obédience et se retrouve vite dépassé par les événements car le livre devient un tel succès que la France entière se met à chercher ce trésor frénétiquement. Conscient que l'or ne constitue pas une récompense digne d'attirer l'attention des Nephilim, Côme Butore a caché dans le livre une mention alambiquée indiquant que l'or n'est qu'une vanité mais que les initiés qui trouveront le trésor en premier auront une révélation mystique en bénéficiant des enseignements du Baphomet.

Introduction pour les PJ : un succès d'édition

Le livre est vendu pour 9,99 euros en librairie. Initialement, les Éditions Casaubon avaient convenu avec Côme Butore de ne produire qu'un faible tirage, mais les premiers exemplaires s'étant arrachés en quelques heures, l'éditeur a très vite ordonné plusieurs réimpressions pour inonder le marché. Il est impossible que les PJ échappent →



L'éditeur est mort dans sa bibliothèque

à ce phénomène : le livre est en tête de nombreuses gondoles, des reportages essayent de comprendre cette nouvelle mode, les gens ne parlent que de ça sur les réseaux sociaux... Voilà comment vous pouvez accrocher vos joueurs et leur donner envie d'en savoir plus sur l'affaire en se renseignant évidemment directement chez l'éditeur.

Les énigmes sont présentées dans le désordre, codées et illustrées de nombreuses vieilles gravures qui mélangent toute la symbolique ésotérique habituelle. Un lecteur novice se retrouve vite enseveli sous la masse des informations, d'autant que Noah Bructala a truffé son ouvrage de fausses pistes ou d'anagrammes moqueurs. Détail important : le nom de Côme Butore n'apparaît nulle part dans le livre (car il souhaite évidemment que personne ne puisse remonter à lui).

Les acteurs du drame

La première étape des PJ devrait assez logiquement les mener à partir du livre vers l'éditeur ou l'auteur du jeu. La visite de la maison de l'auteur devrait permettre de les lancer dans l'enquête qui est le cœur du scénario.

Les Éditions Casaubon

Basée en banlieue parisienne, c'est une petite structure qui surnageait difficilement il y a encore peu dans le milieu du jeu en produisant majoritairement des livres dont vous êtes les héros. *Sur les traces du Baphomet* est leur premier succès commercial, ils ont bien du mal à répondre à la demande. De plus, les médias les sollicitent à tout bout de champ pour obtenir des entrevues. Leur site web est également assailli de lecteurs qui

demandent de l'aide pour décrypter les énigmes. Bref, André Casaubon et sa stagiaire Francine sont assiégés dans le petit appartement qui leur sert à la fois de bureau et d'entrepôt. Il est donc assez facile pour des PJ un brin débrouillards de leur tirer les vers du nez sur les aspects éditoriaux du projet (notamment pour obtenir l'adresse de l'auteur).

Une première étape pour l'enquête des PJ.

Noah Bructala

Très connu dans le milieu ludique, Noah Bructala n'avait jusqu'alors jamais intéressé les journalistes. Mais depuis le phénomène éditorial, plusieurs portraits ont été publiés dans la presse. Pour s'amuser lors des entrevues, il a commencé à jouer avec ce succès inattendu et a glissé des petits mensonges dans ses réponses. Il s'est tantôt prétendu initié du Temple, descendant d'un chevalier, inspiré par une créature invisible, ayant vu les énigmes en rêve... En fait, il donnait une version différente à chaque fois.

Il est facile de le trouver dans son pavillon à Vaucresson car il est mort, assassiné par Côme Butore qui ne supportait pas de constater que le livre ait échappé à son contrôle. Le corps est dans l'immense ludothèque qui forme la pièce centrale de la maison. Noah Bructala a reçu un coup d'épée dans le cœur, c'en est même à se demander si ce n'est pas l'éditeur qui a monté tout ça en scène tellement c'est symbolique.

Si les PJ sont rapides et discrets, il leur est possible de fouiller les lieux avant que le corps ne soit découvert par quelqu'un d'autre et que des policiers n'entrent dans la danse. L'ordinateur du concepteur de jeu a été démoli par Butore, mais un peu de système D permet d'accéder à sa

boîte mail et de suivre sa correspondance avec son assassin.

Évidemment, dès que la mort de Bructala est connue des médias, cela rajoute une couche d'hystérie à toute l'affaire. Car officiellement, il est l'unique concepteur du jeu, donc il était le seul à connaître les réponses et l'emplacement du trésor. Dès lors, toutes sortes de théories plus ou moins complotistes émergent rapidement du milieu des chasseurs de trésor.

Côme Butore

Venant d'hériter de son père, Côme Butore n'a jamais été intéressé par la réussite professionnelle. Il possède de quoi vivre sans travailler sans pour autant pouvoir se prétendre riche. Son appartenance au Temple pourrait le combler si cette organisation n'avait pas l'habitude de toujours vouloir taire les choses et agir dans l'ombre. Lui est partisan d'un coup d'éclat là où ses maîtres lui demandent d'obéir sans prendre d'initiative.

Lui et Robert Landier sont en compétition à la commanderie auxerroise pour monter en grade au sein de la hiérarchie templière. Les deux hommes sont très compétitifs, aussi Côme Butore a-t-il décidé de marquer des points en faisant converger plusieurs Nephilim vers un guet-apens. Il appelle de ses vœux un duel à l'épée, si possible dans un lieu historique qui mette en valeur son héroïsme. Il se rêve Grand Maître d'un ordre qui n'hésiterait plus à avancer à visage découvert.

Les énigmes

Il nous est bien évidemment impossible de reproduire ici le livre dans son entièreté, mais des Nephilims diligents peuvent étudier la masse de données pour faire le tri entre

les vrais indices et les fausses pistes. Une fois débarrassée de son emballage faussement occulte, la chasse au trésor peut essentiellement se résumer à cinq énigmes. →



Côme Butore

Comment gérer l'Effet Rosenkreutz

Le seuil Rosenkreutz moyen des villes concernées par le scénario oscille d'ordinaire entre 2 et 3. Pour les besoins de l'aventure, Savigny-le-temple, Achères-la-Forêt, Montargis et Joigny correspondent à une même zone géographique. Passer d'une ville à l'autre ne permet donc pas de faire baisser la jauge.

Si les arcanes mineurs vont observer attentivement la région en raison de la chasse au trésor (ce qui devrait faire baisser le seuil Rosenkreutz), l'afflux d'hurluberlus dans la région joue en la faveur des PJ : le seuil Rosenkreutz du scénario est donc fixé à 4.

Rappelons que la traque symbolisée par l'Effet Rosenkreutz est « globale » et va bien au-delà des seuls PNJ du scénario. C'est d'autant plus vrai ici dans cette histoire que plusieurs PNJ Templiers la jouent en solo. Il y a donc d'un côté les PNJ dont les actions et réactions sont détaillées par le scénario, et de l'autre les arcanes mineurs qui, en étudiant les réseaux sociaux, mettent peu à peu les PJ à jour.

Pour vous aider, voici un exemple sur mesure des 5 étapes de la traque :

- Intensité 1 : Les Nephilim sentent que l'afflux de chercheurs de trésor dans la région les aide à passer inaperçus car les PJ représentent une goutte d'eau dans l'océan des curieux.
- Intensité 2 : Les Nephilim sentent bien que leurs actions laissent des traces, mais la foule de fouineurs sur la piste du Baphomet les protège plus que d'ordinaire.
- Intensité 3 : Les arcanes mineurs commencent à resserrer leur filet autour de ceux qu'ils considèrent comme de vrais initiés. Toutes les quêtes ésotériques sont « bloquées », à savoir, toute recherche directe ou toute action en lien avec une quête ésotérique entraîne le gain de deux jetons de Rosenkreutz.
- Intensité 4 : L'existence des PJ est formellement repérée. Les cloches de plusieurs églises de la région sonnent chaque midi selon un ancien rituel précis, entraînant une onde de choc perturbant les champs magiques. L'utilisation des disciplines bloquées provoque deux degrés de Narcose ou de Khaïba, en raison de ces perturbations.
- Intensité 5 : L'utilisation de l'ensemble du Pentacle est interdite. Les Nephilim doivent abandonner la chasse au trésor car ils doivent tout faire pour sauver leur peau tant les arcanes majeurs sont sur leur dos.

Mode d'emploi

Le but du scénario n'est pas de résoudre ces énigmes à distance et de se diriger directement vers la solution mais bien de visiter chaque étape du parcours qui se veut initiatique. C'est sur place que les PJ peuvent trouver un indice leur permettant de décoder l'énigme suivante avant de pouvoir l'interpréter. Même s'il peut être parfois plaisant de regarder les joueurs rechercher eux-même sur le net les mots-clés de ces énigmes, cela les privera des interactions avec les autres chasseurs de trésor.

Nous vous conseillons donc de mettre en scène les petites révélations : c'est en se promenant dans un village qu'il a connu à une autre époque d'incarnation qu'un PJ aura un *flash-back* de sa vie d'alors et qu'il se souviendra que le roi de

l'époque était connu sous tel surnom. C'est en flânant sur place qu'un Faerim découvrira la présence de nombreuses abeilles qui le guideront jusqu'à Achères. Il ne faut surtout pas se contenter d'un jet de dés pour résoudre l'énigme mais emballer le résultat du jet avec de la narration qui mette en valeur les connaissances des PJ. En cas d'échec au dés, cela n'implique pas un échec de l'action mais des conséquences négatives. Ainsi, un jet de dés raté provoquera plutôt la rencontre inattendue d'un membre d'un arcane mineur ayant repéré les PJ, d'un ancien Nephilim qui leur en veut, la présence d'une esquille d'orichalque oubliée qui se plante sous un ongle, etc.

Dernière chose : ces énigmes sont au final très terre-à-terre et manquent sans doute de référence

magique pour impressionner des Nephilim. C'est volontaire, car elles ont été imaginées par un concepteur de jeu qui n'est pas du tout adepte de l'Histoire invisible. Rappelez-vous que ce n'est pas une grande quête élémentaire, c'est un traquenard templier qui se moque justement de la tendance des Nephilims à toujours vouloir tout cacher derrière des devinettes énigmatiques.

Chaque étape doit être une occasion de côtoyer des PNJ et d'échanger avec eux. Les Nephilims sont souvent des créatures solitaires, et cette fausse quête qui fascine autant les initiés curieux que les humains avides de réponses permet justement de provoquer des rencontres. C'est une opportunité en or pour faire en sorte que les PJ croisent le chemin d'un compère qui pourra se rappeler à leur bon souvenir lors d'un prochain scénario.

Étudier le livre

Si les PJ souhaitent faire le tri dans tout le fatras ésotérique du livre, le MJ peut gérer cela sous la forme d'une enquête occulte type.

Piste 1 : L'auteur

- Savoir templier / degré 3 OU Histoire invisible / degré 3 : L'auteur du livre possède un réel savoir sur le sujet
- Savoir templier / degré 6 OU Histoire invisible / degré 6 : L'auteur du livre n'est probablement pas un initié très pointu. Il en maîtrise les codes, mais pas les finesses.

Piste 2 : Lien avec la quête du Trésor des Templiers

- Quête du Trésor des Templiers / degré 2 : Permet de faire le lien avec cette quête.
- Quête du Trésor des Templiers / degré 4 : Cette piste fait place

au doute. Rien dans les connaissances de cette quête ne pointait jusqu'à présent dans cette direction... D'un autre côté, jusqu'alors, personne ne semble avoir trouvé le fameux trésor.

Piste 3 : La 1ère énigme

- Vécu d'historien / degré 6 OU Vécu passé lié à la Chute du →

La fameuse statuette



Temple / degré 3 : La première énigme est automatiquement décodée.

1^{ère} énigme

La veille de la trahison du fils du Hardi envers le Grand Jacques, mes frères placèrent notre trésor dans trois chariots et quittèrent la Boueuse pour rejoindre le Coulevrain.

Le Hardi fait référence à Philippe II de Bourgogne, dont le fils est Philippe le Bel. La trahison de ce dernier est célèbre : c'est lui qui ordonna l'arrestation des Templiers le 13 octobre 1307, en particulier de Jacques de Molay.

La Boueuse est une allusion au nom romain de Paris qui était Lutetia, où Luta signifie "boue". La ville était notoirement construite sur des marais.

Enfin, le Coulevrain est le nom de la commanderie de Savigny-le-Temple.

L'ambiance à Savigny-le-Temple est très enjouée, car c'est la première étape du périple, et il est aisé d'identifier cette ville tant l'énigme est facile. Des Nephilim pourraient craindre de se rendre dans une ville si ouvertement templière, mais l'atmosphère sur place est loin d'être inquiétante puisque de nombreux Savigniens essayent de profiter de cette opportunité pour faire de l'argent. Certains vendent des objets vaguement templiers, d'autres proposent des t-shirts pour que les chasseurs de trésor puissent fièrement arborer leur appartenance à cette communauté grandissante. Une boutique qui périlait se met soudainement à vendre des détecteurs de métaux. Et bien sûr, chaque habitant devient soudainement un érudit de la question templière. La ferme du Coulevrain, qui est devenue un écomusée, est assaillie de visiteurs très

décus que le personnel ne soit pas déguisé en chevalier.

- Étienne est un jeune homme très enthousiaste qui filme chaque seconde de sa visite à Savigny pour la diffuser en direct sur les réseaux sociaux. Il ne connaît rien à l'Histoire mais est capable de s'émerveiller de tout et de rien pour le grand bonheur des gens qui le suivent assidûment.
- Clément Longpré est le premier adjoint au maire de Savigny et a la charge de gérer cette soudaine affluence de touristes. Il a beau être Templier, il est totalement submergé par ces visiteurs très inquisiteurs qui demandent à avoir accès à tous les sites et à fouiller les archives de la ville pour espérer y trouver des indices.
- Ademos est un Eolim qui hal lucine devant ce phénomène de société. Aucunement intéressé par la résolution des énigmes, il passe l'essentiel de son temps à discuter avec les chasseurs de trésor pour essayer de comprendre leur fascination. Car la fièvre de l'or n'explique pas tout : ces humains sont en quête de quelque chose qui les dépasse.

Quelques idées de scènes pour exploiter cette étape :

- Un des chasseurs fait remarquer aux PJ que la ville possède plusieurs églises, un temple protestant, une mosquée et même un petit temple hindouiste, mais qu'il n'y a pas de synagogue. Qu'est-ce que ça cache ?
- Des chasseurs euphoriques décident de monter une fraternité et improvisent un petit rituel pour se jurer fidélité. Une étape ou deux plus loin, les PJ les recroisent en train de se trahir ou au contraire en se serrant les coudes dans l'adversité.

- En direct de Savigny, le député local donne une entrevue télévisée où il s'inquiète de cette mode de la chasse au trésor et sous-entend que c'est une pratique qui n'est peut-être pas illégale mais qui devrait l'être. C'est à se demander si ça ne serait pas un Templier qui essaye d'étouffer l'affaire.
- Trop de chasseurs envahissent Savigny, la compagnie locale de gendarmes se déploie et commence à disperser la foule. Les choses peuvent alors facilement dégénérer.

2^e énigme

Puis traversant une large forêt de bruyère, ils dormirent pour un soir parmi les abeilles.

Avec le temps, le mot "bruyère" a été raccourci en Bière. Or la forêt de Bière est connue actuellement sous le nom de forêt de Fontainebleau. Au sein de la forêt, on trouve un village répondant au nom d'Achères, dont le nom latin signifie "qui est pourvu de ruches".

Si Savigny-le-Temple est embouteillée comme l'autoroute du soleil un jour de chassé-croisé, Achères-la-Forêt est en comparaison bien calme. Ses 2 000 habitants voient bien passer quelques olibrius tout contents de laisser derrière la plèbe des amateurs, mais la commune ne subit pas d'invasion. Il n'y a pas d'hôtel à Achères, donc les chasseurs vont dormir à Fontainebleau. Il est toutefois possible de dormir chez l'habitant pour peu qu'on fasse preuve d'un minimum d'entregent. En journée, les chasseurs qui baguenaudent dans la commune se sourient d'un air entendu, persuadés de faire partie d'une sorte d'élite ayant réussi à s'extraire de la masse des dilettantes, alors qu'à la vérité,

ils sont bien loin d'avoir terminé leur périple. À noter que Manuel Moritas est, par coïncidence, le nom d'un garagiste qui habite Achères. Il est excédé par tous les curieux qui viennent sonner chez lui, ou pire, qui arpentent son cimetière automobile de nuit à la recherche d'indices.

- Mass Hystoria est un jeune youtubeur dédié à l'Histoire qui profite de la curiosité générale pour publier des vidéos édifiantes sur des sujets connexes à cette chasse au trésor. Il pourrait sans doute déchiffrer plus rapidement les énigmes s'il ne passait pas beaucoup de temps à traiter des thématiques transversales à cette quête.
- Martine Marceau se fait passer pour une chasseuse comme les autres, mais c'est une Templière qui prend des photos de tous les participants à la chasse. Elle prétend être photographe indépendant et travailler pour la presse, mais ses clichés alimentent une base de données templière.
- Cambrias est un Faerim qui était bien heureux de vivre loin de tout et qui ne supporte pas que sa quiétude soit perturbée par des visiteurs indésirables. Non seulement il est revêché avec les humains, mais il n'est pas plus tendre avec ses semblables. En kabbaliste émérite, il n'hésite pas à invoquer des créatures pour faire fuir les indésirables.

Quelques idées de scènes pour exploiter cette étape :

- Des chasseurs commencent à faire circuler d'étranges rumeurs sur la mort de Noah Bructala. Il aurait été assassiné parce qu'il a révélé quelque chose qui devait rester secret. C'était un Rose-Croix.
- Une chasseuse imprudente se fait piquer par des abeilles et manque de mourir. Était-elle juste →



allergique ou bien n'est-ce pas la première victime de ce que certains appellent déjà la malédiction des Templiers ?

- Un chasseur qui prétend avoir décrypté toutes les énigmes est bien embêté car il s'est cassé une jambe. Les médecins lui ont interdit de se déplacer, aussi il ne peut continuer la chasse. De dépit, il est prêt à vendre ses réponses à un chasseur ambitieux. Les PJ vont-ils laisser faire cet escroc ou bien laisser des chasseurs trop naïfs se faire plumer ?
- Sur Internet, d'autres chasses au trésor plus farfelues commencent à apparaître : contre moins d'un euro, une application propose à qui le veut bien de partir à la recherche d'un trésor nazi.

3^e énigme

Voulant contourner le sanctuaire du père du Roi de fer, ils bifurquèrent le lendemain pour trouver refuge chez Moritas.

Le Roi de fer était le surnom Philippe le Bel. Son père avait acheté Nemours, dont le nom celte signifie "enceinte sacrée".

D'après Jules César, Moritas était le nom d'un petit roi qui régnait sur la ville actuelle de Montargis.

Comme Montargis dispose d'un vaste patrimoine, les chasseurs qui arrivent à cette étape ne savent rapidement pas où donner de la tête. Certains éléments de l'église datent de l'époque templière. Les ruines du château local semblent renfermer un secret. L'ancien couvent des Ursulines contient son lot de symboles étranges. Les chasseurs qui atteignent Montargis commencent à se regarder du coin de l'œil, prenant conscience qu'il y a beaucoup

de concurrents et qu'il est impératif d'être le premier. Ceux qui autrefois s'entraidaient amicalement commencent à mentir aux autres pour brouiller les pistes. Ainsi, le gestionnaire de la populaire page Facebook "*Sur les traces du trésor des Templiers*" s'est-il créé plusieurs comptes alternatifs depuis lesquels il poste de fausses solutions dans le but de détourner les autres de la prochaine étape. Et derrière chaque Montargois qui regarde ces gens ausculter les vieilles pierres de la ville semble se cacher un Templier prêt à leur sauter à la gorge.

- Marcel Crinoche est un aimable professeur de latin qui a la troublante habitude de vous parler de l'ancien temps comme s'il y était. Il n'est pas tant à la recherche du trésor que d'un auditoire capable d'endurer ses interminables anecdotes (qui peuvent toutefois se révéler utiles, si on a la patience de l'écouter blablater).
- François Madet faisait partie des derniers Templiers de Montargis. Leur petite commanderie était sur le point de fermer, faute de relève. La venue soudaine de gens intéressés par la matière templière lui fait croire, à tort, qu'il y a parmi ces personnes des recrues potentielles. Il aborde donc les éléments qu'il juge les plus prometteurs pour essayer de les intéresser à la mission plus actuelle du Bâton.
- Nardolon est un Hydrim qui se pose beaucoup de questions sur la nature de la récompense finale. Quelle forme prendra cette sagesse ? L'accès à un akasha ? Un focus oublié de tous ? Une carte des nexus de France ? Il n'est pas avare de théories mais insiste lourdement pour que les PJ partagent leur vision de cet autre trésor.

Quelques idées de scènes pour exploiter cette étape :

- Les TemplarLeaks agitent le web : un groupe d'inconnus ont mis leurs ressources en commun pour étudier le livre en profondeur. Ils ont produit une version expurgée de l'ouvrage où il ne reste que les énigmes centrales, présentées dans le bon ordre. Ainsi dépouillée, la chasse au trésor devient accessible à beaucoup plus de monde.
- En faisant des calculs astrologiques, les PJ se rendent compte qu'un nexus va apparaître dans le musée de l'amitié franco-chinoise dans 2 jours. Vont-ils attendre ce phénomène pour en profiter ou bien passer à côté de cette opportunité pour s'assurer d'être les premiers à trouver le trésor ?
- Plusieurs cas de violation de propriété privée ont eu lieu dans toute la France quand des chasseurs persuadés que le trésor se trouvait dans le jardin d'un particulier ou dans la cave d'un immeuble sont entrés par effraction. À Montargis, un propriétaire tire un coup de feu sur un intrus et le blesse mortellement.
- Un retraité prétend avoir déterré le trésor au pied des vieilles tours de l'hôtel Desormeaux. Il présente une statuette qui a plus l'air d'un truc informe recouvert de peinture dorée à la bombe aérosol. Il n'y a rien qui pointe vers ce site dans le livre, est-ce une tentative pour désamorcer l'engouement général ?

4^e énigme

Prenant la route des petites nonnes, ils se reposèrent adossés au vieux garçon avant de trouver finalement refuge chez le premier des goupils.

Les petites nonnes se disait autrefois "*nonains*", il faut donc prendre la route de Gy-les-Nonains.

Le Vieux Garçon est le nom d'un dolmen de Triguères.

Le premier des goupils fait référence à Renard 1^{er}, qui fit construire le château de Joigny.

À Joigny, les habitants n'ont aucune idée qu'ils sont l'étape finale de cette chasse au trésor. Les journaux nationaux n'ont jamais eu aucune raison de parler de la ville. La vie suit tranquillement son cours. Il y a de nombreuses maisons à colombages, plusieurs églises, un château... C'est bien simple : les Joviniens ne semblent pas avoir entendu parler de ce livre. Il y a bien un ou deux jeunes qui ont téléchargé une version numérique, mais personne n'a essayé de déchiffrer l'ouvrage : il y a tellement mieux à faire, par ici. Mauvaise surprise pour les PJ : ils ne sont pas les premiers arrivés sur place. À ce stade de la chasse, tous les coups sont permis entre concurrents, qui se surveillent mutuellement pour s'assurer que les autres ne sont pas en train de les doubler. Ceux qui n'arrivent pas à déchiffrer la dernière énigme (Noah Bructala a utilisé pour cette ultime épreuve un alphabet de substitution de son invention) sont obsédés par ce cryptage.

- Jean Montrillard est un sourcier : il marche dans les rues en se laissant guider par sa baguette de bois. Il prétend qu'il a atterri à Joigny grâce à ses dons et à son pendule, mais la vérité c'est qu'il a passé des heures à se creuser le ciboulot pour décrypter le livre.
- Mathieu Ornier est un Templier bordelais qui pense que cette chasse au trésor est un test mis en place par le Bâton pour déterminer qui est apte à obtenir un →



Les PNJ

Les chasseurs de trésor

Ka-Soleil 4

Insatiables fouineurs 5

Côme Brutore

Ka-Soleil 5

Templier qui se pense
machiavélique 7

Arriviste de première 5

Les Templiers auxerrois

Ka-Soleil 4

Nervis anonymes 5

Robert Landier

Ka-Soleil 5

Envoyé spécial de sa
commanderie 6

poste prestigieux. Il est donc sans pitié : il veut prouver sa valeur. Il est même prêt à s'allier temporairement à des Nephilim si ça lui permet de gagner en trahissant tout le monde à la fin.

- Argelus est un Pyrim adopté de la Maison-Dieu qui a pour mission de trouver le trésor avant tout le monde et de décrédibiliser tout ce phénomène. Il essaye donc de repérer les chasseurs pour les convaincre que tout cela n'est qu'une arnaque, qu'il n'y a jamais eu de trésor et qu'il vaut mieux pour eux qu'ils rentrent chez eux plutôt qu'ils se ridiculisent à courir après un trésor imaginaire.

Quelques idées de scènes pour exploiter cette étape :

- Stéphane Bernois, le médiatique spécialiste des têtes couronnées, était en tournage à Sens pour une émission spéciale sur Louis IX quand une de ses nombreuses assistantes lui a signalé que plusieurs de leurs consultants en Histoire convergeaient à Joigny dans le cadre de la chasse au trésor. Il s'improvise chasseur sur le champ.
- Les Éditions Casaubon proposent un service payant par SMS pour aider les chasseurs coincés. Les indices pour la première énigme ne coûtent que quelques euros, mais ceux pour les dernières énigmes se chiffrent en centaines d'euros.
- Jean-Charles Poznanski (voir page 32 du supplément *Les Veilleurs du Lion Vert*) aborde les chasseurs en goguette à Joigny pour leur démontrer que toute cette histoire n'est qu'un canular.
- Karim Zaoui, l'imam de Joigny (dont la mosquée est une ancienne épicerie), essaye de faire comprendre aux Joviniens que

les Templiers ne révéraient pas Baphomet, mais qu'ils s'étaient secrètement convertis à Mahomet. Sa théorie provoque des remous chez les catholiques de la ville, qui décident de punir l'impudent.

5^e énigme

Depuis le tronc de Jessé, dirige-toi en direction de St-Jean en comptant autant de pas que le patenôtrier.

Le tronc de Jessé est une représentation symbolique de l'arbre généalogique de Jésus. Une célèbre maison de Joigny en possède une version gravée sur sa façade.

St-Jean désigne soit l'église St-Jean, soit la porte St-Jean.

La patenôtrier est celui qui fabrique des chapelets. Il y a 59 grains dans un chapelet, il faut donc compter autant de pas.

Se promener à Joigny pour faire des repérages en pleine journée ne pose *a priori* aucun problème si les PJ sont raisonnables. Par contre, déambuler en ville avec une pelle sur l'épaule peut assez rapidement attirer l'attention. Pour l'approche finale, mieux vaut attendre la nuit.

Côme Butore surveille les allées et venues dans Joigny grâce à un drone qui lui permet d'avoir une vue globale sur la situation. La nuit, il surveille son trésor (car il a vraiment enterré un coffre dans un terre-plein municipal) en utilisant des jumelles à vision nocturne. Et dès qu'il voit quelqu'un sur le point de piocher, il déboule avec son épée à la main en sortant une tirade théâtrale un peu ridicule du genre *"Ahah, mon piège a fonctionné, vous voilà à ma merci, Nephilim !"* Si les PJ sont plusieurs, il s'attend

à ce que l'honneur les incite à désigner un champion dans leurs rangs et à ne pas intervenir pendant le combat. Évidemment, si les PJ sont prévoyants et envoient un quidam pour creuser à leur place, Butore tombe dans le panneau.

Le hic, c'est qu'il n'est pas le seul Templier à Joigny : Robert Landier sait pertinemment que Côme Butore est derrière cette histoire et surveille Joigny de manière discrète (enfin, peut-être pas si discrète si les PJ sont sur leurs gardes). Sitôt que le combat éclate entre les PJ et Butore, une dizaine de sbires se précipitent pour encercler tout ce petit monde. Cette escouade est menée par Robert Landier, un représentant de l'Ordre Ancien et Véritable du Temple, qui a la charge du bailliage Francia. L'ordre ne peut pas tolérer qu'un de ses membres mette en place une initiative aussi hasardeuse et personnelle que cette chasse au trésor. Une reprise en main s'impose, aussi Robert Landier et ses hommes sont sans pitié avec Côme Butore (et les Nephilim, évidemment). Ils ont clairement l'intention d'éliminer Butore pour envoyer un message à tous les esprits indépendants du Temple : toute dissidence est punie de mort. Si en plus Robert Landier peut mettre la main sur un PJ, c'est la cerise le gâteau.

Si vous souhaitez vous amuser un peu plus, c'est au moment où tout ce petit monde se fait les gros yeux et est sur le point de se sauter à la gorge que d'autres chasseurs arrivent à Joigny le cœur gonflé d'espoir. C'est le moment de recycler certains des PNJ que vous avez pu mettre en scène depuis le début en montrant comment ils ont évolué au fil de cette course au trésor.

Et après ?

Si les PJ mettent la main sur la statuette en or, il leur est fortement déconseillé de s'en vanter publiquement, car l'attention médiatique que cela engendre en fera certainement les ennemis publics numéro 1 auprès du Bâton (merci l'Effet Rosenkreutz !). Et si les PJ ne signalent pas qu'ils ont trouvé le trésor, bon nombre des chasseurs croiront alors que le trésor n'a toujours pas été localisé et qu'ils ont encore leurs chances.

Vendre discrètement la statuette peut être l'occasion d'un scénario à part entière dans le milieu des amateurs d'art un peu étrange.

Au besoin, l'effet de mode peut s'estomper très rapidement quand un nouveau phénomène fascine soudainement la masse ou au contraire avoir un impact plus profond dans la psyché nationale en donnant naissance à une nouvelle génération spontanée de néo-Templiers en décalage complet avec l'arcane mineur.

Et si...

La statuette contenait un petit peu d'orichalque ?

La statuette utilisée n'avait pas été fondue pour l'occasion mais s'avèrait être une stase ?

La statuette avait été remplacée par autre chose par un chasseur plus rapide que les PJ ?

Cédric Ferrand

Merci à Guylène le Mignot, Loris Gianadda, Benoît Felten, Cyril Perniceni et Fabrice Lamidey

Illustrations : Laurent Miny





UN SCÉNARIO 90 MINUTES

La fin du monde

Ce scénario jouable en temps réel a été pensé de bout en bout pour de l'initiation. Il a fait ses preuves en convention, il tient en 90 minutes, il s'adresse à des joueurs parfaits novices du JdR – plutôt adultes – et il est fait pour être joué – comme le scénario présenté dans CB#30 – avec le plateau de jeu de la boîte d'initiation CO Cthulhu.

En quelques mots...

Les PJ se réveillent sans mémoire devant un portail vers des abysses sous-marines. Mais tandis qu'ils essayent de comprendre ce qu'ils font là, le portail dysfonctionne et avale le terrain dans un périmètre exponentiel. Ils doivent trouver un moyen de stopper son expansion avant la fin du monde.

Introduction

La situation pour le MJ

À force de recherches ésotériques, un groupe de neuropteres (*Chroniques Oubliées Cthulhu – Initiation au jeu d'aventures, Bestiaire p.22*) a ouvert un portail dans l'espace pour rejoindre des abysses sous-marins sur une lointaine planète colonisée par la Grande race de Yith. Ils passent dans l'autre monde en abonnant le corps de leurs hôtes, les PJ, qu'ils laissent amnésiques et désorientés face au portail.

Malheureusement, la singularité qu'ils ont invoquée pour voyager est en réalité une entité nommée **Ylthagth'n** le dévoreur de monde. Si un sacrifice a ouvert le portail, un sacrifice est de nouveau nécessaire pour le fermer. Sinon, le dévoreur de monde assouvi sa faim en détruisant la planète. Tout simplement.

prétirés, car le sixième est utilisé pour le sacrifice (les PJ découvrent son cadavre lors de la scène d'introduction). Utiliser les PJ en mode bonus maximisé (+5 aux compétences au lieu de +1/rang). N'oubliez pas que Kerenski et Ilia débutent avec 4 capacités au lieu de 2 !

Dans le cadre de cette aventure, toutes les crises de folie seront temporaires et dureront 1 Tic (voir le paragraphe suivant pour cette nouvelle unité de temps propre à ce scénario).

Tic-tac

La partie se joue en temps limité et elle est rythmée par une unité de temps : le Tic... Cette unité va symboliser la capacité du portail à avaler progressivement tout ce se trouve devant la maison. Un Tic correspond à 7 minutes de jeu effectif. Utilisez un chrono.

En pratique, vous devrez parfois légèrement moduler la durée du Tic afin de laisser vos joueurs agir tout en les gardant sous pression constante. Arrêtez le chrono durant le combat contre le spectre à chaque Tic, puis relancez-le dès qu'il redevient intangible et se retire dans la pièce 10 (cela devrait faire passer la durée totale entre chaque Tic à environ 10 minutes). Voici donc la chronologie du désastre.

Fiche technique

TYPE • Enquête/Tension

PJ • Niveau 1

MJ • Débutant

Joueurs • Novices

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★☆☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

Les PJ

Au début de l'aventure, les PJ ne se connaissent pas, mais ils ont tous été contrôlés par un neuroptere à leur insu, depuis plusieurs jours. Faites choisir un prétiré à chaque joueur. Ce scénario est prévu pour un maximum de cinq des personnages

Top départ : les PJ reprennent leurs esprits.

Tic 1 : Le portail devient instable, les runes s'éteignent et il passe en mode *ciel étoilé*. Des fissures lézardent le mur du fond tout autour. Pour plus de précisions, voir la description de **La cave**, plus loin dans ce scénario.

Tic 2 : Un trou profond d'environ 2 mètres se forme derrière le portail. Une secousse parcourt la zone. Les pierres et le terrain ont simplement disparu, laissant une paroi instable.

Tic 3 : L'excavation fait désormais 9 mètres de diamètre et provoque un effondrement (un trou) devant la maison.

Tic 4 : Un énorme cratère de 20 mètres de diamètre occupe tout l'espace devant la maison. La porte principale n'est plus accessible, la maison tremble sur ses fondations et se fissure.

Tic 5 : Un canyon de 50 mètres de profondeur et 200 de long s'ouvre face à la maison, la bâtisse s'incline. Des lézardes énormes apparaissent, les vitres explosent, des pierres se désolidarisent. Les portes de la maison coïncident désormais (FOR DD15 pour les ouvrir ou les fermer).

Tic 6 : La façade avant de la maison s'effondre dans le gouffre (100 mètres de profondeur pour presque autant de large, 1 km de long) les pièces 1, 2, 3 et 7, 8 n'ont plus de mur ouest et donnent sur le vide.

Tic 7 : Un tremblement de terre secoue la région, la moitié de la maison disparaît dans la zone d'effondrement. Les pièces 1, 2, 3 et 7, 8 sont précipitées dans l'abîme en contrebas. Les escaliers pendent dans le vide au bord du gouffre. Le portail est difficile d'accès, il faut s'avancer sur une sorte de pont instable formé par le reliquat improbable d'un morceau du sol de la cave...

Tic 8 : Clap de FIN. La maison tout entière bascule, le canyon s'élargit dans des explosions tectoniques. Il n'est plus possible de s'approcher suffisamment du portail pour le refermer. La planète Terre se disloque progressivement. Elle disparaît complètement 24 heures plus tard. Si vous jouez en mode édulcoré, la planète n'est pas détruite, mais de terribles séismes la ravagent pendant 24 heures, provoquant des millions de morts.

Top départ !

À la cave, dessinez un portail bleu contre le mur libre en face des escaliers. Placez les figurines en arc de cercle devant le portail. Placez la figurine du sacrifié au sol, entre les PJ et le portail. **Démarrez le chrono !**

Vous êtes tous debout dans une pièce sombre et basse de plafond. Un grand disque bleuté encadré de symboles lumineux occupe toute la hauteur du mur en face de vous. Comme hypnotisés, vous peinez à détacher votre regard de la surface aigue-marine semblable à une étendue d'eau. Mais une douleur lancinante vous tараудe la nuque et vous tire de votre torpeur nauséuse. C'est alors seulement que vous remarquez un détail morbide : un corps humain gît à vos pieds dans une flaque de sang. Une coupe sculptée dans une matière verte est renversée à côté du cadavre.

Les indices

La nuque

Si les PJ passent leur main derrière leur nuque, leurs doigts sont tachés de sang. Un examen attentif par un tiers révèle deux profondes piqûres entre les vertèbres C1 et C2. Les PJ sont habillés normalement, mais n'ont aucun équipement (en →

Avertissement

Le rituel qui a permis l'ouverture du portail comprend quelques indices particulièrement gores. Posez la question à vos joueurs en début de partie sur le mode de jeu qu'ils veulent expérimenter : *édulcoré, classique ou gore.*



particulier aucune arme). Si aucun joueur ne pense à le faire malgré votre description, vous pouvez autoriser un jet de INT (indices ou médecine). Le meilleur résultat va permettre à un PJ de remarquer le sang sur la nuque d'un autre PJ.

La lettre à soi-même

Les PJ sont partiellement amnésiques. Ils savent qui ils sont, en revanche ils n'ont aucun souvenir de comment ils sont arrivés là, ni de ce qu'ils font à cet endroit. Tels des somnambules. Lorsqu'ils font ce constat, demandez-leur un premier test de Choc DD 10 (1 PC). Celui qui obtient le meilleur résultat au test, découvre à ce moment-là qu'il serre dans sa main une feuille de papier chiffonnée et tâchée de sang.

Sur la feuille, il est écrit « **Refermez le portail ou il détruira votre monde** ». Réussir un test d'INT 10 permet au PJ de reconnaître sa propre écriture. Si ce test est raté la première fois, redemandez un test au même PJ après chaque Tic.

Le cadavre

Le cadavre est celui du personnage sacrifié. Il est couché sur le côté, les jambes repliées sous lui. Un test d'INT (indices ou médecine) DD 10 permet de comprendre qu'il est mort à genoux avant de s'affaïsser. Du sang et une substance rosâtre s'écoulent par ses narines. Il serre une chignole (une perceuse à main ou vilebrequin) dans la main droite et les doigts de sa main gauche sont poisseux de sang. Comme les PJ, il possède deux profondes traces de piqûres derrière la nuque.

Un test d'INT (médecine) DD 10 permet de comprendre deux choses : le mort s'est enfoncé la chignole dans le nez et s'est transpercé les sinus jusqu'à atteindre le cerveau. De façon totalement inexplicable, la

cervelle s'est écoulée par cet orifice. Cette atroce découverte demande à son auteur un nouveau test de choc DD 10 (perte de 1 PC).

Si les joueurs ont choisi le mode édulcoré, ignorez le jus de cervelle, le sacrifié s'est *seulement* ouvert les veines.

La coupe

La coupe est taillée dans une roche verte, inconnue des PJ. Elle contient un fond de matière rosâtre qui dégage l'odeur métallique et écœurante du sang. Il s'agit de la cervelle liquéfiée du sacrifié, qui a servi au rituel. Les runes du portail ont été tracées avec. Si vos joueurs ont choisi le mode gore, c'est à ce moment-là qu'ils s'aperçoivent qu'ils ont un goût de sang dans la bouche... Cela vaut bien un nouveau test de choc DD 10 avec perte de 1 PC et vomissements en cas d'échec.

La coupe porte des symboles anciens identiques aux runes lumineuses du portail. Un test d'INT (Archéologie) difficulté 10 permet de reconnaître des symboles proches de certaines cultures précolombiennes, mais inconnus et sans doute plus anciens. Il est impossible de lancer la coupe à travers le portail, elle y rebondit comme si elle avait percuté un mur.

Le portail

Il s'agit d'un disque d'apparence liquide qui remplace la surface du mur. Les runes autour du disque sont très lumineuses au moment où les PJ reprennent leurs esprits, mais elles perdent rapidement de leur clarté, puis elles cessent d'émettre de la lumière. C'est alors que l'on peut remarquer qu'elles ont été tracées avec du sang.

Plus précisément, il s'agit du jus de cervelle recueilli dans la coupe et il a été étalé à mains nues (test d'INT DD 10). Le cadavre étant le seul à

avoir une main tachée de cette substance, il est logique que le mort l'ait étalée lui-même. Toutefois, vu l'état de sa cervelle au moment de l'acte, il y a là un non-sens médical que ne manqueront pas de remarquer les PJ.

La surface du portail ressemble à de l'eau et c'est effectivement de l'eau. Elle n'offre qu'une faible résistance et il est assez aisé de le franchir pour s'immerger de l'autre côté. Hélas étant donné la pression qui y règne, cela revient à signer son arrêt de mort. Un personnage qui passe un bras de l'autre côté à l'impression de l'avoir placé dans un étai. Il perd 1 PV.

La lumière de l'autre côté

Tandis que les PJ examinent un indice ou un autre, ils aperçoivent une lumière qui grossit de l'autre côté du portail. Bientôt une espèce de grosse méduse lumineuse passe devant eux, sans les voir. Un indice sur la nature de l'environnement de l'autre côté.

Si un PJ a l'idée saugrenue de balancer le cadavre dans le portail, lancez immédiatement le Tic 1 !

Tic 1

Au moment du premier Tic, il est probable que les PJ soient encore dans la cave à chercher des indices.

Les runes autour du portail ont peu à peu perdu toute luminosité. Elles clignotent une dernière fois puis s'éteignent. Alors la surface liquide reflue vers le centre du disque, ne laissant apparaître qu'un mur de pierre ordinaire. Mais, au moment où elle est réduite à un simple point lumineux, elle explose soudainement dans une lueur aveuglante. Au même moment, un cri inhumain vous vrille les tympans. Le cadavre à vos pieds s'est brutalement redressé et c'est lui qui hurle.

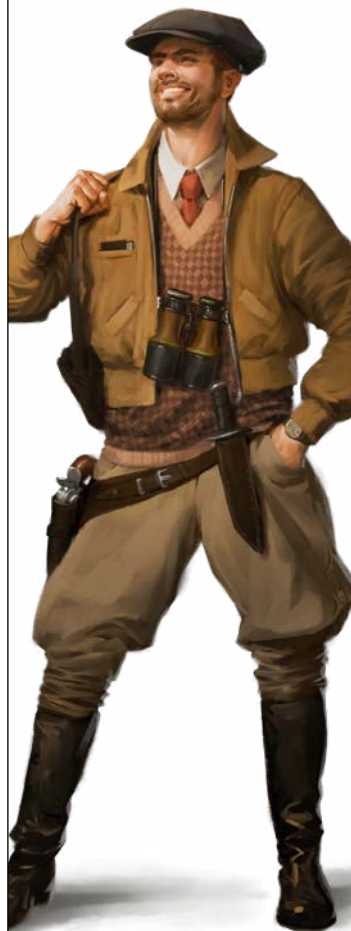
Lorsque vous recouvrez la vue, le portail a changé, il est d'un noir d'encre piqueté d'une infinité de petit points lumineux. Vous comprenez immédiatement qu'il s'agit d'un ciel étoilé. Mais un ciel comme vous n'en avez jamais vu tant les étoiles semblent à portée de main. Tout autour du portail, d'inquiétantes lézardes sont apparues dans le mur. Quant au cadavre, il a disparu.

Le nouveau portail

Le portail donne à présent sur le vide intersidéral. Un PJ scientifique (ou un marin ou un aviateur) peut faire un test d'INT DD 10 pour comprendre que l'orientation des étoiles ne correspond pas au ciel tel qu'on peut le voir depuis la Terre...

Un objet lancé à travers le portail disparaît rapidement au loin. Si un PJ tient un objet à travers la surface, il est violemment aspiré de l'autre côté. Il faut un réussir un test de FOR DD 15 pour le retenir. Toute partie de l'objet qui traverse le portail est immédiatement congelée et se brise dès qu'on la ramène. Si un PJ passe la main, il lui faut réussir un test de FOR DD 15 ou être aspiré. Ce qui signifie la mort. Dans ce cas, la dépense d'un PC est vivement conseillée... En cas de réussite, le PJ perd la moitié de ses PV actuels et il ne pourra plus se servir de cette main pour le reste de l'aventure.

Les PJ pourraient désormais commencer à avoir un début de théorie. Bien, mais maintenant, que faire ? Il existe fort heureusement deux solutions pour fermer le portail. Ce que les PJ pourront comprendre en découvrant les indices disséminés un peu partout dans la maison lors d'une phase inévitable d'exploration (voir plus loin pour le plan et les indices dans chaque pièce). ➔



Le spectre

Le spectre ressemble à ce qu'il était de son vivant, mais il est transparent.

FOR +5 DEX +3 CON +0
INT -4 PER +0 CHA -4 - DEF
13 PV 12 Init 16

Touché vampirique +5 DM 1d6

Cri affreux (L) : Lorsqu'il pousse son cri, le visage du spectre s'ouvre en deux et laisse apparaître le reflet du portail, une fenêtre ouverte sur l'infini de l'espace. Toutes les créatures qui voient ou qui entendent le spectre doivent faire un test de CHA ou de CON (au choix) difficulté 10 ou fuir pendant 1d6 tours. La première fois qu'un PJ est victime du cri, il perd 1 PC s'il rate son test. Les fois suivantes, il se contente de fuir.

Intangible : Le spectre est immunisé aux attaques physiques tant qu'il est intangible. Lorsqu'il est intangible, quelqu'un qui l'attaque à mains nues ou qui tente de le ceinturer passe à travers et subit 1d4 DM de froid.

Toucher vampirique : Lorsqu'il inflige des DM à une cible, le spectre redevient tangible jusqu'à la fin de son prochain tour.

Comment refermer le portail ?

L'âme du personnage sacrifié pour ouvrir le portail a été aspirée par le dévoreur de monde et son enveloppe charnelle, un spectre, est devenue la balise qui maintient le portail ouvert. Pour refermer le portail, il faut jeter y son corps. Mais il y a un problème. Il faut le faire dans certaines conditions bien précises. Dès le Tic 1, le cadavre est devenu un spectre intangible au service du dévoreur.

Le spectre ne devient tangible qu'un court instant à chaque Tic, au moment d'ouvrir davantage le portail. Pour cela il doit aspirer l'énergie vitale d'une victime. Dès que le chronomètre retentit, le fantôme passe à travers les murs depuis la pièce 10 et se dirige vers le PJ le plus proche. Lorsqu'il réussit une attaque, il aspire l'énergie vitale de sa victime et devient tangible. Au tour suivant, il pousse un cri affreux (action limitée) pour activer le portail qui absorbe une quantité supplémentaire de la planète (actionnez les effets du Tic). Au tour suivant, il redevient intangible et s'en retourne dans la pièce 10.

Lui tirer dessus au moment où il devient tangible ne règle pas le problème. Réduit à 0 PV, le spectre disparaît... jusqu'au prochain Tic. Il réapparaît dans la pièce 10 avec tous ses PV.

Deux solutions

Pour refermer le portail, les PJ ont donc deux solutions.

Le spectre

Tous les PJ doivent se regrouper dans la cave pour attirer le spectre au prochain Tic. Puis, au moment où il devient tangible, il faut le pousser dans l'espace, à travers le portail.

Pour cela il faut réussir un test de FOR difficulté 20. Chaque PJ qui aide le premier et réussit un test de FOR difficulté 10 donne un bonus de +2 au test principal, +5 pour une difficulté de 20. Si un personnage décide de se sacrifier, il obtient un bonus de +5 au test (ou il l'offre à son compagnon). Mais alors, il finit lui aussi sa course dans l'espace infini...

Mourir bêtement : Au moment où les PJ referment le portail, il est très probable qu'un gouffre s'étende juste derrière. Dans ce cas, tout personnage qui a poussé le spectre à travers le portail risque de basculer dans le vide au moment où le portail cesse d'exister. Demandez au PJ un test de DEX difficulté 10. En cas d'échec, c'est la chute, elle inflige 1d6 DM tous les 5 mètres. Ce n'est pas complètement vertical, mais suffisant pour se tuer...

Le sacrifice

Sacrifier un des leurs en utilisant la coupe de pierre verte demande d'avoir correctement déchiffré le livre de la malédiction du sang (Bibliothèque, repère 6). Mais surtout, cette solution n'est pas sans conséquence. Ceux qui participent à cette horreur doivent faire un test de Choc difficulté 20. La perte est de 2 PC en cas d'échec et d'un seul en cas de réussite. Un PJ qui laisse faire, mais sans participer perd 1 PC de moins.

L'exploration du manoir

Ce manoir est un pied-à-terre de chasse, propriété d'un riche industriel américain qui ne réside pas ici en ce moment. Nous ne décrirons pas les pièces, mais seulement les indices qui doivent permettre aux PJ de refermer le portail. Réferez-vous au plan pour connaître le mobilier présent.

Points cardinaux : Orientez la carte de façon à ce que la façade la porte principale soit vers l'ouest.

L'extérieur

Il fait nuit. Dans la cour, une voiture est garée. Elle est presque à sec de carburant car, pour les neurop-terres, ce voyage était sans retour. Il est cependant possible de trouver un bidon d'essence dans le garage situé un peu en retrait à une vingtaine de mètres de la maison.

Au tic 4, la voiture tombe dans le trou qui apparaît devant la maison et ne pourra plus en être sortie. Au Tic 5 c'est tout le garage.

Au Tic 6, il n'y a plus de route...

La cave

La cave contient des outils, dont une scie à métaux qui pourrait être utile pour couper les barreaux aux fenêtres si les PJ se retrouvent pris au piège après l'effondrement du sol devant la porte d'entrée. Demandez au PJ qui coupe les barreaux un test de FOR difficulté 10. En cas de réussite, cela lui prend 1 Tic complet, sinon il y passe 2 Tic. On peut aussi y trouver une corde de 30 mètres.

1. Entrée

Rien de particulier. La double porte n'est pas verrouillée.

Au Tic 4, elle donne sur un trou de presque 10 mètres de profondeur dès le Tic 4.

Au Tic 8, cette pièce et les deux suivantes disparaissent dans le gouffre. Emprunter les escaliers qui pendent au-dessus du vide nécessite alors un test de DEX (escalade) DD 10.

2. Salle de billard

Des caisses de bois ouvertes sont posées sur la table de billard. Les étiquettes qui y sont collées attestent que les caisses proviennent de partout dans le monde (Le Caire, Chine) et parfois de muséums d'histoire naturelle (Paris, Londres). Les caisses contiennent de magnifiques fossiles,

notamment de nombreux trilobites. Un PJ archéologue peut affirmer qu'il y en a pour une fortune.

Les trilobites constituent une classe d'arthropodes marins fossiles ayant existé durant le Paléozoïque. Les derniers trilobites ont disparu lors de l'extinction de masse à la fin du Permien, il y a 250 Ma. Leur taille moyenne se situe entre 2 et 7 centimètres, mais les spécimens dans les caisses mesurent de 10 à 20 cm.

3. Cuisine

Des restes et de la vaisselle sale jonchent les lieux, comme si plusieurs personnes avaient séjourné ici sans jamais se préoccuper de faire la vaisselle. Les munitions du fusil de la salle 5 sont dans un placard à côté de la farine.

4. Salle à manger

À l'inverse de la cuisine la salle à manger est propre et ne semble pas avoir servi.

5. Salon des trophées

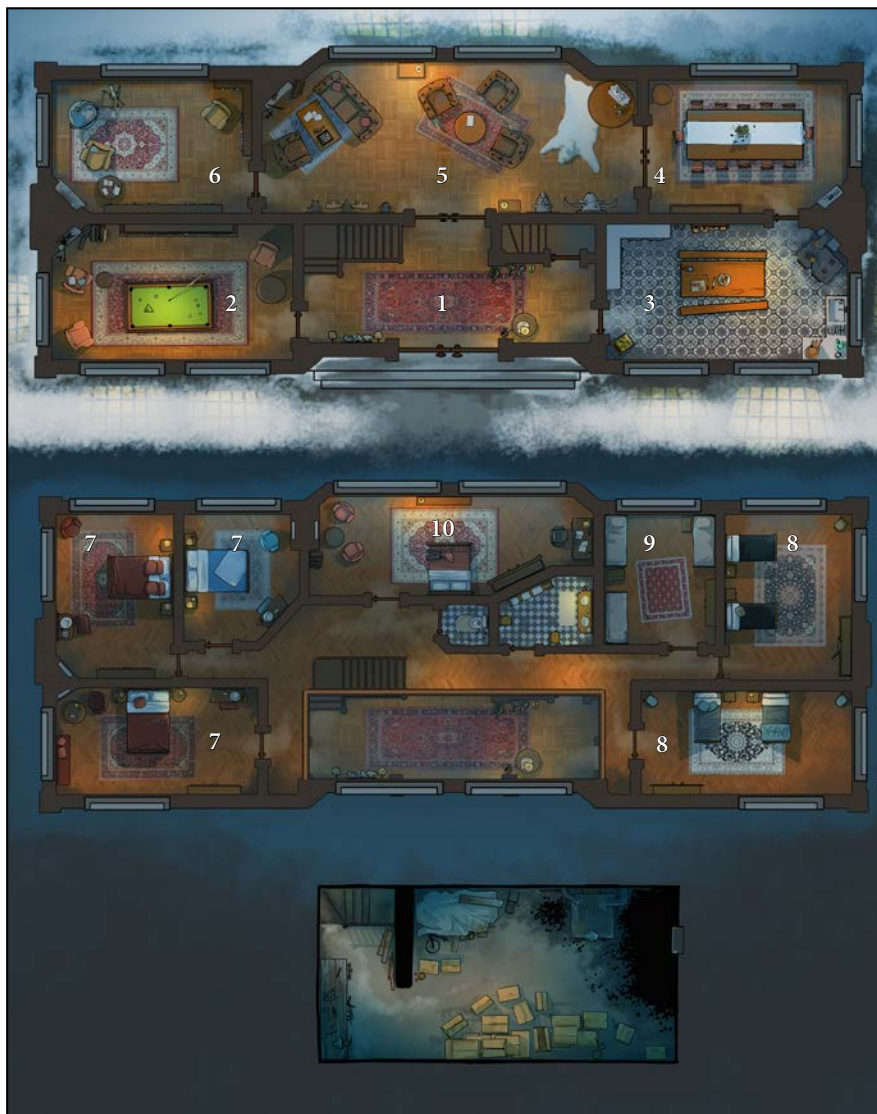
Sous les trophées, un fusil de chasse est accroché au mur (1d10, portée 50 m. 2 coups, incident de tir sur 1). Mais il n'y a pas de munitions. Outre les trophées, des photos de chasse décorent les murs : elles montrent toujours le même homme qui pose devant le gibier qu'il a abattu. Ilia la journaliste ou John peuvent reconnaître un riche industriel américain, Malcom Greenberg.

6. Bibliothèque

La bibliothèque comprend de nombreux ouvrages sur les fossiles et en particulier les trilobites.

Un livre de cuir rouge intitulé *Maldicion de la sangre* (malédiction du sang) est posé sur la table basse. Écrit en espagnol et en lettres de sang, il traite des sacrifices humains chez les aztèques, les mayas et même des périodes précédentes. Il est parsemé de dessins absolument →





atroces. Une recherche rapide permet de trouver une reproduction de la coupe verte. Le texte fait référence à « *el devorador de mundos* » (Le dévoreur de mondes).

Aucun personnage ne pratique l'espagnol, mais certains ont assez de compétence linguistique pour comprendre ce que le livre explique

(Francesca et Ilia en particulier ont probablement des capacités qui leur donnent un bonus de +5). Faire un test d'INT DD 10. En cas de succès, il faut un Tic pour obtenir les informations suivantes, sinon il faut 2 Tics...

Le texte décrit un rituel pour ouvrir un portail vers un autre monde grâce à un sacrifice humain. Mais l'auteur

met en garde : ce rituel est immensément risqué. S'il le portail n'est pas clos, il produit une faille dans laquelle le dévoreur de monde peut s'insinuer. L'auteur suppose que la disparition de l'Atlantide est due à un tel échec, mais que cela pourrait aussi signifier la fin du monde.

Lorsque les PJ réalisent que la fin du monde est peut-être en route, ils doivent faire un test de Choc DD 15 (perte de 1 PC). Hélas, le livre ne précise pas comment fermer le portail !

Toutefois, un test d'INT DD 15 permet de déduire des textes qu'un nouveau sacrifice humain pourrait refermer le portail. Mais les joueurs trouveront-ils un volontaire parmi eux ? Heureusement, ce n'est pas la seule option.

7. et 8. Chambres des PJ

Chaque chambre correspond à celle occupée par un PJ lorsqu'il était sous l'emprise d'un neuropterre. Chacun peut y retrouver ses affaires personnelles (vêtements, trousse de toilette, etc.). Un test de PER DD 10 permet de trouver dans ses propres affaires une lettre dont le personnage n'a aucun souvenir (dans une poche, un sac, etc.). Voir **Aide de jeu N°1**.

9. Chambre du personnel

Lorsque le propriétaire vient à la résidence, cette chambre est réservée au personnel.

10. Chambre du propriétaire

Le chef des neuroptertes s'était attribué la plus belle chambre. Il contrôlait le corps du personnage qui a été sacrifié, à présent devenu le spectre au service du dévoreur de mondes.

C'est là que se tient le spectre en attendant le prochain Tic. Il reste immobile, le regard fixe dirigé vers le mur est. Les PJ peuvent passer dans la chambre, il ne réagit pas.

Dans la cheminée, divers papiers ont été brûlés à la hâte. Les quelques morceaux intacts ressemblent à des calculs astronomiques. Mais leur complexité dépasse l'entendement humain. Il s'agissait des coordonnées de la planète vers laquelle les neuroptertes ont ouvert le portail et ils n'ont voulu prendre aucun risque.

Sur le bureau, une lettre attend les personnages (**Aide de jeu N°2**). Le chef des neuroptertes a laissé ce message dans un sursaut « d'humanité », une sorte de test dont le résultat permettra de décider si la race humaine est digne de survivre...

Debriefing

Le portail est refermé. Fin de l'aventure ? À vous de voir. S'il y a eu des morts, les PJ vont devoir expliquer aux autorités pourquoi. Mieux vaut trouver une explication plausible et raisonnable pour ne pas finir au choix en prison ou à l'asile.

Mais vous pouvez aussi prolonger le scénario si vous avez plus de temps devant vous. La voiture des PJ a disparu et le manoir est perdu au milieu d'une forêt, à deux jours de marche de la plus proche agglomération. Quelques temps après la fermeture du portail, une heure avant l'aurore, des cris horribles émanent du gouffre. Quelque chose est sorti de terre, remonte à la surface et rôde autour de la maison en évitant la lumière, avant de disparaître dans la forêt, lorsque le jour se lève. Les PJ vont devoir s'armer de courage et d'armes plus conventionnelles pour rejoindre la civilisation et échapper à une ou plusieurs Ghist affamées (*Chroniques Oubliées Cthulhu – Initiation au jeu d'aventures, Bestiaire p.16*) qui les chassent dès la nuit tombée.

Laurent Bernasconi

Plan : Guillaume Tavernier

Illustrations : Aurore Folny

Aides de jeu

Aide de jeu N°1

Mes amis, vous pouvez cesser vos investigations, j'ai enfin trouvé ce que nous cherchions. Rejoignez-moi au Manoir Greenberg le plus rapidement possible. Il est temps de partir.
Ezoph

Aide de jeu N°2

Me lisez-vous, jeune race ? Peut-être cherchez-vous des réponses ? Pourtant, bien des vérités devraient rester dans les ténèbres... Mais il est une chose que je puis vous apprendre. Le portail est une serrure. Le corps que j'ai sacrifié est sa clef. Pour verrouiller la porte à jamais, jetez la clef à travers la serrure.
Ezoph





Ce scénario avait terminé à la deuxième place du grand concours de scénario lancé au moment de la sortie de la bd adaptée du roman de Jean-Philippe Jaworski *Gagner la guerre*. Le scénario vainqueur avait été publié dans *Casus Belli* #28, voici donc celui arrivé deuxième. On peut glisser au passage sans trahir de secret qu'il s'agit de celui qui a eu les faveurs de JP Jaworski lui-même.

En quelques mots...

Les PJ vont, par bonté d'âme ou par appât du gain (un peu des deux, comme d'hab') venir en aide à un lépreux au visage déformé par la maladie, Roméo. Celui-ci n'aspire qu'à une chose : dire au revoir à sa belle Juliette qu'il a dû abandonner il y a dix ans. Mais nos héros vont se retrouver au milieu d'une vendetta brutale, point final d'un conflit ancien entre deux familles de patriciens.

Fiche technique

TYPE • investigation/action

PJ • Niveau 2 ou 3

MJ • Expérimenté

Joueurs • Actifs

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★☆☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

DANS L'UNIVERS DE GAGNER LA GUERRE

LES TROIS MASQUES DE ROMÉO

Roméo aime Juliette, Juliette aime Roméo... Vous connaissez l'histoire et vos joueurs aussi. Changeons quelques paramètres, déplaçons l'action à Ciudadlia et voyons ce que cela donne. Vous la pimenteriez ensuite à votre manière en choisissant le ton de votre récit : libre à vous d'en faire une aventure de cape et d'épée ou une sombre tragédie. Au final, il se pourrait bien que vos joueurs soient surpris !

Acte 1 : Exposition

L'histoire pour le MJ

Il y a une dizaine d'années, Roméo Lerto et Juliette Sarvogna se rencontrèrent et ils s'aimèrent immédiatement. Malheureusement, leurs familles étaient farouchement opposées l'une à l'autre. Les Sarvogna prospéraient sous la direction de la mère, une veuve sévère, grâce à leur maison marchande. Les Lerto possédaient de vastes terres aux alentours de la cité. Aucune des deux familles ne voyaient l'idylle naissante d'un bon œil tant leurs activités étaient opposées.

Roméo et Juliette continuèrent malgré tout à se voir en cachette, dans les catacombes de Purpurezza. Ils se jurèrent un amour éternel et préparaient leur fuite. Mais le conflit entre les deux familles patriciennes s'envenima au point que Roméo affronte en duel Masuccio, un cousin de sa bien-aimée. Si, pendant le combat, Roméo perdit le petit doigt de sa main droite, Masuccio perdit la vie.

Les parents de Roméo lui firent alors quitter la ville. C'est le cœur triste que Roméo partit en mer pour un exil dont le retour était incertain... Son père, miné par le remord de n'avoir su protéger son unique fils, mourut quelques temps après. Juliette de son côté cria son chagrin si fort que sa famille la confia au bon soin de la Déesse, dans un couvent de la ville.

Aujourd'hui, Roméo est de retour et il a élaboré un plan pour assouvir sa soif de vengeance. Son ostracisme a en effet nourri sa haine contre les Sarvogna, qu'il accable de plus pour la mort de son père.

Le jeune Lerto est donc revenu à Ciudadlia avec un lépreux qu'il a convaincu de se faire passer pour lui en échange d'une rente confortable pour sa famille. Montorso n'a plus foi en la vie, même si sa maladie n'est ni contagieuse, ni mortelle. La proposition de Roméo lui offre l'occasion de partir en sachant ses proches à l'abri du besoin. Il a déjà accepté une belle avance pour se faire amputer le petit doigt.

Roméo veut se servir de lui comme d'un appât pour détourner

Si les PJ se méfient

L'attitude de Montorso/Roméo pourrait bien intriguer les PJ. Si ces derniers acceptent de prendre contact pour lui avec Juliette, il ira prévenir Roméo que l'affaire est en route. Une courte filature du lépreux permettra aux personnages d'assister à une entrevue discrète dans un bordel de la ville entre les deux Roméo. Il se pourrait alors qu'un détail les intrigue : les deux hommes ont perdu le même doigt à leur main droite.

À ce propos, un personnage un peu savant s'apercevra que la mutilation du lépreux est assez récente, deux mois tout au plus...

l'attention des spadassins que les Sarvogna ne vont pas manquer de lancer à ses trousses une fois qu'il aura contacté Juliette. Il escompte bien prendre tout le monde de court et se marier à elle avant d'éliminer sa mère et son jeune frère de onze ans. Après quoi, il révélera son identité et pourra prendre la tête des deux familles, dédaignant sa toute nouvelle épouse qui a ses yeux l'a abandonné comme les autres.

Acte 2 : La romance du lépreux

L'entrée en scène des PJ

La nuit tombe sur la ville lorsque les PJ surprennent un groupe de malandrins tabassant un homme en haillons à terre. Ces brutes déguerpissent dès que l'un d'entre eux sera mis KO. Les PJ découvriront alors Montorso, un homme jeune mais visiblement malade. Il les rassurera : il est atteint de la lèpre sèche qui n'est pas contagieuse. Sans oser les regarder dans les yeux, Montorso les remerciera dix fois avant d'insister pour s'acquitter de sa dette. *« J'ai des objets de valeur dont je n'ai plus l'utilité. Ma vie est finie. Laissez-moi vous en faire profiter. »*

Il se présentera sous le nom de Roméo et racontera la fable que le vrai Roméo Lerto lui a apprise : son

amour de jeunesse, le duel, son exil et son souhait de voir une dernière fois Juliette. Son refuge est situé dans le cloaque Azoteo, sous la colline Purpurezza qui domine le port : il s'agit du refuge des amants.

De nombreuses et discrètes ouvertures permettent d'accéder aux anciennes catacombes à la réputation sordide. Montorso/Roméo conduit les PJ d'un pas sûr à travers les couloirs humides. Après quelques minutes, ils découvrent une pièce assez large avec un tombeau en son centre et des fresques colorées que le temps a partiellement effacées.

Dissimulé derrière un bloc de pierre descellé, le lépreux étale devant lui son trésor. Il s'agit en fait des pièces et des bijoux accumulés il y a dix ans par les amoureux pour préparer leur départ. Il en donnera une partie aux personnages et finira par leur demander de prendre contact avec Juliette pour que son vœu se réalise.

« Je suis prêt à vous donner tout ce qu'il me reste pour la voir une dernière fois » dira-t-il les larmes aux yeux. Montorso est sincère, il est dans un état de détresse tel qu'il attend la mort avec impatience.

Prévenir Juliette

Juliette vit recluse dans un couvent de la Déesse à la périphérie de la ville. L'institution à laquelle elle appartient prend soin des pauvres gens du quartier populaire. Mais la jeune Sarvogna est employée →

Malandrins

H&D

Utiliser le profil du Bandit, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 330

COF

Utiliser le profil du Gredin, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278

Montorso/Roméo le lépreux

H&D

Utiliser le profil du Roturier, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 338

COF

Utiliser le profil du Passant, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278

Montorso n'a pas d'arme et ne désire pas se battre.



Roméo Lerto

H&D

Utiliser le profil du Capitaine bandit, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 331

COF

Utiliser le profil du Sergent, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279 avec la modification suivante : augmenter son MOD de CHA à +2

Serviteur/Lucrèce

H&D

Utiliser le profil du Roturier, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 338

COF

Utiliser le profil du Passant, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278

Précepteur

H&D

Utiliser le profil de l'Acolyte, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 328, avec la modification suivante : ignorer les pouvoirs magiques du profil.

COF

Utiliser le profil du Passant, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278 avec la modification suivante : augmenter son MOD d'INT et de CHA à +2

à des tâches à l'intérieur du bâtiment et n'en sort jamais. Seul son jeune frère, Lucrèce, lui rend visite tous les mois. Roméo/ Montorso demande aux PJ de remettre au garçon une lettre où il donne rendez-vous à Juliette. « *Avec mon visage, on ne me laisse pas approcher. Et puis, ce serait m'exposer avant de n'avoir pu la voir. Dites-lui bien ! Dans trois jours dans les jardins labyrinthes.* »

Lucrèce peut être rencontré Via degli Ducati les jours de marché. Il y accompagne son chaperon qui en profite pour lui enseigner les objets et les fruits du monde. Si les PJ ne sont pas assez discrets, le précepteur interceptera la lettre mais ne la détruira pas. Dame Sarvogna sera informée du retour de Roméo plus tôt et lancera dès le lendemain un Chuchoteur sur la trace du lépreux (voir Acte 2/ jour 3 dans la chronologie).

Nos héros sont libres d'agir par la suite. S'ils veulent se renseigner sur le conflit qui opposa les deux familles patriciennes, ils peuvent obtenir les informations suivantes :

- La veuve Lerto a quitté la ville récemment. Elle occupe sa villa située à une dizaine de kilomètres de Ciudadia. Les volets de sa demeure en ville restent clos. Une nuit d'observation patiente permettra de distinguer des lumières. Le guetteur constatera alors que la maison est occupée, voire plus s'il est rusé : depuis son retour, Roméo, un serviteur et deux hommes de main logent ici de manière discrète.
- Jamais les membres de l'une et l'autre des familles n'évoquent ce douloureux épisode. Juliette est oubliée dans les souvenirs de beaucoup. Parfois, on rappelle sa beauté. Aux yeux de la noblesse, l'héritier des Sarvogna

est Lucrèce. Le destin de Juliette est secondaire et sera réglé une fois la stratégie des alliances de la famille clairement établie.

- Roméo était un fin bretteur mais sa fougue et son arrogance l'ont perdu. D'ailleurs, lors de son dernier duel, il a réellement perdu un doigt ! Nul ne sait ce qu'il est devenu mais tous s'accordent sur les bienfaits de son départ.
- Juliette n'a pas parlé à sa mère depuis bientôt une décennie. Seul l'amour que les deux femmes portent à Lucrèce les unit.
- Le départ de Dame da Lerto s'explique par des difficultés financières. On murmure que sa maison en ville serait prochainement mise en vente.

Évidemment, plus les PJ poseront des questions, plus vite les Sarvogna passeront à l'action.

Enfin, un entretien avec un médecin confirmera que la lèpre sèche qui ronge Roméo/ Montorso est bien non contagieuse.

Acte 3 : Valse avec un Chuchoteur

Un carreau dans la nuit

Dès que Dame Sarvogna sera informée du retour de Roméo, elle mandatera un Chuchoteur par l'intermédiaire de don Rassesta. Ce dernier mettra sur le coup un jeune spadassin, Vitorio : tuer un mendiant lépreux devrait être à la portée de tout bon Chuchoteur et cette expérience mettra à l'épreuve sa compassion. Si vos PJ ont atteint un certain niveau de puissance et que vous vouliez leur rendre la tâche un peu plus difficile, vous pouvez adjoindre à l'assassin un mentor plus expérimenté.

Les premières vingt-quatre heures, Vitorio suivra Roméo/Montorso pour définir une stratégie. Si les PJ sont constamment présents, l'assassin fera appel à une bande de voyous pour créer une diversion. Il agira alors à distance avec une arbalète. Il est possible aussi que la présence des personnages le surprenne alors qu'il tend une embuscade dans le cloaque Azoteo après avoir mis en place une série de pièges. À vous de voir quelle difficulté vous voulez imposer à vos joueurs.

Dans tous les cas, pour le bon déroulement de l'intrigue, et à moins que les PJ ne s'enferment dans une mauvaise stratégie, il est préférable que la première tentative échoue de façon à faire monter la pression sur les joueurs. Il est aussi possible que le fin limier du groupe repère la filature de l'assassin et qu'ainsi les PJ lui tendent un piège. Vitorio et les siens préféreront se battre jusqu'à la mort plutôt que d'être fait prisonniers : personne ne veut goûter au dernier baiser de la confrérie (les yeux crevés, la langue tranchée puis les paupières et les lèvres cousues) !

La curiosité de don Rassesta

La protection des PJ et l'insistance des Sarvogna pourrait pousser don Rassesta à s'interroger sur la véritable identité de la cible. Il reprochera à son client de ne pas l'avoir informé de tous les paramètres, mettant en péril la vie de son poulain. Mais un contrat est un contrat. Don Rassesta mettra tout en œuvre pour ne pas entacher la réputation de la Guilde.

Les PJ pourraient néanmoins recevoir quelques avertissements, leur demandant de se tenir écartés du lépreux →



Juliette

Juliette

H&D

Utiliser le profil du Noble, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 337

COF

Utiliser le profil du Marchand, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278 avec la modification suivante : Juliette ne porte aucune armure et n'est armée que d'une dague.

Hommes de main de Roméo

H&D

Utiliser le profil du Malfrat, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 336

COF

Utiliser le profil du Soldat, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278



Chronologie des événements

- Jour 1 Les PJ rencontrent Montorso/Roméo
- Jour 2 Remise de la lettre au jeune Lucrèce
- Jour 4 Dame Sarvogna engage un chuchoteur par l'intermédiaire de don Rassesta
- Jour 5 Rendez-vous à l'aube avec Juliette ; dans la nuit, massacre au palais Sarvogna
- Jour 6 Mariage au petit matin

aux risques de se retrouver sur dans la ligne de mire du tireur. Et pourquoi pas, si vos joueurs ont le cœur bien accroché, négocier un délai le temps d'organiser la rencontre avec la belle Juliette ?

Rendez-vous à l'aube

La jeune Sarvogna répondra favorablement à la demande de son Roméo. Si, avec les années, elle s'est résignée et trouve même une certaine satisfaction au don de soi qu'implique la vie dans un couvent de la Déesse, son cœur a battu la chamade quand la nouvelle du retour de Roméo est arrivée jusqu'à elle (par la lettre ou directement par son jeune frère si la lettre a été confisquée).



Roméo

À la fin de la nuit, le jour convenu (trois jours après la remise de la missive), son ombre se glissera hors du couvent pour la première fois depuis longtemps. Tremblante, un peu effrayée, Juliette se dirigera vers les jardins labyrinthes sis non loin.

Elle ne sera peut-être pas seule : si la lettre de Roméo a été interceptée, le parc sera surveillé par la milice des Sarvogna. Vous pourrez alors pimenter la scène par l'irruption de quelques gardes armés de la famille patricienne. Ces derniers agissent en toute autonomie et si un Chuchoteur est présent, il sera autant gêné que les PJ.

La révélation de Roméo

C'est sur la troisième terrasse des jardins (ils en comptent cinq), que Roméo a fixé son rendez-vous. Si Montorso est encore en vie, il pourrait être mortellement touché par une ultime tentative des Chuchoteurs. Le vrai Roméo (ou les PJ ?) tentera de le sauver (à vous de voir s'il y arrive) et profitera alors de l'occasion pour révéler la supercherie.

Il expliquera son stratagème et la présence d'ennemis confirmera ses craintes. Il pourra alors d'autant plus facilement convaincre Juliette de la cruauté des siens et l'enjoindra à le suivre.

« Nous pouvons nous marier, effacer le passé et choisir notre avenir ensemble. N'avons-nous pas assez souffert des décisions de nos aînés ? Dix ans de séparations, de doute, de désespoir... Et pour quoi ? Pour qui ? Pour un rêve de puissance éphémère, une vision dépassée, aveugle quand il s'agit d'amour ? »

Il est probable que les PJ soient surpris par la révélation de →

Les catacombes du cloaque Azoteo, sous la colline Purpurezza

À de nombreuses occasions dans ce scénario, des scènes d'action peuvent se jouer dans les catacombes. Voici un plan des lieux et des suggestions pour son occupation.



1. Le refuge des amants

2. La cache du trésor de Roméo (Sagesse (Perception) DD10 pour la découvrir)

3. Le tunnel des pilliers, connu seulement de Roméo et Juliette (Sagesse (Perception) DD10 pour le découvrir)

4. Porte en bois verrouillée (Force (Athlétisme) DD10 pour les ouvrir si elles sont fermées)

5. Bloc de pierre obstruant le couloir : un test de Force (Athlétisme) DD15 est nécessaire pour dégager le passage à une créature de taille M ou plus. Une créature de taille P peut se faufiler : le déplacement se fait en terrain difficile pour H&D ; la créature est ralentie pour COF.

6. Planques (selon la situation) des voyous du Chuchoteur, de la Milice des Sarvogna ou des hommes de Roméo, ou de tous à la fois !

7. Piège à arbalète installé par le Chuchoteur : le piège cible les créatures se trouvant dans le couloir en face de l'ouverture de cette pièce (trois carreaux d'arbalète : attaque à distance +5 ; Touché 6 (1d10) dégâts perforants pour chaque carreau). Le déclencheur est situé au niveau des portes de bois (4) (Détection/désamorçage DD 12).

8. Plafond effondré : le sol de cette pièce est encombré de débris. C'est un terrain difficile. Celui qui désire s'y cacher bénéficie d'un avantage à son jet de discrétion.



Dame Sarvogna

H&D

Utiliser le profil du Noble,
Héros & Dragons, Créatures & oppositions, page 337

COF

Utiliser le profil du
Marchand, *Chroniques*
Oubliées Fantasy, page 278

Vitorio, le jeune Chuchoteur

H&D

Utiliser le profil de l'Espion,
Héros & Dragons, Créatures & oppositions, page 334

COF

Utiliser le profil du
Spadassin, *Chroniques*
Oubliées Fantasy, page 279

Don Rassesta et le Mentor

H&D

Utiliser le profil de l'Assassin,
Héros & Dragons, Créatures & oppositions, page 329

COF

Utiliser le profil de l'Assassin
majeur, *Chroniques Oubliées*
Fantasy, page 279

l'identité du vrai Roméo. Mais sous le feu de l'assassin ou de la milice, ils devront d'abord penser à fuir. Roméo emmènera Juliette dans leur repaire de l'Azoteo. Il y a fort à parier que les PJ et Montorso (il est toujours en vie, lui ?) les suivront. Ils entendront Roméo présenter avantageusement la situation, saluant le courage (ou le sacrifice) de Montorso et occultant la partie la plus obscure de son plan.

Acte 4 : Vendetta

Durant cet acte, Roméo va dévoiler son véritable visage et les PJ devront choisir le parti qu'ils vont défendre.

Émois suite à la disparition

Au milieu du jour 5 (si les Sarvogna n'étaient pas présents au rendez-vous dans le jardin), le couvent s'aperçoit de la disparition de Juliette. Dame Sarvogna est informée et les recherches sont lancées. Une enquête est menée au couvent mais le petit Lucrèce ne tarde pas à décrire les PJ et le lépreux. Toute la ville est en émoi. La garde est doublée dans les rues par le Podestat et les milices des patriciens sont sur le qui-vive.

Une fois la nuit tombée, les passants sont vertement contrôlés. Il règne une atmosphère pesante sur Ciudadalia. Les venelles sombres permettent de contourner le danger mais ce sont de vrais coupe-jarrets...

Les préparatifs du mariage

En attendant, Roméo va vouloir pousser son avantage. Il pressera Juliette de lui céder sa main. Son empressement le conduira à la colère s'il sent de la résistance.

Juliette sera perdue et elle aura besoin de conseils avisés. Les PJ ou encore Montorso peuvent l'épauler. Mais elle finira par céder aux avances de son amour de jeunesse. Les PJ pourront tout au plus retarder la cérémonie.

Roméo a tout prévu pour la célébration. Un prêtre complice peut officier rapidement. Roméo jouera sur la corde sensible de Juliette en évoquant de tendres souvenirs de l'époque où ils rêvaient ensemble de liberté.

Juliette réclamera néanmoins la présence de son frère comme témoin. Roméo essaiera de la dissuader (un PJ psychologue se rendra compte que Roméo est contrarié) car dans peu de temps la partie la plus sanglante de son plan va commencer. Dix vétérans des Phalanges doivent en effet éliminer dame Sarvogna et son héritier pour laisser la place libre à Roméo. Il dépêchera immédiatement un homme à lui pour aller le quérir (vite avant que ses spadassins ne commencent à attaquer le palais comme prévu !).

Évidemment, les PJ peuvent se proposer. Juliette pourrait même les y inciter. S'ils ne se décident pas et si vos joueurs se font trop facilement berner par le jeune Lerto, vous pouvez faire intervenir un PNJ qui révélera la face cachée de son plan machiavélique : ce peut être Montorso s'il n'est pas mort, don Rassesta qui au cours de son enquête aurait intercepté une lettre très explicite de Roméo à sa mère ou tout autre PNJ de votre création rencontré au cours de l'aventure et suffisamment informé. Cette intervention devra les pousser à se rendre au palais des Sarvogna pour voir ce qui s'y trame. Si vos joueurs sont trop passifs, Juliette, éplorée et folle d'inquiétude, suppliera les PJ d'agir pour ramener son frère.

Les lames de la vengeance

En allant chercher Lucrèce, les PJ lui offrent sans le savoir une protection. Mais ils devront affronter les ombres qui se gliseront en même temps qu'eux dans le palais des Sarvogna avec leurs lames effilées, cherchant à faire couler le sang.

Il y a peu de chance que les PJ soient invités à entrer, aussi devront-ils, comme les assassins, pénétrer sans se faire repérer dans le palais : passer par les jardins ou les toits ne devrait pas poser de problème. Mais la situation deviendra vite confuse : entre les hommes de Roméo, la garde des Sarvogna et les PJ, cela fait beaucoup de gens armés au même endroit ! L'éclairage faible des torches et des chandeliers étire la pénombre et dissimule l'ennemi. Des cris dont on a peine à déterminer l'origine retentissent. Et au milieu des combats, l'enfant apeuré s'est cloîtré dans sa chambre. Tout cela doit servir à l'intensité dramatique de la scène.

Acte 5 : Fiat lux !

Après cette excursion dans la nuit, les PJ doivent comprendre que Roméo joue un double jeu. L'affrontement final devrait avoir lieu dans les catacombes. Les acteurs peuvent être nombreux : Chuchoteur, gardes de Ciudadalia, anciens phalangistes, milice patricienne... À vous de déplacer les pions pour transformer ce final en apothéose !

Les personnages peuvent aussi démasquer Roméo plus tôt encore s'ils sont perspicaces. Il leur faudra alors sortir des catacombes avec Juliette, poursuivis par les hommes de main de Roméo. Celui-ci ne pourra s'empêcher d'exhiber la cruauté de sa

vengeance en se vantant de son plan diabolique !

Dénouements

Roméo n'aime plus Juliette, Juliette n'aime plus Roméo... Vous connaissez l'histoire maintenant. Vous êtes libre de choisir le dénouement qui convient à votre table.

Happy end : Lucrèce est sauvé, Juliette est en vie. Roméo est mort. Tout est bien qui finit bien. Même Montorso retrouve goût à la vie. Les personnages sont des héros pour les Sarvogna. Seuls peut-être les Chuchoteurs ont quelques griefs...

Drame : Roméo est éliminé mais Juliette (ou Lucrèce ?) est mort. Les Sarvogna sont endeuillés. Une ombre funeste plane sur la ville au moment de terminer l'histoire.

Tragédie : Roméo meurt de la main de Juliette. Mais anéantie par la disparition de Lucrèce, elle se donne la mort sur le marbre du tombeau au cœur des catacombes.

Vous pouvez bien sûr mélanger à votre convenance tous les ingrédients de l'histoire, voir prendre le contre-pied de l'intrigue : Lucrèce peut tuer lui-même Roméo ; Roméo peut sortir vainqueur et prendre la tête d'un nouveau clan de patriciens ; Juliette peut rejoindre le camp de Roméo (finalement, ils s'aiment !) et tuer de ses propres mains sa mère !

Enfin, dans un ultime retournement, les PJ peuvent découvrir qu'en sous-main, la mère de Roméo, dame Lerto, a tout manigancé...

Thomas Le Goareguer

Merci à mes joueurs du club du lycée de Forges-les-Eaux (Clément, Daphné, Flora, Florent, Victor)

illustrations : Mathilde Marlot

Voyous

H&D

Utiliser le profil du Malfrat, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 336

COF

Utiliser le profil du Soldat, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278

Milice des Sarvogna

H&D

Utiliser le profil du Garde, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 335

COF

Utiliser le profil du Milicien, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278

Vétérans des Phalanges

H&D

Utiliser le profil du Vétéran, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 338

COF

Utiliser le profil du Garde du corps, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279

Garde de Ciudadalia

H&D

Utiliser le profil du Garde, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 335

COF

Utiliser le profil du Milicien, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278





En quelques mots...

Les archéologues sont sur le point de percer les secrets d'une pyramide appartenant à la plus ancienne civilisation connue d'Amérique du sud.

Contrairement à ce qu'ils pensent, elle n'a pas été construite pas des humains et surtout, cette civilisation disparue ne s'est pas efforcée de rendre les lieux impénétrables pour rien...

Fiche technique

TYPE • Horreur
lovecraftienne

PJ • Tout niveau

MJ • Expérimenté

Joueurs • Expérimentés

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★☆☆☆

LES CORPS ET LES ESPRITS TOURNENT DANS L'AIR DU SOIR

Ce scénario de type horreur lovecraftienne conviendra à des joueurs à l'aise avec les expérimentations et à un Gardien des arcanes expérimenté.

Mise en place

Contexte

« historique »

Il y a très très longtemps, avant même que l'homme ne peuple la Terre, les yékubiens, une race extra-terrestre, a envoyé des cubes permettant de transporter les esprits de ceux qui les observent à travers les étoiles, même depuis une lointaine planète. La grande race de Yith les a découverts sur la terre et en a fait les frais, puisque les corps de yithiens se sont retrouvés contrôlés par les esprits de yékubiens. Les Yithiens ont heureusement pu découvrir les sombres desseins yékubiens, désireux de les détruire pour coloniser la planète. Ils n'ont pas eu d'autre choix que de sacrifier les corps possédés, mais ils ont hésité à détruire les cubes permettant de transporter les esprits à travers l'espace. Dans l'espoir de percer un jour les secrets de cette technologie avancée, ils ont placé les cubes découverts dans une chambre scellée au plus profond d'une pyramide, non sans inscrire dans leur langue les dangers que risque celui qui les manipule. Les vicissitudes de l'histoire ont fait disparaître cette race de la Terre et apparaître des

hommes curieux du passé, ne comprenant rien à cette langue. Cette porte ornée d'étranges symboles est d'ailleurs en train de céder...

Introduction des personnages

C'est non loin de la rive du Rio Supe péruvien que l'équipe archéologique s'active à l'intérieur d'une des six pyramides à toit plat de la civilisation de Caral, une des plus anciennes connues. Les cinq premières pyramides ont été fouillées de fond en comble lors des mois précédents. Reste la sixième qui, bien que n'étant de loin pas la plus grande, demeure la plus intrigante puisque c'est la seule à posséder non seulement une porte scellée mais aussi de nombreuses écritures ornant cette dernière. L'excitation qui règne parmi l'équipe archéologique dépasse toute description et l'équipe au grand complet est présente pour assister à l'ouverture. Que peut bien renfermer cette pièce ?

Introduction du Gardien des arcanes

Très vite, l'équipe de fouilles archéologiques va réussir à ➔



La porte de la pyramide s'ouvre enfin



Les investigateurs

Il serait souhaitable que les investigateurs aient des métiers en rapport avec une expédition archéologique qui comprend certes des archéologues, anthropologues mais aussi une kyrielle d'autres métiers sans lesquels une expédition serait impossible, surtout en ces contrées hostiles : médecin, homme fort chargé de la sécurité, manutentionnaire, aide de camp, cuisinier, etc.

Variations

Et si... je veux jouer ailleurs qu'au Pérou ?

Ce scénario fonctionne avec n'importe quelle civilisation antique dont il reste des traces monumentales pouvant tenir lieu de protection pour un trésor, ou du moins le laisser croire... Il fonctionne mieux avec une civilisation ayant construit des bâtiments cyclopéens renfermant encore quelques secrets et n'ayant pas développé de système d'écriture, ou seulement d'une manière rudimentaire. Les possibilités sont légion : découverte d'un nouveau temple d'Angkor, d'une pyramide récemment dévoilée par une tempête de sable en Égypte ou pourquoi pas un temple apparu suite à la fonte des glaces en Antarctique...

pénétrer dans l'ultime pièce de la pyramide. Ils n'y trouveront ni or ni argent, mais deux cubes en cristal renfermant un étrange artefact qui va s'enclencher et emmener les esprits des investigateurs dans les corps de vers géants vivant sur une lointaine planète. Pendant qu'ils s'efforcent d'échapper à leur comité d'accueil sur cette planète inconnue, les esprits des vers dont ils occupent le corps ont été transférés dans les corps des membres de l'expédition archéologique. Loin d'être mus par une simple curiosité scientifique, ces derniers vont profiter de ce temps sur Terre pour préparer leur invasion.

Notes de mise en scène

Le premier ressort du scénario est la surprise. Non seulement les investigateurs ne savent rien de ce qui se trouve dans la pyramide, mais même lorsqu'ils l'auront découvert, ils n'ont aucune idée des effets des étranges artefacts qu'elle renferme. Surprise encore lorsque les investigateurs hypnotisés par les cubes se retrouveront non seulement sur une planète étrangère, mais dans un autre corps que le leur, et de surcroît à plusieurs dans un même corps ! Ce scénario exigera un minimum de finesse de la part du gardien pour ménager ces effets de surprises.

Le second ressort, plus inhabituel, est l'entrave. À plusieurs dans un même corps, on risque de se sentir un peu à l'étroit et entravé dans son habituelle liberté d'action. Il faudra apprendre à cohabiter et à se coordonner pour accomplir ne serait-ce qu'une action aussi simple que se déplacer. Cela ne manquera pas de compliquer la tâche des investigateurs dans la seconde partie du scénario, consacrée à écarter la menace

que les yékubiens font peser sur la Terre, et rajoute un enjeu aussi évident que crucial : retrouver son corps !

Prélude : les fouilles

Site précolombien de Caral, le 15 avril 1920

Le moral n'était pas à son plus haut après avoir passé des semaines et des semaines à explorer minutieusement les salles désespérément vides des pyramides du site. Vous n'y avez rien trouvé, absolument rien. Pas la moindre inscription et pas le moindre objet, à l'exception d'un petit quipu, relativement insignifiant. Tout a changé il y a quelques jours avec l'ouverture de la dernière des six pyramides. Parce qu'elle est plus petite que les autres, vous ne pensiez pas y faire de découverte remarquable, et vous l'avez gardée pour la fin, préférant commencer par les plus grandes et les plus prometteuses du site. Après avoir forcé la monumentale porte principale, l'équipe ne put cacher sa joie d'y trouver des inscriptions en grand nombre. Ces dernières se concentrent dans une sorte d'antichambre, menant à une pièce dont l'accès est bloqué par une porte remarquable à plusieurs titres. Faisant près de 3 mètres de hauteur sur un peu plus de 2 mètres de largeur, elle est non seulement massive, mais elle est surtout faite dans un alliage de métaux (faute d'avoir déjà pu mener des analyses poussées en laboratoire) aussi inconnu que les métaux le composant. Au vu des nombreuses marques sur la porte, vous réalisez que vous n'êtes pas les premiers à essayer de la forcer. Elle a l'air d'avoir tenu bon jusqu'à présent, et vous avez bon espoir d'être les premiers à pénétrer dans une

pièce préservée des cupides pillleurs de tombe.

Vous avez essayé tous les expédients possibles pour venir à bout de la porte menant à la dernière pièce inexplorée de la pyramide. Elle aura demandé une énergie et des ressources inhabituelles pour en venir à bout. Qu'importe ! La civilisation de Caral va enfin livrer ses secrets et l'équipe ne va pas tarder à rentrer dans l'histoire. La salle renferme sans doute un trésor à la mesure de cette extraordinaire protection et aucun membre de l'expédition ne peut retenir sa joie. L'écriture inconnue sur la porte et tout autour de cette dernière est aussi l'objet d'un grand intérêt puisque jusqu'alors cette civilisation n'était pas connue pour en posséder ! Un même dessin constitué d'une sorte d'arabesques (ou bien s'agit-il d'un symbole ?) se répète sur la porte, son pourtour ainsi que sur le mur de la pièce. Un joueur réussissant un test d'**INT** ou d'**Archéologie** y verra une alternance d'étoile et de ce qui pourrait ressembler à une vague. Une réussite majeure permet de reconnaître dans ce dernier symbole un ver plutôt qu'une vague stylisée, bien qu'en l'absence de toute connaissance de cette langue ce ne soit qu'une indécidable supposition. Ces symboles pourraient tout aussi bien faire référence à tout autre chose.

Après un considérable effort pour faire céder cette porte cyclopéenne, l'équipe finit par percer une ouverture permettant à un homme de s'y glisser. Les investigateurs peuvent enfin rentrer dans une grande salle aux murs recouverts du même métal que celui de la porte, tandis que Benigno, Luis et Alejandro, les aides de camp locaux, restent en retrait. La salle est parfaitement vide, à l'exception de deux cubes de cristal d'une dizaine de centimètres,

parfaitement polis, reposant sur une table de pierre.

En observant ces objets aussi fascinants qu'hypnotiques, les investigateurs vont découvrir qu'ils renferment un disque. En éclairant à la torche et en faisant varier l'angle d'éclairage, ils pourront même discerner des caractères en forme de coin gravés dessus. Ces objets fascinants devraient révolutionner les connaissances sur la civilisation de Caral puisque ces derniers n'ont pas de système d'écriture connu et n'avaient, à notre connaissance, jamais réalisé d'artefacts avec du cristal !

Toujours davantage hypnotisés, les investigateurs vont avoir l'impression que l'écriture sur le disque change, qu'il se met à tourner, que de petits éclairs apparaissent, que le cube grossit, se transforme, qu'une chose qui n'est pas de ce monde l'habite et les observe.

Notez bien quel investigateur est hypnotisé par quel cube, cela aura une importance déterminante pour la suite.

Dès qu'un investigateur pose son regard sur le cube, il devient comme hypnotisé par ce dernier et ne peut réussir à en détacher le regard qu'au prix d'une réussite majeure de **VOL**. Mais il ne serait pas sauvé pour autant car dès lors que le 'contact' avec le cube aura été établi, un investigateur possédant assez de volonté pour réussir à détacher son regard du fascinant cube verrait au lieu de la salle de la pyramide une brume scintillante les englober. Il se sentira aspiré par cette brume et perdra conscience en la traversant. Une sensation de vide pulsant s'ensuivra, comme s'il était un esprit propulsé à la vitesse d'un météore dans l'infini stellaire. →

Et si... je veux jouer à une autre époque ?

Vous pouvez sans difficulté situer ce scénario de nos jours. L'idéal serait alors d'organiser une expédition pour aller explorer un bâtiment de la civilisation de Caral resté enfoui sous terre jusqu'à très récemment, et qui vient d'être découvert suite à la forte érosion provoquée dans la région par les bouleversements du changement climatique. Le scénario peut fonctionner dans n'importe quelle époque marquant un intérêt pour des civilisations antiques.



FOR 165
CON 120
TAI 215
DEX 85
INT 100
POU 85

Valeurs dérivées

Points de Vie 33
Impact +4D6
Carrure 5
Points de Magie 17
Mouvement 9

Armes :

Attaques par round : 1.

- Tentacules 40 %, dégâts : ½ impact.
- Écrasement 35 %, dégâts : impact.

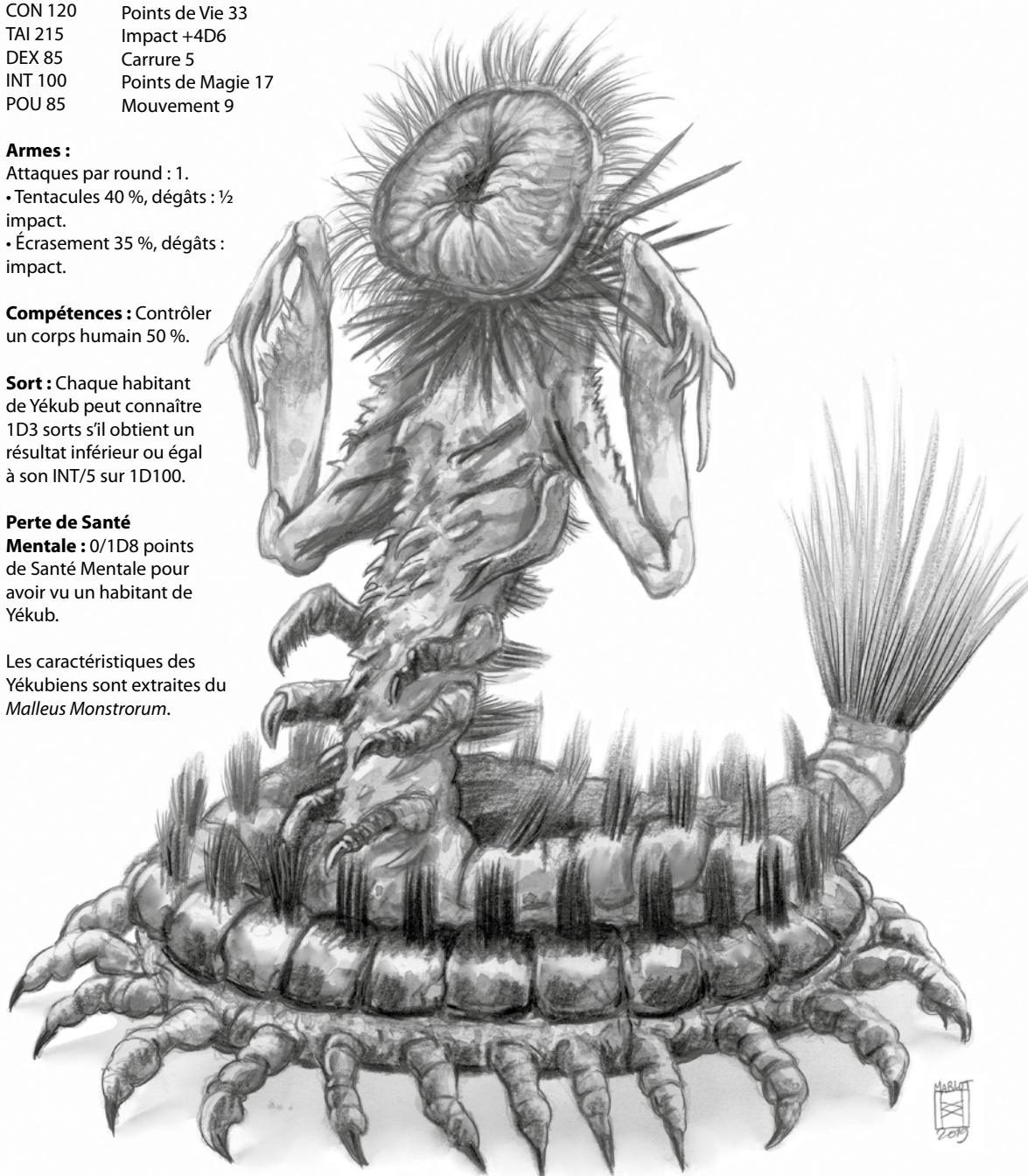
Compétences : Contrôler un corps humain 50 %.

Sort : Chaque habitant de Yékub peut connaître 1D3 sorts s'il obtient un résultat inférieur ou égal à son INT/5 sur 1D100.

Perte de Santé

Mentale : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un habitant de Yékub.

Les caractéristiques des Yékubiens sont extraites du *Malleus Monstrorum*.



Le yékubien

Le corps d'un yékubien dans lequel ils se trouvent est proche de celui d'un mille-pattes géant, mesurant presque le double de la taille habituelle d'un homme. Il avance sur ses dizaines de paires de pattes arrière et se sert de la paire la plus rapprochée de sa tête comme de mains pour saisir des objets et accomplir diverses tâches. *« Sa tête entourée de cils fins forme une sorte de disque possédant un orifice central pourpre en apparence dénué d'yeux. Il glisse sur ses paires de pattes arrières et dresse verticalement celle de l'avant. Ses pattes, ou du moins deux paires d'entre elles, lui servent de bras. Le long de son épine dorsale se trouve un curieux peigne pourpre. Une queue en forme d'éventail provenant d'une sorte de membrane grise achève cet amas grotesque. Tout autour de son cou se trouve un anneau d'épines rouges flexibles et c'est de leur torsion que provient un cliquetis délibérément rythmé. »*

- H. P. Lovecraft, A. Merritt, Robert E. Howard, C. L. Moore et F. B. Long, *The Challenge from Beyond*

Un yékubien peut transporter son esprit dans le corps d'une autre créature. Cette race a envoyé des cubes à travers l'espace dans l'espoir qu'ils atterrissent sur une planète habitée. Lorsque c'est le cas, les habitants de cette planète ne manquent pas d'être fascinés par ce cube de cristal renfermant un disque sur lequel des symboles sont gravés. Les esprits qui les observent deviennent hypnotisés et sont aspirés dans l'espace. Ils finissent par se retrouver sur la planète des vers, bloqués dans une machine. Si, après observation, les yékubiens trouvent un intérêt dans cette espèce et décident de coloniser la planète, ils envoient leur esprit dans le corps ayant observé le cube sur l'autre planète, ce qui a pour effet que l'esprit du corps qu'ils occupent sur cette dernière intègre au cours de l'échange leur corps de ver géant.

Bien sûr, cet échange de corps ne se passe pas toujours comme prévu. Premièrement, si plusieurs êtres observent le même cube, ils sont aspirés ensemble et se retrouvent dans le même corps d'un yékubien qui occupera pour sa part un des corps humains. Secondement, le yékubien ne peut pas contrôler indéfiniment un autre corps que le sien et doit au bout de quelques heures réintégrer son propre corps, ce qui a pour effet de renvoyer le ou les esprits qui occupaient le corps du yékubien dans leur corps, ou presque... puisque comme nous le verrons dans la seconde partie le processus quelque peu chaotique fait que chaque esprit ne réintègre pas forcément son propre corps !

Acte 1 : l'impossible

Réveil goût gueule de bois

Les investigateurs se réveillent avec une forte sensation d'apésanteur, comme s'ils flottaient. S'ils cherchent à s'observer, ils découvriront avec effroi qu'ils ne possèdent pas de corps (jet de **San** 2/2d4). Ils flottent dans une sorte de cube fait de parois métalliques dont la seule ouverture est un hublot rond. Ils peuvent aussi discerner une paroi carrée sur un des côtés de la machine. Elle semble amovible mais ne peut s'ouvrir de l'intérieur, quelle que soit la manière dont ils

s'y prennent. Elle ne peut en effet s'ouvrir que de l'extérieur et permet de relier deux machines entre elles, ce qui sera décisif à la fin du scénario. Les investigateurs vont rapidement découvrir qu'ils ne se trouvent pas tous au même endroit. En effet, chacun des deux cubes est relié à une machine et, comme ils n'ont probablement pas tous observé le même cube, ils ne se retrouvent pas tous dans la même machine, mais occupent chacun une machine correspondant au cube regardé. Les investigateurs qui ont regardé le même cube flottent à l'intérieur de la même machine.

De longs moments d'attente angoissants vont s'ensuivre. Il n'y a strictement rien à faire dans chacune des machines, sinon s'interroger, regretter éventuellement →



Et si... les vers cherchent à rentrer immédiatement sur Terre ?

Si la curiosité des archéologues de l'équipe pour cette civilisation inconnue ne l'emporte pas sur leur envie de retourner sur Terre, ils chercheront à utiliser la machine dont ils connaissent instinctivement le fonctionnement. Mais cela ne peut pas fonctionner car, pendant leur inconscience, deux esprits de yékubien se sont installés dans deux corps à côté des cubes, et les deux corps restant sur Terre ont été ramenés au campement par les aides de camp. Il ne reste donc aucun corps de disponible sur Terre pour recevoir les esprits... qui verront au mieux la salle de la pyramide vide avant d'être aspirés à nouveau vers Yékub pour retrouver les corps de yékubien.

leur curiosité archéologique et angoisser... Ils verront au bout d'un moment l'orifice pourpre et serti de crocs d'une sorte de vers géant pourvu de pattes apparaître à la vitre (jet de **San** 0/1d8). Il prendra le temps de les observer, passant d'une machine à l'autre, avant de disparaître à nouveau.

Un bruit de machine s'ensuit, chaque esprit d'investigateur éprouve la sensation d'avoir des connaissances et souvenirs qui remontent à la surface de la conscience. Chacun se sent comme aspiré. Le bruit continue, s'amplifie, ressemble de plus en plus distinctement à celui que ferait une écœurante succion. Chacun des investigateurs se met à revoir des images de son passé et a l'impression qu'elles sont comme aspirées à travers lui dans un puissant vortex. S'ensuit une brutale perte de conscience.

Les investigateurs reprennent conscience dans la machine, allongés par terre. Ils ne savent pas d'emblée qu'ils sont dans un nouveau corps, plus précisément dans le corps d'un yékubien. Pensez à ménager l'effet de surprise de cette douloureuse découverte. Laissez les investigateurs se réjouir d'avoir enfin retrouvé leur corps, laissez-les raconter les mouvements qu'effectuent leur personnage jusqu'à... ce qu'ils commencent à comprendre que quelque chose cloche sérieusement ! Le sentiment de l'espace occupé par leur corps est tout d'abord puissamment impossible. Une longue habitude leur permet de comprendre instinctivement que la masse de leur corps ne devrait pas être répartie de cette manière, et qu'elle ne correspond aucunement à celle d'une silhouette humaine. Ils vont découvrir avec effroi que leur corps est celui... d'un grand ver pourvu de pattes (jet de **San**

2/2d4). Ils entendent les voix des compagnons de l'équipe archéologique dans la machine alors même qu'ils voient sans aucun doute possible qu'ils s'y trouvent seuls. Tout indique pourtant qu'ils sont plusieurs à être dans ce petit espace désormais ouvert.

Un corps singulier pluriel

Dès que les investigateurs feront des mouvements contradictoires entre eux (comme par exemple si l'un cherche à se dresser sur ses jambes arrière pour toucher le plafond du cube tandis que l'autre dit se rouler en boule, ou bien si l'un essaye de forcer la vitre ou chercher l'inexistante poignée tandis qu'un autre décide d'explorer tel recoin du cube), annoncez leur qu'ils n'y arrivent pas et décrivez les spasmes qui se mettent à parcourir leur corps, devenu incapable de réaliser le moindre mouvement. Ils devraient petit à petit réaliser qu'ils sont plusieurs à l'intérieur d'un même corps, expérience assez troublante pour être l'occasion d'une perte de santé mentale (jet de **San** 1/1d4).

Avec un peu de pratique, les esprits des investigateurs devraient (pour autant que c'est possible), s'accoutumer à leur nouveau corps et commencer à pouvoir s'en servir. Ils peuvent utiliser leurs pattes pour saisir des objets et les manipuler, apprendre à coordonner leurs paires de pattes pour marcher, etc. et s'en servir pour sortir de la machine dont le hublot est désormais ouvert...

S'ils arrivent à se coordonner entre eux pour sortir de la machine, ils arriveront dans une salle circulaire contenant des dizaines de machines identiques à celle dont

ils proviennent, possédant chacune une série de symboles gravés autour du côté extérieur du hublot. Un investigateur ayant sur Terre observé les symboles gravés sur le disque à l'intérieur du cube reconnaîtra qu'ils sont identiques à ceux gravés sur la porte de la machine dont il vient de sortir. La pièce comporte en plus des machines une grande table sur laquelle se trouvent des fragments de métal tranchants (il s'agit de pièces d'une machine en cours de réparation) ainsi qu'un yékubien. Ils peuvent deviner à quoi ressemble leur tête en observant l'orifice pourpre pourvu de crocs suintant qui fait office de tête chez ce dernier, qui occupe la fonction de « *gardien des esprits bizarres dans nos beaux corps* ». Ce dernier est d'ailleurs en train de les observer calmement. Il se contente d'empêcher les investigateurs de sortir de la pièce. Une longue habitude de garder des esprits aussi terrorisés que dociles, n'osant d'ailleurs presque jamais sortir de la machine, fait qu'il ne s'attend pas à ce qu'on puisse lever la main sur lui ou l'attaquer avec, pourquoi pas, des morceaux de métal tranchant.

Une mémoire vermiforme ?

Pendant qu'ils occupent ce corps, les hôtes (nous désignerons désormais ainsi les esprits des investigateurs dans les corps yékubiens) reçoivent des bribes de savoir yékubien lors de flashes, sorte de mémoire corporelle subsistant indépendamment de l'esprit, et notamment une envie de détruire tout ce qui peuple la Terre. Ils éprouvent malgré eux une haine particulièrement forte envers une race en forme de cône et ressentent le besoin de peupler la Terre en remplaçant ces peuples. Ils se mettent aussi à avoir les mêmes

envies morbides que les yékubiens, comme une irrépressible envie de manger de la nourriture pourrie ou de se recouvrir le corps de terre humide. Ils reçoivent surtout une vision aussi précise que dérangeante de la Terre occupée par une race en forme de cône, maîtrisant un savoir et des technologies bien plus avancés que les nôtres.

Ils entendront et comprendront instinctivement ce que dit le yékubien ainsi que le corps occupé par les autres esprits des investigateurs. Ils peuvent essayer de parler en frottant les piques autour de leur coup, et savent sans même y penser quel son produire pour véhiculer telle ou telle signification.

Ils recevront aussi des bribes de savoir yékubien (comme l'existence de colonies, de fermes souterraines, d'un roi, etc.) et notamment le fonctionnement de la machine dont ils sont sortis en l'observant.

La cité yékubienne

En échappant à leur gardien, les investigateurs peuvent sortir de la pièce et explorer la cité yékubienne dans leur nouveau corps.

- Généralités. La cité yékubienne s'étend à perte de vue et elle est, aussi surprenant que cela puisse paraître pour un peuple de vers, très colorée. On y trouve les couleurs de l'arc-en-ciel ondulant les unes autour des autres sur le sol des rues de la cité. Pour être plus précis, les tracés de couleurs sont semblables à ceux que laisserait un ver géant recouvert de peinture ondulant sur le sol. Un vent puissant souffle en permanence à l'extérieur et s'engouffre dans les habitations par les portes rondes. En levant la tête vers le ciel inexistant, ils pourront laisser leur regard se perdre dans la noirceur stellaire qui sera →

À plusieurs dans un même corps ?

Voici une manière simple de gérer le commandement d'un même corps par plusieurs esprits. Lorsque plusieurs esprits décident de réaliser des actions différentes avec un même corps, demandez à chacun de réaliser un test de **VOL** en opposition. Comparez les degrés de réussite (et non pas les valeurs absolues) pour décider de celui qui réussit le test et impose l'action qu'il veut faire au corps, au grand dam des autres qui voient malgré eux le corps faire autre chose que ce qu'ils voulaient. En cas de degré de réussite identique, le corps est paralysé, parcouru de tremblements jusqu'à ce que les esprits renoncent à l'action voulue. Les esprits coincés dans un même corps vont désormais devoir se coordonner pour réaliser la moindre action, ce qui donnera une dimension atypique à ce scénario.



l'occasion d'un effroi puisqu'un esprit d'investigateur versé dans les choses célestes n'y reconnaîtrait aucune constellation (jet de **San** 1/1d4).

- **L'habitat.** Toutes les habitations de la cité yékubienne sont cubiques vues de l'extérieur et parfaitement sphériques à l'intérieur. Les yékubiens y accèdent par des ouvertures elles-mêmes rondes. Certaines possèdent même des étages supérieurs auxquels on accède grâce à un escalier circulaire. Ils sont remplis d'objets comme par exemple une boule de métal striée, une sorte de trident métallique miniature ou trois étoiles de sable accrochées ensemble, dont le fonctionnement est malaisé à deviner. S'ils ne trouvent rien de mieux à faire que d'interroger des yékubiens à leur sujet, ils apprendront qu'ils ont l'habitude de se faire les crocs sur la première, qu'ils se servent du deuxième comme d'un peigne pour leurs épines rouges. On se moquera très clairement d'eux s'ils interrogent quiconque sur les trois étoiles de sable, au motif que tout le monde sait s'en servir au petit coin !
- **Les lieux de plaisir.** Les hôtes découvriront régulièrement des salles remplies de boues dans laquelle des yékubiens se prélassent ou se livrent à plusieurs à des ébats sans aucune gêne, dévoilant des pratiques sexuelles proprement indescriptibles. Ils ne manquent pas d'inviter au passage les hôtes à... les rejoindre. Quiconque ayant encore un peu d'humain en soi ne pourra s'empêcher de rendre le repas pris par celui qui occupait il y a peu le corps, constitué d'amas cellulaires en décomposition et puissamment odorant, à la simple idée

de participer à une telle orgie. Ce sera à n'en pas douter l'occasion d'une perte de santé mentale (jet de **San** 1/1d4).

- **Les trous.** La cité comporte un sous-sol auquel les hôtes peuvent accéder en empruntant un des trous situés aux intersections des routes. Ils s'enfoncent dans la terre et les traînées de couleur laissent rapidement place à une noirceur complète. Les hôtes seront peut-être surpris de découvrir qu'ils voient aussi bien dans le noir que sous la clarté stellaire. Les tunnels aboutissent à de vastes salles dans lesquelles règne une puissante odeur de pourriture fermentée, aussi agréable pour un yékubien que capable de donner la nausée même au plus endurci des terriens. Ce sont les fermes des yékubiens. Ils y élèvent des êtres proches d'amas de cellules globuleuses, grossissant dans des cuves avant d'être goulûment avalés par des yékubiens qui en raffolent.
- **Une rencontre avec les habitants.** À un croisement, les hôtes tombent une poignée de yékubiens les abordant immédiatement. S'ils découvrent qu'ils sont plusieurs esprits à être enfermés dans un même corps, ils riront un long moment en se rappelant la fois où c'était arrivé à deux d'entre eux il y a quelques centaines d'années. S'ils arrivent à la jouer finement, les hôtes pourront apprendre la technique pour séparer les esprits des corps (voir **Comment retrouver son corps** p. 148). Mais s'ils sentent que ceux qu'ils ont en face d'eux sont des esprits étrangers dans des corps yékubiens (par exemple s'ils posent trop de question ou semblent trop éloignés de l'harmonie yékubienne), ils ➔

essayeront aussitôt de les maîtriser pour les conduire à leur roi, en prenant bien soin de ne leur faire aucun mal.

- **Rencontrer le Roi.** Les hôtes trouveront au milieu de la cité une imposante pièce ouverte sur l'infini stellaire et d'où émane une intense lumière bleue. Sur un trône aussi brillant qu'une constellation d'étoiles se tient le roi des yékubiens, entouré de plusieurs dizaines de yékubiens. Il expliquera aux hôtes être lui-même originaire de la terre et s'appeler autrefois George Campbell, mais n'avoir depuis longtemps que dédain pour son ancienne espèce désormais insignifiante. Il se nomme désormais Orcub et cherchera avec un puissant bruit métallique à transmettre l'insignifiance de l'humanité et la joie d'être yékubien aux hôtes. Il rira avec l'assistance en évoquant l'invasion de la terre qu'il prépare grâce à eux, énumérant au passage la longue liste des planètes qu'ils ont conquis grâce à leurs hôtes. Il les enjoint à abandonner toute attache à l'humanité et leur propose de rester pour toujours dans ces corps si beaux, agréables et puissants, pour le servir, leur proposant au passage de séparer leurs esprits et de leur offrir à chacun un corps de yékubien. Il y a en effet une prison où crouissent les yékubiens qui ont commis un crime de lèse-majesté ou qui se sont montrés trop individualistes, et Orcub se fera un plaisir d'installer les esprits surnuméraires des investigateurs dans leurs corps. Bien que l'humanité lui soit presque devenue insignifiante, il ne peut au passage cacher sa fierté de montrer à d'autres terriens qu'il s'est élevé au rang de roi. Il ne cherchera aucunement à

faire mal aux hôtes car leurs corps sont presque la chair de sa chair. Des hôtes s'en rendant compte pourraient d'ailleurs se servir de cette corde sensible en menaçant de s'automutiler pour obtenir ce qu'ils veulent. Devant un refus de rester à jamais des yékubiens, il fera raccompagner (ou même porter s'il le faut) les hôtes à la machine par une douzaine de gardes. La curieuse histoire de Joseph Campbell est racontée dans *The Challenge from beyond*.

- **Se cacher ?** La cité yékubienne possède peu de recoins et n'est clairement pas le meilleur endroit où cacher un aussi grand corps. Même si les hôtes rivalisent d'ingéniosité pour ce faire, ils ne pourront cependant pas rester éternellement cachés. Ils sont loin d'être de purs esprits et leur nouveau corps va rapidement réclamer sa nourriture pourrie, ce qui les forcera bien à sortir de leur cachette. Ensuite et surtout, la disparition du gardien ne manquera pas d'être découverte par sa femme venant lui apporter un petit repas. Une chasse à l'intrus s'ensuivra immédiatement et mobilisera une grande partie de la population, explorant chaque recoin et interrogeant chaque yékubien. Les hôtes récalcitrant seront ramenés manu-militari si besoin à la salle des machines permettant d'échanger les esprits.
- **Les œufs.** Les hôtes peuvent découvrir une salle brillant d'une forte lueur mauve dans laquelle de grands œufs translucides sont entassés. Une grande machine similaire à celle qu'ils ont involontairement utilisée occupe le centre de la pièce. Des vers sont en train d'y installer des œufs par dizaines tandis qu'un autre est en train (ou a fini) d'écrire sur →

Que s'est-il passé pendant ce temps ?

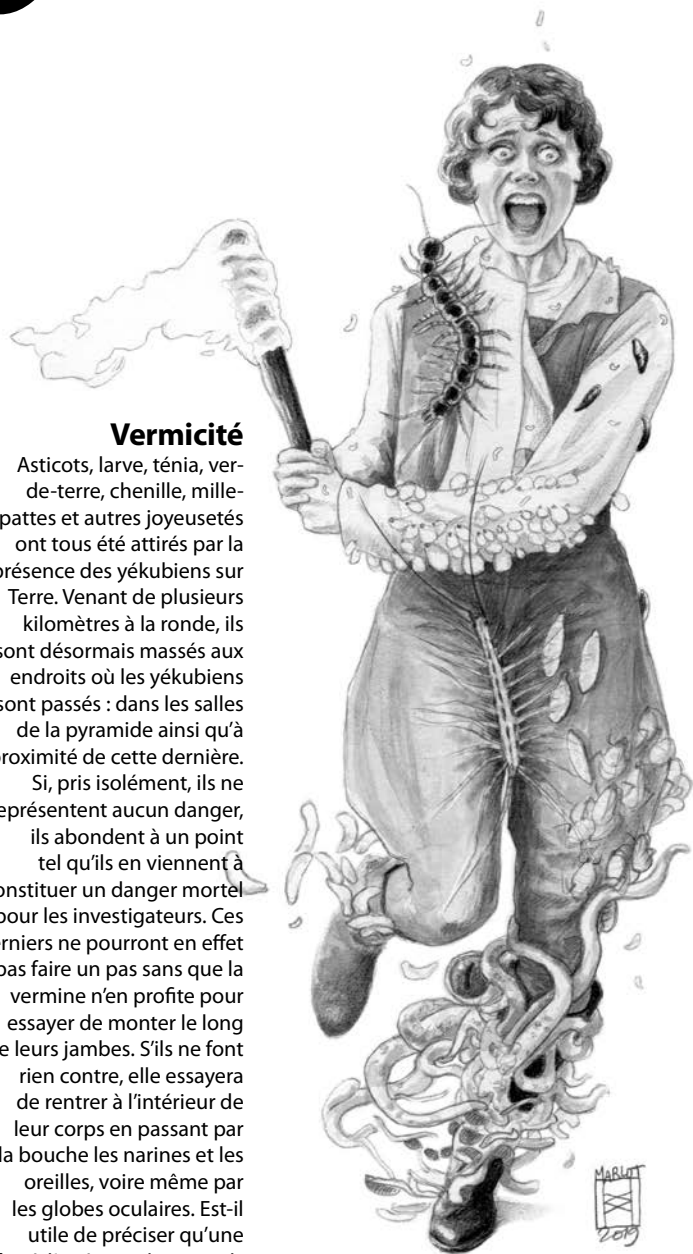
Les deux esprits yékubiens se sont chacun réveillés dans un corps d'homme. Ils sont allés explorer la pyramide et les environs. Ils ont essayé de manger les aides de camp pendant que ces derniers portaient les corps inconscients des investigateurs et ont découvert au passage qu'il est bien moins simple de manger un humain lorsqu'on est un humain qu'un yékubien ! Après la fuite des aides de camp, ils ont tracé les runes pour transformer la pièce en un réceptacle dans lequel les œufs sont apparus. Ils ont réparti la trentaine d'œufs de yékubien dans les diverses pièces de la pyramide avant d'éprouver des difficultés à contrôler leur corps d'homme. Ils sont immédiatement retournés observer le cube pour rentrer sur Yékub.



Vermicité

Asticots, larve, ténia, ver-de-terre, chenille, mille-pattes et autres joyeusetés ont tous été attirés par la présence des yékubiens sur Terre. Venant de plusieurs kilomètres à la ronde, ils sont désormais massés aux endroits où les yékubiens sont passés : dans les salles de la pyramide ainsi qu'à proximité de cette dernière.

Si, pris isolément, ils ne représentent aucun danger, ils abondent à un point tel qu'ils en viennent à constituer un danger mortel pour les investigateurs. Ces derniers ne pourront en effet pas faire un pas sans que la vermine n'en profite pour essayer de monter le long de leurs jambes. S'ils ne font rien contre, elle essaiera de rentrer à l'intérieur de leur corps en passant par la bouche les narines et les oreilles, voire même par les globes oculaires. Est-il utile de préciser qu'une fois à l'intérieur du corps ils sont capables d'y faire de considérables ravages ?



la porte les mêmes symboles que ceux du disque et de la machine qui leur ont involontairement permis de venir jusqu'ici.

Acte 2 : homme, sweet homme ?

Au bout de quelques heures les deux esprits yékubiens éprouvent, comme souvent, des difficultés à contrôler durant un long laps de temps les deux corps des investigateurs et s'empressent de retourner aux cubes pour revenir sur Yékub. Observant ces derniers ils vont faire le trajet retour et attendre leur corps yékubien dans la machine. Voici les différents cas de figure possibles :

- Dans le cas improbable où les investigateurs sont sagement restés dans la machine (mais peut-être auraient-ils alors mieux fait de ne jamais quitter leur pantoufles ?) le processus d'échange d'esprit s'active automatiquement.
- Si les hôtes ont réussi à comprendre le fonctionnement des machines (par exemple en les observant ou en extorquant ces informations au gardien), il est possible qu'ils aient décidé d'attendre qu'un corps active le cristal pour y retourner et récupérer leurs propres corps.
- Si les hôtes sont partis explorer la cité yékubienne, ils finiront par tomber sur des habitants qui les amèneront à leur roi puis, s'ils n'optent pas pour une vie de ver, à la salle des machines.
- Lorsque les hôtes arriveront à la salle des machines et rentreront à nouveau (volontairement ou... moins volontairement et « aidé » par les yékubiens) à l'intérieur d'une des deux machines actives, le gardien (un nouveau sera présent si l'ancien est mort)

enclenchera la machine de l'extérieur et le processus de transfert d'esprit recommencera. Les esprits yékubien retrouveront chacun leur corps tandis que les esprits des investigateurs retrouveront... un corps humain précédemment occupé par le yékubien.

- Deux choses importantes sont à noter :
- Soit les hôtes ont repéré quel symbole orne quelle machine et précisent explicitement retourner dans la machine dont ils sont sortis, soit ils ne s'en soucient pas. Dans le premier cas, les esprits des investigateurs coincés dans un corps de yékubien se retrouveront dans l'unique corps correspondant à l'un d'entre eux (laissez jouer le hasard pour savoir de qui il s'agit). Dans le second cas il y a une chance sur deux qu'ils intègrent le corps d'un des membres de l'expédition archéologique qui était dans l'autre corps de yékubien. Voir son corps incarné par un autre que soi sera l'occasion d'une perte de santé mentale (jet de **San** 1/1d4).
- Les esprits vont être renvoyés vers le corps observant le cristal sur terre. Chacun des deux esprits yékubiens dans un corps humain n'observant qu'un seul cube de cristal, les esprits des investigateurs se retrouveront à nouveau à plusieurs dans un même corps, bien qu'humain cette fois-ci.

En ouvrant les yeux, chacun pourra observer le corps de l'autre, nu et parcouru de croûtes de sang et de terre. Les corps des autres investigateurs sont absents.

La seconde partie s'articule autour de deux axes :

- Découvrir et empêcher l'invasion yékubienne programmée de la Terre en détruisant les œufs de

yékubien qui ne vont pas tarder à éclore.

- Retrouver son propre corps !

Space invaders

À l'intérieur de la pyramide

La salle de la pyramide dans laquelle les investigateurs se réveillent est assez différente de celle qu'ils connaissaient. Elle est désormais recouverte de la même écriture que celle visible sur le disque du cube. Elles diffusent encore une faible lueur mauve. Les vers s'en sont servis comme point d'arrivée de la grande machine permettant de transporter des dizaines d'œufs prêts à éclore. À moins que les hôtes ne soient intervenus dans la première partie, les vers ont réussi à faire venir trois chargements d'une dizaine d'œufs de vers sur le point d'éclore qu'ils ont répartis dans les salles de la pyramide. Ce nombre est réduit à un ou deux chargements en fonction des actions précédentes des hôtes. Les corps des autres investigateurs ne se trouvent pas dans la pièce.

Le corps des investigateurs s'éveillant difficilement est parcouru d'une horrible sensation de fourmillement. Il ne s'agit pas tant d'un effet secondaire du voyage de l'esprit d'une planète vers une autre que de la sensation procurée par des centaines de mille-pattes et de vers grouillants recouvrant le sol et... le corps des investigateurs. Ils sortent des rainures des pierres et tombent par centaine des fissures du plafond pour finir par grouiller sur le sol. Faisant preuve d'une rare agressivité, ils mordent et cherchent à rentrer par tous les moyens possibles dans les corps des investigateurs. Un d'entre eux se réveille d'ailleurs avec une vision brouillée. Il a la désagréable impression de sentir →

Le yékubien nouveau-né

Si ce n'est par leur taille et leur appétit aussi vorace qu'insatiable, les nouveaux-nés ressemblent en tout point à leur parent.

FOR 80
CON 60
TAI 70
DEX 50
INT 50
POU 45

Valeurs dérivées

Points de Vie 13
Impact +1D4
Carrure +1
Points de Magie 8
Mouvement 8

Armes :

Attaques par round : 1.

- Tentacules 25 %, dégâts : ½ impact.
- Écrasement 30 %, dégâts : impact.

Compétences : Contrôler un corps humain 25 %.

Perte de Santé Mentale :

0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un habitant de Yékub.



Petit point sur les armes à disposition

Les explorateurs ne disposent que d'une maigre quantité d'explosif sur le campement, ayant déjà utilisé la majorité de ce qu'ils avaient amené pour faire céder la porte de la pyramide. Il leur reste néanmoins une caisse de bâtons de dynamite dans le village qui leur sert de point de chute pour préparer l'expédition, à une bonne dizaine de kilomètres en direction de la côte. Le temps de faire l'aller-retour, les œufs auront eu le temps d'éclore et les rejetons yékubiens seront déjà en route vers le village pour dévorer leurs habitants et croître...

son globe oculaire remuer tout seul. Il s'agit en réalité d'un vers essayant de se frayer un chemin vers l'intérieur du corps en passant par là...

À l'extérieur de la pyramide

En sortant de la pyramide, les investigateurs peuvent découvrir Benigno, un de leurs aides de camp indigène, perché sur une branche d'arbre, une expression de frayeur sur son visage. Il crie des phrases incompréhensibles dans sa langue indigène tout en tenant une amulette dans leur direction. Après avoir fini de réciter sa longue incantation, il se dirigera de lui-même vers les investigateurs en arborant un grand sourire. Si les investigateurs l'interrogent ils apprendront qu'ils ont... essayé de le manger il y a peu alors qu'il était venu à leur rencontre pour les aider, content qu'ils soient enfin sortis de cet étrange coma. Il a heureusement réussi à s'enfuir. Des traces de morsures et des blessures en témoignent, sans parler du sang séché autour des lèvres des deux investigateurs ! Il pourra leur raconter ce qu'il s'est passé alors qu'il veillait sur les corps inanimés : ils se sont réveillés, semblables à des déments possédés. Ils ont essayé de l'attraper et de le dévorer mais il a réussi à s'enfuir. Il est revenu essayer de les exorciser, et se félicite que son amulette ait si bien marché (précisons si besoin qu'elle n'a eu aucun effet !). Il leur demande à de nombreuses reprises ce qu'il y a dans les œufs que leurs corps possédés ont transportés.

Les vers grouillent aussi à l'extérieur du temple, à un point tel qu'il est impossible de faire un pas dehors sans marcher dessus et se faire envahir, et ce, dans un rayon d'une bonne centaine de mètres autour de ce dernier. À moins de mettre en œuvre une solution efficace pour

tenir les vers grouillants à l'écart (comme par exemple balayer le sol avec une torche), chaque action de déplacement se fait avec un dé malus.

Les œufs sont prêts à éclore. Les investigateurs en auront peut-être aperçu l'un ou l'autre à l'intérieur de la pyramide, la coquille fissurée. Si les bébés vers ne mesurent à leur naissance que le tiers de la taille de leurs parents, leur voracité en fait des adversaires redoutables. Une véritable haine envers tout ce qui peuple la terre est inscrite en eux et ils se jetteront violemment sur chaque être vivant pour le déchieter et s'en repaître au passage.

À corps perdu ?

Pendant que les esprits se trouvaient sur une autre planète, les deux corps humains occupés par des vers sont partis préparer l'invasion. Les corps restant (correspondant au nombre d'investigateurs moins 2), plongés dans un coma léthargique, ont pour leur part été déposés non loin de la pyramide, dans le petit camp provisoire servant de lieu de vie pour l'expédition archéologique. Les corps sont tous installés sur des lits sous une tente. Ils sont encore et toujours dans un état cataleptique dont rien ne peut les sortir. Aucune fonction vitale ne semble endommagée, la respiration est aussi lente que continue.

Comment retrouver son corps ?

Seule la machine yékubienne et le cube avec un disque lui correspondant permettent de transférer les esprits dans les bons corps. L'opération sera longue et délicate mais elle devrait fonctionner si les investigateurs font preuve de bon sens. Ils ont pu découvrir le fonctionnement de la machine en en

To be continued ?

Que les œufs et les vers qu'ils contenaient aient ou non été détruits, les runes de la salle à l'intérieur de la pyramide s'illumineront à intervalles réguliers. Environ toutes les 8 heures, les yékubiens se serviront de ce portail pour envoyer une dizaine d'œufs prêts à éclore, qui apparaîtront à nouveau au centre de la pièce pour grossir les rangs des envahisseurs. De nouveaux œufs continueront à apparaître jusqu'à ce que les yékubiens soient assurés d'être les seuls à régner sur Terre. Effacer les runes rendra le transport des œufs impossible, et ce sera une solution plus simple que d'essayer de se rendre sur Yékub pour y détruire la pouponnière. Récompensez plus largement les téméraires qui reviendraient d'une pareille mission suicide (2d6 de **San**).

faisant eux-mêmes les frais. Ils ont pu apprendre les subtilités de son fonctionnement en parlant avec leur gardien ou un autre yékubien. Ce savoir est aussi inscrit dans la mémoire des corps yékubien qui diffuse petit à petit des informations à l'esprit qui l'occupe.

Voici ce moyen relativement simple pour séparer les esprits coincés ensemble et les ramener dans leur corps propre. Les investigateurs doivent se rendre à nouveau dans la cité yékubienne. Les esprits des investigateurs se trouveront à nouveau dans une machine surveillée par un nouveau gardien inexpérimenté s'ils ont tué le précédent. Ils seront là aussi dans l'attente d'un corps yékubien. Après examen, le gardien cherchera comme précédemment un yékubien pour procéder à l'échange d'esprit. Lorsque ce sera fait et qu'ils auront maîtrisé le gardien, ils doivent relier deux machines entre elles *via* le petit tuyau prévu pour cela. Lorsque les esprits

sont retournés dans la machine et avant d'activer le transfert d'esprit dans la machine reliée au bon cube, les esprits ne correspondant pas au corps placé à côté du cube se faufleront *via* le tuyau dans l'autre machine et profiteront du spectacle de l'esprit resté se faisant aspirer. Il suffira de répéter l'opération autant de fois que nécessaire, en ayant sans doute une pensée émue pour celui qui restera sur Yékub pour actionner les machines (à moins qu'ils n'aient réussi à convaincre un yékubien de le faire). Tout devrait se dérouler pour le mieux si les investigateurs ont pensé à se mettre d'accord au préalable sur l'ordre de retour des corps, sinon les esprits risquent de se retrouver enfin seuls mais... dans le mauvais corps !

Note : la créature Yékub provient de The Challenge from beyond.

Éric Dedalus

Illustrations : Mathilde Marlot

Un improbable allié ?

À moins qu'un des investigateurs n'accepte de se sacrifier en restant dans un corps de vers sur Yékub pour faire fonctionner la machine (ce qui ne peut se faire que de l'extérieur) pendant que les autres réintègrent leur corps d'humain, ils auront besoin d'un allié sur Yékub pour s'en occuper. Les yékubiens vivant en harmonie, il sera presque impossible de les corrompre. En libérer un enfermé dans une des prisons pour individualisme pourrait en revanche très bien fonctionner, surtout s'ils arrivent à trouver un arrangement lui permettant de quitter la planète et de faire peau neuve sur Terre...





AUX INNOCENTS LES POCHES VIDES

Pour se mettre à la nouvelle édition de Warhammer, rien que tel que de revenir aux sources du jeu, avec un scénario où trahison, corruption et mesquinerie causent bien du mal à de pauvres aventuriers, qui devront faire plus preuve d'astuce et d'élocution que de prouesse martiale, car les chances sont contre eux. Et échouer aura des conséquences funestes, non seulement pour eux, mais peut-être même pour l'Empire...

En quelques mots...

Les PJ sont soupçonnés de l'assassinat brutal d'une bien-aimée prêtresse de Shallya. Ils n'ont que peu de temps pour essayer de prouver leur innocence, car un répurgateur d'une ville avoisinante a été sommé de faire la lumière sur les faits et de rendre la justice. Une fois ce dernier arrivé, il leur faudra se montrer persuasifs

Introduction

Notes préliminaires

Remarque géographique : cette histoire peut se dérouler de manière assez naturelle dans l'Ostermark (où la menace gobelinoïde est permanente). Suivant votre façon d'interpréter les cartes et la démographie de *Warhammer*, vous pouvez opter pour la création de votre propre bourgade, ou vous reposer sur des zones existantes, mais peu détaillées dans le background officiel, comme à Mielau, Nagenhof ou Osterwald.

Personnages : les PNJ ne sont pas nommés dans le fil du texte, mais désignés par leur rôle dans l'histoire (par exemple, « le Bon Ami »). Le scénario propose aussi, pour chacun, un nom et une description, néanmoins le MJ est invité à utiliser des personnages de sa propre campagne si ces derniers remplissent aussi bien le rôle attribué. Pour faciliter la lecture, ces PNJ « abstraits » conservent néanmoins le genre du personnage sous-jacent.

L'histoire pour le MJ

Lors d'une de leurs excursions dans les montagnes avoisinantes,

un contingent de soldats impériaux a été pris en embuscade par une horde de peaux vertes. Ils auraient dû être massacrés, mais l'énergie du désespoir et l'excès de confiance des orques leur ont permis de survivre. Les pertes ont été lourdes et la bataille horrible. Beaucoup de soldats, à l'image du Sergent Traumatisé, sont encore sous le choc. Mais pire encore, cette bataille a fait basculer le Héros dans la folie. Après plusieurs années d'aventures, son esprit était déjà fragilisé. Assister, impuissant, au massacre de plusieurs de ses hommes a fini par avoir raison de sa santé mentale. Le Héros, désormais corrompu, est persuadé que la bataille contre le chaos est vouée à l'échec et que l'Humanité ne fait en réalité que repousser l'inévitable. Il a donc décidé d'abrégier les souffrances des citoyens de l'Empire.

Les officiers de son contingent suspectent qu'une invasion de peaux vertes sur la région se prépare. Obtenir la confirmation de cette information était d'ailleurs l'un des objectifs de la mission. Néanmoins, personne n'est inquiet, la petite bourgade où se joue ce scénario possède de solides murs et a toujours résisté aux attaques des peaux vertes. ➔

Fiche technique

TYPE • Investigation

PJ • Tous niveaux

MJ • Intermédiaire

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆



Meutre dans une ruelle

Pour quelques personnes, dont le Bourgmestre et les prêtresses, cette résistance s'explique par la présence d'une relique sacrée au sein du temple de Shallya. Le secret autour de l'objet est volontairement entretenu pour éviter que des agents du chaos ne cherchent à s'en emparer. Mais, il y a maintenant quinze ans de cela, le Héros a appris ce secret de la Grande Prêtresse lors d'une aventure partagée entre les deux individus. Celle-ci lui a aussi confié que c'est toujours la plus jeune prêtresse qui a en charge de conserver la relique sur elle, « *comme le commande notre déesse, Shallya* ».

Pour s'assurer que la bourgade tombe lors de la prochaine invasion, le Héros a donc choisi de voler la relique. De retour au petit village, il a organisé pour ses hommes une grande fête dans l'unique auberge du lieu, invitant également tous les autochtones à se joindre aux soldats. Au cours de la beuverie, qu'il a corisée en faisant ajouter une substance à la bière, il a pris bien soin de ne pas se laisser enivrer. Il a patiemment attendu que la jeune Prêtresse décide de rentrer au Temple pour l'attaquer de dos. Elle est morte sur le coup. Pour « *brouiller les pistes* », le Héros corrompu a ensuite choisi de mutiler horriblement son corps, horrible stratagème et reflet de la corruption de son âme.

Et les PJ mercenaires étrangers récemment arrivés vont constituer de parfaits boucs émissaires. À eux de se dépêtrer de cette situation très dangereuse.

Introduction des PJ

Les personnages commencent cette aventure peu après leur retour dans une petite bourgade frontalière de l'Empire. Ils viennent de nettoyer une grotte infestée de morveux qui mettaient en danger des paysans,

aux pieds des montagnes avoisinantes. C'est un Bon Ami à eux, habitant ici depuis quelques temps, qui les a mis en relation avec le Bourgmestre. Tous sont récemment arrivés dans le coin et sont considérés comme des étrangers. Ils arrivent en fin d'après-midi, pressés de se voir remettre la récompense promise mais, lorsqu'ils arrivent chez leur Bon Ami, ce dernier leur annonce que le Bourgmestre ne sera pas en mesure de les recevoir, car il est à la fête à l'Auberge. « *Notre bourgmestre a les cordons de la bourse serrés, mais ne vous inquiétez pas, mes bons amis, il n'aura pas d'autre choix que vous régler votre dû dès demain !* »

Leur Bon Ami explique alors que leur retour coïncide avec l'arrivée d'un détachement de l'Empire, qui lui aussi revient des sombres montagnes au sud, où ils ont mené une « *expédition punitive contre les peaux vertes* ». Le détachement est composé d'une trentaine de « *villants soldats* » et a offert une tournée générale. L'ami des PJ est en train de se hâter pour pouvoir joindre les festivités, mais il les invite à ne pas l'attendre et s'y rendre de suite pour participer aux festivités.

Acte 1 - Beuverie à l'auberge

Cet acte poursuit plusieurs objectifs sous couvert du caractère bon enfant de la fête : tout d'abord, amener les PJ à rencontrer les principaux PNJ de cette histoire et à discuter avec eux, notamment avec le Héros et surtout la Prêtresse. Ensuite, leur faire comprendre que leur statut de mercenaires les rend immédiatement antipathiques pour la majorité silencieuse du village.

Pas forcément les bienvenus

En chemin pour l'auberge, les PJ font une rencontre assez désagréable avec la Cheffe de la Garde et ses hommes. Ces derniers n'apprécient guère les étrangers et encore moins les aventuriers, et comme ils ne sont pas en mesure de harceler les soldats de l'expédition du contingent impérial, ils se rabattent sur les PJ. Notez que l'interaction ne doit pas tourner à l'affrontement, cette rencontre n'est là que pour indiquer aux PJ que la Cheffe de la Garde a une dent contre eux.

Néanmoins, en cas de légère échauffourée (qui ne devrait pas aller jusqu'au sang), vous pouvez utiliser pour les gardes le profil standard d'un humain proposé en page 311 du manuel de jeu. Accordez à la Cheffe un bonus général de 10 %.

La fête

Arrivés à l'auberge, les PJ voient leur moral remonter immédiatement ! La fête bat son plein : soldats comme locaux boivent, mangent et rient à grands éclats. Les serveuses sont débordées et transportent d'incroyables quantités de bière. Le Bourgmestre, déjà passablement alcoolisé, reconnaît les PJ et vient les accueillir et les embrasser. Il les remercie chaleureusement, tout en les laissant profiter de son haleine houblonnée : *« Un grand merci amis ! Bien sûr, nous parlerons argent demain ; pour le moment, profitez de cette belle fête et de la générosité de notre hôte, le Héros. »*

Note au MJ : La récompense, comme la présence de leur Bon Ami dans la bourgade, est là pour inciter les PJ à rester lorsqu'ils deviennent des suspects. Si, à un quelconque moment du scénario, les PJ décident

de s'enfuir, ils perdront la récompense et laisseront leur ami en mauvaise posture dans sa communauté.

Le Bourgmestre se tourne alors vers le Héros, dont il relate les faits de gloire, déjà connus des locaux, et ajoutera qu'il a certainement profité de leur récente excursion pour en ajouter quelques nouveaux ! Le Héros (qui dirige le contingent) ne commente pas, mais accueille les PJ avec douceur et respect. Il semble rapidement les trouver sympathiques, et sous-entend souvent qu'il connaît bien la vie qu'ils mènent pour avoir commencé comme eux. Le MJ doit être subtil, mais il doit s'arranger pour que les PJ aient un bon feeling avec lui. Il les traite comme des égaux, ce qui est toujours réconfortant quand la plupart des locaux se montrent suspicieux à leur égard. En effet, même si on les remercie d'avoir étripé les morveux, ils restent avant tout des vagabonds dont les motivations ne sont pas claires.

Le Héros et la Prêtresse

Cette première discussion avec le Héros donne l'occasion d'introduire un autre PNJ : le Sergent Traumatisé. Ce subalterne du Héros a très mal vécu la récente bataille, qui fût un vrai massacre. Le Héros a laissé entendre que cette fête était une célébration, mais elle est surtout là pour permettre aux hommes de se relaxer et digérer l'horreur à laquelle ils viennent à peine d'échapper. Le Sergent Traumatisé, lui, est encore sous le choc, et l'alcool le rend colérique. Alors que la discussion avec le Héros touche à sa fin, il vient s'en prendre à lui. L'attaque verbale est gratuite (si le Héros est un elfe, comme suggéré plus loin, il s'agira d'une injure raciste) et le Sergent Traumatisé apparaît, →



Le Héros

Admath Belanor, haut elfe, est un ancien aventurier qui inspire l'admiration et le courage. Même s'il reste un elfe, donc un étranger. Il est mortel avec sa lance étincelante (héritage familial), mais aussi très habile à l'épée et à l'arc. On parle aussi d'un tacticien hors pair, qui a su mener sa troupe dans bien des batailles et escarmouches avec efficacité et courage. Il n'a ni famille dans la région, ni d'ami elfe, et s'est complètement fait à la compagnie des humains qu'il apprécie, dans une certaine compassion paternaliste. Son récent basculement dans la folie corruptrice le pousse à aider ces enfants fragiles à rejoindre au plus vite le doux réconfort de la mort.

Il ne saurait supporter plus longtemps de les voir se débattre vainement dans cette lutte incessante.

lors de l'échange, comme un subalterne frustré et envieux. Là encore, le MJ ne doit pas forcer le trait, mais le Sergent doit sembler antipathique aux yeux des PJ.

Après cet échange malheureux, le Héros laisse les PJ pour aller fraterniser avec ses hommes. C'est alors qu'une jolie et très chaleureuse jeune

femme attire le regard des PJ. La Prêtresse de Shallya est en train de repousser, fermement, mais avec tact, les avances avinées d'un local et lui souligne avec sympathie qu'il est bien temps de rentrer à la maison et offrir peut-être un peu de tendresse à sa fidèle épouse. Les PJ peuvent profiter de l'occasion pour venir à sa rescousse. La jeune Prêtresse sera reconnaissante, sans être impressionnée par leurs actions. Elle contrôle la situation et n'a pas réellement besoin d'eux, mais elle sait que les aventuriers ont besoin de se faire mousser ! (Si les PJ deviennent inutilement agressifs avec le local, la Prêtresse va alors prendre sa défense contre eux, ce qui jouera encore moins en leur faveur à la prochaine scène). Quoi qu'il arrive, elle va s'intéresser à eux, à leur récente mission. Faites suffisamment durer la discussion, rendez-là agréable pour que les commérages et plus tard les suspensions puissent prendre.

L'Amoureux Transi

Alors que les PJ sympathisent avec la Prêtresse, quelle que soit la teneur de cet échange, ils attirent l'attention (et le courroux) de l'Amoureux Transi. Celui-ci trouve une excuse pour se joindre à leur table et trouve leur comportement (quel qu'il soit) indigne envers elle. Il devient rouge de rage – en fait, de jalousie – mais, là encore, la jeune femme empêche les choses de dégénérer. Les PJ devraient comprendre, lors de cet échange, que la Prêtresse est habituée aux sautes d'humeur de son Amoureux Transi. Depuis le bar, la Cheffe des Gardes et ses hommes observent la situation, attendant clairement que les PJ commettent le moindre faux pas...

Une bière en appelle une autre – surtout lorsque leur Bon Ami



Le héros

Et si mes PJ sont raisonnables ?

Même si les PJ ont peu consommé de bière, la fin de la soirée reste brumeuse, car le Héros a demandé discrètement à l'Aubergiste, de « *corser* » un peu les boissons avec un mélange d'herbes de la région connu pour générer des lendemains qui déchantent. Le Héros lui a dit que ses hommes étaient encore trop agités pour se reposer et ils souhaitent donc qu'ils se détendent « *vraiment* » et profiter d'une bonne nuit de sommeil. Le Héros est bien conscient que ceci va plonger le gros de la bourgade dans la torpeur.

arrive. Et c'est sans compter les verres de liqueur, cul sec, bus pour gagner quelque dangereux concours de beuverie (qui peut être l'occasion de jets en opposition sur de la résistance à l'alcool, contre des soldats experts en la matière). La soirée finit par devenir brumeuse et le MJ peut donc faire la transition vers un réveil pâteux et marqué par un vilain mal de tête. Les PJ n'ont aucun souvenir de la fin de la soirée.

C'est le brouhaha derrière l'auberge qui réveille les PJ. Spécifiquement, c'est un cri d'horreur d'une femme qui les fait bondir hors de leur lit. Le soleil vient de se lever, les PJ n'ont probablement pas dormi plus de quelques heures. Qu'ils se ruent dehors où qu'ils restent dans l'auberge, ils découvrent vite la macabre vérité : la Prêtresse vient d'être retrouvée morte, massacrée (et probablement violée ajoutent, sans fondement, les locaux). Quelques murmures de plus, et les regards se tournent vite vers les PJ... Après tout, ce sont eux les derniers qu'on a vu parler, voire même flirter – concluent rapidement certains – ,avec la bien-aimée Prêtresse...

Acte 2 — Enquête matinale

Le début de l'enquête

Quelques instants après la triste découverte, la Cheffe de la Garde surgit

et prend le contrôle de la scène. Elle ordonne aux badauds de se disperser, ce qui rend un fier service aux PJ qui auraient pu finir lynchés. Elle fait venir le personnel du temple de Shallya pour que le corps de la jeune femme y soit emmené au plus vite, avant de se tourner vers les PJ :

« Étrangers, ce crime ne restera pas impuni ! Nous y veillerons ! Ma garde va mener l'enquête et découvrir ce qui s'est passé, mais d'ici à ce que cette dernière soit finie, je vous ordonne de ne pas quitter la bourgade. Nous allons faire venir le Répurgateur, qui office non loin, il tiendra séance à son arrivée et va infliger aux coupables la punition qu'ils méritent ! »

Les PJ ne devraient avoir aucun doute sur le fait que l'enquête de la Cheffe de la Garde sera à charge contre eux. En outre, ils devraient également réaliser que les villageois attendent le Répurgateur pour le coucher du soleil. Si les PJ ne se décident pas naturellement à prendre en mains leur destin et à mener l'enquête, leur Bon Ami, mais aussi le Héros, leur suggèrent fortement de le faire. Ce dernier sous-entend que ce n'est pas la première fois qu'il voit une telle situation :

« Les aventuriers rendent des services, mais font aussi peur. Ce sont d'excellents boucs émissaires. J'ai plus d'une fois dû prendre mon destin en main et démontrer, de manière exhaustive, aux forces de l'ordre que j'étais au-delà de tout soupçon. » →

Gueule de bois !

Un jet de Résistance à l'alcool peut être effectué pour chaque personnage. Chaque niveau vers le malaise comporte les effets des niveaux précédents, en plus des nouveaux. Si un PJ échoue donc de trois seuils ou plus, il se récolte toute la table :

- SR +1 ou mieux : Bouche pâteuse, léger mal de crâne, cernes effrayants, mais ça va !
- SR 0 : Tout mouvement demande un sacré effort, ce serait tellement mieux de rester au lit.
- SR -1 : « *Les bruits d'une rue active, c'est dur... mon crâne...TAISEZ-VOUS !* »
- SR -2 : « *J'ai le tournis... oh, j'ai la nausée... oh, ça va pas bien...* »
- SR -3 ou pire : Le personnage ne peut pas faire cinquante mètres sans se faire aider à un moment ou à un autre... quelques rots ou vomissements peuvent survenir à tout moment.



Encore plus d'effets pour la gueule de bois (2/2)

Le degré de réussite au précédent test peut indiquer le degré de sévérité des symptômes. On peut alors choisir d'en déterminer la nature en lançant un D10 :

1 : Hoquet incessant (on le fait parfois partir... il revient)

2-3 : Vomissements intempestifs

4-6 : Forte nausée, mauvais équilibre

7-8 : Forte sensibilité à la lumière

9-10 : Forte sensibilité aux sons

Suivant le cas, le MJ peut appliquer un malus (« fatigué », soit -10 %) ou considérer que le personnage est incapable d'effectuer certaines actions physiques. Les effets de l'alcool seront d'autant plus intéressants s'ils renforcent les défauts d'un personnage ou accentuent un aspect cliché de son métier (un mage bourré, c'est marrant ou dangereux ?).

Si les PJ cherchent assistance auprès du Bourgmestre, si reconnaissant hier soir, ils seront déçus. Il leur montrera de la sympathie, mais s'en tiendra à une posture politicienne peu réconfortante du type :

« *Écoutez, laissez la Garde faire son travail, dès que j'aurai de plus amples informations, croyez bien que vous en serez les premiers informés.* ». Bien évidemment, il ajoutera que, vues les circonstances, il n'est pas en mesure de verser la récompense. « *Mais, pas d'inquiétude, une fois cette triste situation résolue, vous toucherez bien sûr votre dû* ». Les PJ devraient immédiatement comprendre que le Bourgmestre les croit coupables, et se réjouit donc d'avoir fait l'économie de leur prime !

Ce qui se trame vraiment

Son atroce méfait commis, le Héros a réalisé que Prêtresse n'avait pas la Relique sur elle ! En effet, une fois par mois, elle la confie à une Jeune Apprentie pour des raisons rituelles. À son grand dam, le Héros va aussi découvrir, peu après l'aube, que la Jeune Apprentie a été immédiatement envoyée, avec quelques soldats de la garde, pour quérir le Répurgateur. Comme on peut s'en douter, le Temple de Shallya n'aime pas beaucoup les membres de cette institution. La Haute Prêtresse a donc insisté pour que son temple l'accompagne au cours de l'enquête, pour éviter que le fouineur ne vienne mettre son nez partout et ne découvre notamment l'existence de la Relique. La Jeune Apprentie a donc pour mission de bien faire entendre que le Temple de Shallya ne laissera pas ce Répurgateur utiliser ce crime comme prétexte pour démarrer une chasse aux sorcières ! Non, seuls les vrais coupables, clairement les

PJ, devront subir le courroux de la justice !

Quand l'enquête commence, le Héros n'a aucune idée de l'endroit où se trouve la Relique. Pendant la matinée, il se présente au temple et demande à la Haute Prêtresse si la Relique est à l'abri. Celle-ci répond par l'affirmative, sans développer. Le Héros suggère donc aux PJ de mener l'enquête dans l'espoir qu'ils découvrent où se trouve la Relique pour lui, ou, au moins, que leurs investigations fassent office de distraction pendant qu'il cherche de son côté.

Il passe donc la journée à observer le temple et ses différents membres. Et il arrive, à la fin de la journée, à la conclusion que la Relique est très probablement entre les mains de la Jeune Apprentie qui doit revenir avec le Répurgateur. Les PJ l'ignorent, mais la vie de cette dernière repose désormais également entre leurs mains. S'ils n'arrivent pas à révéler la trahison du Héros avant l'arrivée du Répurgateur, la Jeune Apprentie sera assassinée et son meurtre ajouté à la liste des accusations contre eux...

Et cette Relique alors ?

Il s'agit d'un pendentif en or grand comme la paume d'une main et contenant le doigt squelettique d'une sainte du passé (visible à travers un petit vitrail). Un colifichet inutile ? Un véritable objet magique ? Au choix du MJ. Toujours est-il qu'à présent, personne d'autre que la Jeune Apprentie, même pas la Grande Prêtresse, n'a le droit de porter la Relique. Elle a reçu cette charge à la mort de la Prêtresse. C'est aussi elle qui a été envoyée quérir le Répurgateur avec une partie de la garde. Sous prétexte qu'elle est la plus énergique.

En réalité, même si cela peut sembler très dangereux pour la

communauté, la Grande Prêtresse s'assure aussi par cette décision de voir la Relique s'éloigner le temps que l'enquête avance. Elle craint que l'assassinat ne soit pas anodin, mais ne sait plus à qui faire confiance et n'avertit pas même le bourgmestre de l'emplacement de l'objet.

Durant la journée, la Relique se promène donc à cheval à travers champs et forêts, portée discrètement par une jeune prêtresse escortée, respectée et aussi vive de corps que d'esprit. Un sort plus sûr que la proximité avec l'assassin, c'est certain.

Preuves immatérielles

Dans un premier temps, les PJ n'auront pas vraiment d'indices ou de preuves tangibles. Voici toutefois quelques pistes

Enquête de voisinage

Le seul outil d'enquête à leur disposition est donc de faire le tour des alentours et d'interroger les locaux pour obtenir des informations. Manque de chance, la ruelle infâme où la Prêtresse a été entraînée pour être massacrée est attenante à une vaste écurie. Et les équidés qui y résident ne sont guère causants.

Autopsie

Le second élément à leur disposition est bien évidemment ce qui reste de la pauvre Prêtresse. Néanmoins, examiner le cadavre est perçu comme un acte sordide, et si le PJ le font sous les yeux des locaux, ceci risque de se retourner contre eux lors de l'audience avec le Répurgateur. S'ils attendent que le corps soit arrivé au temple de Shallya, il leur faudra convaincre rapidement le clergé de les laisser examiner le cadavre, car son état va pousser les prêtres à l'inhumer au plus vite dans leur crypte.

L'examen du corps apportera, au final, seulement deux indices. Premièrement, on peut identifier l'arme du crime comme une masse de guerre. Il s'agit de l'arme de prédilection du Sergent Traumatisé, que le Héros utilise comme bouc émissaire pour le crime. Si les PJ obtiennent sa masse, ils y trouveront même un peu de sang et de matière cérébrale. Le Sergent sera totalement surpris par cette découverte, et est incapable de dire où il était lors du crime ni même si quelqu'un a eu accès à sa masse. Il faut dire qu'il dort près de la porte du plus grand dortoir de l'Auberge. Il est très facile pour quelqu'un d'autre d'avoir subtilisé et replacé la masse, après un sommaire nettoyage. Cette « preuve » ne convaincra néanmoins pas grand monde. Confronter le Sergent à ce sujet peut toutefois aider les PJ à l'inciter à se confier à eux sur les horreurs qu'il a vécues il y a peu.

Le second indice est l'absence de trace de viol. Ceci requiert quelques compétences médicales, mais un PJ assez morbide peut arriver à cette conclusion. Là encore, c'est peu utile, mais ceci permettra, au regard de la majorité, d'innocenter l'Amoureux Transi. Le meurtrier de la Haute Prêtresse ne l'a pas tué après avoir abusé d'elle. Elle a été massacrée sauvagement pour une autre raison.

Usual Suspects

L'absence d'indices force les PJ à mener l'enquête « à l'ancienne », en établissant une liste de suspects et leurs éventuelles motivations à commettre le crime. Il faut ensuite les interroger et tenter de vérifier leur alibi. Le premier acte du scénario devrait amener les PNJ suivants sur la liste des PJ. Si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à rappeler l'un ou plusieurs d'entre eux à leur bon souvenir, soit en les amenant à les →



croiser, soit parce qu'un autre PNJ les met sur la voie :

- L'Amoureux Transi fait un excellent suspect, jaloux de l'attention de la Prêtresse envers les PJ et frustré d'être constamment rejeté, le « *stalker* » est peut-être passé à la vitesse supérieure ;
- Le Sergent Traumatisé : aigri, alcoolique et violent, le soldat est peut-être mentalement plus atteint qu'on ne le croit ?
- La Cheffe des Gardes déteste viscéralement les PJ et semble se réjouir de les voir désigner coupable – peut-être a-t-elle orchestré cette manipulation ?
- Le Bourgmestre est avare, tout le monde le sait, et il n'est pas très content de devoir déboursier la prime due aux PJ. Et si cette avare l'avait poussé au crime ?

Dans les faits, tous ces suspects sont innocents, mais s'intéresser et interroger chacun d'entre eux va donner à leur insu, des éléments du puzzle aux PJ. Ceci va aussi leur permettre de convaincre certains PNJ de leur innocence et peut-être même de leurs suspicions. Ceci se révélera très utile lors de l'audience avec le Répurgateur. En tant que MJ, arrangez-vous pour que le timing soit parfait, si vos PJ décident de discuter ou de suivre tout le monde. Par exemple, s'ils décident de suivre le bourgmestre, automatiquement et rapidement, ce dernier se rend au temple. Et ainsi de suite.

Discuter avec **L'Amoureux Transi**, en plein choc après le décès de sa dulcinée, lui fait commettre un impair. Il mentionne le rôle « *très important* » que la jeune Prêtresse joue au temple de Shallya. Sinon, il se lamentera, accusera les PJ d'avoir violé la jeune femme et deviendra vert de rage si ces derniers osent l'accuser du crime. Si les PJ arrivent à le

convaincre qu'ils cherchent vraiment à venger la mort de la jeune femme, il peut néanmoins changer d'avis sur eux.

Le **Bourgmestre** est peu causant mais, en le suivant, les PJ le voient se rendre au temple de Shallya, très nerveux et inquiet. Après un rapide entretien avec la Haute Prêtresse, il ressort le cœur léger. Cette dernière vient de lui dire que la Relique Sacrée est saine et sauve, mais peut-être que les PJ auront d'autres théories au sujet de cet entretien.

Confronter le **Sergent Traumatisé**, frappé fort par la gueule de bois, donne un autre éclairage sur le bonhomme. Il reste le témoin-clef de l'enquête. Arrangez-vous donc pour que les PJ passent du temps avec lui. Désormais doux et aimable, l'homme semble plus brisé qu'autre chose. Le fait d'être accusé du meurtre de la jeune femme par les PJ ne le plonge pas dans la colère, mais dans la mélancolie. Il ne cherche pas à démentir : il ne se souvient de rien et ne sait donc même pas s'il est innocent. Avec les horreurs qu'il a vécues, il n'est plus sûr de quoi que ce soit et n'hésite pas à le dire. Il pourrait se confier devant des PJ sociables qui savent s'y prendre et cherchent plus à l'aider qu'à l'accuser.

Interrogé sur leur récente expédition, l'homme brisé bafouille et se reprend sans cesse. Il se sent responsable de la perte de nombreux soldats. Il a mal interprété les indications données par leur éclaireur, menant ainsi le groupe dans une embuscade. En effet, le petit camp de gobelins identifié semblait peu défendu. C'était un leurre. Le Héros s'était montré pour une fois prudent et souhaitait faire plus de repérages. Le Sergent lui a fait des remarques un peu moqueuses, exprimant le fait que le Héros se montrait de moins

en moins téméraire avec le temps. Ils décidèrent finalement d'attaquer, tombant dans le piège des peaux-vertes. Ils en réchappèrent, mais à quel prix... Près d'un tiers des soldats ont péri.

En plus ou à la place de ce témoignage, si la discussion vient sur ce qui l'a le plus traumatisé : il se met à décrire un moment du combat durant lequel il a chargé un orque de grande taille pour porter secours à un camarade en difficulté. Fauché en pleine course par le gourdin d'un gobelin, il s'est retrouvé au sol, à contempler le jeune soldat devant lui se faire littéralement couper en deux par l'orque massif. Ce jeune homme, dernier arrivé dans la troupe, en était le chouchou et le porte-bonheur. Le voir ainsi massacré brisa la volonté du sergent. Bien vite, ce dernier vit le Héros charger à son tour en hurlant et abattre l'orque sans coup férir, avant de l'étriper au sol jusqu'à le réduire en charpie.

Les combattants des deux camps eurent un moment de recul devant la rage incroyable manifestée par le Héros. Grâce à l'assistance de soldats proches qui s'étaient débarrassés de ses assaillants gobelins, le sergent put se relever, vivant... et combattre, l'œil vide et sans toute sa tête, jusqu'à la fin des hostilités. Le Héros ordonna à tous les survivants de n'évoquer sous aucun prétexte la façon dont les combats s'étaient déroulés. Le Sergent pourrait livrer cette information s'il craque complètement et plonge son visage en pleurs dans ses grandes mains couvertes de cicatrices.

Suivre ou s'intéresser à la **Cheffe de la Garde** n'est pas une mince affaire. Elle a connu de mauvaises expériences dans sa jeunesse avec des vagabonds dans le genre des PJ. Néanmoins, si les PJ l'abordent avec subtilité et sincérité, ils peuvent

peut-être enfin lui faire changer d'opinion sur eux. À l'inverse du Répurgateur et des locaux, la Cheffe de la Garde croit aux preuves matérielles. La masse sanglante du Sergent peut l'amener à abandonner ses suspensions sur les PJ, si bien sûr ce n'est pas eux qui lui apportent directement !

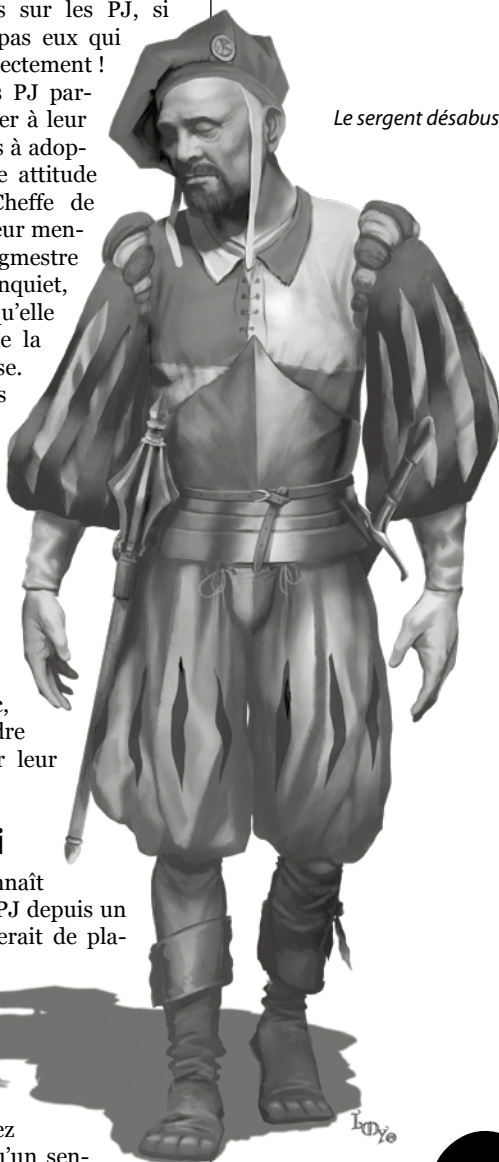
Admettant que les PJ parviennent à la gagner à leur cause, ou du moins à adopter envers eux une attitude plus neutre, la Cheffe de Garde peut aussi leur mentionner que le Bourgmestre semble très inquiet, pour des raisons qu'elle ignore, au sujet de la mort de la Prêtresse. Néanmoins, après une visite auprès de la grande prêtresse dans la matinée, il est revenu rassuré.

Bref, toutes ces pistes pointent, directement ou indirectement vers le temple de Shallya. Les PJ vont donc, tôt ou tard, s'y rendre pour faire avancer leur enquête.

Le Bon Ami

Ce personnage connaît au moins l'un des PJ depuis un moment. L'idéal serait de placer dans ce rôle un PNJ déjà connu des PJ via une aventure précédente. Assez longtemps pour qu'un sentiment sincère d'entraide mutuelle puisse exister ! Dès →

Le sergent désabusé



Loyle



Rumeurs

Selon la réussite :

- Échec : Infos faibles et contradictoires
- SR 0 : La troupe militaire est essentiellement composée de gars de la région... Des brutes, sans doute, mais d'ordinaire même les plus vils brigands respectent le culte de Shallya... C'est sans doute l'alcool qui aura parlé.
- SR 1 : Dès que quelque chose va mal dans le coin, le Bourgmestre va se réfugier au Temple de Shallya... Pour y recevoir une bénédiction ? Un oracle ? on ne sait pas trop.
- SR 2 : Le Héros est respecté, mais on sent chez lui une certaine lassitude, il se force à perpétuer ce rôle de héros, mais le cœur n'y est plus.
- SR 3 et + : Le Sergent, saoul, aurait parlé d'une attaque imminente (niée par le Héros et par le Sergent sobre, mais jugée crédible par un de ses amis : « *quand ce gars boit, il ne ment pas !* »).

le premier soir, cette amitié est visible et ce Bon Ami est désormais considéré comme « *lié* » à ce groupe d'aventuriers venus d'ailleurs. Si les PJ se comportent trop mal ou fuient la région, cet Ami pourrait en pâtir !

En contrepartie, vu qu'il habite désormais dans cette bourgade, il en connaît les quartiers et a établi des liens. Il peut ainsi guider les PJ, et notamment les mettre en contact de manière privilégiée avec différents corps de métier (forgeron, commerçant sur le marché, apothicaire ou autre).

Quel sera son comportement lors de l'enquête ? Son but est d'aider les PJ dans la mesure du possible ! Il peut suivre le groupe si les aventuriers le désirent, accordant un bonus de +10 % en Sociabilité qui représente la confiance accrue qu'on peut leur accorder s'ils connaissent un local. Ce bonus ne s'applique pas auprès du Bourgmestre et de quelques autres habitants qui considèrent que le Bon Ami n'habite pas ici depuis assez longtemps pour qu'on lui donne les bons dieux sans confession. En outre, le modificateur va jusqu'à un malus de -10 % s'il s'agit d'interagir avec le seul médecin du coin, Juter Marlson, que le Bon Ami a traité de charlatan l'année passée.

En cas de scène d'action musclée, il ira se mettre en sécurité, n'accordant qu'une aide circonstancielle si ça lui est facile et peu risqué. Bien sûr, si ce Bon Ami est au final un PNJ que vous aviez déjà utilisé plus tôt dans une campagne, il se comportera comme à son habitude, et pourrait alors se montrer plus téméraire s'il était connu pour ça.

S'il ne suit pas le groupe, il essaiera d'aider les PJ autrement. Que ce soit d'après leurs indications, ou de sa propre initiative, il pourrait :

- Interroger des gens dans le voisinage du lieu du crime (un enfant a-t-il aperçu le meurtrier au moment où il s'enfuyait, décrivant une silhouette plus élancée que celle du sergent ?) ;
- Tâcher de répandre la bonne parole à propos des PJ (raconter leurs bons moments passés à qui veut les entendre, en faisant ressortir leurs qualités, leur honnêteté et leur fiabilité) ;
- Obtenir des informations quant au caractère du Répurgateur et à sa méthode de travail (ce dernier a une réputation d'homme juste, mais prête plus de crédit aux témoignages élogieux qu'aux preuves matérielles qu'il juge plus faciles à falsifier).

Ragots

L'essentiel de l'enquête se déroule à travers des dialogues, mais si un PJ dispose de la compétence Ragot, il est fort probable qu'il ou elle tente de s'en servir pour obtenir des informations « *faciles* » par ce biais-là.

Le Ragot peut en fait être utilisé de deux manières : pour écouter des rumeurs (voir encart) ou pour en propager.

Dans tous les cas, en cas d'**échec critique** (si les dés font un double), le MJ peut secrètement considérer que l'opération malhabile des PJ suscite une méfiance accrue auprès des locaux. Les aventuriers sont alors perçus comme des semeurs de trouble. Seraient-ils tout simplement des saboteurs mercenaires, payés par une puissance étrangère pour aider la bourgade à tomber lors d'un prochain raid de peaux vertes ?

Le Temple de Shallya

Le bâtiment en lui-même est d'une architecture simple. Temple de pierre blanche, peu décoré. Au

centre, une cour ornée d'un beau jardin et d'une statue de Shallya.

Le culte de Shallya est essentiellement porté par des femmes (en dehors de quelques prêtres itinérants). Ici, le temple ne fait pas exception : dirigé par la Haute Prêtresse Veronica Hirsch, il occupait trois autres prêtresses qui se partageaient des fonctions de guérison ou d'administration. D'un total de quatre (cela reste un petit temple), elles ne sont plus que trois désormais, et entament un deuil qui durera plusieurs jours.

Leur vie est déjà ascétique, la seule différence durant ce deuil est qu'elles porteront toutes autour du poignet gauche un bracelet marqué du nom de la défunte. Elles penseront à elle le plus souvent possible, en priant Shallya de lui accorder dans l'après-vie la Paix qu'elle a apportée aux autres durant sa vie.

Qui et quoi est donc en lien avec ce temple ?

La Grande Prêtresse, Veronica Hirsch : Grande prêtresse d'une cinquantaine d'années. Elle s'occupe des fonctions sociales et diplomatiques de l'Ordre, ainsi que des sermons et de toute autre pratique spirituelle à pourvoir aux prêtresses et à la petite ville. Très douce et philanthrope, mais capable de faire preuve d'une grande fermeté face aux personnes qu'elle juge mauvaises ; elle peut faire beaucoup pour aider et protéger ses prêtresses, et se sent coupable d'avoir laissé l'une de ses acolytes se relâcher jusqu'à en perdre la vie... Elle songe donc à raffermir les règles ascétiques du temple. En attendant, voir revenir la Relique avec sa porteuse est ce qu'il y a de plus important.

La Prêtresse trésorière Alienor Burg : Prêtresse d'environ trente-cinq ans, en charge de

l'administration et de la trésorerie. La peine d'avoir perdu une coreligionnaire est réelle, mais à vrai dire elle se sent si distante du monde qui l'entoure qu'elle n'en sera pas affectée longtemps. Servir le peuple par Shallya est une manière pour elle de trouver un sens à sa vie et sa foi n'est pas solide. La Relique n'est pour elle qu'un colifichet inutile, mais elle espère que le Répurgateur saura trouver qui a commis ce crime abominable. Elle se sentira alors plus en sécurité dans une région déjà bien assez inquiétante. Si on l'interroge sur la Relique, elle préfère renvoyer les PJ vers Veronica. Si on insiste, elle peut aller jusqu'à indiquer que « *certaines personnes* » lui attribuent de grands pouvoirs de protection.

La Prêtresse guérisseuse Gabriela Hoffer : Prêtresse guérisseuse, décédée à l'âge de vingt-trois ans ! Il s'agit en effet de la récente victime. Son rôle de guérisseuse l'avait amenée à côtoyer de nombreux patients, et il lui était difficile de rester trop longtemps dans les murs froids du temple. Son comportement peu sérieux inquiétait parfois la grande prêtresse. Cette dernière n'hésitait pas à la réprimander quand les manquements allaient trop loin (accepter DEUX verres de vin dans la même soirée ? quelle idée), mais ne se montrait pas trop dure, mettant un point d'honneur à laisser quiconque faire ses preuves et mener ses propres luttes morales. Gabriela avait la charge de porter la Relique, et était en train de « *former* » sa successeuse en ce domaine, Enke.

La Jeune Apprentie, Enke Polder : Dix-sept ans, apprentie guérisseuse et toute nouvelle porteuse de la Relique. La série de prières et de rituels permettant d'instituer une nouvelle porteuse prend des semaines. Le processus →



n'était pas tout à fait terminé, mais la grande prêtresse en a hâte la fin dès les premières lueurs de l'aube, au moment de la découverte de l'assassinat de la Guérisseuse, afin de permettre à la Relique d'avoir une nouvelle hôte.

Acte 3 — Le Repas des Condamnés

Arrive l'heure du dîner. De retour à l'Auberge, les PJ trouvent le Héros qui semble les y attendre :

« Partagez donc votre repas avec moi ! »

Le Héros se présente comme un ami, leur offrant

à manger et aussi une épaule compatissante pour évoquer leurs malheurs. Il leur demande comment avance leur enquête, laissant entendre qu'il espère sincèrement que les PJ ont une piste *« vers le vrai coupable »*.

On peut imagi-

ner ici un repas de plus en plus tendu, où un personnage puissant joue avec les autres comme un chat avec une souris. Ceci dépendra essentiellement des soupçons que les PJ ont, ou non, à son égard, à ce stade.

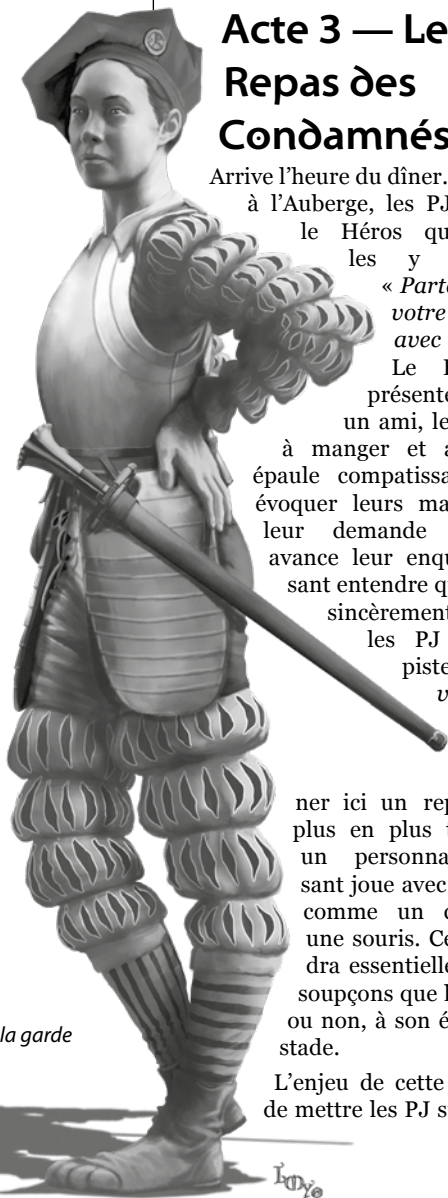
L'enjeu de cette scène est de mettre les PJ sur la piste

du Héros, s'ils ne le sont pas déjà. En effet, les PJ vont ici soit confirmer leurs soupçons, soit réaliser qui est vraiment leur adversaire. En effet, le Héros livre des indices. D'abord inconsciemment, si on sait lire les expressions de son visage au moment où les PJ annoncent telle ou telle découverte (l'évocation de la mort du jeune soldat évoqué par le Sergent Traumatisé est ce qui provoquerait la réaction la plus visible).

Plus consciemment, il peut vouloir livrer quelques informations afin de pousser les aventuriers à se livrer davantage, s'il sent qu'ils gardent quelque chose pour eux. Cela peut passer par des insinuations : *« Le sergent est quelqu'un de très compétent. Toutefois, je crains que la guerre ne l'ait usé, et j'espère qu'il songera bientôt à prendre sa retraite. Ce sera bon pour lui. Je l'y aiderai. »*

Enfin, il pourrait être tenté de justifier son acte (de manière détournée), préparant ainsi le terrain pour un procès qui, il le sait, pourrait le voir lui, plutôt qu'eux, sur le banc des accusés. Sans trop se compromettre, il pourrait ainsi tenter de partager indirectement sa peine et de susciter l'empathie chez ses interlocuteurs : *« Partagez donc votre expérience ! Avez-vous déjà vécu un événement qui vous aura transformé à tout jamais ? Quelque chose de si marquant qu'il ne pouvait y avoir qu'un avant et un après ? »*

Si les PJ ne parlent pas de la Relique au cours du repas, c'est le Héros qui les questionnera à ce sujet. Il veut à tout prix savoir s'ils ont découvert son importance. Au sortir du repas, s'il n'était pas numéro un sur la liste des suspects, il devrait l'être. Les PJ savent qu'il est coupable ou au moins concerné par l'affaire. Mais ils n'ont pas de preuve. Et le Héros est une légende locale...



La cheffe de la garde

Il reste un peu de temps au PJ pour revoir quelques personnes (tout le monde se réunit sur la place du marché où le procès aura lieu). C'est par exemple le bon moment pour apporter de nouveaux éléments à certains PNJ qui pourraient rejoindre le « *camp* » des PJ (comme le Sergent Traumatisé ou la Cheffe de la garde) et ainsi apporter des témoignages positifs.

Final — Confrontation et Audience face au Répurgateur

Le Répurgateur arrive sur place, (ainsi que la jeune Enke et la Relique) et le procès commence. Les PJ étant accusés, c'est à eux de se défendre et de porter l'accusation sur quelqu'un d'autre pour s'en sortir.

S'ils accusent le Héros, c'est la stupeur, mais le Répurgateur les écoute. Le Héros, calme et sûr de sa réputation, rappelle son amour pour l'Empire et ses hauts faits d'armes, soulignant que les PJ sont des inconnus. Lui ne vit que pour servir.

S'il est interrogé à propos des événements traumatisants vécus récemment, il relate avec émotion la dureté de cette bataille. Néanmoins, on remarque alors une grande lassitude chez lui, et la douleur qui l'habite. Poussé alors dans ses retranchements, il pourrait s'énervier et clamer qu'il faut « *en finir une bonne fois pour toutes* », en répétant cela sans être capable d'en expliquer le détail.

Le procès suit son cours, si les PJ sont assez convaincants grâce à leurs témoignages et leurs soutiens, ils pourront être innocentés. Dans ce cas, les suspects potentiels sont le Sergent (si les discussions ont beaucoup tourné autour de lui et sa masse) ou le Héros. Si le Héros est acquitté, il s'éclipse dès la fin du procès pour tuer Enke et récupérer le médaillon avant de tenter de s'enfuir avec. S'il est accusé, cela peut constituer la fin du scénario ou bien donner lieu à des scènes de poursuite et/ou de combat.

Un fin tout en action ?

Si le vous préférez un final plus orienté action, le Héros attaque le Répurgateur et la Jeune Apprentie, au détour d'une ruelle sombre, à peine arrivés en pleine nuit. Il s'empare de la Relique alors que les PJ arrivent sur le site et une course-poursuite se lance sur les toits, où nos aventuriers doivent esquiver les flèches de leur adversaire sans tomber. Le tout se conclue dans un duel sur les remparts... Le Héros peut d'ailleurs tomber à la renverse et disparaître dans les douves autour des remparts. « *Il n'a pu survivre à une telle chute* » conclut le Bourgmestre pour rassurer ses citoyens autant que lui-même...

Côté statistiques, vous pouvez encore une fois vous référer à la page 311 du manuel pour obtenir des profils typiques pour humains et elfes. Le Répurgateur peut bien avoir +20 % dans ses caractéristiques liées au combat, mais ce sera +30 % pour le Héros, ce qui en fait un adversaire redoutable.

Adrien « *Feldo* » Saurat, Romain
« *Belaran* » Pelisse, et Hugues Fauchon
Illustrations : Laurent Miny

Personnages secondaires

Le Sergent traumatisé :

Anton Vickers, 43 ans, né dans la région, a autant d'amis que d'ennemis... sa ténacité l'honore, mais son alcoolisme lui joue des tours.

Le Bon Ami : **Jens**

Brauer, 42 ans, maréchal-ferrant, gros bonhomme ventripotent et jovial. Il aime jouer aux cartes et perd régulièrement de l'argent comme ça, ce qui lui attire parfois quelques ennuis...

Le Bourgmestre : **Hans**

Meyer, 52 ans, soucieux de ses citoyens, mais surtout de son confort. Il fait son devoir, mais sans zèle. Et il n'hésite pas à déléguer à la Grande Prêtresse (qu'il juge, à juste titre, moins ambitieuse que les autres notables).

La Cheffe de la garde :

Elena Hof, 31 ans. Elle est consciencieuse, voire trop honnête au goût du bourgmestre qui la trouve parfois gênante (mais irremplaçable).

L'Amoureux transi : **Gustav**

Holden, 27 ans. Obsédé par ses sentiments, il se montre impulsif et impatient. Il travaille en tant que serviteur dans la maison du médecin local.



CHRONIQUES OUBLIÉES WEST

DEUXIÈME PARTIE



JOUER À COW, LA SUITE

Ce chapitre présente quatre nouvelles Voies, les Voies de la croyance. À la fin de cette partie de COW, deux nouveaux personnages pré-tirés, archétypes de pratiquants de la magie, dont les redoutables veuves en noir (Widow In Black ou WIB), seront également proposés.

LES VOIES DE LA CROYANCE

Les Voies détaillées dans ce numéro permettent de couvrir l'éventail des pouvoirs des veuves en noir et des chamans indiens ainsi que des prêtres chrétiens et vaudous. La nature des pouvoirs que les pratiquants de la magie du monde de COW développent varient en fonction de leur culture et de leurs intentions. Des recommandations sont faites en ce sens pour chaque voie.

VOIE DES ENCHANTEMENTS

Cette Voie s'adresse essentiellement aux veuves en noir. À l'issue d'un rituel d'une durée de 1d6 heures et moyennant un jet d'INT réussi difficulté 20, le personnage est capable d'enchanter un objet. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet d'un jour. En cas d'échec critique, l'objet ne peut plus être enchanté et il faudra en trouver un autre. À la différence des philtres, les enchantements d'objets sont permanents.

1. Ouija : Les Ouijas permettent aux veuves en noir de communiquer entre elles à distance. Afin de fonctionner, chaque Ouija doit être enchanté avec l'essence corporelle de son interlocutrice cible. À cette effet, les veuves en noir

échantent régulièrement mèche de cheveux et tissu taché de sang par courrier. Un Ouija peut être enchanté avec l'essence corporelle de plusieurs interlocuteurs cibles. Le Ouija ne peut être utilisé qu'au lever et au coucher du soleil et requiert que les correspondants l'utilisent simultanément. Pour se connecter au Ouija, un jet de CHA difficulté 15 est nécessaire. En cas de succès, chaque interlocutrice ressent l'éventuelle présence de l'autre à travers l'artefact. Pour recevoir un message, il suffit de se laisser guider par le Ouija. En cas d'échec, la veuve en noir peut effectuer autant de tentatives, à raison d'une toutes les 5 minutes, que son niveau de CHA. Un échec critique signifie qu'elle a contacté un mauvais esprit. La nature de ce dernier et les conséquences de cette rencontre sont laissées à l'imagination du meneur de jeu.

2. Miroir magique : Le personnage enchante un miroir à l'aide d'un objet personnel ou l'essence corporelle de la cible (mèche de cheveux, salive, sang). Ce pouvoir permet au personnage de percevoir à travers les sens d'une cible consentante. Le personnage peut outrepasser le consentement de la cible moyennant un jet d'opposition de CHA aggravé d'un malus de -5. Sans pouvoir se l'expliquer (sauf à avoir connaissance de ce pouvoir), celle-ci aura la conviction qu'on est en train de l'épier et que son intimité est violée.

3. Arme maudite : Quiconque se sert de cette arme bénéficie d'un bonus de +10 à l'attaque. En retour, l'utilisateur de l'arme subit la moitié des dommages ➔

QU'EST-CE QUE COW ?

Chroniques Oubliées West (COW) est un supplément à *Chroniques Oubliées Contemporain (COC)*. Un module qui est décliné dans *Casus* en trois parties. La première partie, reprenant l'introduction, le contexte, la majorité des règles spécifiques et des descriptions des sociétés secrètes, ainsi que les six personnages pré-tirés, a été publiée dans *Casus Belli* #30. La troisième est à venir dans *Casus Belli* #32.

COW est un univers uchronique qui se déroule dans le contexte de la guerre civile américaine. Situé en 1868, l'action mêle espionnage, western classique et un zeste de fantastique, à travers le Steampunk et certaines formes de magie. Ce cocktail particulier autorise différents tons et différents styles de jeu entre lesquels vous êtes libre de choisir.

Auteur : Mehdi Sahmi
Illustrateur : Benjamin Giletti

que l'attaque inflige à sa cible. La même blessure, en moins grave, apparaît donc sur le corps du porteur de l'arme. L'armure du porteur de l'arme est ignorée.

4. Gargouille : Le personnage donne vie à une sculpture façonnée par un autre ou par lui-même, s'il dispose d'une telle compétence. La sculpture peut-être celle d'une créature réelle ou fantastique. Sa taille ne peut pas être inférieure à 1 centimètre et ne peut pas excéder 10 x (modificateur de CHA du personnage) centimètres. La « gargouille » s'anime soit à la demande expresse du personnage, soit afin de remplir une mission prédéterminée. Par exemple, si la gargouille a reçu l'ordre de protéger un lieu, elle s'anime dès qu'un intrus y pénétrera. Les ordres transmis à la gargouille doivent être simples : Attaquer, défendre, aller chercher un objet visible de la gargouille, harceler une cible, faire diversion, transporter quelque chose...

5. Change-forme (Skin Walker) : Le personnage acquiert la capacité de prendre la forme d'un animal dont il a enchanté la peau à l'issue d'un rituel d'une durée de 1d6 heures. Cette transformation demande 1d6 minutes pour faire effet et est effective pendant une durée maximale de 1d6 heures. Le personnage acquiert alors toutes les caractéristiques de l'animal dont il a pris la forme. Si l'animal qu'il incarne est tué, le personnage meurt et son corps reprend sa forme d'origine.

VOIE DES PHILTRES, DES POUDRES ET DES ONGUENTS

Cette Voie s'adresse aux veuves en noir ainsi qu'aux prêtres vaudous « Bokor » et « Mambo ». Toutefois, rien ne vous empêche d'imaginer

qu'un apprenti alchimiste soit parvenu à mettre la main sur le savoir d'un sorcier indien. À l'issue d'un rituel d'une durée de 1d4 heures et moyennant un PC et un jet de CHA réussi difficulté 15, le personnage est capable de composer une dose d'un philtre au choix. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet de 1d4 heures supplémentaires. En cas d'échec critique, deux options se présentent : soit le personnage ne dispose plus des ingrédients nécessaires à la concoction du philtre et doit s'en procurer de nouveau, soit le MJ décide secrètement que le philtre n'aura pas d'effet ou qu'il aura un effet inattendu à sa discrétion. Parce que leurs effets se dissipent dans les 24 heures qui suivent leur concoction, produire des philtres à l'avance et en quantité ne présente aucun intérêt. Les effets possibles des philtres sont nombreux. La liste suivante n'est donc pas exhaustive. Contrairement aux Voies traditionnelles, il n'existe pas de hiérarchie entre les rangs de cette Voie. Pour chaque rang acquis dans cette Voie, le joueur peut sélectionner deux philtres de son choix dans la liste ci-dessous ou en inventer de nouveaux en coopération avec son MJ.

- **Diminution :** Ce philtre, composé d'os ou de cerveau humain desséché, prend la forme d'une poudre à diluer dans un liquide. La poudre d'os diminue les aptitudes physiques de la victime tandis que la poudre de cerveau réduit ses capacités mentales. S'il s'agit d'un philtre physique, la victime subit un malus de -5 à toutes ses actions physiques pendant [24-CON] heures. La cible se sent fébrile. Le moindre effort lui paraît titanesque. S'il s'agit d'un philtre mental, la victime subit un malus

de -5 à toutes ses actions mentales pendant [24-CHA] heures. La cible se sent confuse. Il résulte notamment de cet état qu'elle est facilement influençable.

- **Bave du crapaud :** Ce philtre, composé de crapauds mâles et femelles broyés vifs, prend la forme d'un épais jus marron. Un crapaud se forme au bout de 1d6 minutes dans l'œsophage de la personne qui a bu ce philtre. Une fois formé, celui-ci s'agite et empêche la victime de respirer. Celle-ci doit parvenir à expulser le crapaud par la bouche sous peine de mourir étouffée. Trois jets de CON difficulté 10 réussis sont nécessaires pour recracher le crapaud. La victime subit 1d4 DM dû à l'asphyxie par tour de jeu tant que le crapaud est encore dans sa gorge.
- **Vigueur extraordinaire :** Ce philtre prend la forme d'un morceau de cœur de cheval gorgé de sang, généralement contenu dans une fiole et mélangé à un anticoagulant à base de plantes. Une force bestiale coule dans les veines de celui qui consomme le morceau de cœur. Ses modificateurs de FOR et de CON sont augmentés de 5 points tandis qu'il gagne temporairement 10 PV pendant [30-CON] minutes. Une fois les effets de ce philtre dissipés, le personnage reperd les 10 PV qu'il avait gagné, avec toutes les conséquences que cela implique, et est physiquement épuisé. Il subit un malus de -2 à tous ses jets de dés pendant [30-CON] minutes.
- **Empreinte mortelle :** Ce puissant mais dangereux philtre consiste en un morceau de charogne desséchée de hibou ou de chouette flottant dans une liqueur de peyotl. En consommant la liqueur, le personnage acquiert un sens

morbide qui lui permet de sentir la présence d'une mort récente dans un rayon de 30 mètres pendant 24-CHA heures. Sur un jet de PER difficulté 10 réussi, il est capable de retrouver un cadavre, même caché ou enterré, et est en mesure de dire s'il s'agit d'une dépouille humaine ou animale. Sur un jet de PER difficulté 20 réussi, il peut déterminer la cause et l'heure de la mort à 1 heure près. En cas de réussite critique à ce jet, il peut remonter la trace du défunt une heure avant et une heure après son trépas. À la discrétion du MJ, le personnage peut même avoir quelques visions floues des événements et entrevoir un indice (le reflet d'un objet précis, la silhouette de l'assassin...). Sur un échec critique, le spectre de la victime le hante désormais. À la discrétion du MJ (mais pas plus d'une fois par séance de jeu), ce dernier peut apparaître à un moment où celui-ci est en danger. Le choc qui en résulte à chaque fois vaut un malus de -5 aux actions du personnage pendant le tour de jeu concerné. Tout se passe comme si le spectre souhaitait causer la mort du personnage afin que ce dernier le rejoigne dans le trépas. Il revient au MJ et au joueur de déterminer ensemble comment mettre fin à cette hantise. Au choix, ce phénomène peut prendre fin de lui-même à la fin du scénario ou bien il peut nécessiter un exorcisme ou encore d'aider le spectre à trouver le repos en lui rendant justice ou en venant au secours de ses proches.

- **Augmentation des sens :** Ce philtre consiste en une poudre concoctée à partir d'un des organes suivants : œil de félin pour la vue, oreille de chouette pour l'ouïe, langue de cochon ➔

pour goût, museau de crocodile pour le toucher et nez d'ours pour l'odorat. Au bout de 1d6 minutes et pendant 1 heure, le personnage acquiert l'acuité sensorielle de l'animal en question. En conséquence, il bénéficie d'un bonus +5 à ses jets de perception liés à ce sens. En contrepartie, ce dernier devient hypersensible. Ainsi, les lumières vives deviennent aveuglantes, les sons élevés assourdissants, les odeurs fortes incommodantes, les goûts prononcés écœurants et les sensations physiques, plaisantes ou douloureuses, insoutenables. Un puissant stimulus tel qu'une explosion ou un flash de lumière lui causeront 1d4 DM.

- **Acuité :** Ce philtre consiste en un liquide verdâtre à base de nerfs d'écureuil. 1 tour de jeu après l'avoir ingéré, le personnage a la sensation que le temps s'écoule plus vite, sa vigilance s'en retrouve accrue et ses gestes sont plus précis. En conséquence, ses tests d'attaque à distance, son score d'initiative et sa DEF sont augmentés de 3 points pendant 1d6 tours de jeu. De plus, le personnage bénéficie d'un bonus de +5 à la DEX à tous ses tests d'équilibre et d'acrobatie et la hauteur des paliers de chute, normalement de 3 mètres, est doublée à 6 mètres. Une fois les effets de ce filtre dissipés, le personnage éprouve une sensation de vertige et subit un malus de -2 à ses actions physiques pendant 1d4 tours de jeu.
- **Charme envoûtant :** Le philtre consiste en un jus extrait de glandes de serpent. L'aura qui se dégage du personnage est hypnotique. Quiconque se trouve à sa proximité ne peut pas s'empêcher de le remarquer. Le philtre

confère à celui ou celle qui le boit un bonus de +5 au modificateur de CHA lorsqu'il tente de séduire une personne en particulier ou son audience, pendant 1d6 heures.

- **Poison du corps ou de l'esprit :** Cet onguent, fait d'une pâte noire à base de plantes et de venin de serpent est destiné à enduire une arme ou des ongles. L'arme employée doit causer au moins 1 DM à la cible pour que le poison fasse effet. Ce dernier cause 1d3 DM par tour pendant [6-mod. de CON de la victime] tours de jeu. Une version alternative de cet onguent, à base de plantes et de viscères de coyote, s'en prend à la santé mentale de la victime. Celle-ci divague, indifférente à son environnement, et perd 1 PC par tour de jeu pendant [6-mod. de CHA de la victime] tours de jeu.
- **Stase :** Cet onguent, à base de viscères séchées et de poudre d'os de crocodile ou d'alligator, a plusieurs vertus. Il permet de stopper une infection grâce à ses effets antiseptiques, interrompre une hémorragie grâce à son effet coagulant, soulager la douleur grâce à son pouvoir anesthésiant ou suspendre la décomposition d'un corps pendant 1d6 jours.
- **Régénérescence :** Cet onguent, fait de mue de serpent, a un pouvoir régénérateur. S'il est appliqué juste après la blessure, il peut réparer un petit organe irrémédiablement endommagé tel qu'un œil crevé ou un doigt coupé, ou faire disparaître une cicatrice et même rendre sa virginité à une femme. Une version alternative, faite d'un jus de scarabées, permet de récupérer instantanément 1 dé de vie.

VOIE DE LA POUPÉE

Cette Voie, destinée aux pratiquants de la magie noire, s'adresse aux veuves en noir et aux prêtres vaudous « *Bokor* ». Le personnage doit façonner une poupée dont l'apparence évoque la silhouette de la cible, ses éventuels traits distinctifs et son style vestimentaire. De plus, celle-ci doit être imprégnée par l'essence corporelle de la cible (mèche de cheveux, salive, sang). Le nombre de poupées que le personnage peut avoir ne peut pas être supérieur à son modificateur de CHA. Pour utiliser une poupée, le personnage doit tenir cette dernière dans ses mains, et son usage équivaut à une action d'attaque.

1. Cœur tourmenté : Une fois par jour, le personnage a le pouvoir de manipuler les émotions et les sentiments de sa cible (peur, colère, tristesse, joie, amour, haine, méfiance, confiance...) en remportant un test d'opposition de CHA. La cible est alors contrainte d'agir en cohérence avec le sentiment qu'elle éprouve. Le rituel fait effet pendant un jour mais peut être prolongé tant que le personnage le répète quotidiennement, jusqu'à concurrence son modificateur de CHA. Le personnage peut utiliser des objets ou d'autres poupées pour les lier aux sentiments qu'il souhaite susciter chez sa cible. Par exemple, si le personnage façonne 2 poupées et les place côte à côte lors du rituel, il peut influencer sur les sentiments que les deux cibles éprouvent l'une pour l'autre. En plaçant un objet ou la représentation d'un objet ou d'un lieu près de la poupée, il peut influencer sur le sentiment que la cible éprouve à l'égard de l'objet ou du lieu.

2. Sommeil tourmenté : Le personnage se sert de la poupée pour hanter les rêves de sa cible et la priver d'un sommeil réparateur. Les rêves de la cible sont si troublés qu'elle subit les malus de -1 à tous ses jets de dés pendant le jour qui suit. Si le personnage accomplit ce rituel quotidiennement, le malus augmente chaque jour de -1 jusqu'à concurrence son modificateur de CHA. Le personnage peut se servir de la poupée afin de lui communiquer des messages subliminaux. Il peut, par exemple, entourer la poupée d'objets ou de représentations d'objets ou de lieux qu'il →



Poupée vaudou

souhaite voir apparaître dans ses rêves. Le personnage peut même façonner une poupée de lui-même et la disposer à côté de la poupée de sa cible afin d'apparaître dans ses rêves. Il ne peut toutefois pas parler ni toucher la cible mais il peut essayer de communiquer par des gestes ou des expressions.

3. Geste tourmenté : La cible doit résister à un test d'opposition de CHA afin de résister à la tentation d'exécuter sur-le-champ un ordre simple et compréhensible du personnage. Sa victime ne peut pas exécuter un ordre qui la mettrait clairement et immédiatement en danger. Si l'ordre met d'autres personnes en danger, la cible peut y résister en faisant un autre test d'opposition. L'usage de ce pouvoir est déstabilisant pour la cible dans la mesure où celle-ci est consciente qu'elle est en train d'accomplir une action malgré elle. Par exemple, l'ordre donné peut consister à commettre une agression, à s'accuser d'un crime qu'elle n'a pas commis, à venir en aide au personnage ou à aller vers lui.

4. Chair tourmentée : Ce pouvoir permet d'infliger des douleurs, d'infecter des blessures existantes ou de rendre malade une cible de son choix. Pour procéder, le personnage doit enfoncer une aiguille dans la poupée à l'endroit du corps ou de l'organe de la cible que le personnage souhaite endolorir, infecter ou rendre malade. Ces douleurs ne causent pas de dégâts réels mais chaque aiguille fait perdre un tour de jeu à la victime à l'instant où l'aiguille est enfoncée et inflige un malus de -1 aux actions de la cible pendant un jour. Le malus cumulé par le recours à plusieurs aiguilles ne peut pas dépasser le modificateur

de CHA du personnage. Chaque aiguille requiert un test d'opposition de CHA réussi de la part du sorcier. En cas d'échec, l'aiguille n'a aucun effet. Un échec critique rend la poupée inopérante et libère la cible de toute douleur pendant un jour. Pour durer dans le temps, le rituel doit être renouvelé quotidiennement.

5. Âme tourmentée : Pendant 1d6 heures et moyennant un jet d'opposition de CHA réussi, le personnage prend possession du corps de sa cible contre son gré. La conscience de la cible vit alors une expérience traumatisante qui la voit perdre le contrôle de son corps et devenir le témoin impuissant des actes d'une volonté extérieure. Cette usurpation de corps dure [24-CHA de la cible] heures. Ce pouvoir peut être utilisé sur un humain, mais aussi sur un animal qui fait au moins la taille d'un chat ou d'un corbeau. Pendant tout ce temps, le corps du personnage gît inconscient et donc totalement vulnérable. Pour chaque DM subi par le corps possédé, le corps du personnage en subit la moitié. En cas de décès du corps possédé, un test d'opposition de CHA entre le personnage et sa cible est requis. Si celui-ci réussit, le personnage est rétabli dans son corps. En cas d'échec, les deux esprits sont rapatriés dans le corps du personnage de façon permanente. En cas d'échec critique, seul l'esprit de la cible intègre le corps du personnage. Celui de ce dernier est condamné à errer dans le monde des esprits.

VOIE DE L'INITIÉ

Cette Voie, destinée aux pratiquants de la magie blanche, s'adresse aux hommes d'église, aux

chamans indiens, aux veuves en noir et aux prêtres vaudous « Mambo ».

1. Béni : Une fois par séance de jeu, moyennant un court rituel ou une courte prière comptant comme une action gratuite, le personnage peut jeter deux d20 au lieu d'un seul à sa prochaine action et garder le meilleur résultat. Alternativement, le personnage peut demander à ce que ses éventuels antagonistes jettent deux d20 au lieu d'un et conserver le plus faible résultat.

2. Guérisseur : À l'occasion d'un rituel d'une durée de 2d6 heures (par exemple un rituel d'exorcisme, une prière ou un rituel chamanique) et moyennant un jet d'INT difficulté 15, le personnage peut guérir la cible de son choix du mal dont elle est atteinte. S'il s'agit d'une blessure, la cible récupère le résultat du jet d'un dé de vie. S'il s'agit d'une infection, d'une maladie ou d'un poison, celles-ci sont neutralisées. S'il s'agit d'une possession, l'exorcisme est un succès. En cas d'échec critique, le mal est transféré du corps de la cible à celui du personnage. L'éventuelle perte de points de vie est limitée à 1d6 DM.

3. Saint : Au cours d'une cérémonie rituelle d'une durée de 1d4 heures et moyennant un jet de CHA difficulté 15 réussi, le personnage peut bénir un objet (par exemple donner un bonus de +5 à la précision d'une arme), une personne (par exemple pour lui

donner un bonus de +5 à un jet de résistance à la tentation), ou un lieu (par exemple pour y interdire d'accès les mauvais esprits ou y rendre plus difficile la pratique des autres formes de magie par un malus de +5). Cette bénédiction dure 1d6 jours.

4. Prophète : Une fois par séance, le personnage a le pouvoir de subjuguer son audience par un discours d'une éloquence extraordinaire. Celle-ci bénéficie alors, en fonction de l'intention du personnage, d'un bonus ou d'un malus de +5 à tous ses jets pendant la scène qui suit tant que ces jets servent les intérêts du personnage.

5. Élu : Une fois par scénario, un miracle se produit qui change le cours des événements à un moment critique. En accord avec le meneur de jeu, le joueur peut modifier le résultat d'un jet de dés ou inventer un événement qui le sauve *in extremis* (ou sauve un ou plusieurs autres personnages) d'une situation difficile. Par exemple, il peut s'agir d'une porte ou d'une trappe qui n'était pas prévue et qui permet aux joueurs de s'échapper, d'une corde de gibet qui rompt, d'un succès ou d'un échec critique garantissant de n'importe quel jet de dés, d'un ciel qui se couvre subitement avant qu'un éclair ne frappe une cible de son choix, d'un déluge de pluie qui transforme un cours d'eau en torrent dévastateur pour l'ennemi... ➔

ORGANISATIONS SECRÈTES

Ce chapitre détaille de nouvelles organisations clandestines et groupes criminels qui tentent d'influer sur le cours de l'histoire de COW.

ORGANISATIONS CLANDESTINES DE L'UNION

LES BLUE BUCS OU BOUCANIERS BLEUS

En 1862, suite à l'affaire du Trent, le blocus maritime des côtes de la Confédération par la marine de États-Unis ne s'applique plus au port de la Nouvelle-Orléans en Louisiane et de Galveston au Texas. Afin de pallier ces deux failles de taille dans leur dispositif, le corps de Marine des corsaires de l'Union, autobaptisés Blue Buccaneers, est créé en toute confidentialité par Lincoln. Ces derniers vivent à bord de bateaux légers et de petits Ironclads qui ont tous en commun d'être rapides et facilement manœuvrables. Dissimulés le long des côtes caraïbes et des rives du Mississippi, ces derniers ont pour mission d'espionner et d'attaquer les navires confédérés et anglais, qui vont et viennent entre les deux ports du golfe du Mexique et le vieux continent.

Depuis le cessez-le-feu, les opérations des corsaires de l'Union n'ont pas cessé, même si elles sont désormais plus limitées. Cette moindre activité s'explique par le désengagement de certains corsaires mais également parce que nombre d'entre eux ont été capturés et leurs vaisseaux coulés. Quelques-uns se sont même fait passer pour mort afin de se lancer à leur compte dans la piraterie. Ceux qui sont restés fidèles à leur poste remplissent

essentiellement des missions d'espionnage, d'infiltration et de sabotage.

Le terrain d'opération est désormais principalement concentré dans les eaux du Mississippi et prend surtout pour cible les troupes et les navires de la Royal Navy. La discrétion des petits ironclads corsaires est préférée aux bateaux. Ces derniers permettent aux Boucaniers Bleus de remonter le Mississippi très en amont, à travers le Tennessee, voire de circuler entre le nord et le sud à travers la DMZ, afin de faire passer hommes, matériel et information. Une telle opération demeure toutefois risquée, tant les eaux de la grande rivière sont imprévisibles et infestées de pirates et de patrouilles confédérées.

LA BLACK BRIGADE (LA BRIGADE NOIRE)

Officiellement, la Brigade Noire est une bande de déserteurs nordistes qui vit de pillages sur le territoire confédéré, entre le Mississippi, l'Alabama et la Géorgie. Ses membres sont majoritairement des Freedmen, d'anciens esclaves noirs, qui ont fui le Tennessee pour le nord au moment où l'État a fait sécession. En réalité, la brigade agit bel et bien pour le compte de l'Union. L'unité de vétérans est basée dans les montagnes et forêts de l'est du Tennessee, dont la population est globalement plus favorable à l'Union. La Brigade effectue diverses missions d'espionnage ainsi que certaines opérations commando dans les États sudistes du Middle-west.

Le reste du temps, les soldats, dirigés par le Lieutenant-Colonel John Freeman, sont libres de leurs actes et mouvements. Ils consacrent

généralement leurs efforts à aider leurs frères à s'affranchir de leur sort, allant jusqu'à attaquer certaines plantations quand l'occasion se présente. Ceux des esclaves libérés qui ont l'âge et les qualités physiques sont recrutés par la brigade tandis que les autres sont escortés vers le Nord. Certains acceptent même de retourner en captivité afin de permettre à la Brigade noire de développer un précieux réseau d'informateurs parmi les esclaves du Sud.

Depuis le retrait forcé des troupes yankees et le cessez-le-feu, les troupes confédérées et anglaises tiennent le Tennessee sous une surveillance particulière. Dernier État à avoir fait sécession, le Tennessee compte peu de plantations du fait de sa topographie et une large partie des habitants blancs de l'est de l'état étaient et demeurent favorables à l'Union. Dernièrement, le KKK a commencé à s'en prendre à ces derniers, multipliant les exactions au nom de la chasse aux traîtres pro-yankee. Le Ku Klux Klan est rapidement devenu la bête noire de la Brigade Noire depuis que les crimes ignobles des hommes de Forrest sont parvenus aux oreilles du Lieutenant-Colonel John Freeman. De même, les cavaliers fantômes avaient entendu parler de la Brigade Noire mais avaient mis son existence sur le compte de « *nègres affabulateurs* ».

Jusqu'ici, les vastes territoires couverts par les deux groupes les ont tenus éloignés l'un de l'autre mais une confrontation à venir paraît inévitable. En effet, la Brigade ne compte pas rester indifférente au sort des blancs du Tennessee qui les soutiennent politiquement et logiquement.

ORGANISATIONS CLANDESTINES DE LA CONFÉDÉRATION

LES VIRGINIA WOLVES OU LOUPS DE VIRGINIE

Actifs derrière les lignes ennemies depuis 1862, les loups n'ont jamais cessé leurs actions de guérilla. Le cessez-le-feu était inacceptable à leurs yeux puisqu'il consacrait la mainmise de l'Union sur la Virginie. Depuis, ce groupe de bushwackers fanatisé continue, entre autres opérations clandestines, de détruire des dépôts de munitions et de commettre des assassinats ciblés d'officiers de l'Union et de tout civil « *collaborant* » avec l'ennemi.

Les Yankees ont beau avoir mis leur tête à prix, les loups bénéficient de la complaisance voire la complicité active de la majorité des habitants de l'État de Virginie et vivent cachés dans les montagnes des Appalaches et les forêts de la vallée de Shenandoah. Certains, au Sud, pensent que leur action menace le cessez-le-feu et que les loups pourraient mieux utiliser leur position favorable derrière les lignes ennemies pour se concentrer sur des opérations de renseignement. Hélas, La Veuve Jack, actuelle leader de la cellule des loups, ne voit pas les choses de cet œil – elle a été éborgnée lors d'une escarmouche – et dissimule à peine son mépris pour ceux qui, au Sud, ont lâché la Virginie pour devenir les chiots des anglais.

LE KKK (OU KLUX KLAN)

Depuis sa création au Tennessee le 24 décembre 1865 par le colonel Nathan Bedford Forrest, l'organisation a déjà acquis une réputation sulfureuse. Le groupuscule ethno-religieux a su tirer profit du chaos de la guerre et de la crise économique qui frappe durement les petites ➔

gens des États du Sud pour gagner en ampleur et s'enraciner. Le discours populiste de Forrest, composé de suprématisme blanc et d'intégrisme protestant, séduit les laissés-pour-compte de la guerre par sa simplicité et le sentiment de fierté qu'il leur redonne. La cause de leurs maux est toute désignée. Il s'agit des noirs et des traîtres abolitionnistes du Nord. Pour de nombreux soldats sudistes démobilisés faute de moyen ou suite à une blessure, l'idée d'intégrer ce régiment de pacotille est l'opportunité de redorer leur égo et redonner un sens à leur existence.

Arrogant, retors et bouffi d'ambitions politiques, le charismatique colonel sait entretenir son image et ne rend de compte à personne. Il méprise l'aristocratie sudiste autant que celle-ci le méprise. Le Klan s'est ainsi attribué diverses missions de sa propre initiative, toutes centrées autour de la prétendue défense du peuple blanc protestant du Sud. Forrest encourage les Klansmen à menacer ceux qui condamnent leurs exactions et leur impunité au Sud. Les menaces verbales sont restées lettre morte... pour l'instant.

Des unités « fantômes » d'intervention rapide ont été mise en place à travers tout le pays. Les robes blanches à capuche pointue des cavaliers servent à effrayer leurs proies. Les actions consistent à rendre « justice » contre les crimes des noirs et à récupérer et punir tous les esclaves fugitifs. Tout est prétexte à une expédition punitive et à infliger d'interminables supplices aux populations noires des États esclavagistes.

Une unité fantôme composée de vétérans, dirigée par le lieutenant de cavalerie James Boone a été spécialement chargée de traquer les esclaves qui tentent de rejoindre le Nord en traversant la DMZ. Ces opérations amènent cette petite troupe d'une

trentaine de cavaliers à fréquemment s'aventurer dans la zone démilitarisée sous le regard complaisant des troupes confédérées. La haine et la cruauté de ces hommes vis-à-vis de leurs victimes est telle qu'elle a attiré un esprit qui rodaient dans la DMZ. L'un d'entre eux possède désormais Boone. Ce dernier, qui s'est récemment auto-proclamé grand prêtre et prophète, prétend parler au Grand Dragon du Klan. Entouré de ses hommes, il accomplit des rituels impies destinés à garantir leur passage sains et saufs à travers la zone démilitarisée avant chaque mission. Force est de reconnaître que les cavaliers du Klan reviennent à chaque fois sans encombre de leurs équipées sauvages dans la DMZ.

AGENCES GOUVERNEMENTALES DES PUISSANCES ÉTRANGÈRES

LE ROYAUME UNI : LE RIS ROYAL INTELLIGENCE SERVICE OU SERVICE DE RENSEIGNEMENT ROYAL

Compte tenu du chaos qui règne au sein des services de renseignement confédérés, les officiers du Royal Intelligence Service, souvent de noble extraction, sont convaincus de l'importance capitale de leur présence en terre confédérée. Certains d'entre eux pensent, et se permettent même de dire à voix haute, que le Sud serait perdu sans eux. Cette condescendance leur vaut le ressentiment de nombreux membres du CSS et explique que certaines cellules de renseignement aient rejeté l'offre de Judah Benjamin de rejoindre le service de renseignement unifié de la Confédération.

Pourtant, il n'y a pas de quoi paivoiser. Pour l'instant, le RIS s'est avéré incompétent, particulièrement en matière de contre-espionnage,

tant la confédération est devenue un nid d'espions. Cette inefficacité s'explique sans doute par le fait que ses membres ne s'intéressent pas vraiment à ce qui se passe au Sud de la DMZ. Leur attention est plutôt tournée vers le Nord, ses richesses agricoles et sa puissante industrie. Or, pour cela, ils se concentrent sur l'infiltration d'agents près des cercles du pouvoir de l'Union.

Les britanniques ne cherchent à savoir ce que font les sudistes que dans la mesure où leurs actions sont susceptibles d'augmenter leurs chances de s'emparer un jour des territoires de l'Union. Or, pour cela, inutile d'avoir recours à ses services secrets. Judas Benjamin, qui envisage de s'établir en Grande-Bretagne si les choses tournaient mal pour la Confédération, partage volontiers ses informations avec ses conseillers. Les troupes britanniques présentes au Sud ont ainsi une excellente visibilité sur la situation.

Seules les actions du général de brigade Watie échappent pour l'instant aux britanniques. Les agents de Sa Majesté fautent une fois de plus par arrogance et négligent complètement le régiment indien du général Cherokee.

LA FRANCE : LE RÉSEAU LAFAYETTE

Officiellement, le Second Empire n'a dépêché aucun agent des services secrets français sur le territoire américain afin de préserver sa neutralité et ses bonnes relations avec les deux parties. Dans les faits, il en est évidemment autrement. La France se préoccupe notamment de la présence des britanniques et des prussiens des deux côtés de la ligne de démarcation. Une cellule confidentielle s'est donc constitué dont la mission principale est de tenir le gouvernement français informé de la situation en Amérique du nord, Ca-

nada et Mexique inclus. Le « réseau Lafayette », comme ses membres l'ont baptisé, se compose d'hommes et de femmes français ou sympathisants américains. Ces derniers échangent par télégraphe en recourant à un langage codé.

A priori, l'accès aux informations collectées est réservé aux services de renseignement de Napoléon III. Toutefois, une partie de celles-ci sont régulièrement partagées avec l'Union comme avec la Confédération, essentiellement afin de servir de monnaie d'échange pour d'obtenir un soutien logistique de la part des nordistes ou des informations sur les britanniques de la part des sudistes.

Au Mexique, les agents du réseau Lafayette renseignent régulièrement le gouvernement de Napoléon III sur la réalité, globalement alarmante, du terrain et les intrigues de palais et affaires de corruption qui sclérosent la cour de l'empereur Maximilien et compromettent l'avenir du jeune empire colonial.

Au Canada, les agents français se tiennent informés des mouvements de troupes britanniques et de leur nombre, largement avec l'aide des indépendantistes québécois. Leur présence sert à assurer ces derniers du soutien de la France face aux ambitions coloniales des britanniques. Enfin, le réseau Lafayette sert d'intermédiaire lors des opérations de fourniture d'armes et d'équipement par l'Union aux indépendantistes.

LE DOMINION DU CANADA : LES FRÈRES PATRIOTES

La milice des Frères Patriotes est directement inspirée des Frères Chasseurs qui avaient tenté de prendre le bas Canada, futur Québec, aux troupes britanniques durant la rébellion de 1838. Ces indépendantistes qui ➔

révont d'une république québécoise indépendante, se sont reformés en 1864 suite à l'implication croissante de la couronne britannique dans la guerre civile américaine. L'imposante présence de troupes à la frontière entre le Canada et les États-Unis leur est tout à fait insupportable.

Les Frères Patriotes sont déterminés à aider l'Union coûte que coûte dans leur rapport de force avec l'Empire britannique. Aux yeux du leader actuel de leur loge, François-Marie Doré, il ne fait aucun doute que le processus d'indépendance du Canada ne survivra pas longtemps à une invasion des États-Unis par les anglais.

Pour l'instant, les Frères Patriotes ne comptent que quelques centaines de volontaires et se contentent d'effectuer des missions de surveillance et de sabotage pour le compte de l'Union. Toutefois, Doré sait que des milliers d'hommes se joindront à eux, y compris dans les rangs des anglophones s'il parvient à convaincre ses compatriotes de la menace immédiate qui pèse sur l'avenir de la jeune nation canadienne. Au besoin, Doré envisage même de pousser l'État-Major britannique à l'erreur à force de provocations et d'escarmouches. Plus tôt les relations entre la population et les troupes de Sa Majesté se gâteront, mieux ce sera.

LA PRUSSE : LE CND (CENTRAL NACHRICHTEN DIENST OU BUREAU CENTRAL DES NOUVELLES)

Officiellement, le bureau central des nouvelles est l'agence de presse de la Prusse. En réalité, il s'agit du service de renseignement prussien dirigé par Baron Reinhardt von Schtupen. Ce dernier est passé maître en matière de diffusion de fausses informations depuis qu'il

est entré au service de Bismarck. Sa méthode, déjà appliquée avec succès en Europe avant que le baron ne s'installe à Washington et Boston, est redoutablement efficace. Celle-ci consiste à mêler 20 % d'informations orientées ou inventées à 80 % d'informations authentiques.

Le baron utilise les fonds du bureau pour recruter des journalistes professionnels, se rapprocher des cercles politiques et médiatiques et y connecter son réseau d'information pour y diffuser insidieusement ses rumeurs. L'objectif est d'influer sur la politique étrangère des pays ciblés en faveur de la Prusse. Les fausses nouvelles ou informations orientées consistent par exemple à augmenter la visibilité et le prestige de Bismarck et de la Prusse mais aussi à dénigrer, voire déstabiliser ses ennemis, Napoléon III et la France en premier lieu. Aujourd'hui, le baron tente par tous les moyens de compromettre les relations entre l'Union et la France afin que ces derniers reconsidèrent leur soutien logistique et financier au Second Empire.

LA CONFÉDÉRATION INDIENNE D'AMÉRIQUE

Depuis les années 1850, les tribus indiennes sont largement confinées sur les territoires du Midwest, à l'ouest du Mississippi. Cette situation est due tant aux conséquences de la maladie et des massacres qu'aux déplacements de populations qui se déroulent pendant la seconde moitié du 19^{ème} siècle.

Ce sont d'abord les 5 tribus dites « civilisées », à savoir Cherokee, Creek, Seminole, Chickasaw et Choctaw, qui sont déplacées à partir des années 1830 de leurs terres du sud-est vers les réserves situées à l'est du futur état de l'Oklahoma. Le tracé de cette migration forcée

est connu sous le nom de piste des larmes (Trail of Tears).

Les cinq tribus civilisées sont dénommées ainsi par les colons anglo-européens dès le 18^{ème} siècle, notamment parce qu'elles adoptent rapidement le mode de vie occidental. Très vite, ces tribus souveraines se dotent de gouvernements centraux, d'une culture littéraire, d'un système économique élaboré et de constitutions écrites. Ouvertes et tolérantes, les citoyens des cinq tribus se laissent christianiser, autorisent les mariages entre indiens et européens et recourent même à l'esclavage dans leurs vastes plantations. L'europanisation des tribus indiennes était alors vu par le gouvernement américain, dont Thomas Jefferson, comme le seul moyen de permettre une cohabitation pacifique avec les colons blancs.

LA STRATÉGIE DU GÉNÉRAL WATIE

Pendant la guerre civile, les 5 tribus signent un traité de paix avec les confédérés et s'allient à ces derniers, notamment parce qu'ils les traitent mieux que les nordistes. Le Général de Brigade Stand Watie prend le commandement des troupes confédérées de la Nation Cherokee. Depuis le cessez-le-feu, les 5 tribus continuent d'entretenir de bonnes relations avec les sudistes. Il faut dire que ces derniers n'ont pas les moyens de s'en faire des ennemis et comptent sur eux pour maintenir le Nord sous pression.

À cet égard, la stratégie de Watie tient en deux points. D'une part, il souhaite trouver le moyen d'apaiser les tensions récurrentes entre les 5 tribus et les indiens des plaines du sud. Ces derniers, considérés comme « *sauvages* » par les confédérés, se composent des Kiowa, Comanche mais aussi des Apache, des Cheyenne et des Arapaho. Tant qu'ils ne seront

pas alliés aux 5 tribus, ils continueront d'être traités comme des sauvages, autrement dit comme une menace à éliminer. Ils sont notamment une cible privilégiée des Texas Scalpers. D'autre part, Watie est déterminé à aider les tribus des plaines du nord à résister à l'inexorable grignotage de leurs terres par les colons fermiers et chercheurs d'or venus de la côte nord-est. Sioux, Crows et Blackfeet sont régulièrement repoussés et massacrés par les troupes de l'Union, les colons et les milices à la légitimité douteuse.

Le but du général de Brigade est de fonder une nation des tribus indiennes à l'échelle de tout le pays. Watie est conscient de l'extrême difficulté de la tâche mais il est convaincu que le temps est compté. S'ils ne parviennent pas à s'intégrer à la nation américaine en adoptant son mode de vie, les indiens connaîtront tous un destin funeste lorsque le Nord et le Sud feront la paix. Hélas, en dépit de pourparlers réguliers, les avancées sont maigres. En effet, les indiens des plaines du sud comme du nord tiennent à leur liberté et à leur identité culturelle par-dessus tout. À leurs yeux, il est exclu de se laisser dénaturer et déporter comme les 5 tribus dites civilisées l'ont été.

LES AUTRES PERSONNALITÉS NATIVES-AMÉRICAINES

Watie n'est pas le seul à souhaiter fédérer les tribus indiennes du Midwest. D'autres personnalités influentes de la société native-américaine cherchent à peser sur le destin des tribus d'Amérique.

NIXKAMICH (GRAND-PÈRE)

La sagesse et l'habileté politique du chef indien Blackfoot est reconnue et respectée par toutes les tribus indiennes des territoires sauvages du nord-ouest. Aujourd'hui, ➔

▶ Nixkamich est inquiet. Il craint que le crépuscule de sa vie ne coïncide avec celui de son peuple. À force d'obstination, le chef indien est parvenu à tisser des liens tant avec les chefs des autres tribus qu'avec les représentants des États-Unis dans la région. Le but de Nixkami-

ch est de fonder une confédération des tribus indiennes d'Amérique dont l'indépendance et l'intégrité territoriale seraient reconnue par les États-Unis via des traités de paix et des accords commerciaux. Ces accords garantiraient un droit de passage des colons, à cheval ou en ligne de chemin de fer, vers la côte ouest et laisseraient le soin à la confédération indienne de sécuriser leur territoire et de l'administrer à leur guise. Quant aux terres cultivables, seuls des fermiers indiens seraient habilités à cultiver le blé que les États-Unis achèteraient en exclusivité. Une solution amiable serait recherchée pour les colons déjà installés. Aux yeux de Nixkamich, ce projet auquel il travaille depuis des années est le seul qui ait une chance d'aboutir. Pour préserver leur existence et maintenir leurs traditions en place, les tribus indiennes doivent rechercher la paix, endiguer le flot de colons et contrôler un territoire doté de frontières reconnues et respectées. Hélas, quand bien même Nixkamich est respecté, autant parmi les siens qu'à la chambre des représentants des États-Unis, la volatilité politique de la jeune démocratie américaine et les aspirations de la jeune génération indienne menacent de compromettre ses plans.

WACHIWI (FILLE QUI DANSE) / DEUX DOLLARS

Petite fille d'un influent chaman Sioux Lakota et fille d'un pasteur blanc et d'une Squaw Sioux, celle qui se fait appeler aujourd'hui Wachiwí (fille qui danse) a connu un destin marquant. Elle est revendue à un bordel du Montana à l'âge de 8 ans par la bande de chercheurs d'or renégats qui pillent son village de fermiers et massacrent ses parents sous ses yeux. Les deux dollars payés par « *Mad Lyne* »,



Wachiwi / Deux Dollars

la tenancière, pour l'extraire des griffes de ses ravisseurs deviennent son nom de « scène ». Dès lors, la jeune métisse reçoit plusieurs éducations : celle de prostituée et séductrice, celle de femme cultivée et indépendante et, enfin, celle de WIB lorsque Mad Lyne en devient membre. La petite fille de chaman Lakota apprend vite et impressionne ses consœurs. Deux Dollars vient à peine de fêter son vingtième anniversaire lorsque des visions récurrentes la convainquent d'user de son charisme et ses connaissances pour améliorer le sort du peuple Lakota dont le sang coule dans ses veines. Avec l'appui des WIB, elle reprend contact avec sa tribu et décide de devenir chamane. À son retour de retraite solitaire, elle ajoute à son nom celui de Wachiwi (« celle qui danse » en Lakota) et prétend être habitée par l'esprit d'Anog Ite, la Femme au Double Visage, figure centrale des mythes Lakota. L'esprit et Deux Dollars ont bien des choses en commun, à commencer par leur dualité. Du fait de la notoriété de son grand-père et de son exceptionnel talent de voyante-guérisseuse, Wachiwi accède au statut de Wicasa Wacan et gagne très vite en influence. Aujourd'hui âgée de 29 ans, son objectif est de sauver ses frères et sœurs en commençant par réformer de l'intérieur les tribus indiennes d'Amérique. À ses yeux, la seule chance de survie des indiens passe par l'émancipation des femmes indiennes et blanches, la fusion des cultures indigènes et européennes et l'adoption des outils de ces derniers, à commencer par leurs armes... Dans son projet, Wachiwi peut compter sur le soutien, notamment logistique, des WIB ainsi que sur une faction grandissante de jeunes guerriers Sioux, Crows et Blackfeet qui ne croient ni au projet des cinq tribus civilisées ni

à celui de Nixkamich, le vieux chef Blackfoot.

ITZA-CHU (GRAND FAUCON)

Certains, parmi les comanches, les Iowa, les cheyennes et les apaches, pensent que le sort des tribus indiennes est scellé depuis l'arrivée des hommes blancs. À leurs yeux, ces derniers ne sont que des voleurs et des assassins sans foi ni loi qui se serviront de leur supériorité démographique et technologique pour les décimer ou, pire, les réduire à la misère avant de les enfermer dans des prisons à ciel ouvert appelée « réserves ». Hélas, ce ne sont pas les exemples leur donnant raison qui manquent. Itza-Chu, guerrier apache et chef charismatique de l'alliance des faucons, pense qu'une guerre à mort contre les envahisseurs blancs est la seule issue possible. Soit les indiens mourront debout soit ils s'imposeront aux hommes blancs par la crainte. Sans surprise, Itza-Chu considère que les cinq tribus ne sont plus que l'ombre dénaturée de leurs ancêtres. Ce sont des faibles voire, à l'instar de Watie, des traîtres qui méritent la mort. L'alliance des faucons, qui réunit aujourd'hui plusieurs centaines de guerriers issus de plusieurs tribus des territoires sauvages du sud-ouest, multiplie les opérations de guérilla contre toutes sortes de cibles ennemies, colons européens ou membres des cinq tribus, souvent de façon spectaculaire et sanglante afin de marquer les esprits. Croire que ces attaques sont désordonnées serait une erreur. Itza-Chu souhaite tirer profit de la faiblesse temporaire des hommes blancs divisés par la guerre civile pour entraîner les tribus indiennes, y compris les cinq tribus dans une guerre totale avec la confédération puis l'Union. ➔

SOCIÉTÉS SECRÈTES ET GROUPES CRIMINELS

LES VEUVES EN NOIR (WOMEN / WHORES / WIDOWS IN BLACK OU WIB)

Le plus vieux métier du monde est omniprésent au pays des hommes libres. Dans les grandes villes de la côte comme dans les bourgs isolés de l'Ouest sauvage, la misère sexuelle et l'hypocrisie inhérente à une société puritaine poussent des hommes en mal de « *réconfort* » à passer la porte d'un bordel pour dilapider leurs dollars durement acquis, parfois volés, dans les bras d'une fille de joie. Les uns ne perçoivent en ces prostituées rien d'autres que des objets sexuels tandis que les autres ne voient en elles que des pécheresses ou, plus rarement, des victimes de la lubricité masculine. Tous se trompent.

La première raison tient à la place de la prostitution dans le tissu social américain. En effet, le rôle que les prostituées jouent n'est pas limité au soulagement de la misère sexuelle. Les profits générés par les travailleuses du sexe sont colossaux. Or avec l'argent viennent le développement économique et l'influence politique. Dans les petits bourgs miniers, les prostituées se retrouvent fréquemment au cœur de l'économie locale. Elles financent les écoles et font tourner les commerces, et pas uniquement les vendeurs de crino-line. La clientèle qu'elles attirent fait les beaux jours des saloons et des propriétaires de drugstore. Il n'est pas rare que les tenancières de bordel aient leur mot à dire quant à la gestion de la ville, et pas seulement parce qu'elles en savent assez sur les infidélités des notables locaux. Même si, en apparence, les hommes ont le dernier mot, l'avis de ces dames est plus écouté qu'il n'y paraît.

INDUSTRIALISATION DU MÉTIER

Plus encore que la conquête de l'Ouest et la ruée vers l'or, la guerre civile voit la prostitution prendre des proportions inédites, quasi industrielles. La misère et le veuvage poussent des milliers de jeunes filles et de femmes matures, blanches et de couleur, à suivre les régiments de soldats, Yankee comme confédérés, d'un champ de bataille à l'autre. Lorsque le conflit se fige le long de la future DMZ, les prostituées font de même. Les abords de villes autrefois « *respectables* », tel Richmond au Sud, sont bientôt alignés de bars louches et de bordels par dizaines. Rares sont les soldats qui ne les fréquentent pas et nombreux sont les vols de fournitures dans les casernes afin de payer les passes. La situation est similaire dans les grandes villes du Nord, tel Washington ou New York, qui comptent plusieurs centaines de maisons closes. D'une côte à l'autre du continent, la prostitution connaît un essor sans précédent.

L'autre raison est de nature surnaturelle. L'idée de tisser un réseau sacrilège de sorcières à travers tout le pays naît en 1864 dans l'esprit de celles qui se font désormais appeler les « *sœurs de Boston* ». Emma et Marie-Jeanne Fitzgerald partagent un vaste appartement situé dans le centre de Boston depuis le décès de l'époux d'Emma et frère de Marie-Jeanne. Mark Fitzgerald, médecin bien établi, était un pervers narcissique qui tourmentait psychologiquement sa jeune épouse et sa sœur. Il reprochait à cette dernière, chroniquement sujette à des crises d'épilepsie, d'être un parasite à sa charge. Le docteur Fitzgerald est terrassé par un mal soudain et inexpliqué pendant l'hiver 1861.

Malgré les soupçons, rien ne permet de démontrer un empoisonnement.

Pendant les cinq années qui suivent, les deux belles-sœurs fournissent en chair fraîche et désespérée les soirées libertines des notables de la ville. Au début, cette activité doit leur permettre de joindre les deux bouts et d'aider quelques filles des refuges de Boston où elles font du volontariat. Mais progressivement, le duo développe un business lucratif et tisse un impressionnant réseau relationnel. Ferventes supportrices des droits de la femme, la veuve Fitzgerald et sa belle-sœur sont convaincues que leur sexe, loin d'être faible, recèle un grand pouvoir contrarié par la domination masculine, mais elles ignorent comment en tirer avantage.

NAISSANCE DES WID

C'est alors que l'intérêt de Marie-Jeanne pour le spiritisme et l'occultisme, né de ses « visions » qu'elle avait lors de ses crises et, sans doute aussi, de sa prise régulière d'Opium pour apaiser son mal trouve un sens. Dans un premier temps, les séances de spiritisme, en vogue dans la bonne société bostonienne, leur servent surtout à soutirer de l'argent à une clientèle mondaine en quête de sensations fortes. Les choses prennent une tournure inattendue lorsque de véritables esprits s'invitent aux séances que les belles-sœurs animent régulièrement. Nous sommes alors en 1864, les combats dans la DMZ battent leur plein, tuant des soldats par milliers chaque semaine. Les invités d'Emma et MJ sont principalement des mères de soldats morts au combat. Ce sont ces fils perdus qui répondent à l'appel de leur proches par l'entremise des deux belles-sœurs maquereelles.

Au départ prises au dépourvu, Emma et MJ ne tardent pas à se plonger dans l'étude des sciences occultes. Leurs connaissances et leur

pratique s'affinent et leur réputation grandit avec dans les cercles mondains de Boston. Bientôt, les deux femmes sont consultées par tous ceux qui se posent des questions ou souhaitent régler un problème...

Les belles-sœurs réalisent alors qu'elles tiennent là une opportunité unique de mettre entre les mains des femmes les plus opprimées d'Amérique, les prostituées, un pouvoir ➔

Les Belles sœurs Fitzgerald



LES FEMMES HOMMES ET LES HOMMES-FEMMES... EN NOIR.

Dans l'Amérique des années 1860, l'habit suffit à faire le moine. Les femmes qui décident, ou se voient contraintes par les aléas, de vivre une vie d'hommes s'habillent comme ces derniers afin d'être traitées comme tel. Quand bien même ces messieurs voient bien qu'ils ont affaire à une femme, le fait que cette dernière ait abandonné la robe pour adopter les manières et le pantalon du sexe dit fort lui vaut d'être considérée comme telle. C'est pourquoi les WIB en mission portent des vêtements masculins, bien évidemment noirs.

La logique inverse s'applique aux hommes. La prostitution n'est pas seulement le fait des femmes aussi il n'est pas rare de trouver des hommes travestis en femmes dans les bordels des bourgs miniers de l'Ouest, surtout lorsque les femmes y sont une « *denrée* » rare. Ces derniers sont alors traités comme des femmes, à la fois par leurs consœurs et par une partie des clients. Naturellement, cette prostitution masculine permet de répondre à une demande plus répandue que le tabou sur le sujet et l'homophobie de l'époque ne le laisse penser. Les WIB sont, *a priori*, une organisation exclusivement féminine et pourtant, des hommes en font partie. Ceux-ci se déguisent en femme, se conduisent comme telles et adoptent un prénom féminin. Certains d'entre eux occupent même des postes de responsabilité au sein des WIB tandis que d'autres, de par leur genre ou leur force physique, s'avèrent bien utiles lors de certaines missions de terrain. Dans un tel cas, ces derniers n'hésitent pas à reprendre temporairement leur identité masculine et un accoutrement d'homme, bien entendu noir.

extraordinaire. Elles mettent à profit leur réseau personnel afin de contacter d'autres maquerelles et initier celles qui croient en leur projet aux arts occultes. Dans un premier temps limité à Boston, le cercle s'étend vite à travers le pays.

Des grandes villes aux bourgs isolés, le long de la piste de l'or et de la DMZ, de bordel en maison close, des « *envoyées* », anciennes prostituées vêtues de noir car souvent veuves de soldats tombés au front, ont pour mission de recruter et former de nouvelles initiées aux arts occultes dans la plus grande discrétion. Le fait de créer un couvent de sorcières dans le pays des sorcières de Salem justifie la prudence de la démarche. Le but originel des Veuves en Noir ou WIB, comme elles se baptisent, est d'user de tous les moyens à leur disposition pour se protéger dans un monde largement dominé par les hommes.

Aujourd'hui, les WIB cherchent encore leur voie. Beaucoup hésitent, entre mercenariat auprès du plus offrant, intérêts personnels, vengeance, reprise des bordels des mains des hommes, activité d'espionnage ou engagement politique au service des droits des

femmes. À ce sujet, le débat est animé mais résolument démocratique et chacune est libre de ses choix. Toutefois, une certitude demeure : l'esprit de corps et le plus grand secret sont de mise. Gare à celles qui l'oublieraient...

Nul ne sait encore si les WIB formeront un jour une force unie dans une même direction. Toutefois, leur position singulière leur donne accès à des informations privilégiées et le fait qu'elles puissent communiquer entre elles par l'intermédiaire de ouïja et de miroirs magiques leur confère un avantage considérable. Leurs pouvoirs occultes leur ouvrent de nouvelles perspectives. Celles qui louent leurs services occultes se font payer en numéraire et peut-être même en âme...

LE BOSTON LUNATIC ASYLUM

C'est la guerre civile américaine qui est à l'origine de l'essor considérable des techniques d'embaumement et de maquillage du corps tel qu'on les connaît aujourd'hui. Cette pratique, dite de la thanatopraxie, devient vite systématique pendant la guerre, en particulier dans l'Union, à cause des délais de rapatriement des corps des soldats morts sur le front auprès de



leurs familles et afin que ces dernières puissent les voir une dernière fois et, accessoirement, les reconnaître...

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les blessures reçues sur le champ de bataille n'étaient pas la première cause de mortalité des soldats. La majorité d'entre eux mouraient des suites d'infections contractées des instruments ou des mains mêmes de médecins aux pratiques sanitaires inexistantes et aux compétences limitées. Les Embaumeurs prenaient alors en charge les corps des malheureux afin de les préparer au mieux, souvent à la chaîne. La première étape consistait à remplacer les fluides corporels par un mélange chimique à base de phénol, sulfate de créosote, alun, acétate de plomb, sulfate de zinc, par voie fémorale ou carotidienne. Cette solution permettait de suspendre le processus de décomposition. Une seconde étape, d'ordre

cosmétique, consistait à maquiller le visage et masquer les blessures, parfois terribles, du défunt.

Les soldats mutilés mais toujours vivants étaient quant à eux soit renvoyés chez eux, soit internés dans un hôtel pour invalides sinistre, lorsqu'aux blessures de la chair s'ajoutaient celles de l'âme. Dans les années 1860, les traumatismes de guerre ne sont pas encore reconnus. Chez certains, le syndrome post traumatique se manifeste par divers troubles de la personnalité dont des cauchemars, phobies, névroses, crises d'hystérie et accès de violence. D'autres, en revanche, semblent devenus apathiques, indifférents à tout. Parfois catatoniques, comme pris d'une étrange mélancolie, ils semblent avoir perdu tout goût à la vie.

Ce degré inédit de proximité avec la mutilation du corps humain, la folie et la mort exerce une fascination morbide sur certains chirurgiens et ➔

Le boudoir de Marie Jeanne Fitzgerald

embaumeurs. Suite au cessez-le-feu, de nombreux médecins n'ont aucune appétence pour une ennuyeuse carrière de médecins de campagne et se cherchent une nouvelle voie. Quelques uns, à l'instar de la chirurgienne confédérée Claire Reynolds, entament alors une correspondance sur leurs expériences respectives et se réunissent pour la première fois à l'asile de fous de South Boston à l'invitation de son directeur. Ce dernier, le docteur James Shelley, est un ancien chirurgien de guerre. L'asile accueille désormais les vétérans les plus meurtris, à la fois physiquement et psychologiquement. Faute de famille capable de s'occuper d'eux, la plupart d'entre eux sombrent peu à peu dans l'indifférence générale. Ou presque...

En effet, le groupe informel de médecins réuni par le docteur Shelley voit là l'opportunité de se lancer dans de bien sinistres expérimentations. Dans une démarche toute prométhéenne, ces savants hors-la-loi mettent de côté leur serment d'Hippocrate afin d'explorer les limites de la chirurgie et les confins de la mort et aux dépens de cobayes rarement consentants. Depuis lors, les cris de certains patients du Boston Lunatic Asylum sont dus à des cauchemars bien réels.

LE FUMOIR

Ces hommes, dévorés par la fièvre de l'or et la folie des grandeurs, se préparent à régner sur le monde industrialisé de demain. À leurs yeux, ce dernier sera dominé par des hommes blancs, conservateurs, riches et puissants. Les membres du fumoir comptent essentiellement des nordistes, mais quelques sudistes les ont discrètement rejoints afin de préparer la mutuellement fructueuse paix à venir. Afin de préserver un certain anonymat et, surtout, afin de flatter leurs égos hypertrophiés, les illustres membres du club se sont af-

flublés d'un sobriquet qui évoque leur principal domaine d'activité.

Depuis que les deux organisations ont découvert l'existence l'une de l'autre, les WIB sont devenues la Némésis des hommes du Fumoir, et réciproquement. Il faut dire que celles-ci représentent tout ce que ces hommes redoutent, à savoir des femmes qui leur semblent bien trop fortes, indépendantes, modernes, influentes et à l'aise avec leur sexualité. Ceux des membres du Fumoir qui les traitent volontiers de sorcières ne croient pas si bien dire...

PERSONNAGES ILLUSTRES DU FUMOIR

Plusieurs illustres personnages de la bonne société de l'Union fréquente ce club très select. En voici quatre membres complémentaires. Chacun d'entre eux est un personnage public plus ou moins discret et influent. Certains de ces messieurs disposent de magnifiques manoirs dans les beaux quartiers dont la décoration rappelle parfois l'origine de leur fortune. Par exemple, la façade sobre et raffinée de la résidence du Dr Perkins, située sur Monument Square en plein centre de Boston, dissimule un intérieur décoré de rarissimes pièces d'antiquité chinoises entretenue par une domesticité exclusivement composée d'immigrés chinois. À Easton, dans les environs de Boston, la demeure d'Oakes Ames contraste par son style cossu avec celle de Perkins et fait davantage penser à la propriété d'un riche banquier par son style. Seul son service de sécurité patibulaire pourrait laisser supposer que le lieu est habité par un parrain de la mafia irlandaise.

LES BARONS DU RAIL

Tout va pour le mieux pour les Barons du rail. Les frères Ames, propriétaires de la société Oliver Ames & Sons et dirigeants du Crédit Mobilier Company of America, doivent leur



prospérité à la popularité des pelles que fabriquaient leur père pendant la ruée vers l'or. Pendant la guerre civile, les frères Ames amassent une fortune en fournissant en épées et divers outils les troupes de l'Union. Mais ce qui fait qu'Oakes Ames et son frère Oliver Ames Jr comptent aujourd'hui parmi les hommes les plus influents de l'Union est la construction de la ligne de chemin de fer Union Pacific. Ce projet titanesque, qui doit bientôt interconnecter la Central Pacific de Leland Stanford et l'Union Pacific, est le fruit d'un contrat d'exclusivité scandaleusement surfacturé par lequel le gouvernement des États-Unis a confié la construction de la ligne au Crédit Mobilier. Comme si cela ne suffisait pas, les barons ont bâti un empire foncier en s'appropriant les terres indiennes le long de la ligne de chemin de fer et ont maximisé leurs profits en s'appuyant sur une main

d'œuvre sous-payée et corvéable à merci, fournie par les gangs irlandais. Afin de défendre ses sources de revenu, Oakes Ames, par ailleurs membre du parti républicain et élu du Massachusetts à la chambre des représentants, s'est doté d'une armée privée faite de vétérans démobilisés de l'Union. La mission de ces derniers est de protéger les biens et les employés de la compagnie (mais surtout les biens). Dans les faits, cette protection consiste principalement à traquer et massacrer les indiens qui leur tombent sous la main. À défaut, ils les affament en tentant de réduire à néant la population de bisons ou les rendent malades en leur distribuant des couvertures infectées avec le virus de la variole. Quand ils ne sont pas occupés à supplicier des « *sauvages* », les hommes du Baron s'en prennent volontiers aux lignes de chemin de fer concurrentes et intimident ceux qui tenteraient ➔

Le docteur Claire Reynolds procède à d'inavouables expériences sur les corps de soldats tombés pendant la guerre civile

de faire de l'ombre à la compagnie. Il n'est pas rare que l'on retrouve les corps des importuns, journalistes, fermiers mécontents ou agents du gouvernement, roués de coups et criblés de flèches pour maquiller le crime. Si, comme on le lui rapporte, les confédérés soutiennent les velléités d'indépendance indiennes au détriment de ses intérêts commerciaux, les deux barons ne seraient pas contre la conclusion d'un accord de paix durable avec le Sud.

LE BON DOCTEUR

Cinquante ans auparavant, le père du bon docteur Nathan Forbes-Perkins, propriétaire de la « *Good Doctor Co.* », utilisait sa fortune amassée dans le trafic d'esclaves pour établir un comptoir à Canton. Depuis, le Bon Docteur est devenu l'un des principaux distributeurs d'opium et de morphine d'Amérique. La guerre civile a été l'opportunité de décupler sa fortune tant la demande de l'armée nordiste était forte. Depuis le cessez-le-feu, les affaires du laboratoire pharmaceutique continuent de fructifier. Les profits sont dus à la fois à l'addiction développée par des dizaines de milliers de vétérans à son opium mais également à une campagne marketing savamment adressée au public féminin. Entre autres produits, le sirop à l'opium « *Dr Perkins* », à prendre en cuillère à soupe ou à diluer dans son thé, calme les angoisses des femmes au foyer et apaise les douleurs des bébés tourmentés par leurs dents qui percent. Quant au marché confédéré, le Bon Docteur ne pouvait laisser les blessés de l'armée confédérée à la concurrence. Avec l'aide des triades chinoises de San Francisco, qui l'aident déjà à importer son opium de Chine, tout un réseau de contrebande a été mis en place. La drogue fut ainsi livrée aux forces ennemies depuis ses bureaux de Californie pendant la guerre et continue de l'être depuis le

cessez-le-feu. Le Bon Docteur loue, chaque fois qu'il le croise, le Maître de Guerre pour les armes dévastatrices auxquelles il doit sa fortune. Pour lui aussi, la signature d'un traité de paix avec les États du Sud, dans un proche avenir, est cruciale. L'officialisation de ses activités commerciales dans le Sud lui permettrait de faire exploser ses marges en écartant les intermédiaires inutiles de son réseau de distribution, à commencer par les triades chinoises. De plus, le Bon Docteur engrange depuis qu'il a appris, grâce à une relation bien placée au sein du CSS, que les triades chinoises et les grands propriétaires de plantation du sud envisageaient de s'associer afin d'y cultiver du pavot pour le marché intérieur mais aussi international. Naturellement, il n'est pas question de laisser une telle menace se concrétiser sans réagir.

LE MAÎTRE DE GUERRE

La guerre civile a fait de Christopher Miner Spencer, propriétaire de la Spencer Company, un homme immensément riche. D'abord célèbre pour sa fameuse carabine Spencer, celui qui se fait désormais appeler le Maître de Guerre s'est vite diversifié, au grès des progrès techniques, dans le domaine de l'Artillerie et des armes chimiques. Les créations de Spencer ont contribué à façonner les paysages désolés de la DMZ et à meurtrir les corps de milliers de soldats. Aujourd'hui, sa vaste fabrique d'armes et son laboratoire de chimie, situés près de Springfield au Massachussets, fournissent près de la moitié des engins de mort à l'Armée de l'Union. Depuis le cessez-le-feu, le Maître de Guerre entretient les meilleures relations avec les prussiens et les français dans le but de leur vendre ses dernières inventions. Le Maître de Guerre a hâte de faire la paix avec le Sud afin d'étendre son marché intérieur et vendre ses armes aux anglais. Pour lui, le scénario idéal est celui



d'une Amérique pacifiée au milieu d'un monde chroniquement à feu et à sang. Dans un premier temps, rien ne vaudrait une bonne guerre entre ses meilleurs clients en Europe. Et ensuite ? Le monde est si vaste, les gouvernements si aisément corrompibles et les conflits en gestation si nombreux...

LE COLONEL GEORGE ARMSTRONG CUSTER

Dans le monde de *COW*, le colonel Custer n'est pas mort lors de la bataille de Little Big Horn. Ce dernier a quitté l'armée de l'Union pour diriger la milice privée des Barons du rail en 1875. La généreuse aide logistique que le Baron lui a fournie a permis à Custer et ses hommes de remporter la bataille de Little Big Horn, même s'il s'en est fallu de peu. En effet, Custer s'est trouvé à la merci d'un indien juste assez longtemps pour que celui-ci le scalpe. Custer a survécu au prix de terribles souffrances et d'une santé mentale compromise. Sa haine

des indiens et sa cruauté sont ressorties décuplées de cet événement. Custer n'a désormais qu'une idée en tête : punir les indiens et récupérer son scalp.

LES TEXAS SCALPERS

Dirigés par Orwell Stalker, un ancien Texas Ranger, les Texas Scalpers comptent aujourd'hui près de 200 hommes. Ces criminels de la pire espèce ont gagné leur nom et leur terrifiante réputation à force de scalper ou décapiter des indiens en échange de prime versées par le gouvernement texan. Les tribus autochtones dans l'État étant largement décimées, les Scalpers n'hésitaient pas à traverser la frontière avec le Mexique pour y attaquer les locaux et faire croire que leurs scalps étaient ceux d'indiens dans le but de doper leurs profits.

Pendant la guerre civile, les Scalpers se reconvertissent en une unité ➔

Des partisans Sioux d'Uza Chu attaquent un train de la Central Pacific

de Bushwackers dont la cruauté fait parler d'elle jusqu'à Washington DC. Leurs opérations de guérilla, qui les mènent de l'Arkansas au Kentucky en passant par le Tennessee, laisse derrière eux une trainée sanglante de scalps yankee.

Démobilisés peu après le cessez-le-feu et priés de rentrer chez eux par les confédérés inquiétés par leur comportement imprévisible, les Texas

Scalpers vivent depuis de rapine, de contrebande et de meurtre rémunéré. Ils volent du bétail aux petits éleveurs mexicains, qu'ils n'hésitent pas à massacrer pour le plaisir, exproprient avec la même violence les petits fermiers pour le compte des grands propriétaires fonciers, pourchassent les « *traîtres* » unionistes parmi la population texane. Ils prennent également pour cible la communauté allemande du nord Texas, connue pour son hostilité à la sécession du Texas. Plus récemment, leur profonde détestation pour les français et l'empire fantoche de Maximilien, qu'ils perçoivent comme une menace pour le Texas, les a conduits à fournir des armes de contrebande, de mauvaise qualité pour maximiser leurs marges, aux républicains mexicains.

Il y a deux ans, les Texas Scalpers ont élu domicile dans une mine désaffectée creusée au milieu de ruines précolombiennes dans laquelle des amérindiens réduits en esclavage sont morts par milliers. Pour une raison inconnue, le lieu semble avoir une influence néfaste sur les Scalpers. Certains d'entre eux, dont la santé mentale laissait déjà à désirer, se sont mis à parler une langue inconnue tandis que d'autres se scarifient et mutilent atrocement leurs victimes...

LES GANGS IRLANDAIS

Contrebande, vol, racket, prostitution, combats clandestins (dont des combats d'automates) et jeux illégaux... Les gangs irlandais de la côte est sont de tous les mauvais coups. Initialement basés à South Boston, les hommes de Cillian Murphy ont étendu leurs activités à tout le territoire lors de la guerre civile. Le blocus des États confédérés par l'Union est une aubaine pour les affaires des gangs irlandais. La contrebande devient alors la principale activité criminelle des gangs, loin devant la prostitution



Le colonel Custer



et le vol. L'argent malhonnêtement gagné leur permet de s'armer, de s'organiser et d'éliminer la concurrence. Leur influence est telle que des hommes d'affaires et politiques de premier plan n'hésitent pas à faire appel à leurs services quand ils ont besoin d'exécuteurs de basses œuvres.

Par haine des anglais plus que par patriotisme, Murphy recourt volontiers à son réseau criminel afin de renseigner l'Union sur les mouvements des troupes britanniques et confédérées dans le Sud ou au Canada. En contrepartie, les autorités nordistes ont pour consigne de faire preuve d'un certain laxisme à leur égard.

Plus récemment, les gangs ont pris pied en Californie. Les irlandais, qui y étaient jusque-là maltraités, sont décidés à se faire respecter et à se tailler la part du lion dans cet État au potentiel prometteur. Les premières frictions avec les triades chinoises font sentir leurs effets. Pour l'instant, il ne s'agit que de petites escarmouches, mais les

choses pourraient prendre une toute autre dimension si les hommes de Murphy continuent de faire preuve d'autant d'arrogance.

Restent les WIB. Loin de constituer leur principale activité, les maisons closes tenues par les irlandais représentent une part non négligeable de leurs revenus. Or les veuves en noir considèrent que le monopole de cette activité devrait leur revenir, que ce soit parce qu'elles sont opposées à l'exploitation des femmes par les hommes et/ou parce que ce commerce constitue une source de revenus aussi précieuse que leur talent en sorcellerie. Les velléités de monopole des WIB sur la prostitution sont pour l'instant passées inaperçues, mais les choses changeront certainement quand Cillian Murphy prendra conscience que les accidents récemment survenus à certains de ses maquereaux n'en sont pas et que la perte de ses bordels prend des proportions anormales. ➔

Orwell Stalker et son effroyable "tableau de chasse"

LES TRIADES

En apparence, Xi Feng Li, le président de la puissante association des travailleurs chinois de San Francisco, a tout du vieux sage confucéen affable et bienveillant. En réalité, l'impitoyable chef de des triades chinoises de Californie tient plutôt de Richard III : Il peut tuer et il peut sourire, en même temps... Qu'il s'agisse de produits ou d'hommes, rien de ce qui débarque de Chine n'échappe au contrôle du vieil homme. Toutefois, si la guerre civile a été synonyme d'années fastes, Feng Li comprend que l'avenir sera sombre s'il ne prend pas le dragon par les cornes. En effet, les deux principaux pans de la rente criminelle des triades sont menacés à moyen terme.

D'une part, les revenus tirés des travailleurs bon marché et corvéable à loisir par les triades périclitent lentement depuis le cessez-le-feu. Les politiques anti-immigration chinoise de la Californie limite l'approvisionnement en chair fraîche et la demande en main d'œuvre dans les mines et sur les chantiers de chemins de fer ne cesse de baisser pour faire place à l'immigration anglo-européenne venue de l'est, en particulier irlandaise.

D'autre part, la proximité politique de la Californie avec l'Union a jusqu'ici contraint les confédérés à s'approvisionner en opium par contrebande sous le contrôle des triades. Or, en cas de paix, le bon docteur Forbes-Perkins n'aura plus besoin de passer par les triades pour distribuer l'opium dans tout le pays.

Feng Li a donc imaginé une solution susceptible de répondre à la fois à ses préoccupations et à celles de la confédération. Récemment, le vieil homme a multiplié les prises de contact confidentielles avec le gouvernement de Jefferson Davis afin de lui proposer de cultiver de l'opium dans les plantations du Sud. Le

commerce de l'opium est un marché juteux susceptible de rapporter des fonds dont les cultivateurs comme l'armée confédérée manquent cruellement. De plus, Feng Li sait qu'un éventuel traité de paix obligerait sans doute les États du Sud à renoncer à l'esclavage. Les triades combleraient volontiers de telles pertes en proposant de remplacer les esclaves noirs par des travailleurs chinois à bas coût. Reste qu'un tel projet déplairait fortement, à la fois aux industriels nordistes qui y perdraient un client important et aux britanniques qui verraient d'un mauvais œil l'émergence d'un concurrent sur le marché international de l'opium. Les confédérés sont conscients des risques et tentent au mieux de composer avec les pressions qui s'exercent dans les deux sens. L'opportunité est toutefois trop belle pour être ignorée.

LOS HERMANOS DE LA HOJA

Né en 1615, un des précurseurs de l'indépendance du Mexique, William Lamport alias Guillem Lombardo fonde une organisation clandestine baptisée « *Los Hermanos de la Hoja* ». Âgé d'une vingtaine d'années à peine, cet irlandais catholique quitte l'Angleterre pour l'Espagne à cause de ses positions politiques et religieuses. Après quelques années au service de la couronne ibérique, il embarque hâtivement pour le Mexique lorsque sa relation amoureuse avec l'épouse d'un marquis devient publique. Cultivé et éduqué, il travaille d'abord en tant qu'espion pour le compte de l'Espagne. Mais, très vite, il s'indigne du sort réservé aux indigènes et s'emploie à défendre leur cause et l'indépendance. Cet engagement lui vaut dix longues années de prison. Lorsqu'il recouvre la liberté, Il n'a pas renoncé à ses idées et fonde « *Los Hermanos de la Hoja* ».

L'organisation se concentre sur le trafic de tabac et de vin en Californie et à Vera Cruz afin de financer la future révolte pour l'indépendance du Mexique. Par ailleurs, les Hermanos s'en prennent aux aristocrates et protègent les pauvres, les veuves et les orphelins. Les Hermanos, qui s'habillent de noir et portent des masques afin de dissimuler leur identité, marquent leurs victimes d'un Z pour Ziza (de l'hébreu Ziyza, splendeur ou resplendeur). Lombardo est arrêté en 1652 après avoir été surpris avec la femme du Vice-Roi. Il meurt en 1659 dans un acte de foi après avoir été condamné pour hérésie par l'inquisition. Les activités de l'organisation perdurent après sa mort. Le dernier leader des Hermanos de la Hoja adhère à l'organisation en 1815. Son nom est Diego de la Vega...

50 ans plus tard, l'année du cessez-le-feu entre le Nord et le Sud, un groupe de rancheros californiens d'origine mexicaine, dont les propriétés ont été spoliées par les colons blancs en dépit des promesses faites, décident de redonner vie à l'organisation disparue. Celle-ci est renommée Hermanos de la Ziza en hommage aux splendeurs des temps passés. L'initiative de cette action vient d'un jeune ranchero issue de la vieille aristocratie mexicaine de Californie. Son nom est Emiliano de la Vega. L'objectif de l'organisation clandestine dirigée par Emiliano est de récupérer leurs terres et obtenir le rattachement, au moins partiel, de la Californie au Mexique.

Le modus Operandi des Hermanos s'inspire de leurs prédécesseurs. Il s'agit, d'une part de défendre les plus vulnérables, y compris les indiens décimés par les colons, et financer leur action en faisant du trafic d'or et, plus récemment, d'opium. Tous les moyens sont bons. Le plus souvent, ils attaquent des convois transportés

à cheval ou en train vers l'Est. L'or et l'opium volés sont ensuite revendus à vil prix, le plus souvent aux confédérés.

Par ailleurs, les membres de l'organisation s'engagent à défendre les indigènes et les plus vulnérables afin de gagner la sympathie de l'opinion publique. Enfin, les rancheros cherchent à se venger de ceux qui les ont spoliés. Leurs cibles sont autant les fermiers européens qui ont repris l'exploitation de leurs terres que les politiques qui ont trahit leurs engagements. Comme leurs prédécesseurs, les Hermanos sont vêtus de noir, mènent le plus souvent leurs opérations à la faveur de la nuit et marquent leurs ennemis d'un Z pour Ziza.

L'idée d'Emiliano est d'aider les républicains à chasser Maximilien du trône en échange de leur soutien afin de reprendre le contrôle de la Californie et déclarer son indépendance. Mais tous les rancheros ne penchent pas en faveur des républicains. Certains comptent davantage sur l'Empire de Maximilien et tentent discrètement de convaincre d'influents membres de sa cour de soutenir leur projet de rendre la Californie au Mexique.

Compte tenu de l'avantage démographique et militaire écrasant des États-Unis, les chances qu'un projet de rattachement de la Californie au Mexique devienne réalité sont plus que minces. Pour ajouter aux difficultés à venir, les Hermanos se sont attiré l'ire des triades de Feng Li depuis qu'ils s'en prennent à leurs opérations de contrebande d'opium. En réalité, la plupart des rancheros ont surtout rejoint les Hermanos afin de se refaire une santé financière et de se venger de ceux qui les ont ruinés et humiliés. Si déterminé soit-il, même Emiliano est conscient qu'il devra, au mieux, se contenter d'une scission de la Californie en deux entre sa moitié nord et sa moitié sud.

LES PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Retrouvez sur la page suivantes deux nouveaux personnages pré-tirés pour vos parties de COW.

ARCHÉTYPES « WEIRD COW »

MAGNOLIA, VEUVE EN NOIR

Au saloon, vous êtes Magnolia. Les chercheurs d'or, tout frais sortis du barbier après de longs mois de prospection, enfilent leur costume du dimanche et dépensent leurs plus belles pépites dans l'espoir de s'encanailier en votre compagnie. Depuis que la misère vous a fait passer la porte de ce bordel, vous avez toujours su vous appliquer. L'art de la séduction n'a pas de secret pour vous. Le lancer de couteaux non plus... Un mot de Madame Jacqueline et vous voilà partie remplir une funeste mission, accoutrée comme un homme. Le prochain « client » dont vous crèverez le cœur ne s'en remettra pas. Encore quelques missions de ce genre et, à votre tour, vous délaisserez le pantalon et les poignards pour la robe noire et les arts occultes.

Sexe	Féminin	Niveau	1	Dé de vie	D8
Age	21 ans	FOR	10 +0	Contact	+0
Taille	1,62 m	DEX	14 +2	Distance	+2
Poids	50 kg	CON	10 +0	Magique	+3
Langues	Espagnol, Anglais	INT	10 +0	Défense	12
Trait	Ésotériste	PER	12 +1	PV	8
Folie	Empire de la passion (vengeance) 2	CHA	16 +3	PC	7

CAPACITÉS DE WIB

Voie des filtres

Charme Envoûtant : +5 aux tests de CHA pour séduire ou manipuler pendant 1D6 heures

Régénérescence : Récupération de 1 dé de vie ou disparition de petite cicatrice / mutilation

Poison du corps : Cause 1D6 DM pendant [1D6-CON de la victime] tours dès lors qu'au moins 1 DM a été infligé par le poignard dont il est enduit

Acuité : +3 INIT et DEF et +5 aux tests de DEX pendant 1D6 tours
-2 actions physique pendant 1D4 tours

Voie des enchantements

Arme maudite : Poignard de lancer maudit (1D6 DM)

Voie de la psychologie

À l'écoute : +2 / Rang pour analyser les émotions et aux tests de CHA pour obtenir un aveu

ÉQUIPEMENT

Poignard de lancer maudit 1D6 DM

Pistolet léger

Tenue de voyage masculine

Trousse de toilette contenant des filtres

Tenue de soirée féminine

Argent : 15 \$



LUTHER ANGEL, PASTEUR ÉVANGÉLISTE

Ceux de votre village vous disaient fou. Quelle erreur. Quel manque de foi. Dès votre enfance, vous avez été touché par la grâce. Ces visions et ces crises étaient autant de messages du seigneur. Ces dernières se sont arrêtées et vos dons sont apparus dès que vous avez accepté ce que vous étiez. Un messager de Dieu ! Vous voyagez désormais tel un pèlerin au-devant de vos prochains afin de leur montrer le chemin de la vraie foi. Vous n'avez peur de rien car le seigneur est à vos côtés. Quelle meilleure preuve de Son existence que ces miracles qu'il vous permet d'accomplir. Bientôt, le monde saura que vous êtes son prophète ! Alors, nul ne se moquera plus de vous.

Sexe	Masculin	Niveau	1	Dé de vie	D8
Age	24 ans	FOR	10 +0	Contact	+0
Taille	1,77 m	DEX	12 +1	Distance	+1
Poids	62 kg	CON	10 +0	Magique	+2
Langues	Anglais, allemand	INT	12 +1	Défense	11
Trait	Volonté de fer	PER	12 +1	PV	8
Folie	Folie des grandeurs (célébrité) 2	CHA	14 +2	PC	6

CAPACITÉS DE PASTEUR ÉVANGÉLISTE

Voie de l'initié

Béni : Une fois par séance, jette 2D20 et garde le meilleur résultat pour soi ou le pire pour un adversaire lors d'un test

Guérisseur : Test INT diff 15 pour guérir la cible de son mal physique ou mental. Récupération de 1 dé de vie. Mal transféré sur le guérisseur en cas d'échec critique (1D6 DM max).

Voie des voyages

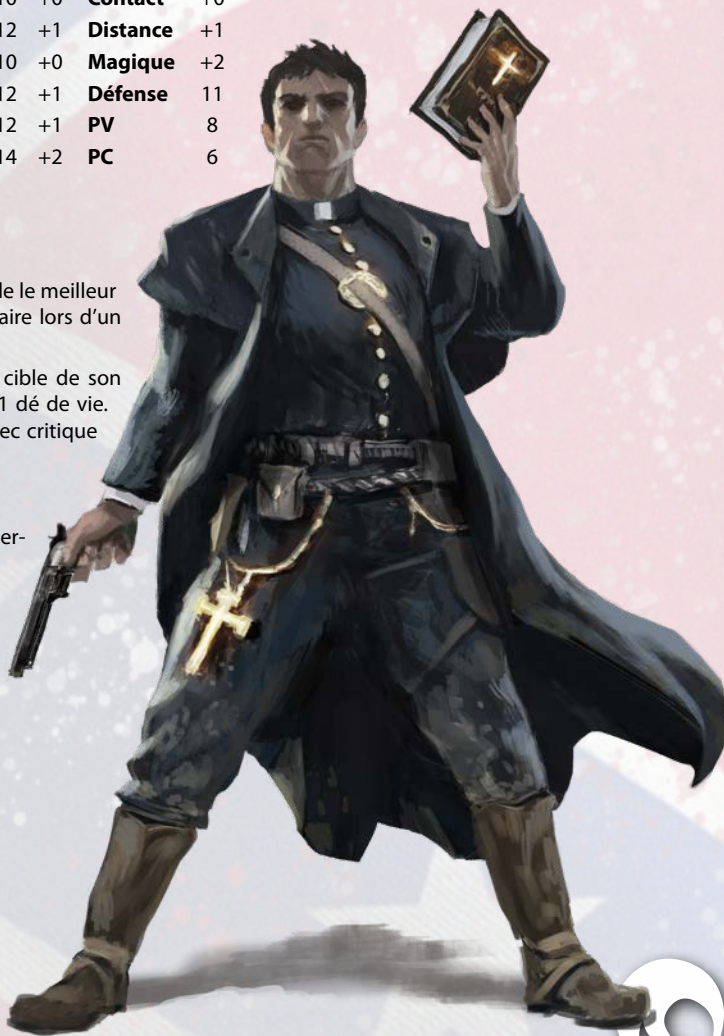
Débrouillardise : +1/rang pour négocier, hébergement. +5 coutumes locales

Voie du discours

Beau parleur : +1/rang aux tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir

ÉQUIPEMENT

Bible
Pistolet léger
Tenue de pasteur
Argent : 15 \$



BÂTISSSES & ARTIFICES

Bâtisses & Artifices n° 26

MAX-LE-FOL ET SES ENGINs

Un grand convoi med-san

Ah, le voyage, le convoi, escorter le jeune noble ou n'importe quelle autre cargaison précieuse. Un scénario des plus classiques et des plus efficaces. Une aventure en soi, déclinable à l'infini. Un petit goût de diligence de far west ou même de Fury road... Bienvenue à bord !

Approchez, approchez, mesdames, messieurs. N'ayez crainte ! La Bête est impressionnante, mais le chariot de Max-le-Fol n'est là que pour protéger vos personnes et vos biens. Vous le savez, certaines régions nous sont atrocement hostiles, elles n'ont qu'un but : se repaître d'imprudents égarés, de vadrouilleurs mal préparés et de perceptrices trop peu escortées. Pour ces régions, la meilleure protection reste celle d'une petite armée, mais lorsqu'on ne peut s'offrir un tel luxe, il reste... l'ingéniosité. Mon chariot en est l'incarnation, il a bravé les territoires sauvages des Terres Arides, survécu à maints raids de pillards orques... et même traversé les Puits de Flammes de Sarpagoth. Aujourd'hui, il se tient devant vous, intact, prêt à vous amener où vous le souhaitez, quels que soient les dangers sur la route !

Monseigneur, vous avez bien raison, vous n'avez jamais croisé une telle cohorte : chevaux y côtoient chars et chariots. Mais vous avez le regard vif et avez bien noté que la pièce maîtresse de ce convoi est constituée d'un assemblage révolutionnaire, constitué de deux diligences collées l'une à l'autre. Le tout totalisant huit roues et autant de chevaux de trait. Ceci fait de cette longue voiture un monstre des routes, conçu pour

résister aux assauts les plus féroces, quelle qu'en soit la nature.

Mais ce n'est pas tout ! Laissez-moi vous faire le tour de l'engin. Une fois que vous aurez vu l'ensemble de ces dispositifs de défense, vous n'hésitez plus à employer ses services.

Hasdrumax !

Laissez-moi vous présenter Hasdrumax ! Oui, l'engin a un nom. Et pourquoi pas ? Les bateaux en ont bien ! Il m'a sauvé de mille périls, bien plus souvent que mes meilleurs amis et plus féroces compagnons de route. Alors, oui, Hasdrumax mérite bien d'avoir un nom.

Commençons par le cœur de notre ingénieuse construction : la jointure de deux diligences. Comme vous le constatez, elle est faite de robustes planches et de clous solides. Bien sûr, l'intérieur des deux véhicules a été unifié afin d'obtenir une seule grande « salle » plutôt que deux petites. Que votre bonne dame ici présente se rassure donc, en plus de la sécurité fournie par la robustesse de notre bel engin, elle aura tout confort à l'intérieur, si elle décide de se joindre à votre périple. Oh, si vous saviez combien de gentes dames, et même d'enfants, ont voyagé ainsi en toute sécurité...

La fusion des deux chariots aboutit à un lourd ensemble qui dispose désormais de huit roues. Je ne vous le cache pas, monseigneur, le tout est plutôt rigide et ne tourne pas très bien. Notre belle invention est plutôt faite pour traverser de longues plaines verdoyantes ou des vallées désertiques. Les montagnes sinueuses ne sont pas sa force, mais l'engin peut franchir quelques passes si nécessaires. J'en déconseille l'utilisation en ville, depuis qu'un de mes clients l'a tellement apprécié qu'il a insisté pour se rendre au théâtre à son bord ! Le guet de la cité en question ne nous a toujours pardonné le chaos que ceci a semé dans la circulation ! Enfin, je m'égare.

Monseigneur, votre laquais est bien perspicace, il a bien noté que sur les parois se trouvent quelques plaques de métal et de cuir, ne laissant la place qu'à des meurtrières du plus bel effet. Sur toutes ces protections, nous avons ajouté des pieux et piques qui rendent tout abordage presque impossible. Il y a tout juste assez d'espace pour que les roues puissent tourner. Ah, ah, votre fiston à bien raison, lui aussi, tout ceci donne à mon fier engin l'allure d'un gigantesque hérisson. Mon bon enfant, sache que cette apparence terrifiante a déjà de quoi refroidir une bonne partie des bandits de grand chemin. Ceux qui ont le malheur d'être assez téméraires pour le prendre d'assaut tout de même finissent bien souvent embrochés avant d'avoir pu inquiéter le cocher. Si tu voyages avec ta famille, tu n'auras rien à craindre de ces malandrins !

Le tour du proprio

Attelage

Oui, messire, vous avez bien raison : dans une bataille, la vitesse est bien souvent un atout plus crucial que la force ou la résistance. Ne vous laissez pas induire en erreur par la nature

massive de notre bel engin : ce n'est pas un coursier, mais il peut filer. Bien sûr, il en faut, de la puissance, pour tirer pareille masse !

C'est pour cette raison que, voyez donc à l'avant, nous avons un long attelage pour huit chevaux. Eh oui, vous avez bien vu ici, nous avons placé au milieu d'eux une armature de bois léger destinée à les protéger. Mais ce n'est pas son seul rôle ! Elle permet aussi à des personnes, légères ou très petites, de se déplacer sur l'attelage. Sans doute avez-vous déjà vu des diligences avoir recours à un postillon, ce serviteur qui complète et facilite le cocher en montant sur l'un des chevaux de trait. Eh bien ici nous avons donc mieux : un ou deux postillons debout qui peuvent se mouvoir tout le long de cet extraordinaire attelage, et donner des coups de fouet au moindre canasson assoupi.

Ce dispositif révolutionnaire a d'autres avantages. Il permet de détacher une bête qui n'est plus en état de galoper à un moment où s'arrêter signifierait la mort pour tout le convoi. En effet, des leviers sont déjà tout prêts. Un pour chaque animal. Il suffit de les abaisser fermement pour actionner une lame qui coupe tous les liens d'un cheval d'un seul coup. Une issue de dernier recours, assurément. Ceci ne m'est arrivé qu'une seule fois, et ça m'a fendu le cœur, entendez-bien. Ce canasson était une bonne et loyale monture. En tout cas, c'est depuis cette armature que l'un de mes fidèles soldats l'a vengé immédiatement, en faisant chuter son pourfendeur à l'aide de son fouet. L'importun a fini écrasé sous nos roues. Car oui, le dernier avantage de cette passerelle est qu'elle permet de défendre les animaux plus aisément. Nul ne porte atteinte à notre dragon des terres et y survit !

L'ensemble du véhicule étant très lourd, il faut ici un attelage ro- ➔

Qu'est-ce qui en a motivé la construction à l'origine ?

Un prince fou voulant y transporter un jeune dragon à l'abri des regards indiscrets ?

Une chef mercenaire ambitieuse désirant se lancer dans le transport de fonds pour le compte de seigneurs peu téméraires ? Un riche marchand du désert soucieux d'apporter, grâce à ce qu'il transformerait en gigantesque citerne, de l'eau salvatrice à moult voyageurs en mal de liquide vital (mais toujours dotés d'une bourse remplie et prête à se voir allégée) ?

Le fait est qu'aujourd'hui, ce monstre des routes, cette forteresse mobile, s'apprête à ressortir de la sombre grange poussiéreuse où il a dormi durant des années. Aujourd'hui, il se réveille pour dévorer à nouveau vingt mille lieues sur les terres (à une vitesse relativement limitée, cela dit).

Rencontrer Max

Et si les joueurs rencontraient Max-le-Fol et son étrange chariot alors qu'il est justement coincé en pleine ville, en route pour le théâtre ? Une fois la situation résolue avec le guet grâce à l'intervention des PJ, Max-le-Fol les invite à se joindre à lui pour sa prochaine expédition. Voilà un incipit qui change de l'éternelle rencontre dans une taverne...

buste. Il est du coup fait pour résister à de nombreux outrages, à la fois composé de bois de qualité et disposant de jointures mécaniques absorbant une partie des chocs.

Toit, barricades, vigie et banc des cochers

Votre maître d'armes semble dubitatif quant aux barricades sur le toit ? Leur apparence est trompeuse, elles ne semblent être faites que de simples demi-tonneaux, mais laissez-moi vous tromper. Ces barricades forment une partie essentielle de notre dispositif de sécurité. Elles permettent au personnel roulant de surveiller les environs tout en restant à l'abri de projectiles importuns. En cas d'attaque, archers comme arbalétriers y trouvent refuge tout en disposant d'une parfaite position pour moucher nos adversaires ! Tyran, le grand archer du Duc de Stropov, y a d'ailleurs battu son record personnel en nombre d'adversaires abattus le temps d'une seule bataille. Bien souvent, nos assaillants abandonnent avant même de nous atteindre, car les défenseurs massacent leurs troupes depuis ces mêmes barricades !

En outre, notez bien monseigneur qu'il y a assez d'espace sur le toit pour se déplacer pendant la bataille – attention néanmoins, ça bouge bien là-haut ! On peut aussi y stocker quelques contenants utiles. Ces espèces de fins tonneaux sont simplement des réserves à javelots. Quant à ces coffres, ils contiennent des cordes, toujours utiles, mais aussi des grappins qui permettent d'utiliser ces dernières, très robustes, pour les lancer sur des assaillants à portée. Un groupe de gobelins en a fait les frais. Mes hommes s'en sont servi pour les arracher à leur monture et les précipiter vers les pieux qui hérissent notre beau véhicule. C'est

d'ailleurs pour ça que nos piques sont ainsi tachées. Si vos lavandières connaissent un savon capable de faire partir le sang de gobelin, je serai ravi d'en apprendre la recette.

Comme vous le voyez, les barricades autour du banc du cocher sont plus épaisses et plus hautes, ceci afin de rendre nos pilotes intouchables à nos attaquants. Trop de bandits de grand chemin profitent de l'exposition du conducteur de diligence pour la forcer à l'arrêt. Avec notre fabuleux engin, cette tactique ne rencontrera aucun succès ! En outre, le banc est assez large pour accueillir jusqu'à trois individus, donc même si l'un des conducteurs est atteint par malchance par un tir, l'un de ses compagnons peut prendre immédiatement le relais.

Ah, diantre, j'allais oublier la vigie ! Un mât de trois mètres de haut, si l'on compte à partir du toit, le panier permet d'y placer quelqu'un qui verra les ennemis de loin. On y grimpe grâce aux petits barreaux de bois sommaires qui y sont cloués.

Figure de proue

Cette statue à l'avant de la voiture, devant le banc de cocher ?

Il s'agit de notre figure de proue, tout simplement. Pour ce véritable bateau de terre, c'est bien mérité. Cette sculpture de bois orne non seulement notre convoi avec élégance, mais lui confère une présence indéniable. Devant un tel travail, réalisé par un artisan de renom, plus d'un brigand comprend la grandeur et l'ingéniosité de notre assemblage, et saisit alors qu'il lui vaut mieux passer son chemin. Pour ceux qui ne le font pas, cette figure de proue devient le dernier témoignage de la beauté qu'offre ce monde qu'ils verront de leur vivant. Vous ne trouvez pas cela beau ? Le fait qu'il s'agisse d'un visage ricanant et cornu ne doit

pas vous détourner du fait qu'il s'agit d'un ouvrage finement ciselé. Ce visage est certes effrayant, mais sa beauté réside dans ses détails. Vous vous y habituerez !

En outre, cette sculpture étant placée à l'endroit idéal pour cela, j'ai fait installer sur sa nuque l'un de ces pupitres qu'utilisent les musiciens. Le cocher peut ainsi avoir sous les yeux en permanence la carte des environs.

Roues

Votre valet est fort érudit en mécanique, monseigneur, vous avez fait preuve de grande sagesse en le prenant à votre service ! Il a en effet bien compris le rôle de cet assemblage derrière les huit roues de notre engin. Il s'agit d'un système destiné à amortir le choc de la route. Ils utilisent quelques lamelles de métal. Ne vous inquiétez pas non plus de ce qu'on appelle, dans le jargon du métier, la transmission. Nos roues tournent sans effort autour des essieux à l'aide de roulements à billes de bois.

Armes

Votre Maître d'armes l'a fort justement remarqué, cet emplacement a été conçu à la demande d'un client qui a apporté son propre petit canon. J'ai ajouté une plaque tournante sur pivot, pour permettre de faire feu dans toutes les directions. Si Monseigneur dispose d'un canon de petite taille, qu'il n'hésite pas à le prendre avec lui. Ce genre de couleuvrine peut d'ailleurs être suspendue à une barre de métal qui permet de tirer au-dessus des barricades, et il faut bien admettre que ce type d'arme lourde sera un atout appréciable face aux adversaires assez enhardis pour tenter de nous attaquer.

Mais, attention, prenez un canonnier qui mérite son titre ! Mon client s'était fait rouler dans la farine par le sien et celui-ci a tiré sur le mât

de la vigie en pleine bataille ! Notez qu'il faut aussi qu'il soit un brin bretteur. En effet, nous avons eu de belles frayeurs quand ce paltoquet s'est fait tuer par un assaillant qui avait réussi à monter sur le toit. Quoi qu'il advienne, on ne veut pas voir un tel canon tomber entre les mains adverses !

Je vois que mon récit ne vous a pas donné envie d'apporter une couleuvrine avec vous. Ce n'est pas grave, la plaque tournante s'utilise aussi bien avec une arbalète de siège, de ce genre qui tire des carreaux fort lourds. Cela n'aura pas, sur les cibles blindées, le même impact que le boulet d'un canon, mais ces carreaux ont néanmoins un effet perçant très dissuasif contre les éventuels assaillants en armure qui auraient la mauvaise idée d'en être la cible. Je vous le garantis !

Miroirs

Ah, mais attendez, je ne vous ai pas encore montré le système de miroirs. Ils sont escamotables, et pas visibles à l'instant, mais je vais faire un signe au cocher.

Voyez ! Nous avons le soleil dans le dos, et pourtant nous voici éblouis ! C'est que le cocher a fait usage d'un miroir d'appoint qui permet soit d'envoyer des signaux à grande distance, soit de gêner des poursuivants. On peut trouver d'autres miroirs de ce genre à chaque meurtrière, au poste de vigie et au niveau de la porte arrière.

Tour de poupe

Venez, venez, suivez-moi à l'arrière. Notez-y bien l'espace fortifié en queue de véhicule. Celui-ci est là pour permettre à une personne (ou deux si on se serre) de harceler vos éventuels poursuivants tout en étant à l'abri. Ce n'est tout de même pas le poste le plus sûr du convoi →



Restauration ?

Et si les joueurs trouvaient un Hasdrumax désossé et à l'abandon ? Ils doivent le réparer, mais, faute de temps et de moyen, ils ne pourront tout réparer. Quel équipement vont-ils privilégier ? Même situation si Max-le-Fol, suite à un revers de fortune, a dû vendre une partie d'Hasdrumax. Les joueurs utilisent alors leurs propres moyens pour restaurer le chariot, mais là encore, ils devront choisir de quel équipement ils souhaitent disposer et ceux dont ils pensent pouvoir se passer...

et je dois régulièrement changer d'employé ici, mais quiconque fait l'affaire a de quoi s'amuser. En effet, ses armes de prédilection seront le javelot et lance, mais ce n'est pas tout ! Haha, imaginez : après notre dernier voyage, on a trouvé toute une caisse de chausse-trappes qu'il pourra lâcher derrière le convoi pour blesser les chevaux poursuivants.

Lorsqu'on en a en stock, c'est aussi à ce bougre qu'on confie les grenades incendiaires. Oui, c'est ce qui explique les planches un peu roussies ici et là, notre dernier mercenaire a menti lorsqu'il nous a promis être expert en bombes ! Ah, que voulez-vous, il ne mentira plus à personne désormais... Mais soyez certain que la prochaine fois, je prendrai moi-même en main la formation de la nouvelle recrue.

Notez aussi qu'une partie cette paroi s'ouvre comme une sorte de pont-levis.

C'est ainsi qu'on peut rentrer à l'intérieur. En cas d'urgence, on peut néanmoins ouvrir ce pont en pleine course, je dois admettre avoir été fortement impressionné par l'un de mes gars qui a, avec autant de chance que de dextérité admettons-le, su fracasser le destrier d'un poursuivant en relâchant le pont-levis au bon moment.

Oui, je vous parlais surtout d'accéder à l'intérieur. Laissez-moi vous en faire la démonstration, car, de toute manière, il est grand temps que vous visitiez les entrailles de la bête !

Les entrailles de la bête

Travée centrale

Et voilà ! Une longue travée centrale, car, après tout, elle est formée du jumelage de deux diligences. Elle vous permet de transporter un trésor aussi précieux que long ! Ce n'est

pas un détail innocent. Figurez-vous que l'un de mes clients était le Prince Mangor, réputé pour l'ardeur qu'il met à dégoter toutes sortes de trésors fabuleux... Il nous a fait transporter en plein désert un serpent qui devait faire... je ne vous mens pas, la taille de quatre hommes. Seul un engin comme Hasdrumax pouvait l'accueillir, d'autant que nous avons dû l'asperger d'eau durant tout le trajet pour ne pas qu'il se dessèche, et c'est là que tout cet espace que vous voyez nous a bien servi. Il y avait des amphores et des outres de partout !

Ce n'est pas le cargo le plus étrange que j'ai eu, notez bien. En bordure d'une large forêt, un groupe d'elfes est venu me demander de transporter... un arbre plusieurs fois centenaire, déraciné ! Magique, qu'ils disaient, ou sacré, quelque chose comme ça. Ils lui attribuaient le don de la parole, mais je n'ai pas entendu le végétal me susurrer le moindre secret... Le tronc du bestiau rentrait à peine dans la travée. Et le voyage ne fût pas de tout repos, ces elfes étaient peut-être zinzins, mais d'autres elfes encore plus zinzins ont tout fait pour nous empêcher d'arriver à bon port. Grâce à Hasdrumax, et à votre serviteur, c'est ce qui est arrivé néanmoins. Nous avons atteint une forêt oubliée et les elfes ont pu replanter leur ami imaginaire avec joie et satisfaction. C'est le point commun de tous mes clients : le sourire qui vient avec les promesses tenues !

Certains de mes clients sont plus discrets aussi. Un groupe de moine m'a un jour demandé d'embarquer ce qu'on pourrait décrire comme une colonne gravée de runes étranges et très probablement magiques. Nous avons apporté ça aux portes d'une forteresse naine, dans des montagnes dont je n'oserais prononcer le nom. Les moines nous ont accompagnés pendant tout le trajet, sans nous en

dire plus sur l'étrange objet. Ils ont passé beaucoup de temps à chanter et faire d'étranges rituels. Le trajet a été bien étrange aussi, de nombreuses créatures qu'on ne voit jamais ont décidé de venir croiser notre route... Ah, j'en ai déjà probablement trop dit, mais monseigneur est un homme de confiance, après tout.

Oh, je vois que votre gente dame ne semble guère apprécier cette large pièce vétuste. Elle a bien raison, c'est peu confortable, néanmoins, si monseigneur n'a pas une large cargaison, il est possible de placer – et d'attacher aux parois – quelques meubles : fauteuils, canapé, table... Ceci pour donner plus de confort à nos passagers. Ne vous inquiétez pas, les hommes et les soldats sont habitués à dormir sur le toit, pour laisser leur intimité à nos passagers de marques. Il faut juste prendre soin de laisser l'accès aux deux meurtrières de part et d'autre de la travée. Elles jouent un rôle crucial dans la défense du convoi en cas d'attaque. Attention aussi à la lucarne au fond qui donne sur le banc du cocher. Ceci permet aux conducteurs de discuter avec les passagers si besoin est, et même de rentrer dans le véhicule si nécessaire. Enfin, si le cocher n'est pas aussi costaud que moi, haha !

L'écoutille près du support du mât doit aussi rester accessible. Cette trappe ronde et solide permet de sortir vers le toit. On ne peut l'ouvrir facilement que de l'intérieur. C'est aussi de l'intérieur qu'on peut la verrouiller de manière sommaire, avec un loquet. Voilà encore une protection de plus pour nos passagers de marque ! De l'extérieur c'est une trappe plate, sans poignée.

Ah, je viens de mentionner le mât. Notez-bien que ces deux colonnes en bois, au centre de la travée, qui partent des côtés et se rejoignent au niveau du toit sont justement là pour

consolider la jonction entre les deux diligences d'origine et offrir un support au mât de vigie sans pour autant faire passer le mât lui-même au milieu de l'intérieur du véhicule. On avait ainsi fait précédemment, mais le mât gênait quelques peu dans la travée centrale et empêchait de transporter certaines marchandises. Imaginez-vous bien que pour faire voyager l'arbre des elfes dont je vous parlais tantôt, il nous aura fallu toute la longueur du véhicule sans obstacle en plein milieu. De même pour la colonne runique !

Bannière

Voilà, notre tour du matériel touche à sa fin. Je vois que monseigneur est convaincu, n'est-ce pas ? Qui ne le serait pas devant la vision de cet exploit d'ingéniosité et d'ingénierie ! Je ne suis pas peu fier de mon invention, mais je suis tout à fait prêt à en partager la gloire avec monseigneur. En effet, la bannière flottant près de la vigie peut être remplacée pour arborer vos couleurs. Ainsi, vos ennemis comme vos alliés vous prêteront mes quelques exploits de conception !

Ah, vous voulez savoir si je dispose aussi de, hum, de bannières « empruntées »... Rassurez-vous, Max-le-Fol est là pour vous, et je dispose en effet d'une petite collection de bannières d'ici ou là, si besoin est de faire croire à l'appartenance à une autre nation, ou à un autre groupe...

Le fier équipage d'Hasdrumax

Hasdrumax est un exploit d'ingénierie et sa conduite comme son entretien exigent un équipage habile et compétent. Fort heureusement, mon bon Seigneur, il vient justement avec la meilleure équipe qu'on puisse trouver dans ces contrées ! Vous ➔



Chien, un familier ?

Et si Chien était un familier ? Peut-être a-t-il échappé à son maître, jusqu'ici un magicien honnête mais corrompu par un artefact maléfique. Chien s'est allié à Max, car il a besoin d'Hasdrumax pour atteindre la tanière de son ancien maître. En voyant les joueurs à l'action, Chien réalise que ces héros sont tout ce qui lui manque pour aller à la rescousse de son maître... Est-ce que les joueurs sauront sauver l'âme de celui-ci ? Où se cache-t-il donc, pour que Hasdrumax soit nécessaire pour y parvenir ? Et surtout, comment un chien va-t-il guider le convoi jusque-là ?

et vos gens auront toute la place qu'il leur faut, rassurez-vous, mais vous serez en bonne compagnie et surtout sous bonne garde !

Cocher

Pour ce qui est de la conduite, faites-moi confiance ! Nul n'est mieux placé que moi, Max-le-Fol, pour tenir les rennes du mastodonte. Je connais les forces et les limites du fier Hasdrumax. Je peux donc le faire aller à sa vitesse maximale sans le briser au premier virage ! Et, s'il le faut, je suis à même de fracasser les chariots ennemis qui tentent de le dépasser pour blesser nos chevaux.

Peut-être avez-vous entendu parler de mon père, qu'on appelait le Bel Anton. Responsable des écuries d'un noble seigneur des contrées de l'Est. Mon paternel m'a enseigné très tôt la maîtrise des chevaux. Ces bêtes se sentent apaisées et énergiques en ma présence, demandez à quiconque m'a vu les diriger !

La vie de convoyeur, c'est ma passion, je ne me verrais pas faire un autre métier. Je voulais voir du pays, monseigneur, et je n'ai pas été en reste à ce sujet, croyez-moi. J'ai vu plus de territoires que les meilleurs coursiers du continent. Traversé plus de plaines stériles que les messagers de l'Empereur, Hasdrumax et moi avons traversé plus de désert que les passeurs d'Arabie, je vous le dit sans me vanter, un meilleur guide que moi, vous ne trouverez pas.

Oh, ma bonne Dame, n'ayons point peur, mon fier cabot vous a joué un vilain tour à passer près de vos jambes, mais je vous assure, c'est une bonne bête. Son pelage gris peut vous rappeler celui du loup, mais par bonheur il est bien plus docile et sait rester à sa place. La simple vue de sa musculature puissante en a fait fuir plus d'un. Il est plus lourd qu'un semi-homme, après tout. Il n'est pas

le plus gros de son espèce, mais il est futé et surtout très dévoué. Ah je vois que vous le caressez maintenant, vous voilà devenu amis !

Comment s'appelle-t-il ? Hum, c'est un peu embarrassant, mais, je l'appelle juste "**Chien**". Laissez-moi vous expliquer pourquoi : il est venu m'aider une nuit où j'étais assailli par quelques maraudeurs sans scrupules – en plein repos dûment mérité ! Les lâches ! J'ai beaucoup d'imagination lorsqu'il s'agit d'enrichir les équipements d'Hasdrumax, mais nommer un animal en pleine bagarre, à l'inverse, n'est pas vraiment mon fort. Toujours est-il que j'ai hurlé "*le chien*" en pointant un ennemi que je venais de déséquilibrer, et la bête s'est jetée à son cou comme la famine sur une pauvrete. La pauvre bête répondant à son sobriquet, je ne me voyais pas de la torturer pour lui en apprendre un nouveau...

Vous avez bien raison, ma Dame, c'est bien l'un de ces chiens de garde qu'on trouve dans certaines grandes propriétés. Les pauvres n'y bougent pas beaucoup et s'y embêtent. Avec moi, Chien vit sa dose d'aventures et en redemande toujours. Et il est malin ! Il obéit à plus d'une dizaine d'ordres. Il peut même réagir à des gestes discrets. Une crème ce beshiau !

Jacde du cocher

Cette jeune femme élancée ?

Je vois que ses cheveux courts et ses muscles rompus à l'effort ne vous ont pas trompé, c'est une guerrière que vous voyez-là, et les couleurs qu'elle porte, d'ocre et de blanc, sont celles d'une compagnie de mercenaire à laquelle elle a appartenu autrefois. Méfiez-vous. On ne l'appelle pas "**trancheuse**" pour rien. Et ça n'a rien d'étranger aux tatouages qu'elle arbore sur ses bras nus, chaque dessin commémore un vilain brigand

Wanted !

Est-il besoin de préciser que la "trancheuse", Jania d'Ably, est effectivement recherchée ? Elle porte bien une cicatrice au visage (au niveau de la mâchoire) mais s'est grimée (portant notamment une espèce d'écharpe et un gilet sans manches à grand col relevé) et n'arrête pas de bouger en espérant que cela suffira à se faire oublier.

Ce sera néanmoins difficile car, en dépit de son intelligence et de sa bravoure, elle ne peut résister à des accès de folie furieuse lorsque les combats prennent une tournure difficile. La soif de sang qui se libère alors lui permet d'exploiter toutes ses capacités jusqu'à la tirer de situations désespérées... au prix de massacres qui ne respirent pas l'innocence...

Bien sûr, si vous appréciez les missions qui se déroulent avec moult accroc, il est tout à fait envisageable de voir débarquer en plein scénario un chasseur de primes qui est certain d'avoir retrouvé la fugitive. Ce pourrait être délicat à gérer durant une phase de voyage calme, mais devenir véritablement problématique s'il s'agit d'une troisième faction à rejoindre un combat de course-poursuite déjà engagé !

qu'elle a occis pour protéger des gens de qualité comme vous. Dites-vous qu'elle manie la rapière avec dextérité et sait se mouvoir avec aisance sur Hasdrumax même sur les routes les plus cahoteuses. C'est aussi elle qui peut faire la liaison avec l'intérieur du véhicule si besoin. Elle passe plus facilement que moi par cette petite lucarne, vous pouvez vous en doubter !

Je vous préviens tout de suite : certaines mauvaises langues affirment qu'il s'agit d'une criminelle en fuite. Je préfère prendre de suite les devants de cette odieuse calomnie. Il se trouve qu'une femme qui lui ressemble étonnamment a commis des actes impardonnables, ayant volé la cargaison de quelques percepteurs de campagne. Il est pourtant bien connu que cette pirate des routes a reçu une sale cicatrice au visage, et vous voyez bien que notre trancheuse n'en porte pas.

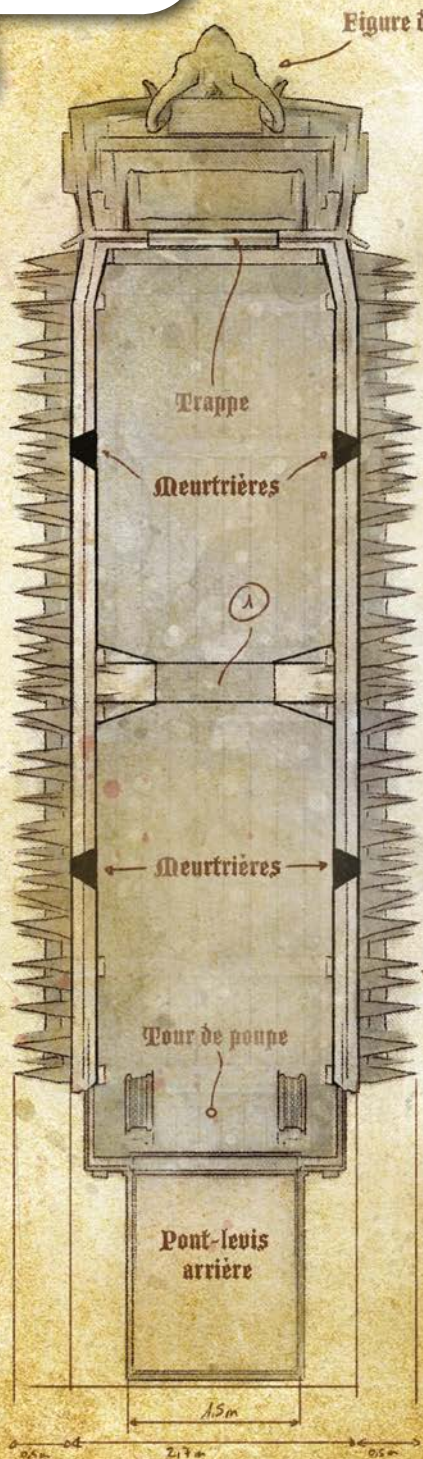
Magie de vigie

On a ensuite notre Jeannot. Enfin, il s'appelle Jeannot mais se présentera à vous sous un nom étrange, Heliotrax ou quelque chose comme ça. Bon, tout le monde l'appelle Jeannot.

Équipé d'un faucon qui lui obéit au doigt et à l'œil, d'une arbalète (qu'il n'utilise qu'en dernier recours) et surtout d'une longue-vue, notre compère est posté en haut d'un mât qui remue énormément. Heureusement, il a l'estomac bien accroché, mais termine généralement ses journées de mauvaise humeur. Rassurez-vous, je lui offre une bonne chope à chaque ville étape pour le dédommager ce de désagrément.

Après... comment dire... Monseigneur est un homme de confiance, mais aussi un érudit et un homme éclairé. Je vais donc vous mettre dans la confidence. Jeannot est un magicien ! Il a appris ses secrets dans une grande école de la capitale, l'ordre du Rubis ou un autre caillou dans le genre. Là-bas, on l'a nommé Heliotrax, en hommage à un puissant et respecté sorcier. Ne le répétez pas trop dans ce bourg, il y a des gens qui ne comprennent rien à ces affaires et qui voudraient lui causer du tort. Mais vous êtes une personne de qualité, et je sais que vous allez me comprendre quand je vous dirai que Jeannot est capable d'invoquer des forces surnaturelles touchant au feu, à la glace, aux éclairs et tout ce que vous voulez. C'est bien ➔



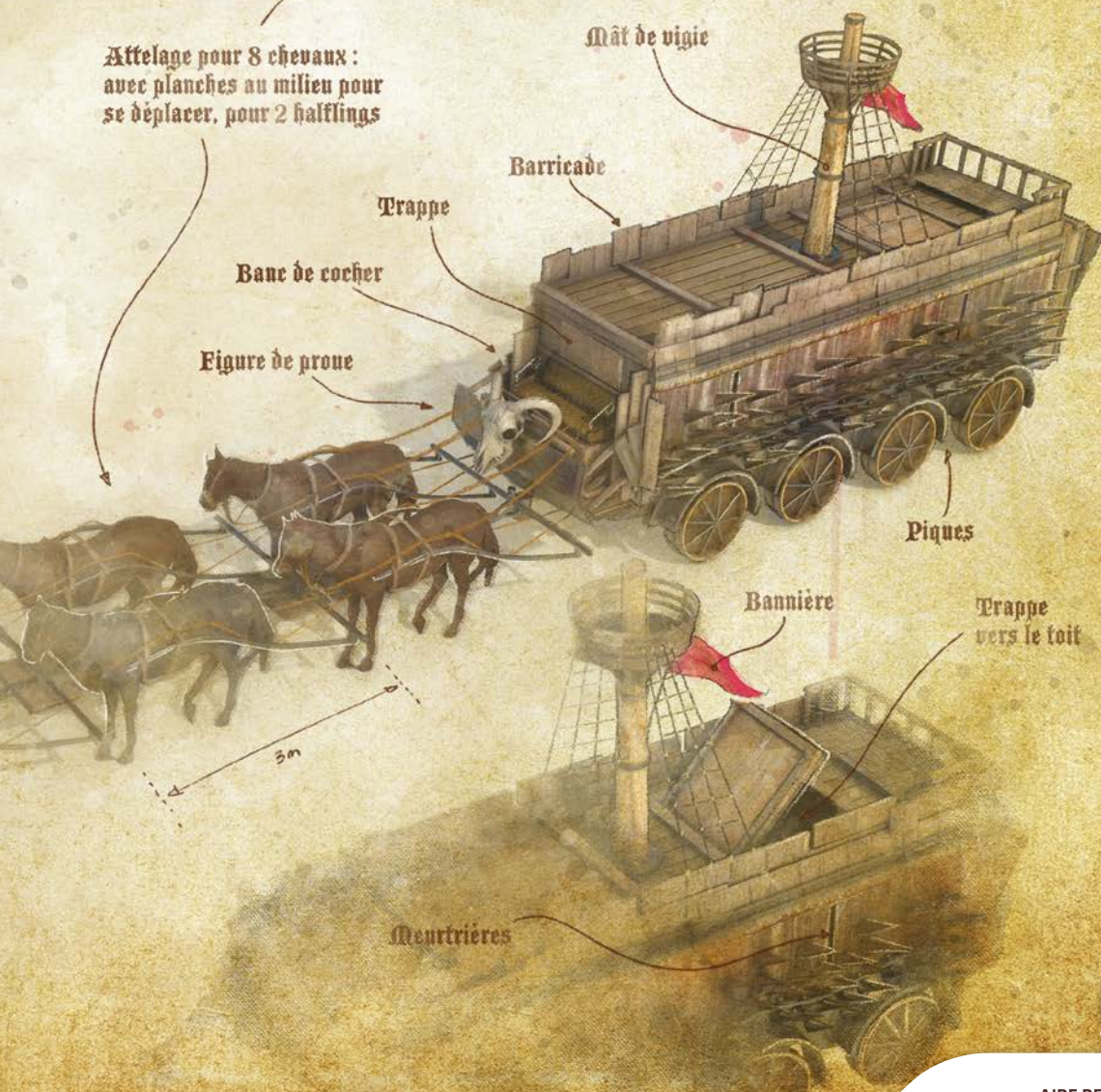


Planches pour se déplacer

Hasdrumax



Attelage pour 8 chevaux :
avec planches au milieu pour
se déplacer, pour 2 halfllings



À l'abordage !

Et si les joueurs étaient les assaillants d'Hasdrumax ? Le scénario peut même tourner sur une telle attaque. En ville, ils se renseignent sur Max, son équipage et son client ou sa cargaison — probablement leur véritable cible. Le combat serait épique et long. Peut-être même découpé en plusieurs embuscades. Une première pour détruire la vigie, suivie peu après d'une course-poursuite destiné à épuiser les chevaux et enfin, à la nuit tombée, les joueurs mènent l'assaut final, alors qu'Hasdrumax négocie une passe difficile en terrain montagneux... Et si les ennuis de Jeannot ou Jania intervenaient à ce moment-là ? Ou si Max leur faisait alors une offre qu'ils ne puissent refuser ?

simple, je ne serais pas en vie aujourd'hui s'il n'avait pas fait exploser ce chariot d'esclavagistes qui nous poursuivait il y a deux mois. Il n'était alors qu'un simple passager, mais j'ai tôt fait de l'employer, et je n'en ai pas regretté la moindre minute. Rendez-vous compte, avoir pour vigie une personne si compétente. Vous ne trouverez rien de tel chez cette concurrente qui est venue vous voir tout à l'heure.

Faucon

Ah ! Cet oiseau vous intrigue ?

Vous avez raison de penser qu'il ne s'agit pas d'un volatile ordinaire ! C'est le familier de notre Jeannot dont je viens de vous parler !

Sultan, comme il se nomme, est dressé pour compléter le travail de notre vigie. Il a appris à s'envoler à bonne altitude et à partir dans la direction de ce qu'il considère comme étant la menace la plus proche.

Son maître lui a tout de même appris à faire demi-tour avant d'atteindre ladite menace, sans quoi nous aurions perdu notre rapace depuis longtemps.

Avec ces précieuses indications, notre vigie peut prendre ensuite le relai pour détailler ce qui est visible à la longue-vue. Je peux vous garantir que tout ça nous a sortis de quelques mauvaises passes lorsque la visibilité était perturbée par un sale temps !

Dangereux ? Oh, que nenni, il est bien dressé. Si vraiment il le fallait, son maître pourrait le pousser à attaquer une cible modeste, mais vous ne verrez personne finir en charpie sous les assauts de ce petit animal.

Allié caché

Par contre... Hmm... Comment dire ? Il pourrait en aller autrement avec notre deuxième allié volant. Oh, vous ne le voyez pas, en effet. C'est

signe que tout va bien ! Laissez-moi vous expliquer. Rappelez-vous de la figure de proue que je vous ai montrée tantôt.

Voyez-vous, ce buste de bois ne représente pas une vue d'artiste. La créature cornue que vous apercevez existe bel et bien et peut être appelée à tout moment en cas de... hum... besoin. Il s'agit d'une connaissance que j'ai rencontrée dans quelque sombre caverne au fond de laquelle se cachait un temple dédié aux anciens dieux. Magmaar est son nom.

À quoi ressemble-t-il me demandez-vous ?

Oh, vous savez... une apparence humaine. Un peu plus grand sans doute, mais pas plus de trois mètres de haut. Des cornes sur la tête, oui, mais qui n'en a pas porté au moins une fois lors du carnaval. Quant à ses grandes ailes de corbeau, elles sont certes inhabituelles, mais vous serez bien content d'avoir un ami qui vole en cas de coup dur. Ne parlons même pas de ses jambes de bouc : au prix actuel des chausses en cuir, je vous garantis qu'il peut être content de n'avoir pas les mêmes pieds fragiles que nous.

Alors, oui, d'aucuns l'appellent démon, mais est-ce bien mérité ? Pour le simple fait qu'il ressemble à l'image typique d'un démon et qu'il surgisse de plans infernaux lorsqu'on sacrifie un peu de sang, on devrait nécessairement voir en lui un démon ? Pour moi, c'est un ami, rien de plus. Et un ami fidèle qui m'a sorti de deux ou trois situations difficiles, en échange de... Oh, mais attendez, je ne vous ai pas parlé de mes fouetteurs favoris !

Postillons / Fouetteurs

J'ai toujours su que les halflings pouvaient se montrer utiles. J'en ai engagé deux pour me servir de postillons. Rappelez-vous que sur notre engin, le postillon ne chevauche pas de bête, il

Jeannot

Jeannot ne correspond en rien au portrait qu'en fait Max-le-Fol. À la discrétion du meneur, ses pouvoirs magiques sont mineurs ou même inexistant. Dans ce dernier cas, le mage est en fait un simple charlatan, qui a su leurrer Max-le-Fol, mais qui réfléchit déjà à s'éclipser avant que marchand ne réalise qu'il est dupé ! Si le meneur opte pour en faire un véritable magicien, il est en fait peu puissant et de surcroît ni très adroit ni très soigneux. Ses échecs d'incantations ne sont pas rares, et l'équipe a mis du temps à couper tous les bourgeons qui avaient poussé sur Hasdrumax la dernière fois que "Jeannot" avait tenté d'invoquer un petit familier végétal pour chercher une source d'eau.

Dans tous les cas, il s'agit d'un véritable fauconnier néanmoins mais, depuis que la troupe le croit magicien, tous pensent que c'est son familier. Et bien sûr, tous les diseurs de bonne aventure de foire le confirment avec assurance, par peur de passer pour des incompetents.

La plupart du temps, Max ne fait pas trop de publicité autour du sorcier Heliotrax, car la magie est souvent mal vue. Mais quand il le fait, il embellit systématiquement les capacités du sorcier auprès des clients et Jeannot a abandonné l'idée de l'en empêcher. Qu'il soit lanceur de sort ou charlatan, il a exigé de Max une belle augmentation, car il prétend maîtriser désormais le sort de boule de feu. Les yeux brillants d'excitation, Max a accepté et attend la prochaine embuscade avec impatience, ignorant bien que Jeannot est bien incapable de lancer la moindre fléchette magique !

Autre "détail" que Max ignore : Jeannot, qu'il soit mage ou voleur, a bel et bien fréquenté le milieu de la Magie et a quitté la capitale en dérobant un crâne ensorcelé qui vaut une petite fortune (et dont les pouvoirs restent incertains). Ce que Heliotrax lui-même ne sait pas, c'est que ce crâne avait vocation à rester sous la protection de mages... et qu'il est désormais dans la nature, ce que les forces du Chaos ne vont pas tarder à découvrir. Elles feront tout pour s'en emparer !

a tout loisir de se déplacer entre elles grâce à notre passerelle maison.

Merrin et Pippon, qu'ils s'appellent. Ou Pippon et Merrin. Enfin je sais jamais lequel est lequel. Lally ne cesse de me répéter dit que Merrin est celui avec un chapeau et que Pippon a de gros pieds. Ou l'inverse ? Je ne sais pas. Mais ils sont plus qu'efficaces, je vous le garantis. Ne laissez pas la petite taille de leurs fouets vous berner, ils sont aussi habile avec que n'importe quel postillon qui se respecte. Avec ça ils ont de quoi encourager nos bêtes et décourager les poursuivants.

Incrévables, ces semi-hommes. Une fois, j'en ai vu un... c'était Pippon ou Merrin... ? Hum, toujours est-il que j'en ai vu un se relever après avoir reçu une flèche dans la fesse gauche. Eh oui que ça doit faire mal, comme vous dites. Surtout sur une petite tranche de chair comme ça. Et bien, croyez-le ou non, je pense que mes deux mini gaillards sont les plus tenaces de la troupe. Après moi, bien entendu.

Ces semi-hommes ont un travail ingrat mais sont effectivement courageux, tenaces et loyaux. En fait, ils rêvent de prouver leur bravoure en accomplissant des actes extraordinaires, et pourraient bien finir piétinés par les sabots de l'attelage pour une action héroïque de trop.

Quand il en vient à ces deux individus, Max est pétri de préjugés. Il est persuadé qu'ils sont d'excellent cuisiniers alors que Pippon et Merrin se voient plutôt en guerriers héroïques. Max leur demande régulièrement de s'occuper de la tambouille pour en améliorer la qualité. Les deux n'y connaissent rien en cuisine, et se contentent de relever le repas à l'aide d'herbes et d'épices. Il leur est même arrivé de préparer du rat crevé et d'arriver à le faire passer pour des restes de sanglier achetés à un chasseur.

Par contre, si ces ingrédients mystères viennent à manquer, et que Max insiste pour qu'ils s'occupent du prochain repas, ils sont prêts à faire →

Perte de vitesse

Il est à noter que si la moitié des chevaux est perdue, Hasdrumax ralentit nettement la cadence. En deçà, cela peut devenir compliqué... Bien sûr, on peut remplacer certains chevaux d'attelage perdus par des bêtes récupérées sur le reste du convoi ou ailleurs, mais cela prend un certain temps et nécessite une véritable pause.

Profils des PM

Pour Warhammer

Max-le-Fol

M	4
CC	48
CT	46
F	42
E	48
I	39
Ag	36
Dex	32
Int	35
FM	50
Soc	42
B	15

Compétences : Marchandage 60, Conduite d'attelage 58, Chevaucher 50, Emprise sur les animaux 65, Commandement 55

Traits : Arme (masse) +5, À distance (javelot) +4, Armure (cuir) 1, Pisteur

Jania "Trancheuse" d'Ably

M	4
CC	52
CT	41
F	47
E	51
I	55
Ag	48
Dex	43
Int	36
FM	39
Soc	27
B	16

Compétences : Athlétisme 60, Chevaucher 60, Intimidation 55
 Traits : Arme (rapière) +8, À distance (pistolet) +4, Champion, Frénésie

Jeannot "Heliotrax"

M	4
CC	28

CT	40
F	31
E	36
I	43
Agi	28
Dex	25
Int	41
FM	36
Soc	49
B	13

Compétences : Intuition 55, Pari 50, Ragot 60

Traits : À distance (arbalète/javelot) +5, Lanceur de sort (domaine au choix) ou Nerveux

Magmaar le démon

M	5
CC	55
CT	35
F	45
E	45
I	60
Agi	40
Dex	30
Int	25
FM	70
Soc	15
B	25

Traits : Arme +10, Arme (griffes), Armure 5, Champion, Cornes +8, Corruption (modérée), Démoniaque 8+, Frénésie, Insensible à la douleur, Instable, Peur 3, Vision nocturne, Vol 80

Merrin & Pippon

M	3
CC	33
CT	40
F	25
E	40
I	35
Agi	30
Dex	40
Int	30

FM	55
Soc	42
B	10

Compétences : Conduite d'attelage 40, Discrétion 55, Emprise sur les animaux 60, Perception 50, Résistance 50, Survie en extérieur 60

Traits : Arme (épée longue) +5, À distance (fouet) +5, Taille (petite), Vision nocturne

Note : Lorsqu'ils ne sont pas en poste sur l'attelage, ils utilisent des épées longues d'humains, qui pour eux deviennent des épées à deux mains. Caractéristiques de l'arme dans leur cas : allonge moyenne, BF+4, défensive, dévastatrice, épuisante.
 Spécificités : Pippon dispose en outre de la compétence avancée **Métier (herboriste)**, l'ancien métier de Merrin se traduisant quant à lui par **Art (comédie)**.

Matador

M	7
CC	25
CT	-
F	45
E	35
I	15
Agi	30
Dex	-
Int	10
FM	10
Soc	10
B	22

Traits : Arme +7, Bestial, Foulée, Nerveux, Taille (grande), Entraîné (trait), Entraîné (guerre)

Note : Les autres chevaux ont un profil proche, sans le trait Entraîné (guerre).

Pour Chroniques Oubliées Fantasy

Max-le-Fol

[archetype standard]

NC 1

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

INT +2 **SAG** -1 **CHA** +2

DEF 12 **PV** 15 **Init** 11

Spécial : Max-le-Fol a un bonus de +5 pour Conduire et Réparer Hasdrumax

Masse +5 **DM** 1d6

Javelot +4 **DM** 1d6

Jania "Trancheuse" Ably

[archetype puissant, boss rang 1]

NC 4

FOR +3 **DEX** +2 **CON** +3

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 16 **PV** 71 **Init** 10

Voie de la Rage (4), Voie du héros (2), Voie de la résistance (2), Voie du bouclier (2)

Rapière +10 **DM** 1d6 (Crit 19-20)

Pistolet +10 **DM** 1d10

Chemise de Maille (+4)

Note : Jania est volontairement plus puissante et dangereuse afin de représenter une réelle menace si elle se retourne contre les joueurs.

Jeannot "Heliotrax"

FOR +0 **DEX** +1 **CON** +0

INT +1 **SAG** +0 **CHA** +3

DEF 11 **PV** 5 **Init** 13

Voie de la magie universelle (2) ou Voie de la Séduction (1), Voie du Vagabond (1)

Arbalète à répétition 2d4

Magmaar le démon

Utiliser les caractéristiques d'un Balor (Livre de règles COF, p.241)

Merrin & Pippon

FOR +1 **DEX** +3 **CON** +1

INT +0 **SAG** -1 **CHA** +1

DEF 17 **PV** 11 **Init** 16

Note : +2 à tous les tests de discrétion.

Épée longue +1 **DM** 1d8

Fouet (10 m) +3 **DM** 1d6

Armure de cuir renforcé (+3)

faire au convoi de grands détours pour aller à la cueillette. Si le convoi refuse le détour, ils seraient capables de faire défection durant la nuit pour aller chercher tout ça discrètement. Merrin est un ancien herboriste, il sait donc où trouver ce qu'il faut, et les deux n'ont aucune envie de se faire remercier par Max-le-Fol s'il réalise qu'il n'a pas engagé de "vrais halfings" !

Chevaux

Mes petits bijoux !

Monseigneur, je suis certain qu'une personne de votre qualité connaît l'importance d'une bonne bête bien née et parfaitement entraînée. Je le dis sans honte, mes animaux ont plus de valeur – et plus d'utilité pourrait-on dire – que bon nombre de serviteurs à bord.

Parmi eux, le destrier Matador portait autrefois un prince de la région au combat. Admettons-le, il n'aime pas autant cette nouvelle vie passée dans un carcan qui lui est à peine supportable. Le cocher doit donc y prêter une attention particulière, et là encore je vous conseille de faire appel à mes services complets. S'il

est bien canalisé, cet animal représente une base très robuste pour l'attelage, et sa présence rassure les chevaux proches. S'il venait à mourir, un vent de panique pourrait souffler sur les bêtes, mais je suis prêt à perdre un bras pour empêcher que ça arrive !

Départ !

Vous voilà mieux renseigné que certains membres de mon équipe, monseigneur ! J'espère que ce petit tour vous aura convaincu de l'utilité d'une collaboration. Bien sûr, il reste quelques détails à régler, je vous ai présenté mes collaborateurs les plus fidèles, mais j'ai régulièrement recours à des mercenaires de passage pour occuper les postes sur le toit ou à l'intérieur du véhicule. Si vous avez des gens pour cela, fort bien, mais sinon ne vous inquiétez pas, j'ai vu arriver au bourg un petit groupe d'aventuriers dont le prix sera certainement négociable à notre avantage.

Adrien Saurat et Romain Pelisse

Illustrations : Josselin Grange

Départ alternatifs

Hasdrumax peut être trouvé, abandonné et poussièreux, dans une vieille grange... ou construit à la hâte à partir de deux diligences avant de réaliser une mission express... ou bien encore acheté ou loué à un propriétaire qui ne sait plus quoi en faire après la perte de son précédent équipage. Ce type de convoi se prête aussi bien au "one-shot" bourré d'action qu'à la campagne basée sur la gestion d'une activité d'escorte lucrative !

Bien sûr, tous les personnages, y compris le volubile Max-le-Fol, peuvent être remplacés à bord par vos propres joueurs si vous adaptez l'introduction de votre scénario.

UNE NOUVELLE RACE D'ÂME-DOUBLE

LES LYNCEÏDES

Un nouveau type d'âme-double pour Meute

Âme-doubles abritant l'esprit d'un lynx, les Lyncéïdes trouvent leurs origines dans la Grèce des dieux et des héros. Nombreux sont d'ailleurs ceux qui les prennent pour un mythe...

Et si...

On signale l'apparition d'Incarnés semblant inspirés de la mythologie grecque (minotaure, sirène, centaure...) sur le territoire de la meute des PJ. Mais ceux-ci ne tombent que sur leurs cadavres, portant de profondes marques de crocs et de griffes. Il semble qu'un autre prédateur se charge de faire disparaître ces Surnat'... Mais quelle peut bien être sa nature ?

En réalité, une sorcière disciple d'Hécate a récemment découvert un antique rituel permettant de « forcer » une Incarnation. Un Lyncéïde la traque depuis afin d'empêcher qu'elle ne se constitue une petite armée de monstres mythiques. Les PJ vont-ils s'allier à cette âme-double et débusquer la sorcière avant qu'elle ne lâche d'autres Incarnés dans la nature ?

Cette aide de jeu introduit un nouveau type d'âme-double dans l'univers de *Meute* afin d'enrichir l'arrière-plan fantastique du jeu. Le lynx est un fauve typique d'Europe, auquel le folklore ne s'intéresse pourtant guère. Ce texte vise à combler ce manque.

Lyncée

Prince de Messénie, Lyncée possédait une vue si perçante qu'on le disait capable de distinguer ce qui se cachait derrière les nuages les plus noirs et les murailles les plus épaisses – au point même de percevoir les secrets du ciel et des Enfers. Cette particularité lui permit de rejoindre les Argonautes et de devenir le navigateur de leur légendaire navire, l'Argo.

Après la conquête de la Toison d'Or, Lyncée souhaita continuer à explorer le monde et avec une trentaine de compagnons (dont son frère Idas), il repartit sur les mers à la recherche de nouvelles aventures. Son équipage finit par aborder sur l'Île du Soleil, la mythique Ééa où vivait alors la séduisante Circé. De par sa noble éducation, Lyncée présenta à la sorcière tous les hommages qui lui étaient dus – aussi la fille d'Hélios permit-elle à ce groupe de prendre du repos en sa demeure.

Lyncée et les siens se restaurèrent et procédèrent aux réparations de leur navire, mais ils profitèrent également de cette halte pour donner à Circé des nouvelles du monde et lui rendre divers services. Reconnaisante, la sorcière décida d'accorder un don à ces hommes à l'esprit bien trempé : convoquant autant de lynx qu'il se comptait de membres d'équipage, elle fusionna leurs âmes afin de leur permettre de toucher la puissance brute de la nature. Se faisant, elle créa ainsi une nouvelle race d'âme-doubles.

Des Lyncéïdes

Capables de se transformer en lynx, Lyncée et ses compagnons vécurent bien d'autres histoires avant que leur destin ne se perde dans les brumes de la légende. Le don octroyé par Circé se révéla héréditaire : au sein de la lignée de ces héros, certains de leurs descendants en héritaient de siècles en siècles – en même temps que la mémoire de leur aïeul. Au fil du temps, ces Lyncéïdes (« issus du clan de Lyncée ») se dispersèrent dans toute l'Europe. Il ne peut en exister que trente-sept en même temps – le nombre exact de mortels jadis bénis par la sorcière d'Ééa.

Les Lyncéïdes sont solitaires par nature : ils vivent à l'écart des communautés humaines et préfèrent la

tranquillité des forêts – c'est pourquoi ils exercent souvent des métiers en rapport (guides, bûcherons, ingénieurs forestiers...). Ils ne se côtoient guère entre eux du fait de leur rareté mais lorsqu'ils se rencontrent, ils veillent à respecter les règles de l'hospitalité telles qu'édictees dans la Grèce ancienne.

Les autres Surnat' ont peu de chance de connaître d'existence des Lyncéides. Non pas que ceux-ci se dissimulent particulièrement, mais encore une fois leur faible nombre ne donne guère l'occasion d'en croiser fréquemment. La réminiscence mémorielle du héros à l'origine de leur lignée pousse toutefois les Lyncéides à se montrer respectueux envers la communauté surnaturelle : s'ils vivent sur le territoire d'une meute de Neuris, ils se présentent à l'Alpha en bonne et due forme. De même, un Incarné semant le trouble dans les environs de leur demeure risque de devenir la proie d'une chasse aussi rapide qu'efficace.

Capacités

Les Lyncéides sont sans doute les âme-doubles les plus proches des Neuris. Tout comme ces derniers, ils disposent de la capacité à changer de forme et à adopter celle d'un lynx – avec tous les avantages et les inconvénients que cela implique. La vue d'un Lyncéide est toujours exceptionnelle, même sous sa forme humaine.

Toutefois en tant que félins solitaires, ces âme-doubles ne disposent pas d'un Lien de Meute. Malgré cela, ils ont tout de même accès à une unique Mémoire : celle du compagnon de Lyncée en qui Circé implanta l'âme de l'un de ses lynx. Cet ancêtre étant un aventurier à l'époque de la Grèce mythique, il disposait de compétences comme le combat avec des armes antiques (glaive, lance...),

la navigation, la survie, la théologie grecque ancienne, etc.

En termes de jeu

Lyncéide type

- **Niveau de Menace** : Antagoniste de scénario (3)
- **Niveau de Santé** : 4
- **Spécialités** : Mythologie. D'autres au choix parmi celles maîtrisées par son ancêtre.
- **Capacités spéciales** :

Un Lyncéide possède une jauge de Prénance semblable à celle des Neuris qui, une fois remplie, permet au lynx de prendre le contrôle. Le Lyncéide peut alors changer de forme pour adopter celle d'un lynx, qui lui confère les Spécialités suivantes : Discrétion, Sens, Vivacité et Morsure & griffure.

Chez un Lyncéide, la Spécialité Sens augmente de 2 la difficulté d'un jet en opposition concerné par ce domaine.

Romain d'Huissier →

Un Lyncéide en tant que PJ

Si un joueur souhaite incarner une telle âme-double et que le MJ est d'accord, cela est tout à fait possible.

Bien que solitaire, un Lyncéide ne démontre aucune animosité envers les Neuris et peut ainsi se voir considéré comme un allié voire un Suiveur de la Meute, amené à lui prêter main-forte ou à participer à ses assemblées.

Techniquement, un Lyncéide possède une jauge de Prénance tout à fait semblable à celle d'un Neuri. Le niveau Attentif lui permet de faire appel à sa seule Mémoire – qui recouvre le vécu de son ancêtre jadis transformé par Circé. Par contre, il ne peut pas puiser dans le lien de Meute : il s'agit d'un gros désavantage, dont le joueur doit avoir conscience.

La Spécialité Sens octroyée par la transformation en lynx permet au Lyncéide de diminuer de 2 crans le Seuil de Succès d'un jet où elle s'applique.

Pour le reste, un Lyncéide se crée comme un Neuri – avec un Nom et des Traits de lynx (à adapter parmi les Traits de loup).

CONSEILS D'ADAPTATION

Jouer d'autres âmes doubles que les Neuris à Meute

À l'image des Lyncéides, il existe d'autres âmes-doubles héritées de nos légendes. Proposer à vos joueurs de les incarner est une idée séduisante mais délicate si vous souhaitez rester fidèle à l'esprit de Meute.

La partie exotique

Et si vous faisiez voler tous les beaux principes évoqués plus haut en proposant à vos joueurs de former un cirque itinérant composé de plusieurs créatures très différentes ? Une sorte de galerie de freaks. Très différent de la proposition initiale de Meute mais il est très possible d'y aborder les problèmes du vivre ensemble et de la différence, dans une ambiance fun et exotique. Avec pas mal de boulot de préparation.

Autre exemple, toutes les régions du globe disposent de leur folklore. Pourquoi ne pas jouer un groupe très inhabituel en France mais qui serait tout à fait logique ailleurs ? Exemple : un clan de Budas, les âmes-doubles hyènes. Présentées rapidement dans Meute, elles sont très proches des Neuris techniquement et en même temps l'esprit des Budas est suffisamment différent de celui des Neuris pour que votre groupe ressente un véritable dépaysement.

Il peut être tentant pour un joueur de vouloir interpréter d'autres âmes-doubles que les Neuris.

On entend par exemple « *Moi mon animal préféré, ce n'est pas le loup mais le lynx / le coyote / le renard / l'ornithorynque, etc.* » Souvent, il y a derrière cette envie une volonté de se démarquer, d'être différent des autres : « *Si je ne joue pas la même créature que le reste du groupe, je suis original, plus intéressant qu'un Neuri parmi d'autres* ».

Qu'il soit bien entendu que chaque Meneur fait bien ce qu'il veut à sa table et que je ne prétends pas ici imposer la seule bonne et juste manière de jouer à Meute. Malgré tout, je vous soumets ces quelques réflexions :

- D'abord soyons pragmatique, cher MJ. Cela va vous demander du travail supplémentaire. Les âmes-doubles, comme les Lyncéides ci-dessus, ont été développées pour être des PNJ et non des PJ. Il va vous falloir développer ces créatures sur le plan technique, préciser le fonctionnement de leurs capacités surnaturelles - sans oublier de créer une fiche de personnage.
- Ce qui fait l'originalité d'un PJ, ce n'est pas seulement sa nature. Les vrais choix cruciaux sont les personnalités (humaine et animale), les Relations avec les autres, la

place dans la meute et dans la société des hommes. Il est bien plus créatif et gratifiant de trouver comment se distinguer par ces particularités, même si le PJ possède la même nature que le groupe. Choisir de jouer une autre créature, c'est un peu de l'originalité à bon compte - le choix de la facilité... et pas toujours si intéressant que ça, au final.

- L'autre risque est qu'en multipliant les exceptions (et après tout, si vous acceptez une dérogation pour un joueur, pourquoi pas deux ou trois ?), l'originalité visée au départ se trouve réduite à néant. Et je ne vous cache pas qu'il y a un risque de « *what the fuck !* » assez conséquent au choix de collectionner dans le même groupe des créatures exotiques toutes différentes.
- Meute propose de jouer un groupe uni et solidaire, composé d'individus différents qui vont lutter côte à côte contre toutes sortes de difficultés et trouver leur propre manière de vivre ensemble. Un joueur qui n'interprète pas un Neuri joue un PJ qui n'appartient pas vraiment à la meute. Il ne bénéficie pas des Mémoires ni du Lien, ce qui n'est pas qu'un problème technique : c'est embêtant pour les scènes de Transe de Mémoire. C'est embêtant pour

le sentiment d'appartenance des joueurs, malgré les différences et les éventuelles tensions, à un même groupe - presque une famille.

Sans ce sentiment de lutter ensemble contre l'adversité et les problèmes du quotidien, d'être identiques et pourtant différents, vous jouez peut-être dans le monde de *Meute* mais vous ratez quelque peu, de mon point de vue, l'expérience de jeu proposée.

La Caravane de l'Étrange...

Est-ce à dire qu'on ne peut en aucun cas interpréter une âme-double comme les Lyncéides ci-dessus ? Probablement pas !

On doit pouvoir surmonter ce défi en prenant quelques précautions. Voici quelques suggestions en ce sens :

- **La partie solo :** vous avez un joueur sous la main et envie de le faire jouer ? Pour changer, pourquoi ne pas remplacer son Neuri habituel par un Lyncéide ? Une petite aventure solo conviendra mieux à cette âme-double solitaire et si en plus vous pouvez relier certains éléments de cette partie à votre campagne habituelle (un antagoniste en commun par exemple) voire que vous faites filtrer des informations sur l'intrigue en cours, ce ne s'en sera que mieux. Loin de rester sans conséquence, les événements survenus durant cette partie solo peuvent très bien faire irruption dans la campagne régulière : un article de journal sur un très gros lynx aperçu près du territoire des PJ, des événements étranges qui trouvent leur source dans ce qu'a fait le PJ solitaire – bref, tout ce qui permet de donner de l'étoffe à une accroche puisque provoquée par des événements joués.
- **La scène d'éclairage :** dans l'esprit, il s'agit d'un type de scène très

proche des Tranches de Mémoire. Vous voulez donner des informations à vos PJ mais aussi ajouter à l'ambiance voire faire monter la pression ? Pourquoi ne pas faire jouer à votre groupe habituel - le temps d'une scène plus ou moins longue - une autre meute de Neuris, un coven de Dames Blanches ou un nid de Vouivres ? Exemple : un groupe de vouivres jeunes et anciennes est exceptionnellement réuni à cause d'une situation difficile (un groupe de chasseurs a décidé d'exterminer toutes les âmes-doubles et semblent particulièrement bien informés sur les âmes-reptiles). Un serviteur de la famille Lusignan vient faire un rapport : il s'agit des derniers agissements de la meute de vos PJ ! Donnez à chacun de vos joueurs une courte fiche avec des éléments d'interprétation sur la vouivre qu'il va incarner (personnalité, moyens, ambitions, rancunes et amitiés) et laissez-les commenter ces événements dans la peau de leur vouivre. Si les informations passées par ce biais sont limitées (les PJ Neuris n'étant pas censés savoir ce que les joueurs apprennent ici), cela pose une ambiance et surtout démontre que le monde qui entoure les PJ bouge, évolue et vit sans eux. Cela participe à sa crédibilité et donc à l'immersion. Bien entendu, ce type de scènes doit rester exceptionnel mais de temps en temps, cela casse la routine !

Pour conclure, il faut rester prudent quand on modifie la proposition d'un jeu (*Meute* comme un autre) si on souhaite en conserver l'esprit. Néanmoins avec un peu de créativité, il y a toujours une façon de parvenir à ses fins. Et après tout, si vous voulez faire exploser les codes, qui vous en empêchera ? Le plus important reste que votre table et vous passiez une excellente soirée et c'est tout le mal que je vous souhaite !

Julien Moreau



BATAILLES RANGÉES

Si vis pacem, para bellum

Ces règles de batailles rangées sont reprises depuis Joan of Arc, avec quelques adaptations pour les rendre utilisables dans un contexte d'heroic-fantasy tel que Héros & Dragons ou même la cinquième édition du plus célèbre des JdR.

Quel MJ n'a pas songé tôt ou tard à mettre en scène d'impressionnantes scènes de bataille, comme dans un *Braveheart* ou un *Seigneur des Anneaux* ? La guerre est un thème central de bien des univers de *fantasy*, le plus vieux et le plus connu des jeux de rôle est lui-même héritier de la culture wargame. Pourtant, édition après édition, les mécaniques de batailles rangées restent un parent pauvre. Voici une tentative qui, sur la base des règles du DRS 5e, cherche à vous fournir des outils pour résoudre les batailles de grande ampleur, mais aussi permettre à vos PJ d'évoluer au centre de l'action.

Ce système vise à résoudre des affrontements entre plusieurs unités totalisant de quelques centaines à plusieurs milliers de combattants de part et d'autre. Il ne s'agit pas d'obtenir une représentation fidèle et précise de la bataille, mais surtout à fournir au MJ des indications sur son déroulement afin de faire de celle-ci un décor intéressant dans lequel évoluent les personnages.

Concepts généraux

Écoulement du temps. Chaque tour de bataille dure environ 30 minutes. Lors d'un tour, les personnages ne déclarent pas précisément

leurs actions et réactions. Ils choisissent plutôt un positionnement dans la bataille, qui représente les risques que prend le personnage ainsi que ses chances d'influer sur le cours des choses.

Unités. Chaque unité dispose de plusieurs caractéristiques. Le score d'**Attaque** représente la capacité à occasionner des dommages dans les rangs ennemis. Le score de **Défense** représente les capacités défensives de l'unité, aussi bien d'un point de vue tactique que matériel. Le score de **Moral** représente la volonté de l'unité et la capacité à poursuivre le combat malgré l'adversité. Enfin, la **Résistance** traduit le nombre ou la cohésion des troupes et leur capacité à continuer à agir de manière efficace malgré les pertes.

Ordre de bataille. Chaque commandant en chef dispose dans son armée d'un certain nombre d'unités. Avant la bataille, il doit décider de la répartition de ces unités entre quatre groupes : le **centre**, le **flanc gauche**, le **flanc droit** et la **réserve**. Chaque groupe est sous les ordres d'un commandant. L'un des commandants peut être le commandant en chef.

Une fois les unités réparties, on calcule les caractéristiques de chaque groupe en additionnant les caracté-



ristiques de toutes les unités qui le composent. À partir de là, on gère chaque groupe (et non chaque unité) individuellement, comme si trois batailles se déroulaient en parallèle. La réserve joue un rôle un peu particulier : les unités qui lui sont affectées peuvent servir de renforts pour n'importe quel autre groupe dans le cas où les choses tourneraient mal.

Victoire et défaite. Une bataille est perdue dès que deux des quatre groupes de l'armée sont brisés. Un groupe est **brisé** lorsque son Moral ou sa Résistance sont réduits à 0. Dans le premier cas, les unités prennent la fuite. Dans le second, elles ont été annihilées.

Les personnages. Selon le rôle des PJ et la nature de votre campagne, ils peuvent être de simples soldats dans l'une des unités ou même les commandants de certains des groupes. Chaque PJ est affecté à un groupe avant le début de la bataille.

Préparatifs de la bataille

Test de stratégie. Avant le début de la bataille, chaque commandant

en chef essaie de mettre son armée dans la meilleure situation possible lorsque viendra le temps de l'affrontement. Cela est représenté par un **test en opposition d'Intelligence** entre les deux commandants en chef.

Celui qui l'emporte réussit à choisir le lieu ou le moment de la bataille et à disposer son armée comme il le souhaite. Il choisit donc son ordre de bataille après avoir pris connaissance de l'ordre de bataille adverse (voir ci-après). De plus, si la marge entre les deux résultats est supérieure à 5, la troupe du chef qui remporte le test est galvanisée. Dans le cas où c'est le commandant des PJ qui l'a emporté par un tel écart, ceux-ci bénéficient d'un *avantage* lors de leur test de Sagesse du premier tour de bataille. Dans le cas contraire, ils subissent un *désavantage*.

En cas d'égalité, les deux commandants établissent leur ordre de bataille de manière secrète et simultanée.

Vous pouvez appliquer certains modificateurs sur ce test en opposition. En particulier un commandant qui dispose d'une bonne connais- ➔

Option : Mouvement entre les lignes

La règle de base permet certaines aberrations sur la position des personnages tour après tour. Si vous souhaitez ajouter une dose de danger et de réalisme, utilisez simplement la règle suivante : à chaque fois qu'un personnage change de ligne, il subit 1d6 dégâts cumulatifs. Ainsi, passer de la première ligne (choc) à l'arrière (soutien) provoque 2d6 dégâts alors que passer de la première ligne (choc) à la seconde (escarmouche) ne provoque qu'1d6 dégâts. La réserve est alors considérée comme une quatrième ligne située en arrière de la ligne de soutien.

sance du terrain (soit par expérience personnelle soit par le biais de ses éclaireurs) peut bénéficier d'un *avantage*. D'un autre côté, une armée particulièrement imposante, difficile à manœuvrer, imposerait un *désavantage* à son commandant.

Choix de l'ordre de bataille. On effectue à ce stade la répartition des unités (et des PJ) dans les divers groupes. La plupart des unités disposent de certaines capacités spéciales qui se manifestent en fonction de la présence ou l'absence d'unités dans le camp adverse. Ces modificateurs concernent uniquement le groupe adverse et non l'ensemble de l'armée. Ils sont déterminés à ce stade en fonction de l'ordre de bataille. On ne les réévalue pas par la suite.

Fiche de bataille. Une fois cette répartition effectuée, notez les caractéristiques et la composition de chaque groupe, ainsi que les caractéristiques des commandants, sur la fiche de bataille.

Résolution de la bataille

Choix du positionnement des PJ. Au début de chaque tour de bataille, tous les PJ choisissent leur positionnement parmi les quatre disponibles :

- **Choc.** Un personnage qui choisit le choc se porte en première ligne au détriment de sa propre sécurité. Il n'hésite pas à pénétrer les lignes adverses si l'occasion se présente.
- **Escarmouche.** En escarmouche, un personnage participe àprement aux combats, mais se montre tout de même prudent vis-à-vis de l'évolution de la bataille. Il cherche à éviter d'être encerclé ou de se retrouver en infériorité numérique.
- **Soutien.** Un personnage qui choisit le soutien reste en périphérie de la bataille à proprement par-

ler. Il affronte les ennemis qui se présentent, soutient les alliés qui l'entourent, mais privilégie avant tout sa propre sécurité.

- **Réserve.** Le personnage retourne vers les lignes arrière. Si aucun des trois autres groupes n'a été brisé, il bénéficie d'un repos court. Il n'effectue pas de jet sur la *Table des événements de bataille* pour ce tour (voir plus loin.)

Test de commandement. Une fois que tous les PJ ont choisi leur positionnement, le commandant de chaque groupe effectue un test en opposition de Charisme contre le commandant du groupe ennemi qui lui est directement opposé. Le vainqueur de ce test détermine quel groupe prend l'ascendant (position de force ou position de faiblesse) pour ce tour. Le MJ peut décider d'un *avantage* ou d'un *désavantage* sur le test de commandement en fonction de certains aléas, comme le terrain, la météo, l'arrivée de renforts, etc.

Résolution des pertes. Si le test de commandement s'est soldé par une égalité, chaque groupe perd 1 point de Résistance et 1 point de Moral. Sinon, les pertes sont déterminées en fonction de l'écart entre le score d'Attaque du groupe en position de force et le score de Défense du groupe en position de faiblesse sur la *Table des pertes*.

Vous devez effectuer le test de commandement et la résolution des pertes individuellement pour chacun des trois groupes situés au front (le centre et les deux flancs.)

Actions des PJ. Une fois les pertes résolues, le MJ détermine ce qui arrive aux PJ pendant ce tour de bataille. Voir plus loin, *Les PJ dans la bataille*.

Victoire ou défaite. Si à la fin d'un tour de bataille deux groupes

Table des pertes

Att. - Déf.	Groupe en pos. de force	Groupe en pos. de faiblesse
0 ou moins	-1 Résistance	-1 Résistance, -1 Moral
1-4	-1 Résistance	-2 Résistance, -1 Moral
5-9	-	-3 Résistance, -2 Moral
10+	+1 Moral	-4 Résistance, -3 Moral

au moins sont réduits à 0 de Moral ou de Résistance, l'armée est en déroute. Lorsque leur armée est en déroute, tous les personnages présents dans un groupe brisé font une sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, ils sont capturés par l'ennemi. Le DD de cette sauvegarde dépend du positionnement lors du dernier tour de bataille, comme indiqué sur la *Table de capture*.

Table de capture

Positionnement	DD du JS de Sagesse
Choc	15
Escarmouche	12
Soutien	10
Réserve	8

Renforts. À la fin du tour de bataille, le commandant en chef de chaque armée peut choisir d'envoyer des renforts depuis la réserve vers l'un des trois autres groupes (centre, flanc droit ou flanc gauche). De la même manière, un groupe qui parvient à briser son vis-à-vis peut ensuite rejoindre un groupe adjacent. Par exemple, si le centre ennemi est en déroute, alors votre groupe de centre peut joindre ses forces à l'un des deux flancs.

Une unité ou un groupe se déplaçant ainsi est indisponible pendant un tour entier et ne rejoint le groupe

de destination qu'à la fin du prochain tour de bataille. Il est donc possible que le groupe en question soit brisé d'ici là. Si cela arrive, les renforts sont considérés comme perdus : soit en ayant été pris dans la déroute du groupe concerné, soit après un refus de suivre les ordres et une débandade. La bataille se solde donc par une défaite. Si le groupe de destination n'a pas été brisé, on ajoute les scores de l'unité ou du groupe arrivé en renfort aux caractéristiques du groupe.

Si plus aucune unité n'est disponible dans la réserve, alors cette dernière est considérée comme brisée. À partir de là, il suffit que l'un des trois autres groupes soit brisé pour que l'armée subisse la défaite.

Les PJ dans la bataille

Pour chaque personnage ou groupe de personnages engagé, faites un **test de Sagesse** et lisez le résultat sur la *Table des événements de bataille* ci-après. Ce test est affecté par certains modificateurs :

- Si votre personnage a des niveaux de barbare, de guerrier, de paladin, ou bien si l'un de ses domaines divins est la Guerre, alors vous ajoutez votre bonus de maîtrise à ce test.
- Si vous utilisez les dons de *Héros & Dragons*, et que votre personnage dispose d'un don parmi Mage combattant, Combattant en équipe ou l'un des dons de Fantassin, alors vous ajoutez votre bonus de maîtrise à ce test. De même si votre historique est Militaire ou l'une de ses variantes.
- Si votre commandant en chef a remporté le test de Stratégie par une marge supérieure à 5, vous bénéficiez d'un *avantage* sur ce jet au premier tour de bataille ; ➔

Option : Rester groupés

Si plusieurs personnages optent pour le même positionnement et le même groupe, ils peuvent décider de rester ensemble. Dans ce cas, seul le personnage avec le meilleur score de Sagesse effectue un jet sur la *Table des événements de bataille*. Ils subissent tous les mêmes dégâts et l'ensemble du groupe réagit comme un seul homme à tout événement survenant à la suite de ce jet.

Ce choix est celui de la prudence : les personnages restent proches les uns des autres et s'épaulent en cas de besoin, tout en suivant l'exemple du combattant le plus expérimenté. Toutefois, en choisissant cette option, les PJ se privent aussi de la possibilité d'influer plus largement sur le cours des événements.

Et la magie ?

Dans le cadre de ces règles, nous partons du principe que les sorts et tours de magie des PJ ne peuvent fondamentalement changer le cours de la bataille. Ils peuvent donc les utiliser pendant la résolution des événements spéciaux, mais la magie n'a pas d'autre impact. Dans certains cas particuliers ou si vous jugez l'utilisation d'un sort judiciaire, n'hésitez toutefois pas à vous adapter. Par exemple, vous pourriez accorder à un magicien lançant un sort de *vol* la capacité de se déplacer de ligne en ligne sans subir de dégâts, ou bien de bénéficier de l'événement spécial Bannière grâce à sa position avantageuse. Mais si les troupes ennemies incluent des créatures volantes, vous pourriez tout aussi bien le faire affronter certaines de ces créatures qui l'auraient remarqué.

- Si c'est le commandant adverse qui a remporté le test de Stratégie par une marge supérieure à 5, vous subissez un *désavantage* au premier tour de bataille ;
- Si l'Attaque du groupe ennemi est au moins égale au double de la Défense de votre groupe, vous subissez un *désavantage* ;
- Si l'Attaque de votre groupe est au moins égale au double de la Défense du groupe ennemi, vous bénéficiez d'un *avantage*.

Pour bien lire le tableau, vous devez d'abord déterminer la phase de la bataille, qui correspond au résultat du test opposé de Commandement (position de faiblesse, égalité ou position de force), puis le positionnement choisi par le personnage (choc, escarmouche ou soutien) et, enfin, le résultat de son test de Sagesse.

Chaque entrée de la table indique les dégâts subis par les personnages sous la forme d'un dé de dégâts à lancer, ainsi qu'un éventuel événement spécial. Ces événements sont décrits plus loin. Si aucun événement n'est indiqué, rien de notable n'est arrivé au personnage et la bataille poursuit son cours normal.

Événements spéciaux

Les événements suivants peuvent survenir au beau milieu de la bataille. Lorsque c'est le cas, le ou les personnages impliqués jouent rapidement la scène avant de revenir aux tours de bataille proprement dits.

Encerclé. Vous êtes encerclé par l'ennemi et n'apercevez plus aucun membre de votre unité. Vous avez le choix de vous rendre ou de continuer le combat. Dans le premier cas, vous êtes fait prisonnier par l'ost ennemi et votre sort dépend de l'issue de la bataille. Dans le second cas, le MJ lance secrètement 2d4. Le total indique le nombre de rounds néces-

saires avant l'arrivée de renforts. Si vous tenez malgré tout, vous regagnez immédiatement un nombre de pv égal au maximum de votre dé de vie (10 pour un guerrier, par exemple.)

Infériorité. Plusieurs éléments de votre unité se sont retrouvés isolés du reste du groupe. Vous affrontez pour votre part deux ou trois ennemis déterminés par le MJ selon les unités qui composaient le groupe adverse. Là encore, il vous faut tenir 2d4 rounds avant de recevoir des renforts. Si vous tenez le coup, la perte de Moral ou de Résistance de votre groupe est diminuée de 1 pour ce tour.

Opportunité. Une opportunité se présente à vous et à un petit groupe de soldats de votre camp. Votre commandant vous donne un ordre dont l'issue de la bataille pourrait bien dépendre : tenir ou attaquer une position, mener une diversion, secourir des alliés blessés et les ramener à l'arrière, escorter un groupe de prisonniers, etc. Le MJ a toute latitude pour mettre en scène cette opportunité. Si celle-ci est considérée comme un succès, vous vous faites remarquer par votre commandant. De plus, votre groupe regagne 1 point de Moral.

Rival. Dans la fureur de la mêlée, un ennemi vous cible particulièrement et décide de s'en prendre à vous. Les combattants alentour vous ignorent le temps de résoudre l'affrontement. Celui des deux qui se retrouve à 0 PV est laissé pour mort sur le champ de bataille.

Bannière. Dans le mouvement des deux armées, vous vous retrouvez dans une situation idéale pour porter un dur coup à l'ennemi : vous apercevez la bannière d'un des commandants adverses, vous reconnaissez un héros ennemi, etc. Le MJ décide de la situation exacte et des forces

Table des événements de bataille

Test de Charisme			Résultat du test de Sagesse				
Pos. faiblesse	Égalité	Pos. force	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
Choc	-	-	1d20	1d10	1d8	1d6	1d4
			Encerclé	Encerclé	Infériorité		Opportunité
Esc.	Choc	-	1d10	1d8	1d6	1d4	-
			Encerclé	Infériorité	Opportunité	Rival	Bannière
Soutien	Esc.	Choc	1d8	1d6	1d4	-	-
			Infériorité		Rival	Opportunité	Bannière
-	Soutien	Esc.	1d6	1d4	-	-	-
				Rival			Opportunité
-	-	Soutien	1d4	-	-	-	-
			Rival			Opportunité	

en présence. Si vous parvenez à vos fins, le groupe adverse perd 2 points de Moral.

Table des unités

Les unités combattantes sont définies par quatre caractéristiques, en plus de leur mode de déplacement et de leur taille. La table des unités ci-après résume ces caractéristiques pour les unités les plus couramment présentes sur un champ de bataille d'*heroic-fantasy*. Une colonne indique d'éventuelles capacités spéciales. Les modes de déplacement les plus courants sont à pied, monté ou vol. La taille tient compte d'une éventuelle monture.

N'hésitez pas à utiliser votre imagination pour créer de nouvelles unités ou certaines capacités spéciales additionnelles.

Cas particuliers

Créatures volantes. Une unité volante n'a pas besoin d'un tour de bataille complet pour rejoindre un autre groupe (voir phase de renforts). Elle est disponible immédiatement pour le groupe qu'elle renforce. Une telle unité peut aussi

être déplacée de groupe en groupe à chaque phase de renforts. La pleine valeur de ses caractéristiques sont retirées au groupe qu'elle quitte (ce qui peut le briser) et ajoutées au groupe qu'elle rejoint.

Unités et races. Certaines unités présentées dans la table n'indiquent pas de race en particulier. Selon les cas, vous pouvez utiliser ces unités avec les races humanoïdes les plus courantes : humains, orcs, nains ou elfes. Selon votre univers, ces unités peuvent aussi être un assemblage d'individus de plusieurs races ou origines.

Nains. Toutes les unités composées de nains bénéficient d'un bonus de +1 à l'Attaque si des unités de taille G ou supérieure se trouvent dans le groupe adverse.

Résistance faible. Certaines unités ont un score de Résistance faible, voire de 0. Cela symbolise le fait que ces unités sont composées d'un faible nombre d'individus qui ne sont pas censées se battre seules, ou qui ne peuvent subir de larges pertes sans rapidement perdre leur efficacité. ➔

Table des unités

Unité	Att.	Déf.	Moral	Rés.	Taille	Dépl.	Spécial
Arbalétriers	4	2	2	2	M	à pied	Peuvent sacrifier -1 Att. pour +1 Déf.
Archers	2	2	2	2	M	à pied	Divisent par deux l'Att. des unités montées ou volantes
Archers elfes	4	1	3	2	M	à pied	Divisent par deux l'Att. des unités montées ou volantes
Archers montés	2	3	2	2	M	montés	-1 à l'Att. contre unités montées
Artilleurs gnomes	1d6	2	2	0	P	à pied	-
Barbares ogres	8	1	2	2	G	à pied	-
Berserkers orcs	6	2	3	3	M	à pied	-
Cavaliers légers	3	3	2	2	G	montés	En réserve, compte comme une unité montée dans chaque groupe
Cavaliers lourds	7	3	3	4	G	montés	+2 à l'Att. si pas d'unités montées dans le groupe adverse
Centaures	3	3	3	4	G	montés	+2 à l'Att. si pas d'unités montées dans le groupe adverse
Drows	3	2	2	1	M	à pied	-1 Résistance ennemie avant le début du premier tour
Fantassins légers	2	2	2	2	M	à pied	-
Fantassins lourds	6	3	3	3	M	à pied	-
Frondeurs halfelins	3	1	3	2	P	à pied	-
Géants	7	5	4	4	TG	à pied	Voir description
Gobelins	1	1	1	1	P	à pied	+1 Moral si présence d'autres gobelinoïdes dans le même groupe
Griffons	2	4	2	4	G	vol	+2 à l'Att. contre unités montées à cheval
Hallebardiers	2	3	2	3	M	à pied	+1 à l'Att. contre unités à pied
Harceleurs gnolls	3	1	1	2	M	à pied	-1 à l'Att. contre unités montées
Harpies	1	3	2	1	M	vol	+2 Déf. si pas d'archers ou d'arbalétriers dans le groupe adverse
Hippogriffes	2	3	2	3	G	vol	+1 à l'Att. si pas d'unités volantes dans le groupe adverse
Hobgobelins	2	2	1	2	M	à pied	+1 Moral si présence d'autres gobelinoïdes dans le même groupe
Hobgobelins sur worgs	5	3	2	3	G	montés	+1 Moral si présence d'autres gobelinoïdes dans le même groupe
Invocateurs	0	1	2	0	M	à pied	+1 à l'Att. à chaque phase de renforts
Irréguliers	2	0	1	1	M	à pied	Fuite en cas de perte de Moral > 2
Kobolds	1	1	0	1	P	à pied	-
Mages de combat	6	1	3	0	M	à pied	-
Morts-vivants	1	1	*	3	M	à pied	Voir description
Nécromants	2	2	3	0	M	à pied	Perte ennemie de Moral lorsque perte de Résistance > 1
Paladins	5	4	4	1	M	à pied	+1 Moral à chaque phase de renforts
Pégases	1	4	3	2	G	vol	+2 Déf. si pas d'archers ou d'arbalétriers dans le groupe adverse
Piquiers	2	2	2	3	M	à pied	+1 à l'Att. contre unités montées
Prêtres de la vie	2	2	3	2	M	à pied	+1 Résistance à chaque phase de renforts
Prêtres de la guerre	4	4	3	1	M	à pied	+2 à l'Att. contre morts-vivants
Vouivres	4	3	3	3	G	vol	-

Arbalétriers. Au début de tour, les arbalétriers peuvent choisir de s'abriter derrière de lourds pavois qui leur servent de protection. Leur groupe subit une pénalité de -1 à l'Attaque et bénéficie d'un bonus de +1 à la Défense. Chaque unité d'arbalétrier ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par bataille.

Artilleurs gnomes. Les gnomes fabriquent une des machines de guerre dont ils ont le secret. Ils déterminent leur score d'attaque à la fin du premier tour de bataille en lançant 1d6. Chaque unité supplémentaire d'artilleurs dans le même groupe confère un bonus de +1 à ce dé.

Cavaliers légers. Les unités de cavalerie légère permettent de réagir rapidement aux manœuvres adverses. Si une telle unité est présente en réserve, elle compte comme une unité montée dans chaque groupe (centre, flanc gauche et flanc droit).

Drows. Les drows utilisent le poison et la magie afin de parvenir à leurs fins. Le groupe ennemi perd 1 point de Résistance avant le début du premier tour. Une seule unité par groupe peut utiliser cette capacité.

Géants. Les géants lancent des projectiles à de longues distances. S'il n'y a pas d'unité de taille G ou supérieure dans le groupe adverse, la réserve ennemie perd 1 point de Résistance à chaque phase de résolution des pertes (en plus des éventuels dégâts infligés au groupe adverse).

Invocateurs. Ces mages invoquent de sombres créatures pour combattre à leur place. À chaque phase de renforts, leur groupe gagne 1 point d'Attaque. Une seule unité par groupe peut utiliser ce pouvoir à chaque tour de bataille.

Irréguliers. Des milices constituées d'habitants du lieu ou de civils. Si jamais le groupe auquel elles appartiennent perd plus de 2 points de Moral en un tour de bataille, elles fuient automatiquement lors de la phase de résolution des pertes. On diminue alors les caractéristiques du groupe de leur pleine valeur.

Morts-vivants. Ces unités sont composées de squelettes, de goules et de zombies. Le groupe auquel elles appartiennent n'est pas brisé lorsque son Moral atteint 0. Le groupe perd toutefois ce bénéfice une fois qu'il a perdu un nombre de points de Résistance supérieur ou égal à la Résistance combinée de toutes les unités de morts-vivants présentes dans le groupe.

Nécromants. Ces sombres magiciens relèvent les soldats morts au combat. À chaque fois que leur groupe ou le groupe adverse perd 2 points de Résistance ou plus lors d'un tour de bataille, le groupe adverse perd 1 point de Moral supplémentaire.

Paladins. La présence de ces vertueux guerriers encourage toute la troupe. À chaque phase de renforts, le groupe regagne 1 point de Moral perdu, sans dépasser le total de départ. Une seule unité par groupe peut utiliser ce pouvoir à chaque tour de bataille.

Prêtres de la vie. Ces clercs utilisent la magie pour soigner leurs alliés. À chaque phase de renforts, le groupe regagne 1 point de Résistance perdu, sans dépasser le total de départ. Une seule unité par groupe peut utiliser ce pouvoir à chaque tour de bataille.

Thomas Robert

Illustration : Joan of Arc, le jeu de rôle, avec l'aimable autorisation de BBE et Mythic Games





LA NARRATION PARTAGÉE EN PRATIQUE

On parle beaucoup de cette technique de jeu en vogue depuis des années. Mais concrètement, comment faire ? Cette aide de jeu propose de vous prendre par la main avec un exemple concret.

Suivez le guide.

La narration partagée effraie encore de nombreux meneurs de jeu – débutants comme expérimentés. Perçue comme destinée à des joueurs aguerris, cette technique de jeu est souvent estimée difficile et inadaptée à des débutants. Ce n'est pas forcément le cas mais, comme souvent, il faut savoir commencer par des petits pas et, plus vite qu'on ne le croit, on saura marcher voire même courir ! C'est l'objectif avoué de cet article : introduire de manière progressive des techniques de narration partagée à sa table.

Qu'est-ce que la narration partagée ?

Le jeu de rôle dit « *traditionnel* » donne une répartition assez claire des rôles autour de la table : les joueurs contrôlent les actions et réactions de leurs personnages et le maître de jeu dispose d'un contrôle absolu de la narration de l'aventure vécue collectivement. « *Que fais-tu ? Je l'attaque avec mon épée ! Réussi, ton chevalier terrasse le monstre* ».

La narration partagée propose de changer cette dynamique et de permettre aux joueurs (autres que le meneur de jeu) d'apporter des éléments à l'histoire qui dépassent le simple cadre des actions de leurs personnages. Le

récit n'est donc plus le fruit du seul travail du meneur de jeu, mais devient une réalisation collective.

Voyons maintenant quelques techniques simples pour progressivement mettre en place la narration partagée au sein de votre table.

M. Jourdain est parmi nous

À l'image du célèbre personnage de Molière qui faisait de la prose sans le savoir de nombreux meneurs de jeu utilisent déjà la narration partagée sans s'en rendre compte. En fait, le postulat plaçant l'intégralité de la narration à leur charge est erroné. Très naturellement, les joueurs participent souvent à la narration simplement en détaillant les faits et gestes de leur personnage. « *Nerveux, André hésite, rougit et finalement se penche pour embrasser son amant* ». Le contrôle des actes du personnage étant clairement défini comme entre les mains de son joueur, cette forme de narration partagée, aussi ténue soit-elle, s'installe naturellement.

Conseil pratique : si vos joueurs ne le font pas déjà, encouragez-les à décrire le plus possible les actions de leurs personnages. N'insistez pas uniquement sur le « *role-play* » (parler comme le personnage), demandez-leur de décrire leur attitude corporelle, leurs



gestes, mais aussi leur monologue interne.

Ex. : Gérard se redresse, utilisant sa stature de troll massive pour impressionner son opposant, avant de déclarer, d'une voix qu'il veut sans faille : « Ôte-toi de mon chemin ! » Il tente de donner le change, mais mon personnage n'en mène pas large, il a en fait très peur que la situation ne dégénère.

Cette première technique va permettre d'habituer tout le monde à la table à contribuer à la narration de l'histoire au-delà de la simple interprétation, mais sans changer réellement bouleverser les usages en place. Les joueurs prendront l'habitude d'être créatifs et de devoir improviser, mais aussi à être, à leur tour, des narrateurs.

Appelle un ami ?

Une autre technique de narration partagée, facile à mettre en place et qui facilite le travail du meneur de jeu, consiste à déléguer la narration de

certains éléments de l'histoire, de manière encadrée, aux joueurs. Cela peut donner des résultats très intéressants surtout quand la demande des joueurs prend le meneur au dépourvu !

Joueur : « Quand on entre dans le bar, je cherche le personnage présent le plus attirant. »

Meneur : « Très bien. Décris-nous à quoi ressemble cette personne. Qu'est-ce qui te la rend attirante ? Qu'est-elle en train de faire lorsque tu la remarques ? »

Cette technique de narration partagée est très simple, et offre beaucoup d'avantages. Le meneur y gagne un certain confort, les éléments non préparés étant simplement délégués aux joueurs. Le périmètre de partage de la narration est bordé à un élément, ce qui limite le risque de « perte de contrôle » pour le meneur. Cette technique habitue encore plus les joueurs à participer à la narration, mais leur permet aussi d'influencer la direction de la scène. →

Accord au préalable

Ceci dépasse légèrement le cadre de cet article, mais il est à noter que cette technique fonctionne d'autant mieux si la table s'est mise d'accord, au préalable, sur le type de jeu et la manière dont les participants veulent jouer. Il est évident que si le meneur propose une scène de roman noir et que les joueurs proposent d'y ajouter une scène comique, la dissonance introduite ne sera pas profitable à la partie.

Pour aller plus loin

Cet article se concentre sur quelques techniques pratiques de mise en place de la narration partagée à une table. Il est loin de couvrir l'ensemble du sujet ! Si le lecteur est intéressé, il peut se référer au *MJ Only* beaucoup plus détaillé de CB#03. Par comparaison, cet article est résolument plus pratique et se focalise sur des techniques simples à mettre en place. Une fois celle-ci acquise, le lecteur pourra aller encore plus loin à l'aide de l'article du CB#03.

Dans notre exemple ci-dessus, le joueur semble vouloir introduire une séquence de séduction. Ce n'est peut-être pas du tout dans les plans du meneur de jeu, mais, à l'aide de cette narration partagée, le joueur aura toute satisfaction et le décor de la scène sera enrichi. Il y a évidemment un risque que la scène demande plus de temps pour être jouée, et que les interactions de séduction du joueur détournent quelque peu le cours du récit. Mais, en contrepartie, la séquence ira dans le sens de ce que les joueurs veulent jouer, ce qui augmente les chances que tout le monde passe un bon moment.

Narration partagée avec des débutants

Parce que la narration partagée remet en cause la répartition « classique » des rôles au sein d'une table de jeu de rôle, elle est souvent contre-intuitive et demande un temps d'adaptation. C'est pour cette raison qu'on la qualifie souvent d'inadaptée à une table de novices en jeu de rôle.

Le postulat de cette assertion est néanmoins quelque peu erroné. C'est justement parce que la mise en place de la narration partagée remet en question les habitudes prises par des joueurs de jeu de rôle expérimentés qu'il devra y avoir un travail d'adaptation à anticiper. Un joueur débutant qui n'a pas encore été exposé à « une certaine manière de jouer au jeu de rôle » est en fait plus ouvert à toute technique de jeu, dont celle de la narration partagée.

Exemple d'un scénario en narration partagée

Le scénario suivant est surnommé affectueusement « *The shit has hit the fan* » (la merde a atteint le ventilateur). Cette expression anglaise souligne que

la situation s'est tellement dégradée que maintenant tout le monde est dans la... panade. Le concept du scénario est en effet de placer les personnages directement dans une situation plus que désastreuse afin de ne jouer que la partie réellement intéressante, c'est-à-dire se sortir les miches des ronces.

Il a été testé avec une table de joueurs novices et dans un univers de jeu relativement complexe. Cependant, il a fonctionné sans encombre et la table s'est régalée. Le scénario est destiné pour *Shadowrun : Anarchy*, ce qui implique pourtant la prise en main d'un univers de jeu très riche, mélangeant allégrement les concepts issus du « cyberpunk » avec ceux d'un univers fantastique.

En outre, le scénario commence « *in media res* », c'est-à-dire au milieu de l'action, plongeant les personnages directement dans le jeu. L'aspect partagé de la narration est au cœur de sa structure. Le scénario repose beaucoup, voire intégralement, sur les propositions de ses participants. Malgré tout ceci, ou peut-être grâce à tous ces éléments, le scénario s'est prouvé être parfaitement adapté à la cible. Il a rempli à sa fonction d'initiation et de découverte du jeu de rôle, tout en permettant d'explorer l'univers de *Shadowrun : Anarchy*.

Point de départ

Nous sommes en 2080, les joueurs sont des shadowrunners qui travaillent à Seattle. Comme tout « *coureur des ombres* », ils sont embauchés pour faire des sales boulots, rarement légaux. Cette fois-ci, ils ont été engagés pour organiser l'évasion d'un officier amérindien. Celui-ci appartient à l'armée de l'État voisin de celui de Seattle (le Conseil Salish-Shide). Les joueurs ignorent pourquoi il a été arrêté ni pourquoi leur employeur souhaite

le faire s'évader. Quoi qu'il en soit, ils ont maintenant d'autres problèmes.

En effet, l'évasion s'est mal déroulée, et les personnages, au début du scénario, ont trouvé refuge dans un garage à l'abandon. Il est situé dans une partie laissée à elle-même du mégaplex de Seattle (Redmond Barrens). La zone ressemble à une zone de guérilla urbaine et n'est peuplée que de sans-abris, de drogués et de gang des rues. Un avantage, pour les personnages des joueurs, est que les forces de l'ordre n'y rentrent pas sans y réfléchir à deux fois. Ils ont donc quelques instants pour faire le point. Ils ne sont qu'à quelques kilomètres de la frontière, mais ils savent que leurs poursuivants vont converger sur leur position rapidement. Ils ont dû laisser derrière eux leurs véhicules, tous hors d'état de fonctionner, et ils se retrouvent donc à pied.

Le meneur commence par un tour de table et pose à chaque joueur l'une des questions suivantes. Les éléments en parenthèses ne sont que des suggestions qu'il peut utiliser pour aider les joueurs à répondre à ces questions :

Décris-nous votre cible, l'officier amérindien. Note qu'il a été blessé pendant son évasion, décris-nous la gravité de sa blessure et son attitude envers vous (reconnaissant, hostile, méprisant...).

Dis-nous pourquoi votre opération s'est mal déroulée. (L'un de vous a-t-il commis une erreur ? As-tu l'impression que vos cibles étaient informées de votre opération d'évasion ?)

Décris-nous l'endroit où vous êtes cachés pour le moment. (C'est un garage à l'abandon, mais qu'y a-t-il dedans ?)

Décris-nous ce qu'on peut voir à l'extérieur du garage (d'autres bâtiments en ruine ? Un gang du coin [les Hal-loweeners] se chamaille ou deal ede la drogue dans la cour d'en face ?).

Ce premier tour de narration fini, le meneur refait un tour de table et

impose à chaque joueur de s'infliger une pénalité due à l'opération qui s'est mal déroulée (« j'ai perdu mon arme », « je n'ai plus de munition », « ma dernière invocation m'a épuisé, je ne peux pas invoquer d'esprit pendant cette scène »...). Si le joueur n'a pas d'idée, son personnage commence simplement la scène suivante en étant blessé, à sa charge de décrire la nature de sa blessure.

Et si les joueurs vont trop loin ?

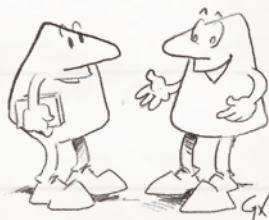
Que faire si les joueurs profitent, ou plutôt abusent, de ce tour de narration ? Après tout, puisque la narration est partagée, un joueur peut très bien décider d'en abuser. Bref, que faire si, par exemple, un joueur décide qu'un char d'assaut, entièrement fonctionnel, est comme par hasard caché dans le garage à l'abandon ?

Approche pour débutant : Il faut alors rappeler à la table que le meneur reste au contrôle de l'histoire. Il peut opposer son droit de veto en disant « *désolé, mais ta proposition ne colle pas, l'objectif de cette scène est que l'équipe soit justement dans la panade* ». Idéalement, il ne faut pas frustrer les joueurs, néanmoins si l'un d'eux abuse clairement des privilèges qu'on lui octroie, le reste de la table ne devrait pas en tenir rigueur au maître de jeu de le recadrer un peu pour que le récit reste cohérent avec la proposition d'origine. Dans ce scénario, les personnages commencent « *les deux pieds dans la merde* ». Si la proposition du joueur renverse complètement la situation et met immédiatement le groupe en position de force, elle va à l'encontre de l'histoire.

Approche plus avancée : Comme dans le théâtre d'improvisation, il est important d'accepter la proposition du joueur et de chercher à construire dessus. C'est le fameux « *Oui, et...* ». Le meneur peut donc aussi →

C'ÉTAIT BIEN,
VOTRE PARTIE DE
JEU PARTAGÉ ?

AH OUI,
POUR TE DIRE,
JE NE ME
SOUVIENS PLUS
QUI D'ENTRE NOUS
ÉTAIT LE MJ...



chercher à ajouter à la proposition du joueur afin de nourrir l'histoire. « *Oui, il y a un char d'assaut opérationnel et celui-ci est comme en veille. Il semble aussi être contrôlé par un logiciel très sophistiqué, peut-être même une intelligence artificielle ? Et, d'ailleurs, c'est quand même bien étrange qu'il y ait un char comme ça, caché ici...* » « *Ou alors, oui mais il semblerait bien que deux officiers soient à l'intérieur et qu'ils viennent de se réveiller...* »

Et après ?

Scène 1 : Le Plan

Les joueurs ayant défini eux-mêmes leur environnement immédiat, ils ont peut-être posé les bases d'une solution à leur situation difficile. Le garage contient peut-être un véhicule qu'ils peuvent tenter de réparer ? Ou peut-être même qu'ils ont de la chance, il sert de planque à une autre équipe de runners et leur véhicule y est caché, il ne reste qu'à le voler ! Ou peut-être que le garage se connecte aux égouts ? Ou encore chercheront-ils l'assistance des gangers aperçus non loin de là ?

Scène 2 : La fuite

Alors que leurs poursuivants approchent du garage, les joueurs mettent le plan à exécution. Logiquement, ils devraient chercher à rejoindre la frontière où l'officier indien sera de nouveau un homme libre (à moins que les joueurs n'aient suggéré le contraire lors de la scène précédente). Il n'est pas complètement impossible que les joueurs élaborent un tout autre plan – peut-être rejoindre leur propre planque ou négocier la restitution de l'officier en échange de leur liberté ? S'ils ont établi qu'ils ont été trahis par leur employeur, ils vont peut-être chercher à contacter une autre faction pour négocier la livraison de leur prisonnier. Dans tous les cas, il leur faudra trouver un moyen de sortir du guépier dans lequel ils sont.

Cette seconde scène est difficile à préparer dans les détails, car elle dépend grandement des choix des joueurs lors de la première scène. Ceci ne signifie pas pour autant que le meneur doit se résigner à la pure improvisation. L'important ici est d'aborder les éléments de la scène de manière abstraite. En jeu, le meneur peut donc utiliser les éléments proposés par les joueurs pour donner corps aux abstractions.

Quelle qu'en soit la nature, les joueurs doivent affronter une difficulté, idéalement inattendue mais cohérente, pour rendre leur fuite plus difficile et intéressante. Il ne s'agit pas forcément de faire échouer leur plan, mais d'y ajouter un défi. Bien que l'arrivée de leurs poursuivants forme une difficulté naturelle, il est préférable, en matière de narration, de les conserver comme élément de pression, pour faire avancer l'action. En outre, le groupe n'est pas vraiment en mesure de s'opposer au large déploiement des forces de l'ordre.

Au bout du compte, cette séquence est une sorte de grande course-poursuite entre les personnages et ce déploiement des forces. Il est donc important que l'opposition forme un contretemps ou un délai qui peut se révéler catastrophique dans ce contexte. Ou à l'inverse, que l'opposition ne les ralentisse pas mais les oblige à changer leurs plans.

Ces quelques éléments en tête, on peut imaginer de concrétiser cette opposition sous les formes suivantes :

Les égouts sont infestés de goules, qu'il faut combattre, ou contourner. Encore plus intéressant, il faut négocier le passage et accepter peut-être de leur rendre service. (Elles ont peut-être faim et l'officier indien, toujours mal en point, leur semble délicieux...) ;

À l'aide d'un véhicule bricolé ou volé, ils traversent le paysage urbain lunaire des Redmond Barrens à toute vitesse.

ON VA SE LES
FAIRE ! TU AS
REPÉRÉ LEUR
MODE D'ACTION ?

EUH... JE DIRAIS
QU'ILS FONT DU
« JEU PARTAGÉ ».
ON APPELLE
DES RENFORTS
OU ON LAISSE
TOMBER ?



Alors que la frontière en vue, un groupe de gangers leur bloque la route (ou les rattrape à moto) et décide de les attaquer pour les dévaliser et s'emparer de leurs véhicules ;

Alliés à un gang local, les personnages s'approchent de la frontière sous bonne escorte. Soudain, un esprit se manifeste devant eux. Ce dernier peut simplement défendre son territoire ou il peut s'agir d'un esprit toxique, enragé, cherchant à dévorer toute forme de vie non proprement contaminée ;

Les personnages atteignent le mur d'enceinte de Seattle. C'est une frontière, il y a des patrouilles, des miradors, des drones de surveillance... Comment vont-ils réussir à passer sans déclencher l'alerte et se retrouver pris entre deux feux ?

Si le meneur reste en panne d'inspiration. Il peut là encore déléguer aux joueurs. Lorsqu'un joueur demande un test de Perception pour repérer d'éventuels dangers, le meneur peut lui répondre : « *Tu as réussi, que vois-tu ?* ».

Scène 3 : La conclusion

Là aussi, la préparation doit se faire de manière abstraite. Pour compléter le récit, il faut un défi. Ainsi un meneur machiavélique peut avoir décidé que la remise de leur prisonnier se passe mal, pour offrir un ultime « *twist* ». Ou encore, leur employeur (ou leur nouvel employeur) peut avoir décidé de les doubler et la livraison tourne à l'embuscade. Autre possibilité, un autre

parti intéressé par le colonel indien peut leur tomber dessus. Enfin, la rencontre ayant lieu dans une zone sauvage, une créature paranormale pourrait surgir et s'en prendre au groupe.

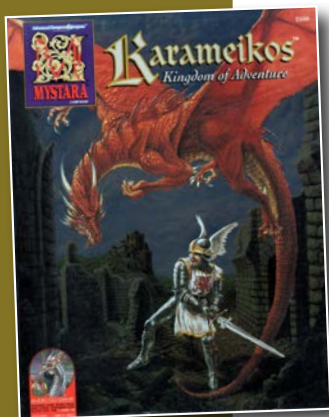
Là encore, le meneur peut chercher l'inspiration auprès de ses joueurs, en leur faisant décrire les individus qu'ils rencontrent à l'arrivée ou simplement l'endroit de la rencontre. Au meneur de jeu de savoir s'inspirer des éléments qu'ils lui proposent (« *Le garde du corps de M. Johnson semble nerveux* », « *La forêt qui nous entoure est épaisse et pleine de vie... on se sent épié* », etc.).

Conclusion

La narration partagée n'est pas monolithique. Il ne s'agit pas de renverser, d'un coup, toutes les habitudes de jeu. Au bout du compte, c'est avant tout une technique, ou plutôt des techniques, qui peuvent permettre d'enrichir vos parties (plus de description et de variétés), mais aussi de résoudre des difficultés (déléguer aux joueurs une partie de la narration lorsque l'inspiration ne vient pas). La narration partagée n'est pas non plus la panacée ou une « *meilleure* » façon de jouer. Elle ne se prête pas à toutes les formes de récit ou même de jeu. La pratique de ces techniques, de manière progressive et expérimentale, doit justement permettre de trouver le bon équilibre à votre table...

Romain Pelisse

Crapous : Didier Guiserix



ARCHÉO-RÔLISME

mystara

The known world

Mystara fut l'une des gammes les plus importantes de TSR, l'éditeur originel de Dungeons & Dragons. Elle n'est souvent connue des vieux rôlistes francophones que par quelques traductions, dont le Grand duché de Karamaikos, mais elle continue d'inspirer les créateurs et de vivre grâce à une communauté très active. Que savez-vous de Mystara ?

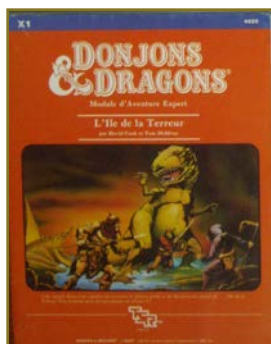
Les premiers pas du « continent »

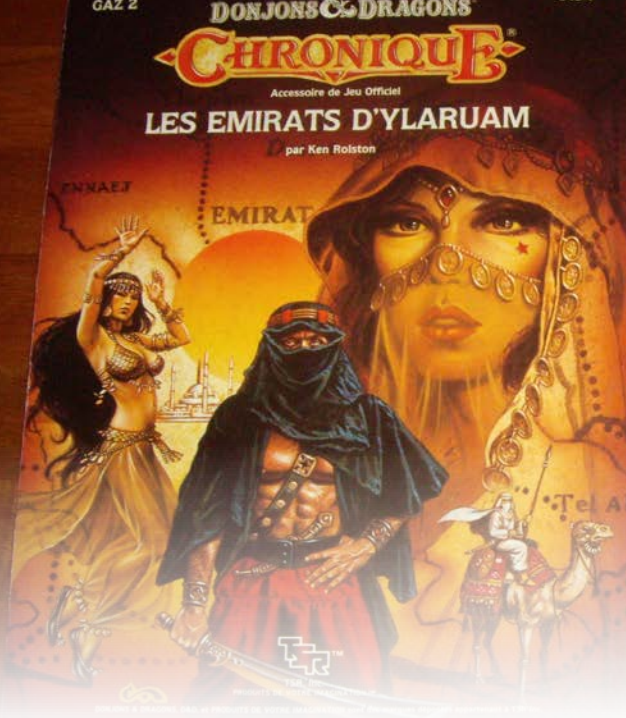
Nous sommes en 1981. Aux pages 60 et 61 du livret des règles « expertes » pour *Dungeons & Dragons*, c'est-à-dire les règles concernant les personnages de niveau 4 à 14 de cette toute nouvelle édition d'un jeu déjà célèbre, les nouveaux acquéreurs découvrent la carte du Grand duché de Karamaikos. Il y a de quoi enflammer l'imagination : une carte en noir & blanc, remplie d'hexagones, quelques noms de lieux, plus ceux des tribus de monstres qui hantent les innombrables forêts et collines, et une demi-page de description. On y trouve quelques noms de PNJ (le duc, son rival et cousin), quelques lieux, dont la grande ville de Specularum, dotée généreusement de 5000 habitants, et des indications sur les forces militaires qui montrent à quel point *D&D* est encore un wargame. Aucune indication d'ordre culturel, même si les rares noms évoquent l'antiquité gréco-latine et l'empire romain germanique. Ce n'est pas le premier monde publié par TSR, l'éditeur originel de *D&D*, puisque *Greyhawk* est paru quelques mois auparavant, mais c'est le début d'une aventure éditoriale qui se prolonge encore aujourd'hui, à sa manière.

Dans la même boîte que ces règles expertes, le module – on ne parle pas de encore de scénario – *Isle of Dread* livre beaucoup plus de détails : une carte en double-page, toujours en noir et blanc, et presque deux pages de descriptions pour une quinzaine de contrées. Quelques indications culturelles, parfois cryptiques, sur l'inspiration historiques et le système politique en vigueur, et un long paragraphe sur le climat. De quoi jouer des années, en sorte !

Ce monde n'a pas encore de nom : c'est le *continent*. Plus tard, il sera baptisé sobrement *Known World*, le « monde connu », jusqu'en 1991. Au cours de cette décennie, de nombreux modules vont permettre de l'étoffer et de l'agrandir. Ils sont publiés pour *Dungeons & Dragons*, qui est la continuité des règles originales du premier jeu de rôle de Dave Arneson et Gary Gygax, à l'opposé d'*Advanced Dungeons & Dragons*, qui en est une évolution. Si les éditeurs le tiennent pour un « petit frère » d'*AD&D*, un jeu d'initiation, *D&D* conserve une base de fans et des tirages nettement supérieurs à ceux d'*AD&D*. Le monde connu va bénéficier de cet engouement.

À vrai dire, ce monde connu ne vient pas de nulle part. À l'origine, c'est la campagne de Tom Moldvay et Lawrence





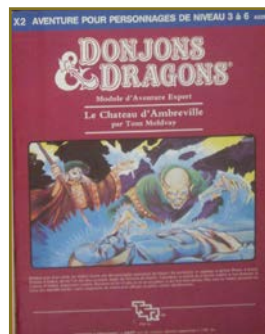
Schick, deux joueurs d'Akron, Ohio, qui ne tardent pas à intégrer l'équipe de TSR. Tom Moldvay, grand lecteur de littérature *pulp* et d'anthropologie historique, devient le concepteur de cette nouvelle édition de *Donjons & Dragons* en 1981. La carte du monde connu ne correspond pas à celle de sa campagne, mais les noms et les thèmes en proviennent directement. Si on pouvait le deviner en lisant attentivement leur production, il a fallu... 2015 pour que Lawrence Schick, après la mort de son ami, révèle l'origine de leurs créations et quelques documents originaux de la campagne.

L'ambiance pulp des premiers modules

Quelques modules vont jouer un rôle clef dans la description du monde. Outre *Isle of Dread*, déjà cité, ce sera *Castle Amber* (Tom Moldvay, 1981, *le Château d'Ambreville* en VF), qui lie le monde connu à l'Auvergne de Clark Ashton Smith ; *The Lost City* (Tom Moldvay, 1982, *La Cité perdue* en VF), qui révèle l'existence d'une civilisation

perdue dans le désert d'Ylaruam ; *Curse of Xanathon* (Douglas Niles, 1982, *La Malédiction de Xanathon* en VF), qui révèle l'influence d'une secte d'inspiration chamanique dans un duché anglo-scandinave ; *The Veiled Society* (David Cook, 1984), qui décrit enfin la cité de Karamaikos et ses luttes d'influences entre ploutocrates. Même si les descriptions sont souvent succinctes, ces aventures ne se résument pas toutes à des donjons à explorer et dégagent une véritable atmosphère de *Sword & Sorcery*.

Avec le *Master of the Desert Nomads* (*Le Maître des Nomades* en VF) et *Temple of Death* (David Cook, 1983) formant une campagne complète, le monde se développe à l'ouest, d'où viennent des nomades poussés par le sinistre dirigeant d'une mystérieuse contrée d'inspiration indo-iranienne. On sort du cadre des premières cartes diffusées, comme ce sera le cas des publications suivantes : *Quagmire* (Merle M. Rasmussen, 1984) et surtout *Savage Coast* (Merle M. Rasmussen, Jackie Rasmussen, Anne C. Gray, ➔



Le coin de l'antiquaire

La rareté des produits Mystara est très

variable, de même que leur intérêt ludique et ainsi leur prix. Nous mentionnons toujours les prix pour des produits en excellent état et complets.

Globalement, les prix sont de l'ordre de 10 à 25 € pour la majorité des modules et 20 à 40 € pour les boîtes.

Parmi les produits côtés, citons les boîtes *Wrath of the immortals* (entre 50 et 80 €) ou *Champions of Mystara* (40 à 70 €).

Certains modules en VO sont à la fois rares et chers, comme le *X10 Red Arrow*, *Black Shield* qui, avec tous les pions, peut atteindre les 80 €. Les *Gazetteers The Five Shires* et *The Orcs of Thar* se vendent entre 30 et 60 €. Les *Trail maps* sont aussi des produits recherchés qui se trouvent dans le même ordre de prix.

(suite marge page suivante)

1985), qui joueront un rôle décisif pour la suite, en introduisant des civilisations nouvelles tout en imitant le style de Tom Moldvay. Ces grands espaces commencent à faire apparaître l'un des problèmes souvent reprochés au *monde connu* : trop de civilisations différentes se retrouvent dans un espace restreint.

Des campagnes pour vos personnages de (très) haut niveau

À partir de 1983-84, ce *monde connu*, qui n'a toujours de nom, prend une orientation nouvelle : il devient le lieu des modules de très haut niveau. Alors que les aventures pour *AD&D* dépassent rarement le niveau 14, les nouvelles règles de *D&D* vont s'aventurer bien au-delà, avec les boîtes *Companion* (15-25), *Master* (26-36) et bientôt *Immortal* (comme son nom l'indique, pour les personnages ayant réussi la quête de l'immortalité...). C'est l'édition dite *BECMI*, supervisée par Frank Mentzer. Les scénarios publiés pour accompagner cette montée en puissance partent du principe que les personnages établissent des domaines féodaux dans les lointaines terres du Nord, dans le Norwold. *Test of the warlords* (Douglas Niles, 1984) est une campagne conçue sur ce thème. Elle permet de tester les règles de gestion de domaine et de combat de masse, héritage du wargame, qui deviennent l'un des traits distinctifs de cette nouvelle édition. On y apprend l'existence d'un puissant empire voisin, brièvement nommé Atlantis avant de devenir Alpathia dans les livraisons suivantes. Les autres modules de cette gamme permettent d'explorer d'autres aspects du Norwold, avant de revenir aux contrées classiques du monde connu avec *Earthshaker*, où l'on affronte un robot géant mécanique...

Avec *Into the Maesltrom* (Bruce et Beatrice Heard, 1985), on commence à dépasser les niveaux 25 et à explo-

rer de nouveaux aspects du monde, dont son multivers. Celui-ci diffère du *dungeon* classique par certains aspects. Il n'y a pas de divinités mais des Immortels ayant réussi une longue quête pour parvenir à transcender leur enveloppe corporelle, chargés de maintenir l'équilibre du multivers sous la supervision discrète des très anciens, les Old Ones. Les alignements classiques de *D&D* (Loi, Neutralité, Chaos, il n'est pas question ici de bien et de mal) perdent peu à peu leur pertinence au profit des cinq sphères (Esprit, matière, Temps, Énergie, Entropie) qui s'affrontent à l'échelle cosmique. Les modules publiés reflètent cette cosmologie extravagante, qui n'est pas sans rappeler les univers des super-héros *Marvel* et *DC*, certains aspects de celui de *Star Trek*, ou encore la *Saga des Hommes-dieux* de Philip José Farmer.

Pour la première fois, en 1985, une aventure publiée dans la boîte *Master* présente la planète dans son intégralité. Elle est livrée avec une trentaine de noms qui reprennent des éléments déjà connus et en ajoutent d'autres sans la moindre explication. Pour les joueurs qui, comme moi, l'ont découvert lors de sa parution, c'était une promesse d'aventures nouvelles. Elle révélait un autre aspect du monde : la forme générale des continents était celle de notre terre au jurassique et le « *continent* » d'origine n'était autre qu'un morceau de la future côté canadienne. Alpathia était belle et bien une Atlantide, un continent surnuméraire. Pour le reste, il fallait se contenter d'indications indéchiffrables comme « *Empire de Dorfin IV* ». La même année, le module *Red Arrow*, *Black Shield* étend la campagne du maître des nomades du désert en proposant un mode de jeu alterné, moitié jeu de rôle, moitié wargame avec une carte et des pions. Joueurs et joueuses gèrent les armées du monde connu, tandis que côté MJ, on s'occupe des nomades et de leurs alliés. Les succès

diplomatiques des personnages sont susceptibles de modifier les alliances militaires. La campagne peut en sortir radicalement changée – ce fut le cas de la mienne, après la victoire des nomades.

Le retour de l'inventeur du jeu de rôle

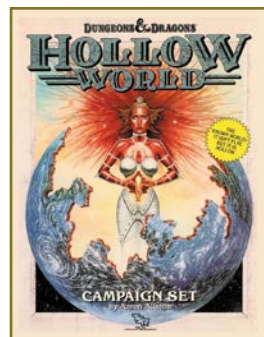
En 1986, un géant fait son retour chez TSR : Dave Arneson, l'inventeur du jeu de rôle, le co-auteur de *Dungeons & Dragons*. Il produit une ligne de scénarios pour *D&D* qui présente sa campagne de *Blackmoor*, c'est-à-dire rien moins que la première campagne de jeu de rôle. Dans cet univers, un vaisseau spatial bardé de technologie futuriste s'est écrasé dans un monde médiéval. C'est le thème du module *Temple of the Frogs*, qui était déjà le premier scénario publié pour *D&D*, dans le second supplément pour les règles originales, en 1975. Pour des raisons éditoriales sans doute, les personnages y entrent par un portail depuis le monde connu, qui devient donc le futur de *Blackmoor*. Cela ne sera pas sans conséquences sur l'évolution ultérieure du monde.

Une nouvelle ligne de produits arrive : les *Gazetteers*. Alors que jusqu'ici, le monde connu s'était construit au fil de descriptions succinctes, intégrées dans la présentation d'une quinzaine de modules, il s'agit cette fois de la description complète d'une contrée en un volume complet. L'accent est mis sur les aspects anthropologiques : vie quotidienne, organisation sociale, politique, religion, donnant une épaisseur nouvelle à cet univers. Le premier volume est naturellement consacré au grand-duché de Karameikos. C'est l'un des seuls traduits en français par un éditeur professionnel. Au total, la collection comptera quatorze volumes, qui couvrent les contrées présentées dans la première carte de 1981. Une boîte

sera également consacrée aux empires rivaux de Thyatis et d'Alphatia, dévoilant une portion beaucoup plus vaste du monde sans jamais révéler l'intégralité de la carte publiée en 1985.

Ces *Gazetteers* intègrent parfois du matériel complémentaire : des règles pour jouer les monstres et un jeu de plateau dans *The Orcs of Thar* (Bruce Heard, 1988), des règles et des pions de combat maritime dans *Guilds of Minrothad* (Deborah Christian, Kim Eastland, 1988), par exemple. Les concepteurs, sous la houlette du franco-américain Bruce Heard, ont tenté d'intégrer les éléments déjà publiés, avec plus ou moins de succès. Parfois, cela donne des dérivés étranges : les clans d'Atruaghin, décrits de manière sommaire dans *Isle of Dread* et sans doute inspirés des pictes de Conan, deviennent des Amérindiens, dans un supplément de bonne tenue par ailleurs. De son côté, *The Five Shires* (Ed Greenwood, 1988), qui décrit les *Hin*, les hobbits du monde connu, a d'abord été rédigé pour les Royaumes oubliés avant d'être intégré dans cette collection pour des raisons éditoriales.

L'un des clous de la série est *The Principalties of Glantri* (Bruce Heard, 1987) : dans cette magocratie, où les princes-magiciens viennent de mondes extérieurs, dont l'Averoigne (en hommage à *Castle Amber*, de Tom Moldvay, lui-même inspiré à la fois de Clark Ashton Smith et Roger Zelazny), une mystérieuse source d'énergie transcende la magie au point de menacer l'équilibre cosmique, sous la surveillance d'un Immortel nommé Rad. Or, *spoiler*, cette source se révèle être le moteur nucléaire d'un vaisseau spatial écrasé là jadis : la campagne *Blackmoor* de Dave Arneson se trouve donc intégrée de plein droit dans l'histoire du monde connu. Si l'inspiration *Sword'n'sorcery* s'éloigne, le savoureux mélange de science-fiction et d'*heroic fantasy* des années 60 est au rendez-vous. Ajoutez à cela que, bien avant Harry Potter, on vous ➔



(suite marge page précédente)

Du côté des modules/livres avec une traduction française, les deux *Gazetteers* traduits (GAZ1 et GAZ2) se vendent 20-30 €, et quelques modules peuvent atteindre des prix certains, comme *La Malédiction de Xanathon* ou *Le Maître des Nomades* qui se vendent une quarantaine d'euros en état neuf. Notez qu'il existe plusieurs impressions de chaque, en particulier *le Château d'Ambreville*, dont la couverture est différente sur les deux versions. N'hésitez pas à jeter un œil à *la Gazette du Dragon*, le fanzine du Donjon du Dragon qui détaille les impressions. Le module *CM1 L'épreuve des Seigneurs de la Guerre* peut aussi dépasser les 30 €, voire plus en parfait état.





propose de jouer des élèves dans une école de magie, et vous comprendrez pourquoi il faut visiter Glantri !

En 1990, la série des *Gazetteers* commence à toucher à sa fin. Dans le cinquième volume, *Elves of Alfheim* (1988), signé par Steve Perrin, l'auteur de *Runequest*, étaient apparus les elfes de l'Ombre, qui évoquent les Drows d'*AD&D* sans qu'on puisse les identifier totalement. Ils font l'objet du treizième volume (*The Shadow Elves*, Carl Sargent, Gary Thomas, 1990), après que de multiples allusions dans les livraisons précédentes aient intégré leur présence dans un labyrinthe de complots entre Immortels. La publication du *Hollow World*, avec une nouvelle série de modules, vient renouveler l'intérêt du monde connu, en le transformant en planète creuse. À l'intérieur, les Immortels viennent installer les civilisations vouées à la destruction, comme un véritable conservatoire des peuples en voie de disparition. Des règles très strictes, liés aux interdits mis en place par les immortels, empêchent toute forme d'évolution de ces cultures – et ces règles s'appliquent naturellement aux personnages. Le côté cocktail culturel du monde connu, qui va enfin se trouver un nom pour devenir rétroactivement *Mystara*, s'en trouve renforcé, mais du moins expliqué d'une manière cohérente.

Bateaux volants et complots entre immortels

Aux commandes de la gamme, Bruce Heard lui faire subir une nouvelle inflexion avec les *Voyages de la princesse Ark*. Dans une longue série d'articles du magazine *Dragon*, de janvier 1990 à décembre 1992, il décrit le voyage d'un navire volant de l'empire d'Alphatia à travers *Mystara*. Cette série tourne volontairement le dos à la carte publiée en 1985 dans la boîte *Master*,

en affirmant que certains détails sont purement imaginaires – l'empire de Dorfin IV étant réduit à l'état de simple plaisanterie de géographe. Malgré ce choix curieux, le voyage parvient à développer de nombreux aspects de *Mystara* hérités de la campagne de Tom Moldvay, tels que les rakastas (homme-chats montés sur des tigres à dents de sabre) et les phanatons (écureuils volants à l'intelligence humaine) ou des scénarios ultérieurs. La publication dans le magazine de TSR en fait l'une des lignes phare de l'éditeur de *D&D*. À l'issue de cette publication, dont les informations sont compilées sous la forme d'une nouvelle boîte, *Mystara* apparaît sous forme de romans, de jeux vidéos, à l'égal des *Royaumes oubliés*. Dans ces années-là, il faut signaler la publication des *Poor Wizard's Almanach*, vastes compilations de faits annuels, mis à jour plusieurs fois, qui alimentent le caractère vivant du monde, et les deux *Trail maps* qui, assemblées, forment une immense carte à l'échelle un hexagone = 8 miles (13 km).

Publiée sous forme de boîte, la campagne *Wrath of the Immortals* (Aaron Allston, 1992) est l'illustration parfaite de ce que peut être une campagne pour *Mystara*. Prévue pour jouer des niveaux 1 à 36, elle fournit la chronologie et les événements essentiels des bouleversements politiques et militaires sur plusieurs années, intégrant plusieurs modules déjà publiés (dont la série du *Maître des nomades*). Elle met en scène l'affrontement entre les deux grands empires de Thyatis et d'Alphatia, relie les événements survenus dans Blackmoor voici plusieurs milliers d'années à l'actualité, explique les complots des immortels autour du conflit entre magie et technologie (*spoiler* : le cœur nucléaire du vaisseau spatial est en train de vider le monde de sa magie. Qui a dit *Dark Sun* ?), et implique les personnages au cœur de

tout cela. Il reste pas mal de travail de préparation pour maîtriser *Wrath of the Immortals*, mais le jeu en vaut la chandelle.

Les productions se raréfient pourtant. La gamme *BECMI* est abandonnée au profit d'*AD&D2*, pour laquelle quelques produits spécifiques sont produits pour Mystara. Parmi eux, une boîte consacrée aux principautés de Glantri, qui reprend beaucoup de matériel existant et ajoute, modernité oblige, un CD audio. En 1996, *TSR* disparaît après 23 ans d'existence. Mystara disparaît avec, du moins officiellement, bien que quelques éléments aient fait leur réapparition dans des publications ultérieures, telle l'Île de la Terreur dans la campagne *Savage tide*, publiée dans la revue *Dungeon* en 2006-2007.

Une gamme toujours active grâce à sa communauté

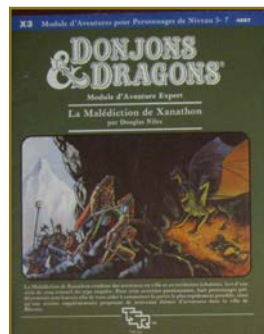
L'abandon de la gamme n'a pas sonné la fin de Mystara, loin de là. La *fanbase* s'est rapidement organisée, déployant toutes les ressources de l'internet alors en pleine expansion. Le 27 juin 1996 est créé *Vaults of Pandius* (*pandius.com*), qui devient le point de ralliement d'une communauté très active. Vingt-trois ans plus tard, de nouveaux suppléments continuent de sortir régulièrement, dont *Threshold*, un webzine qui compte déjà 21 numéros et dont le titre est un hommage à la petite ville présentée dans la boîte expert du *BECMI*, où bien des personnages ont débuté leurs aventures. En lien avec le précédent, le forum *The Piazza* développe ses quelques 20 000 sujets de discussions sur les mondes de *D&D* (et quelques autres), parmi lesquels Mystara occupe une place éminente (près de 20 % des sujets). Ce focus sur les mondes permet de transcender les guerres d'édition courantes sur ce

genre de forum, au profit d'un travail constant de mise à jour.

Parmi les projets liés à cet univers, le cartographe Thorfinn Tait a entrepris de reprendre, développer et parfois corriger l'ensemble des cartes disponibles du monde, en dissertant avec une incroyable érudition les contradictions entre les matériaux disponibles (www.thorfmmaps.com). En français, l'équipe du *Donjon du Dragon* propose de participer en commun à un travail de traduction à but non lucratif, où Mystara est fort présent (www.donjondudragon.fr). Il faut également signaler le travail en cours de Bruce Heard, qui fut le responsable de la gamme Mystara chez *TSR*, et qui a continué de fournir des matériaux à la communauté bien après cela. Il développe depuis quelques années le monde de *Calidar*, dont les bateaux volants, l'ambiance générale et la cartographie, signée Thorfinn Tait, ont sans ambiguïté un parfum de Mystara (bruce-heard.blogspot.com).

Pourquoi se mettre à jouer dans Mystara aujourd'hui ? Certes, c'est un monde touffu, dont la cartographie disponible a atteint un degré de précision extrême et le nombre de PNJ décrit est gigantesque, mais les quatorze *Gazeeters* sont des produits très complets, qui peuvent chacun servir de cadre à une campagne complète. La *fanbase* est très active, si bien qu'on est sûr d'avoir une réponse rapide à toute question que l'on se pose. L'ambiance, qui mélange *high fantasy*, romans de capes et d'épées, humour et complots cosmiques, en fait quelque chose qui est bien plus qu'« un autre monde de *D&D* ». Aujourd'hui, les nombreuses allusions à Mystara qui émaillent les dernières productions pour *D&D5* laissent planer le secret espoir d'un retour de cet univers. Elles démontrent, en tout cas, la source d'inspiration que constitue le monde connu pour les designers actuels.

Nicolas Dessaux





ARCHÉO-RÔLISME

JUDGE DREDD

Où une influence majeure de Warhammer 40k se fait jour

Cela fait longtemps que Games Workshop s'est recentré exclusivement sur ses trois licences phares (Warhammer, Warhammer 40,000 et le Seigneur des Anneaux) et sur le créneau de la figurine. Il a pourtant aussi largement trempé dans le jdr, comme en témoigne ce qui reste encore aujourd'hui la meilleure adaptation de Judge Dredd de tous les temps.

Games Workshop n'est donc pas que le spécialiste tout puissant de la figurine. Rappelons que lorsque GW (nous l'abrégerons ainsi, mais ne pas confondre avec GDW, l'éditeur américain de Traveller) est fondé en 1975, c'est en effet pour distribuer en Grande Bretagne *De-D*, pour lequel il a acquis une licence exclusive. *Warhammer* n'arrive que par sa société jumelle *Citadelle*, qui produit des figurines pour le jdr et souhaite y associer des règles de bataille fantastique comme argument marketing.

Les coûts d'import de jeux américains sont tels que rapidement, GW décide d'imprimer lui-même localement ces jeux, devenant ainsi éditeur. De là à produire son propre contenu, il n'y a qu'un pas qu'il franchit dès 84 avec *Golden Heroes*. *Judge Dredd*, publié en 85, est son second jeu de rôle.

La Loi, c'est moi

Quelques rappels s'imposent pour ceux qui ne connaîtraient pas l'univers de Dredd. Quoique typiquement anglaise, la BD se déroule pour l'essentiel à Mega-City One, énorme ville du futur couvrant l'ensemble de la côte est des États-Unis. La robotisation a

rendu obsolète la plupart des emplois, et la majeure partie de la population est au chômage. Le désœuvrement entraîne une partie vers des activités fort peu licites.

Heureusement, ce merveilleux futur a trouvé une parade efficace : réunir en un seul rôle, le « *Judge* », les pouvoirs de la police et du juge. Les judges interpellent, arbitrent et condamnent, d'où la célèbre maxime, « *La Loi, c'est Moi* ». Les juges ne sont pourtant pas des tyrans. Ils appliquent au contraire scrupuleusement et à la lettre la loi, au mépris de toute considération humaniste.

Grandiloquent, presque cartoonnesque, d'un cynisme que n'aurait pas renié Churchill, Dredd est une œuvre-fleuve (elle paraît depuis sa création sans discontinuité dans les pages de 2000 A.D. et de sa propre revue *Judge Dredd Magazine*) qui a vu défiler parmi les scénaristes et dessinateurs les plus connus de Grande Bretagne. Une adaptation en jdr était donc inévitable !

Système D

Avec le mythique Rick Priestley (voir marge) aux commandes, la mécanique de *Dredd* sent bon les productions





Rick Priestley en bref

Rick Priestley est un game designer mythique de l'entreprise anglaise. Il est l'un des architectes de *Warhammer*, mais aussi de *Warmaster*, de la création de la *Black Library* et du défunt magazine *Inferno*. Il a quitté GW en 2010 pour fonder *Warlord Games*, où il poursuit ses activités dans le milieu de la figurine. Récemment, il a aussi collaboré avec *River Horse Games* sur l'adaptation rôlistique de *My Little Pony, Tails of Equestria*.

A place where role-playing games like *RuneQuest* and *Traveller* are made.

A place where board games like *Judge Dredd* and *Apocalypse* are devised.

A place where *Citadel Miniatures* are created.

A place where *White Dwarf* is published.

A place where *Dragonmeet* and *Games Day* are organised.

A place to shop in five cities.

The place to start your adventure.

Games Workshop des années 80. Les personnages n'ont donc pas de compétences mais des caractéristiques/aptitudes qui couvrent les actions qu'ils peuvent être amenés à entreprendre : force, initiative, combat, conduite, technique, connaissance de la rue, médecine et psi.

Comme souvent à l'époque, elles ne sont pas homogènes, puisque la force s'exprime de 1 à 3, contre 1 à 100 pour les autres. Celles-ci sont bien entendu

utilisées comme pourcentage de réussite, via 1d100.

Il faut noter déjà leur répartition très bien vue, puisqu'elle couvre précisément les différents corps spécialisés des Judge. L'effort fait pour créer un système qui simule véritablement l'univers de Dredd est remarquable et constitue l'un des points forts du jeu.

Les scores élevés donnent par ailleurs accès à des capacités spéciales, ➔





comme *tir rapide* pour Combat, *analyse chimique* ou *réparation* pour Technique ou encore *repérage de crime* pour Connaissance de la rue. Quoiqu'assez simple sur le papier, ce système ne manque pas d'options. Il permet de se spécialiser rapidement – dès la création de personnage pour les plus chanceux – et de créer une équipe de juges où chacun a son rôle à jouer.

Le système de résolution, à base de pourcentages, est sinon assez traditionnel. Il se décline en sous-systèmes pour gérer les différentes situations auxquelles les juges sont confrontés. La première d'entre elles, par exemple, concerne les arrestations. L'univers de Dredd est cynique, mais pas immoral et, sans légitime défense, un Juge a l'obligation de lancer une sommation avant d'être autorisé à tirer. Cette sommation est régie par un petit système qui donne une chance, selon la nature du crime et du criminel poursuivi, que ce dernier se rende sans effusion de sang. Étant donnée la létalité du système, c'est une option sur laquelle il ne faut pas cracher !

Méga-cités à 100 à l'heure

Pour les aider dans leur tâche, les juges sont suréquipés – à commencer par le Lawgiver, leur arme de service multi-

munitions, et la Lawmaster, l'imposante moto leur permettant de s'élancer à plus de 500 km/h sur les voies rapides des mega-cités. Cet équipement fait l'objet de superbes descriptions détaillées et illustrées dans le livre des joueurs – une copie de ce livret DOIT traîner sur la table de jeu, tant elle donne de matière et d'options aux joueurs !

L'univers y est en effet intelligemment décrit. Pas question d'opter pour une approche géographique, dans un environnement où les cités s'étalent sur des milliers de kilomètres, cela n'aurait guère de sens. À la place, découvrez les principales occupations de la population (en dehors du crime, bien sûr), le vocabulaire et l'argot spécifique de cette époque troublée... Tout ce qui permet de donner vie à l'univers, donc.

Le livret destiné au maître de jeu fourmille à ce titre d'informations et d'outils pratiques pour mettre en scène la vie des Juges... et la compliquer au maximum. Comment décrire une patrouille ? Que peut-il s'y passer ? Quelles suites possibles lorsque la fumée des combats retombe ? Quels sont les principaux profils de criminel ? Comment sont classifiés les crimes et les sentences ? Comment est organisé un bloc, les immenses immeubles de plus de 1000 étages dans lesquelles s'entasse la population, que peut-on y trouver, comment s'y déplace-t-on ? Sans oublier, bien sûr, un important catalogue de personnages, lieux et équipements issus de la BD.

Ce qui est très surprenant avec Judge Dredd, c'est cette capacité qu'on eu les auteurs à toujours rester concentrés sur l'essentiel : de quoi jouer, jouer, et jouer. C'est à la fois synthétique et complet, et aussi dense que toujours utile.

La loi en boîte

Sur la forme, la première édition est une boîte comprenant 2 livrets, un pour les joueurs et un pour le MJ. Ils sont en

Action !

Pour voir en action et en live ce que peut donner ce jeu, rien de plus simple ! Croc nous a en effet regalé de trois épisodes de *Croc'n'play*, la version de *Role'n'play* piratée par le célèbre auteur d'*INS/MV*, mettant en scène un groupe de juges. Rendez-vous sur le site de *Black Book Éditions* !



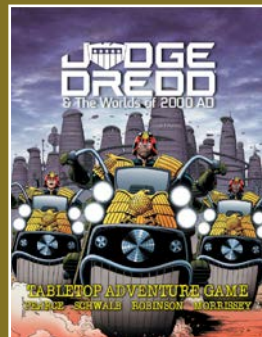
Dredd à toutes les sauces

Un univers archétypal cinématographique, des personnages forts en gueule, des milliers de page de BD comme source inépuisable d'inspiration, et une célébrité de premier ordre dans son pays d'origine : toutes les conditions sont réunies pour faire de *Judge Dredd* une licence récurrente du jdr. La version *Games Workshop* est ainsi la première mais pas la dernière adaptation à avoir été publiée.

Il faut toutefois attendre 2002 pour voir ressurgir notre anti-héros préféré. *Mongoose Publishing*, autre éditeur anglais, surfe sur la vague du d20 avec cette version peu appréciée du public et de la critique. Si le système d20 est correctement mis à la sauce Mega-City One, la gamme, pourtant bien développée, manque cruellement de densité, comme si le contenu d'un livre de base avait été étalé sur plusieurs suppléments.

Lorsque la bulle d20 explose, *Mongoose* migre progressivement ses licences vers d'autres systèmes – *Runequest* pour le médiéval et une version générique de *Traveller* pour la science-fiction. C'est donc sous la forme d'un supplément pour ce dernier que paraît l'adaptation suivante de Dredd. Les règles sont là aussi correctes, même si elles manquent de caractère. La gamme, plus réduite, est en revanche de meilleure qualité. La série de livre-univers « *The Mega-City One Archives* », dénué de système pour cibler aussi les fans de la BD, fait toutefois exception. Son contenu se révèle aussi faible qu'aéré et la série, prévue en 10 tomes, s'arrête prématurément au 3^e volume.

Le dernier effort en date paraît chez *EN Publishing* en 2019. S'il est basé le système générique *What is OLD is What is NEW (WOIN)*, il ne nécessite d'aucun autre ouvrage de règles, contrairement aux versions d20 et *Traveller* de *Mongoose*. Curiosité, si le livre est clairement centré sur le monde de Dredd, il sert aussi de base pour de futurs suppléments sur d'autres univers de 2000 A.D.



N&B et les illustrations proviennent toutes de la BD (bulles comprises) mais un effort réel a été fait pour les intégrer dans une mise en page tout à fait réussie. La couleur ne manque de toutes façons pas – rappelons qu'à l'époque, 2000 A.D., la revue où est publiée *Judge Dredd*, est elle-même toujours en N&B.

La boîte comprend en outre des plans et des stand-ups en carton. Bien que leur usage ne soit en rien obligatoire, ils sont aussi au cœur du supplément *City Block*. La boîte comprend des plans, mais aussi et surtout un livret permettant de construire et peupler son propre bloc, lieux-types et tables aléatoires à l'appui. Petite particularité, quelques pages fournissent les règles pour utiliser ce supplément avec... *Warhammer 40k*.

La gamme comprend aussi *Judge Dredd Companion*, une compilation

d'articles de règles et de contexte, et deux scénarios, *Judgement Day* et *Slaughter Margin*, ce dernier bénéficiant là encore d'une boîte avec plans et stand-ups.

Le succès du jeu est tel qu'il bénéficie d'une seconde édition en 1989, qui reprend le contenu des deux livrets de la boîte d'origine sous une couverture rigide, et donc sans les plans et stand-ups.

Hélas, à la fin des années 80, les figurines occupent une place de plus en plus importante au sein de *Games Workshop*. En 89, l'éditeur fait le choix drastique de se couper intégralement du jdr. Deux ans plus tard, Steve Jackson et Ian Livingston vendent les dernières parts qui leur restent de l'entreprise qu'ils ont fondées. La fin d'une époque...

Slawick Charlier

ENTRETIEN

JOSEPH GOODMAN

« Une vraie demande autour des modules classiques »

Goodman Games est un éditeur américain surtout connu pour sa série des Dungeon Crawl Classics. Ce survivant de la période d20 (3e édition) s'est lancé dans la réédition de modules D&D célèbres. L'occasion était trop belle pour vous faire découvrir son travail trop peu connu en France : micro !

Carnival of the Damned

Si ce module n'est édité pas par Goodman Games mais par Purple Sorcerer Games, il mérite tout de même une mention particulière. Carnival of the Damned, c'est une bande de villageois ordinaires à la recherche de leurs gamins et qui se retrouvent pris au piège dans une foire de carnaval. Les retrouver implique d'explorer des attractions tenues par des freaks, survivre à des tonnes de clowns avant d'enfin affronter le Black Jester. David Baity a fait de ce serviteur du Sombre Seigneur de la Folie un PNJ mémorable pouvant surgir à l'improviste dans ce qui pourrait être une série de cauchemars (ou de délires) mortels dans une campagne plus traditionnelle. Avec une bonne préparation, un MJ expérimenté a vraiment là de quoi faire quelque chose de mémorable.

Comment faire plus *old school* encore que les *Dungeon Crawl Classics* (DCC) ? Goodman Games a trouvé la réponse il y a quelques mois avec la réédition de vieux modules D&D parmi les plus mythiques. Au moment de cet entretien, un premier volume est paru, *Into the Borderlands*, mais quel volume ! Il reprend sur presque 400 pages deux modules célèbres de D&D, B1 et B2.

Dans cet ouvrage (nous citons l'éditeur) « vous trouverez les meilleures reproductions issues de plusieurs exemplaires de la première édition de ces modules, ainsi que des commentaires d'auteurs célèbres comme Luke Gyax et Mike Mearls. Une conversion complète vers la 5e édition est aussi proposée pour les deux aventures, ainsi que de nouveaux lieux pour étendre et développer les *Borderlands*. L'ensemble est parfaitement utilisable comme une mini-campagne pour démarrer vos aventures avec la 5e édition dans un esprit *old-school*. »

Le retour est définitivement positif et les deux premières impressions de l'ouvrage sont déjà épuisées !

Casus Belli : Tout d'abord, merci d'avoir accepté de nous répondre. Commençons par la question la plus évidente : comment avez-vous eu l'idée de cette collection ?

Goodman Games : Bonjour ! Merci de prendre le temps de nous interviewer. Il me semble que cette idée est née au début des années 1980 lorsque j'ai découvert D&D pour la première fois. Assez rapidement, j'ai souhaité être impliqué dans la publication de ces super aventures. L'étincelle pour cette collection en particulier est née il y a quelques années d'une discussion sur l'opportunité de publier des bouquins pour la 5e édition. L'intérêt pour la 5e édition est évident, et il y a aussi une vraie demande autour des modules classiques, alors le chemin à prendre semblait tout tracé.

CB : Est-ce qu'il était difficile d'obtenir la licence de *Wizards of the Coast* ? Jusqu'ici, ils ont eux-mêmes publié des rééditions « collector » (dans l'intervalle entre la 4 et 5e édition)...

JG : J'ai toujours trouvé facile de travailler avec *Wizards of the Coast*. Je pense que ce projet est celui que nous voulions tous les deux faire.

CB : Quelle a été la réaction des mythiques auteurs à qui vous avez proposé de contribuer à *Into the Borderlands* ?

JG : Presque tous ceux qui ont joué à D&D ont de bons souvenirs de *In Search of the Unknown* et *Keep on the Border-*



Mike Mearls, Mike Carr, et Joseph Goodman

lands. Tous ceux qui ont été impliqués dans ce projet ont été très excités par l'idée. Et nous avons reçu de nombreuses demandes pour être impliqué dans la collection après la publication du premier volume !

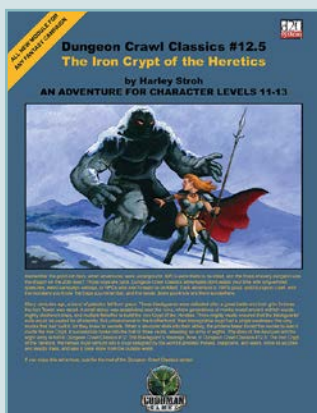
CB : Quelles ont été les principales difficultés et satisfactions sur ce projet ?

JG : Il s'agit du premier volume de la collection *Original Adventures Reincarnated*, et de nombreux autres devraient suivre. Le plus gros challenge a été de définir le format le plus adapté parmi les nombreuses options possibles. Je pense que nous avons presque réussi, mais nous pouvons encore faire mieux. Un point en particulier peut être amélioré, ce sont les cartes. Elles sont pratiques, mais pas très jolies. *Dungeon Crawl Classics* est réputé pour la qualité de ses cartes (grâce à l'incomparable travail de Doug Kovacs). Le style des cartes de *DCC* est un peu trop marqué pour *D&D*, mais s'en rapprocher d'un cran doit fonctionner. C'est ce que vous pourrez voir dans le volume 2 des *Original Adventures Reincarnated*.

CB : Certaines personnes estiment que l'ouvrage propose trop de versions des modules originaux alors qu'il y a peu de différences entre elles [NDT : le livre contient deux impressions différentes de chacun des deux modules], et auraient préféré un livre plus léger ou avec plus de contenu original. Est-ce que vous pensez qu'ils ont raison ?

JG : Avec cette collection, nous essayons de combler un trou entre les générations. Si vous connaissez *Keep on the Borderlands*, vous avez certainement plus de 30 ans. Vous avez probablement un travail et une famille. Et vous avez probablement pensé à faire découvrir *D&D* à vos enfants. Une part importante de la communauté *Goodman Games* se trouve maintenant dans cette situation, de même qu'une part importante de communauté rôliste en général, à mon avis.

Le format que nous avons retenu pour les *Original Adventures Reincarnated* s'adresse directement aux « parents » qui sont dans ce cas, avec des modules originaux qui jouent la carte de ➔



Les modules Goodman Games, le top 10

Goodman Games s'est fait connaître avec des modules « à l'ancienne » pour D&D, les *Dungeon Crawl Classics*. Avec une centaine de volumes déjà parus, le choix est large. *Casus Belli* vous propose ce top (plus ou moins) 10 pour vous guider, une sélection forcément 100 % subjective.

#7 - *The Secret of Smuggler's Cove* (Niveau 5-7) : La simple exploration d'un phare hanté débouche sur une intrigue mêlant contrebandiers et une bande de locatah menaçant le village de Fair Haven. Un scénario solidement construit.

#13 - *Crypt of the Devil Lich* (Niveau 15) : Tout est dans le titre non ? L'histoire de cette liche à moitié démon vaut le détour et peut donner lieu à l'écriture d'autres aventures en amont. Conçu pour être joué en tournoi, des personnages pré-tirés sont fournis.

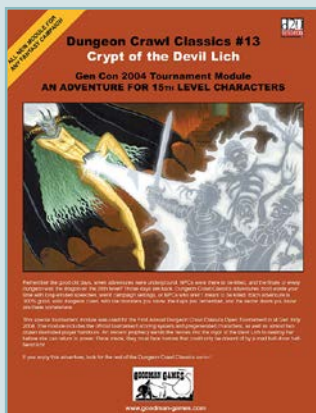
#12.5 - *The Iron crypt of the heretics* (Niveau 11-13), qui s'appuie sur le background du #12, #17 *Legacy of the savage kings* (Niveau 4-6) et #27 *Revenge of the rat king* (Niveau 4-6), une suite directe du module #1. Ces trois modules sont l'œuvre de Harley Stroth dont le travail se révèle très solide.

#3.5 - *The Haunted Lighthouse* (Niveau 4-6). Tout simplement parce que c'est Dave Arneson !

#14 - *Dungeon Interlude* (Niveau 1-13). Ce module comprend en réalité 6 petites donjons liés entre eux mais aussi jouables de manière indépendante. Ils ne manquent pas de bonnes idées et peuvent servir de *one-shot* le temps d'une soirée ou deux. Dans le même genre, n'hésitez pas à jeter aussi un œil à #29 - *The Adventure begins* (20 mini-aventures de Niveau 1-2) et #48 - *The Adventure continues* (Niveau 4-6).

#66.5 - *Doom of the Savages Kings* (Niveau 1, écrit par le même Stroth qu'évoqué ci-dessus), parce qu'il faut parfois savoir faire confiance au public et que celui-ci a plutôt bonne presse pour son atmosphère sombre et sa structure « *sandbox* » plus ouverte que d'habitude. #68 - *People of the pit* (Niveau 1, mais prévu pour être joué en convention par une large équipe de PJ), écrit par Goodman lui-même, dispose aussi d'une très bonne réputation.

#89 - *Chaos rising* (Niveau 1-5), enfin, pour son rapport qualité/prix. Ce module compile 7 aventures devenues indisponibles depuis leur première publication.



Joseph Goodman's digest

Joseph Goodman créé *Goodman Games* en 2001 pour publier son jeu *Dinosaur Planet*, mélange de planet fantasy et de... dinosaures fortement inspiré par la BD *Chroniques de l'ère Xenozoïque* (Plus connu chez nous sous le nom de *Cadillac & Dinosaures*). Le jeu est proposé sous licence d20, et Goodman s'engouffre dans la brèche avec une série d'ouvrages, les *Complete guide of*, consacrés chacun à une race pour D&D. Si le sujet est en apparence plus classique, les races abordées sont souvent inhabituelles, comme les doppelgangers ou les rats-garous.

Le succès de la gamme conduit Goodman à démarrer la publication d'une nouvelle série de donjons à l'ancienne sous la forme, mais à l'histoire et aux personnages soignés, les *Dungeon Crawl Classics*. Lorsque le marché du d20 périclité, l'éditeur fait le choix rare de continuer à soutenir D&D dans sa nouvelle édition, la fameuse et décriée 4e. Quelques modules paraissent, dont les trois premiers font même l'objet d'une traduction en français aux éditions *Sans Détour*. Mais la licence, restrictive, et l'accueil mitigé de cette édition met *Goodman Games* en difficulté.

Pour sortir de l'ornière, il publie en 2012 un JdR dérivé de D&D, proche de la mouvance rétro-clone, sur lequel s'appuie désormais la série des DCC. Un choix payant puisque non seulement de nouveaux DCC sortent toujours (plus de 100 à ce jour !) mais d'autres éditeurs viennent renforcer la gamme avec des aventures sous licence Goodman (Voir par exemple la marge sur *Carnival of the Damned*).

À noter que Joseph Goodman a aussi créé et publié d'autres gammes dont l'originalité est une marque de fabrique, à l'image de *DragonMech*, fantasy-punk à base de mecha, ou encore le steampunk *Etherscope*.

la nostalgie. La conversion pour la 5e édition s'adresse elle à la « nouvelle » génération. Parents comme enfants peuvent ainsi y trouver leur compte. Évidemment, cette équation ne s'applique pas entièrement à tous les rôlistes, mais elle permet d'établir un lien particulier pour tous ceux qui sont concernés.

CB : Goodman Games a déjà épuisé deux impressions, Into the Borderlands marche donc très bien. Est-ce que vous pourriez nous préciser le nombre d'exemplaires que cela représente, ou au moins nous donner un ordre de grandeur ?

JG : Cela en fait... beaucoup !

CB : Vous avez commencé à réimprimer les modules B1 et B2. Avez-vous d'autres projets pour poursuivre la collection et/ou l'étendre à AD&D ?

JG : Oui !

CB : Quels seront les prochains ouvrages de la collection ?

JG : Le prochain ouvrage sera annoncé à la GENCON. Nous organisons une conférence le samedi soir à la Gencon intitulée « Quoi de neuf chez Good-

man Games ». Le manuscrit est déjà terminé pour le volume 2, et cartographie et illustrations sont en cours. Nous annoncerons le titre de ce volume lors de notre conférence, avec une date de sortie prévue pour une autre convention plus tard dans l'année.

CB : Êtes-vous intéressé par des éditions étrangères (dans d'autres langues que l'anglais) d'Into the Borderlands ?

JG : Pour l'instant, nous restons concentrés sur nos éditions en anglais.

CB : Merci beaucoup pour votre temps !

JG : Merci à vous !

Entre la tenue de cet entretien et sa publication, le tome 2 de la série, *Isle of Dread*, est paru, et le tome 3 a été annoncé : il s'agit de *S3 Expedition to the Barrier Peaks*.

Propos recueillis par *Ciro Alessandro Sacco*, traduit de l'anglais et mis en forme par *Slawick Charlier*

Rédactionnel additionnel par *Pierre Balandier (Top 10)*, *Philippe Rat (Carnival of the Damned)* et *Slawick Charlier (Goodman's Digest)*



Père d'un bâtard

Prof d'histoire, romancier de fantasy, Fabien Cerutti est le créateur du Bâtard de Kosigan, une série que nous avons déjà évoquée dans les colonnes de Casus Belli (cf. CB#28). C'est aussi un rôliste. Nous avons voulu en savoir plus...



Fabien Cerutti's digest

Fabien Cerutti est né en 1968 à Châlons-en-Champagne. Professeur agrégé d'histoire, il est également auteur du *Bâtard de Kosigan*, une saga de fantasy historique dont quatre tomes sont parus à ce jour chez *Mnémos* ; une version de poche est en cours de publication chez *Folio SF*. Rôliste, il a également écrit six modules pour *Neverwinter Nights* qui sont à l'origine des romans.

“ Je connais Casus depuis le numéro 1 à peu près... ”

Casus Belli : Bonjour Fabien. Pour nos lecteurs, tu es probablement connu comme étant l'auteur de la série de romans *Le Bâtard de Kosigan*. Mais peux-tu te présenter en quelques mots, nous indiquer ton parcours, et nous dire si tu connais le jeu de rôle ?

Fabien Cerutti : Eh bien, je connais *Casus* depuis le numéro 1 à peu près... Je suis rôliste depuis le collège, soit depuis quelques dizaines d'années. J'ai commencé avec les traductions pirates de *Donjons et Dragons*, avec *Méga*, et même *Légendes celtiques*. À peu près au même âge, j'ai découvert la littérature de l'imaginaire, d'abord par la science-fiction avec Van Vogt et Jack Vance, et puis rapidement aussi par le médiéval fantastique. Par ailleurs, j'ai suivi des études d'histoire qui se sont conclues par l'agrégation et, actuellement, j'enseigne dans un lycée en région parisienne.

CB : Et donc, tu es l'auteur du *Bâtard de Kosigan*, qui raconte les aventures d'un personnage que tu as créé au départ pour le jeu vidéo *Neverwinter Nights*.

FC : Oui, tout à fait. Ce qui était bien avec ce jeu, c'est que les joueurs pouvaient produire leurs propres scénarios, dont les histoires étaient souvent plus riches et intenses que celles du jeu de base. Pour moi, le plus important dans un jeu, c'est l'histoire, et la communauté de *Neverwinter Nights* en produisait vraiment de très bonnes.

CB : L'univers du *Bâtard* est donc venu d'abord par le développement de l'histoire ?

FC : Oui. Le premier scénario – dont je reprendrai d'ailleurs l'intrigue pour le début du deuxième cycle des romans – commence lorsque le bâtard de Kosigan rentre dans son comté natal. Il va se retrouver embarqué dans un tourbillon d'intrigues politiques et personnelles. C'est cette histoire-là que je voulais raconter, mais en même temps, j'ai tout de suite eu une idée de l'univers dans lequel je voulais mettre ça en place, qui était en fait notre Moyen-Âge, mais dans lequel tout ce qui était légendaire existait encore, donc des dragons, des elfes et autres pouvoirs surnaturels, magie ancestrale etc. Je suis directement parti là-dessus.

J'ai réalisé six scénarios pour *Neverwinter Nights*, mais il manque le dernier épisode ; le jeu s'arrête une fois que la situation est réglée en Bourgogne et dans le comté natal du bâtard. Il a appris énormément de choses sur ses origines, et il part à Rome. Et ça s'arrête là ! J'ai promis aux joueurs que je raconterai la dernière histoire, soit en module informatique, soit en livre.

CB : Et donc après le jeu vidéo, tu reprends le personnage en roman ?

FC : En fait, entre les deux, il y a la case BD. Les joueurs m'encourageaient à sauver le soldat Kosigan en quelque sorte, parce que ça leur paraissait dommage de ne pas avoir le fin mot de

l'histoire. Ils m'ont donc convaincu de faire une BD et je me suis lancé. Après des débuts laborieux, j'ai eu un grand nombre de réponses positives et j'ai signé chez *Soleil* avec un dessinateur polonais. Il a fait 10 planches en deux ans. J'ai essayé de proposer d'autres dessinateurs, mais comme le marché avait changé entre temps, l'éditeur n'a pas voulu prendre de risque. C'était fini !

Un ou deux ans plus tard, j'ai mis la main sur un livre de Pierre Pevel, *Les Lames du cardinal*, qui venait d'avoir le prix Imaginales des lycéens. C'était enlevé, ça mélangeait l'histoire et le médiéval fantastique, un peu comme ce que je faisais dans mes scénarios... Et j'ai eu le déclic : j'écrirai mon histoire sous forme de roman. Mais dans le tout premier roman, à part le héros, il n'y aucun lien avec ce que j'ai raconté dans *Neverwinter Nights*. À l'époque, je voulais que les joueurs ne relisent pas ce qu'ils avaient joué. J'ai donc écrit une histoire inédite. En revanche, les tomes suivants reprennent des éléments de scénarios de mes modules *Neverwinter Nights* même s'il y a de nouveaux personnages et que je ne raconte pas du tout l'histoire de la même manière.

CB : À la fin du tome 4 figure la mention « Fin du cycle ». Il y aura donc, comme tu l'évoquais tout à l'heure, une suite ?

FC : Exactement, et sa trame est en grande partie écrite puisque c'est celle des modules du jeu vidéo. Seul le dernier épisode, qui n'est jamais paru en jeu vidéo, sera totalement inédit.

CB : Et ça se passera donc à Rome...

FC : Oui, on peut dire ça. Et autant le premier cycle est divisé en deux temporalités, autant le second devrait être intégralement consacré au bâtard. D'ailleurs, il aura un titre légèrement différent.

CB : Cela veut dire que tu laisses complètement de côté l'intrigue se déroulant en 1900 ?



FC : C'est ça. Il n'est pas dit que je n'écrive pas un jour des choses sur cette période, des nouvelles ou des romans, mais pas pour l'instant. Pourtant, il me reste pas mal de choses à raconter. Le XXe siècle est une grosse source d'intérêt : 1ère guerre mondiale, 2e guerre mondiale, Guerre froide, on peut s'amuser comme des fous... Mais il faut du temps pour ça !

CB : Ce qui fait le sel de l'intrigue au XXe siècle, c'est que progressivement, le descendant du bâtard découvre que des créatures fantastiques et la magie auraient existé. C'est le grand secret qui est traité dans les tomes 3 et 4. Une fois que ça, c'est réglé...

FC : C'est réglé, mais pas complètement. On ne sait pas comment tout ça se finit ! On comprend qu'il y a encore des risques, puisque à la fin, les personnages doivent continuer à rester discrets. →

Bibliographie

Le Bâtard de Kosigan

- 1 : *L'Ombre du pouvoir* (2014)
- 2 : *Le fou prend le roi* (2015)
- 3 : *Le Marteau des sorcières* (2017)
- 4 : *Le Testament d'involution* (2018)
5. À paraître : *Les secrets du premier coffre* (2020)

“ Mon jeu de référence, c'est Ambre. ”



“ Pour moi, le plus important dans un jeu, c'est l'histoire. ”

CB : Pour revenir sur le JdR, est-ce que tu as songé à un moment à revenir aux origines en adaptant le *Bâtard* en jeu de rôle. D'ailleurs, est-ce que tu joues dans l'univers du *Bâtard* ?

FC : Non, je ne joue pas dans l'univers du *Bâtard*. En fait, ça fait pas mal d'années qu'avec ma bande, on manque de temps pour masteriser. Mais mon éditeur, *Mnémos*, qui a également édité des JdR comme *Nephilim*, m'a dit que si je voulais faire un JdR du *Bâtard de Kosigan*, il y aurait peut-être possibilité.

La difficulté majeure, c'est le temps et l'investissement nécessaire. Et le faire seul, c'est aussi une question délicate. Je ne suis pas certain que Frédéric Weil n'envisage pas éventuellement de proposer à quelqu'un de créer ce JdR, mais on s'est mis d'accord que pour l'instant, la priorité, c'est de sortir le deuxième cycle du *Bâtard*. Ne serait-ce que parce qu'il y a plein de pouvoirs, de secrets... de choses qui n'ont pas encore été révélées et qui seront intéressantes pour un éventuel JdR. Je te dis ça mais, si ça se trouve, dans trois mois, j'aurai une furieuse envie de créer le jeu et dans un an, ce sera fait ! Mais *a priori*, c'est plutôt à l'échelle de 3-4 ans, quelque chose comme ça.

CB : Attention ! La dernière fois qu'un auteur m'a dit ça, c'était Maxime Chat-tam. Trois mois après, il proposait d'écrire pour *Chroniques Oubliées*... [rires]

FC : Eh oui, ça nous rattrape, parfois ! [rires]

CB : Tu as déjà une idée de la forme que ça prendrait, supplément pour un jeu existant ou jeu à part entière.

FC : Oui, ce serait un jeu nouveau. Du coup, il faut proposer toute une mécanique.

CB : Donc c'est du gros boulot !

FC : Oui et non. J'ai toujours aimé les jeux avec un système le plus léger possible, et ce serait plus orienté sur le *storytelling* du maître et des joueurs.

Mon jeu de référence, c'est *Ambre*. Je vois quelque chose de léger mais sans toutefois me passer des dés, comme c'est le cas d'*Ambre*. Il y a ce plaisir de lancer les dés, d'avoir un peu de hasard de temps en temps, pour la tension et orienter dans telle ou telle direction. Le gros point fort d'*Ambre*, pour moi, c'est qu'on sort de la proximité du jeu de plateau. *Donjon-Dragons* et la plupart des autres JdR sont prévus comme une continuité du jeu de plateau, avec une mécanique de combat lourde. Je n'ai pas suivi les jeux récents, mais globalement, la plupart des combats durent facilement une demi-heure si ce n'est plusieurs heures. Ça a son intérêt, mais pour suivre un scénario et l'histoire...

Encore une fois, ce qui m'intéresse avant tout, c'est l'histoire. Je veux mettre l'accent là-dessus. Et avec *Ambre*, je me suis rendu compte que des combats rapides, de 5-10 minutes, en *storytelling*, c'est facile à faire, c'est plus imagé, ça pousse les joueurs à être inventifs. Donc des combats courts, très intenses et dynamiques, qui ne ralentissent pas l'histoire, l'action et les éventuelles enquêtes. Et au cœur du jeu, l'intrigue et le *roleplay*. Ça fait envie ?

CB : Carrément ! Maintenant, il va falloir t'y mettre ! [rires] Ce qui est difficile dans l'adaptation de romans ou de films en JdR, c'est de retrouver ce qui fait la saveur de l'histoire, c'est-à-dire l'univers, bien sûr, mais aussi l'intrigue et les personnages principaux... Or, dans les adaptations JdR, on incarne généralement d'autres personnages.

FC : Oui. Dans le cas présent, il faut que je travaille autour de ça. J'aimerais que le JdR permette à la fois le jeu solo pour jouer un type du genre du bâtard ; les parties avec un petit groupe de mercenaires d'élite, à la *Mission Impossible* ; mais aussi avec un groupe de joueurs un peu plus nombreux. Donc on retrouvera quand même, je pense, *a minima*, le même type de personnages et d'aventures, et on apprendra plus de choses sur



l'univers progressivement. Après, est-ce que je vais réussir à gérer tout ce qu'il y a à gérer ? C'est compliqué, mais c'est faisable, je crois. Mais il faut du temps, de l'implication. Il faudrait 5 ou 6 vies !

CB : Revenons au cycle 2 du *Bâtard*. Tu en as commencé la rédaction ?

FC : Oui, mais j'en suis à mon quatrième ou cinquième chapitre 1 ! En fait, j'écris un chapitre 1, puis le chapitre 2 et là, je me dis « *Non, il faut que je commence avant !* », donc je réécris un chapitre 1 avant le chapitre 1 et je retouche le chapitre 1 initial pour qu'il colle au nouveau chapitre 1. Et ainsi de suite. Actuellement, j'en suis à quatre ou cinq chapitres. Pas finalisés, en friche.

Le titre provisoire, c'est *Les Chroniques du Bâtard* parce que l'histoire est centrée sur lui. On va apprendre des choses sur ses origines. Jusqu'ici, on avait des pistes, des indices, mais on ne savait finalement pas quelle était la nature réelle de ses pouvoirs un peu surnaturels. Là, on va mélanger la recherche de ses origines et les magouilles autour du duché de Bourgogne et du comté de Kosigan.

CB : À ce sujet, comment se prononce « *Kosigan* » ?

FC : Personnellement, je prononce [*kossigane*], mais il y en a qui prononcent à la française. Chacun fait comme il veut.

CB : Le truc, c'est que Kosigan est en Bourgogne, mais ça ne sonne pas très bourguignon...

FC : Ah oui ! C'est normal, ça va être expliqué. Ce que je peux révéler, c'est que la famille est d'origine slave. Au départ, il y a un chevalier russe envoyé en Occident pour essayer de trouver des alliés. Il n'est jamais rentré chez lui et s'est mis au service des ducs de Bourgogne qui l'ont récompensé en lui donnant un comté auquel il a attribué le nom de sa famille d'origine : Kosigan. Et comme les Kosigan vont perdre le comté à un moment où un autre, il sera renommé comté de Tonnerre.

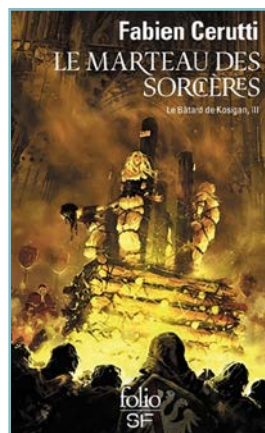
CB : Le tome 1 se situait en Champagne, qui n'est pas loin de la Bourgogne. Est-ce qu'il y aura des retours sur la Champagne et sa comtesse elfique ?

FC : Tout est lié, en fait. Dans le tome 1, Kosigan demande à la comtesse elfique un sauf-conduit pour pouvoir rejoindre les elfes de Verte Profonde, une forêt ancienne qui se trouve sur les terres du comté de Kosigan. Il va l'utiliser dans le deuxième cycle... Maintenant, la comtesse de Champagne, dans le cycle 2, sans doute pas. Pour la revoir, j'ai prévu une nouvelle, mais je ne sais pas quand j'aurai le temps de l'écrire. Elle se situerait entre les tomes 2 et 3 et raconterait le retour de Kosigan en Champagne après l'épisode de Flandre. À ce moment, il part avec Adelys de Quiéret, qui est en couverture du tome 2 mais qu'on ne retrouve pas dans le tome 3. Et justement, c'est en Champagne que ça se joue : il va y avoir une relation un peu conflictuelle entre Adelys de Quiéret et la comtesse de Champagne...

CB : Eh bien on a hâte de lire ça, même si *a priori* il va falloir attendre encore un peu !

FC : Oui et non, je me force à écrire à un rythme plus modéré pour ménager ma santé et le second cycle ne devrait pas voir le jour avant 2021/22, mais j'ai concocté un super recueil de six courts romans sur l'univers de Kosigan (dont deux mettant en scène le Bâtard) qui sortira en avril/mai. Par ailleurs, les trois premiers tomes existent en poche et le quatrième suivra en janvier. Pour l'occasion, j'ai remasterisé la fin, cherchant davantage de fluidité, selon les remarques de certains lecteurs. Et les tomes 1 et 2 ont également été retouchés. Quant aux illustrations, grand et petit format présentent un aspect complémentaire, avec d'un côté la sobriété « classieuse » en médaillon d'Émile Denis, et de l'autre, les couvertures qui claquent d'Alain Brion

Propos recueillis par Marc Sautriot
Illustrations : Alain Brion



“ Bâtard un jour, bâtard toujours ! ”

« Mon rêve ? Devenir illustrateur de JdR »

Vous ne connaissez peut-être pas encore son nom, mais vous avez probablement déjà vu plusieurs de ses illustrations pour D&D, Magic ou encore Pathfinder. Jesper Ejsing était en visite en France au printemps, nous en avons profité pour lui parler.



Jesper's Digest

Né au Danemark en 1973, Jesper Ejsing commence à réaliser des illustrations professionnelles dès l'âge de 14 ou 15 ans, mais il ne sera finalement publié que dans les années 2000, avec *Magic : the Gathering* et *Dungeons & Dragons*. Il écrit également des petits ouvrages et romans de fantasy, dont un, *Jarvis – The Sorcerer's apprentice*, est publié en anglais par FFG. En 2019, les éditions Caurette publient *Elsewhere, the fantasy art of Jesper Ejsing*, un recueil d'illustrations au fil des années pour différents éditeurs.

C'est par une belle et chaude journée de début juin que nous rencontrons Jesper Ejsing à l'occasion du festival de BD Strasbulles où, avec d'autres dessinateurs danois, il a été mis à l'honneur. Avec la bénédiction de son éditeur français, les très sympathiques éditions Caurette, nous interrompons quelques instants sa séance de dédicace dominicale. Avec un sourire chaleureux, il accepte de se prêter au jeu de l'interview.

Casus Belli : Bonjour Jesper. Pour commencer, peux-tu te présenter pour nos lecteurs ?

Jesper Ejsing : Bien sûr ! Je m'appelle Jesper Ejsing, et je suis un illustrateur de *fantasy* danois. Je travaille en freelance, surtout pour *Wizards of the Coast*, (*Dungeons & Dragons*, *Magic : the Gathering* et quelques autres de leurs produits) mais aussi pour d'autres éditeurs de JdR comme *Paizo*. Sans parler de mon jeu préféré, *Rolemaster*. Quand j'étais plus jeune, c'était mon rêve de devenir illustrateur de jeux de rôle. Ça m'a pris pas mal d'années, mais finalement, j'y suis parvenu.

CB : Si j'ai bien compris, tu as commencé à dessiner parce que tu as vu une illustration de *Dungeons & Dragons* ?

JE : Oui, tout à fait : j'ai vu le dessin du prêtre par Larry Elmore, dans la boîte de base, et je me suis dit : « *Mince !*

C'est ça que je veux faire quand je serai grand. » Mais je viens du Danemark, et vivre de l'illustration, là-bas, ce n'est pas possible, ce n'est pas un boulot. En tout cas, ce n'était pas le cas à l'époque. J'ai donc étudié la littérature danoise pour devenir professeur des écoles ou d'université, pensant que les longues vacances estivales me laisseraient le temps de dessiner sur mon temps de loisir. Mais j'ai vite réalisé que je ne serais pas prof. Il fallait que j'essaie de devenir dessinateur.

CB : Et tu as appris en autodidacte ou bien tu as pris des cours ?

JE : J'ai plus ou moins appris par moi-même. Nous n'avons pas d'école d'art, au Danemark, pas de filière pour devenir illustrateur professionnel. J'ai donc décidé de m'entraîner tout seul, en empruntant des livres à la bibliothèque. Et j'ai demandé des conseils auprès d'autres illustrateurs. Je suis allé voir mes idoles et leur ai montré mon portfolio. J'ai eu un retour de leur part et ça m'a beaucoup aidé.

Une autre chose est que j'étais très sûr de moi, et peut-être trop confiant. Du coup, j'ai commencé à exposer mes propres œuvres dans des bibliothèques. Et ça a marché ! Il y avait une chaîne de télé qui cherchait un illustrateur dans le cadre d'une émission quotidienne au moment de Noël. L'un des acteurs a vu mes illustrations à la bibliothèque qu'il

fréquentait et ils m'ont appelé pour me proposer le job. J'étais super jeune, 14 ou 15 ans, et j'étais dans l'émision, à croquer les acteurs tandis qu'ils jouaient ! Je me suis dit : « *Ok, c'est ça que je veux faire !* ».

À la même période, vers 1985-86, j'ai commencé à jouer à *D&D*. Il n'y avait pas beaucoup d'illustrations d'univers de *fantasy* à l'époque et je me suis dit que je pouvais injecter mon imagination là-dedans. J'ai commencé à dessiner mon propre personnage, puis les autres persos du groupe, et puis les scènes de combat.

J'ai donc très tôt voulu faire ça professionnellement. Ça m'a juste pris vingt ans pour y parvenir !

CB : Et comment es-tu parvenu à contacter des éditeurs comme *Wizards of the Coast* ?

JE : En fait, pendant sept ans, j'ai envoyé des dessins, rencontré des personnes en conventions aux États-Unis, montré ce que je faisais... Et il ne s'est rien passé ! C'était vraiment galère. J'étais peut-être trop sûr de moi. En fait, j'étais prêt sept ans avant d'être réellement prêt ! [rires] À un moment, Todd Lockwood, qui a réalisé le design de la 3e édition de *Dungeons & Dragons*, m'a dit : « *On va envoyer tes illustrations aux directeurs artistiques.* » J'ai pensé qu'avec le soutien d'un des designers principaux du jeu c'était bon. Sauf qu'il ne s'est rien passé [rires].

À ce moment-là, j'ai renoncé. Mais un an plus tard, j'ai reçu un e-mail qui disait : « *J'ai vu ton travail, Todd me l'a envoyé l'année dernière. On voudrait que tu fasses quelques cartes pour *Magic : the Gathering*, si ça te dit, tu commences demain.* »

CB : Tu me disais que tu aimais *Rolemaster*. Tu ne joues donc pas à *D&D* ?

JE : Non. J'ai très rapidement cessé de jouer à *D&D*. Pour être honnête, mes amis et moi n'aimions pas beaucoup le système. On apprécie *Rolemaster*



Copyright Wizards of the Coast

parce que son système de combat est excellent. En fait, on utilise surtout le système de combat. Pour le reste, on utilise surtout notre imagination.

CB : Et des règles maison ?

JE : Non, en fait, on n'utilise pas franchement de règles. On joue des parties avec assez peu de monstres, et ça tourne plus autour de personnes mauvaises et puissantes qui se cherchent des poux. On aime se battre contre d'autres humains, on n'aime pas explorer le monde des elfes ! [rires].

CB : Tu es scandinave. Est-ce que tu as travaillé pour des éditeurs comme *Riotminds* ou *Fria Ligan* ?

JE : Oui, j'ai fait quelques illustrations pour les livres de base de *Trudvang*. Du point de vue visuel, c'est l'un des meilleurs JdR que j'ai jamais vus. L'ambiance est extraordinaire. À une époque, je travaillais à côté de Paul Bonner, qui a réalisé les couvertures de *Trudvang*. On a partagé le même studio pendant quelques années, c'est un gars super. C'est un artiste époustouflant.

Propos recueillis et traduits de l'anglais par Marc Sautriot, à Strasbourg

“ Mais j'ai vite réalisé que je ne serais pas prof. Il fallait que j'essaie de devenir dessinateur. ”

ENTRETIEN

CHRISTOPHE ARLESTON

« Je n'avais pas une grosse culture classique de fantasy »

Arleston est le grand auteur à succès de la BD fantasy de ces vingt dernières années. Porté au sommet par Lanfeust de Troy, il se lance aujourd'hui dans une nouvelle aventure, celle de la maison d'édition Drakoo. L'occasion pour Casus de parler de plein de choses, du jeu de rôle, mais aussi de Game of Thrones.



Arleston's Digest

Christophe Arleston est né en 1963 à Aix-en-Provence où il vit toujours aujourd'hui. Scénariste de BD prolifique, il a commis d'immenses succès, comme la série *Lanfeust de Troy* (adaptée en jeu de rôle en 2005), *Trolls de Troy* et tant d'autres ! Il a dirigé le magazine mensuel *Lanfeust Mag* qui a accompagné le succès de la maison d'édition *Soleil*. Il lance aujourd'hui sa propre maison d'édition, *Drakoo*, avec Olivier Sulpice de *Bamboo éditions*.

Casus Belli : Comment as-tu découvert le jeu de rôle ?

Christophe Arleston : J'ai découvert le jeu de rôle quand j'étais au lycée au tout début des années 80, à l'époque où il n'existait qu'un seul jeu, qui s'appelait *Donjons & Dragons* et qui n'était même pas traduit en français. C'était le frère d'un copain qui avait ramené les gros bouquins de Londres et on jouait avec des traductions absolument approximatives. J'ai joué en tout et pour tout une seule campagne dans ma vie, mais elle a quand même duré un an en jouant plusieurs heures tous les samedis. C'était du proto-jeu de rôle, vraiment la version la plus préhistorique du truc. Mais j'ai compris assez vite que si je rentrais là-dedans, comme je suis quelqu'un d'extrêmement addictif dans tout ce que je fais, je ne pourrais pas m'en sortir. [Rires]

CB : ça t'a fait peur ?

CA : Ouais, ça m'a fait peur ! Mais ça m'a fait quand même occupé la moitié de mon année de première et de terminale. Quand je suis parti en fac, j'ai changé de ville, j'ai changé de réseau de potes et du coup, j'ai laissé tomber et ce n'était pas plus mal... Car ça m'a laissé du temps pour écrire !

CB : Est-ce que le jeu de rôle t'as fait écrire des choses ?

CA : Ce n'était pas moi le meneur. Donc je n'écrivais pas les scénarios. Par contre je parlais souvent en délire dans les situations, j'improvisais beaucoup et c'est vrai qu'on s'amusait beaucoup. Sur le moment, je n'ai pas forcément fait le lien avec la BD, car c'était des univers que je connaissais surtout par le roman. On est au début des années 80. J'étais en gros lecteur de Jack Vance, Philip Jose Farmer, Robert Silverberg, tous ces gens-là. Il n'y avait pas encore Pratchett. David Eddings est arrivé peu de temps après, mais c'était vraiment la base de ma culture de *fantasy*.

CB : Tu as arrêté de jouer, mais autour de toi, tous les gens avec qui tu as travaillé ont bossé dans le jeu de rôle !

CA : Oui, Jean-Louis Mourier a fait pas mal de couverture de *Casus Belli*. C'est vrai que j'ai toujours suivi de loin. D'ailleurs, on avait même fait le lancement des *Guerriers* avec Philippe Pellet en publiant un petit livret noir et blanc dans *Casus*.

CB : C'était en 1996 !

CA : Je préfère dire nonante-six, ça passe mieux ! Oui, c'était il y a plus de 20 ans. [Rires]

CB : Tu peux nous raconter comment c'était passé, ce partenariat ?



CA : Vu le thème de la série, il m'a semblé que c'était un très bon support pour communiquer, donc concrètement, Soleil avait payé l'édition et l'encartage, le surcoût d'imprimerie. *Casus* s'offrait un bonus assez sympa et nous on avait une passerelle de visibilité.

CB : C'est vous qui aviez tout écrit. La Rédaction vous avait donné un coup de main ?

CA : Non, non. On avait tout fait. À l'époque, on était pleins d'énergie et très motivés !

CB : C'était une période où *Casus* parlait beaucoup de tes BD dans ses pages inspis...

CA : Il y avait *Conan* aux US, et en France on venait d'avoir *La Quête de l'Oiseau du temps*, *Les Chroniques de la lune noire* évidemment, et *Les Légendes des contrées oubliées*. Mais c'était à peu près tout. J'avais eu deux sons de cloche. Le premier, qui me disait « mais

tu es fou de faire de la fantasy, la fantasy c'est fini ». Ça c'était en 91-92. Et puis d'autres, comme mon éditeur de l'époque, Mourad [Boudjellal], qui me disait « non c'est cool la fantasy, mais arrête de mélanger la fantasy et l'humour ! La fantasy, ça doit être dark, ça doit être sombre, ça doit être sérieux. Il ne faut pas perdre les gens avec de l'humour, ce ne sont pas les bons codes ». Et moi je lui ai dit « ouais, ouais, d'accord » et je faisais mon truc, évidemment ! C'est très marrant quand j'y repense aujourd'hui. Tout le monde me disait que la fantasy était finie, alors qu'en fait, la fantasy, ça commençait !

CB : C'était à peine le début !

CA : L'explosion de *Lanfeust*, c'est 1994-95. Je crois que le succès est venu du fait que je n'avais pas une grosse culture classique de fantasy. Je n'étais pas lecteur de Tolkien, ni de Moorcock, même si je dois avouer que j'aime →



Le (vieux) numéro de *Casus* avec *Les pièges oubliées*, une aide de jeu BD de Latil, Arleston et Pellet.



Où l'on parle de *Lanfeust mag*

CB : La fin de *Lanfeust Mag*, ça a été dur ?

CA : Oui, c'est quand même notre bébé, enfin un journal qui a plus de vingt ans ! Qui a été le moteur de toute une génération. C'était la présence du studio qui a permis la naissance du journal. Aujourd'hui, vous avez le courage de résister, à *Casus*, mais la presse papier, c'est difficile. Quand on a lancé *Lanfeust mag*, il y avait 45 000 kiosques en France et aujourd'hui je crois qu'il y en a moins de 15 000. Donc le problème est là. De toutes façons, *Lanfeust mag* n'a jamais gagné d'argent. J'y ai toujours veillé ! Dès qu'il commençait à y avoir un peu plus de sous dans la caisse, je payais un peu plus les auteurs, je rajoutais des pages... Dès le début, il était entendu avec Mourad que ce n'était pas un objet qui était destiné à gagner de l'argent, mais il ne fallait pas trop en perdre non plus. Guy Delcourt a eu le courage de tenir 6 ans, mais les pertes du journal commençaient vraiment à s'accumuler et je ne lui en veux pas du tout.

“ *Lanfeust mag* n'a jamais gagné d'argent. J'y ai toujours veillé ! ”

beaucoup, sauf Elric, qui est le seul truc qui m'est tombé des mains.

CB : C'est vrai que parfois, c'est dur !

CA : C'est chiant ! Alors que Moorcock, *Les Aventures uchroniques d'Oswald Bastable*, c'est fabuleux. Il présente un XXe siècle parallèle avec des dirigeables où l'avion n'a jamais été inventé... et il y a toute une histoire avec Staline, c'est assez fabuleux ! Je n'avais donc pas les bases classiques, j'avais joué à *Donjons & Dragons*, mais pas longtemps, donc je suis parti en inventant ma *fantasy*. Mes références, c'étaient des écrivains américains publiés dans *Planet Stories*, un mélange de SF, de mythes gréco-romains et de contes et légendes. C'est le fait de ne pas être super pointu et de créer mes propres références avec un fond culturel très large qui a fait que j'ai pu séduire un public très large, qui n'aurait peut-être pas adhéré tout de suite à des références pointues du type *Seigneur des anneaux*. Si j'avais eu mes elfes, mes nains, mes orques et mes gobelins il y a vingt ans, personne n'aurait rien compris parce que ce sont des éléments des légendes nordiques ! Ce n'était pas dans notre culture. Tandis que *Lanfeust*, tu pioches dans le grand fond culturel de l'imaginaire européen et francophone en particulier. C'est assez méditerranéen en fait. En tout cas, en opposition par rapport à ce qui est celtique et nordique.

CB : En même temps, un an de JdR, ça suffit amplement pour en saisir les codes...

CA : ...surtout que c'était des codes très simples, on était encore dans le basique !

CB : Avant que le jeu de rôle *Lanfeust* soit publié, il y avait une forme d'évidence, on avait la sensation que le groupe de héros autour de *Lanfeust*, Cixie, Hébus le troll, c'était le groupe archétypal du jeu de rôle. Comment s'est fait *Lanfeust*, le JdR ?

CA : Pour ce qui est du jeu de rôle *Lanfeust*, je ne me suis pas du tout occupé de gameplay, de jouabilité ou de choses comme ça. Je ne suis pas du tout expert là-dedans. Je me souviens que le garçon qui l'a écrit [NdIR : Eric Nieudan] avait écrit quelques jeux très bons. En plus il s'était basé sur le moteur de *D&D* et tout ça tournait bien. Il m'avait été conseillé par Pat et Chris que je connais bien, qui écrivaient les romans jeunesse *Lanfeust* et qui sont des rôlistes à fond. J'avais surtout supervisé le fait que tout soit cohérent dans l'univers. L'auteur du jeu piochait pas mal de truc et écrivait pas mal de choses. Il y avait des directions que je n'avais pas encore abordé, donc il fallait que je vérifie que tout soit cohérent, que tout se tienne, que ça ne ferme aucune porte. En tant que scénariste, ce qui est important, c'est que toutes les portes restent ouvertes en permanence et qu'au moment d'écrire un nouveau *Lanfeust*, je puisse aller dans n'importe quelle direction. J'ai donc tout lu, relu et vérifié.

CB : Autour de toi, dans l'équipe du *Gottferdom Studio* qui s'est formé autour du *Lanfeust Mag*, il y a pas mal de joueurs et de rôlistes, non ?

CA : Oui, il y a pas mal de rôlistes, mais c'est vrai qu'avec l'âge, on est plus passé au jeu de société. D'ailleurs aujourd'hui, le jeu de société a emprunté énormément au jeu de rôle ! Ce sont des jeux de rôlistes en réalité, mais ramenés sur des formats courts, sur des petites situations sympas...

CB : Tu es donc joueur de jeu de société ?

CA : Oui, on est très joueurs au studio, et moi, je suis très joueur par nature. Actuellement, on est plus sur des jeux courts. Des jeux d'ambiance ou de stratégie. Tous les étés, on se fait un séminaire d'une quinzaine de jours avec le studio et d'autres dessinateurs qui viennent d'un peu partout et là, tous les soirs on joue à fond !

À PARAÎTRE AU 1^{ER} SEMESTRE 2020



LES ARTILLEUSES

Scénario : Pierre Pevél
Dessin : Étienne Willem



NÉCROMANTS

Scénario : Olivier Gay
Dessin : Tina Valentino



SHEID

Scénario & dessin :
Philippe Pellet



LE SERMENT DE L'ACIER

Scénario : Gwennael Weisengel
Dessin : Elina Ferrari



ELFIE

Scénario : Christophe Arleston
& Audrey Alwert
Dessin : Mini Ludvin



THOREL

Scénario : Dominique Latil
Dessin : Romain Sordet



LA BAROQUE ÉPOPEE DU MONDE QUI NE VOULAIT PLUS TOURNER

Scénario : Christophe Arleston
Dessin : Dana Dimar



TERRENCE TROLLEY

Scénario : Serge Le Tendre
Dessin : Patrick Boutin-Gagné



SPIRITE

Scénario & dessin :
Mara



DÉMONISTES

Scénario : Olivier Gay
Dessin : Geyser

CB : Et tu es toujours un gros lecteur de romans ?

CA : Oui. Je lis 4 ou 5 romans par semaine. Le soir, avant de me coucher, il faut que je lise deux heures, sinon, je n'arrive pas à dormir. Même si je rentre à 4 heures du mat, il faut que je lise deux heures quand même !

CB : Où en sont tes grosses séries BD ?

CA : Alors *Lanfeust* c'est terminé.

CB : Terminé ?!

CA : Oui, oui, oui. Enfin... Normalement, *Lanfeust* devait être en pause pendant un an. Et puis Didier (Tarquin, les dessinateur) est parti dans une histoire, un triptyque. On va donc en être à 4 ans ou 5 ans de pause, donc je ne sais pas si on reprendra un jour. Il vaut mieux considérer que c'est fini. Les *Trolls de Troy* continuent. Les *Forêts d'Opale* aussi, avec un nouveau dessi-

nateur. Il y en a un qui a fait la transition sur le tome 10 mais ça ne s'est pas très bien passé, et là j'ai trouvé un super dessinateur pour la suite, donc je suis super content. Et puis il y a *Ythaq, Ekhô* que je continue chez Delcourt. Et à partir de maintenant, les nouvelles séries que je ferais, je les éditerais avec la nouvelle maison d'édition que j'ai montée avec Olivier Sulpice, donc *Drakoo*.

CB : Tu le connais depuis longtemps Olivier Sulpice, le boss de *Bamboo*, non ?

CA : Oui. C'est lui qui est venu me chercher. C'est même une proposition qu'il me fait depuis assez longtemps. Au départ, *Bamboo* c'était vraiment que des gags, mais avec *Grand Angle*, le rachat de *Fluide glacial*, il devient de plus en plus généraliste. Il me disait qu'il aimerait bien avoir un côté SF et *fantasy*. Il m'a fait sa proposition →

Lecteur de BD ?

CB : Tu lis aussi beaucoup de BD du coup ?

CA : Oui, mais moins que de romans. C'est vrai que quand je lis de la BD, j'ai tout de suite tendance à voir les ficelles, à démonter le montage et voir comment ça marche. Mais justement, quand c'est bon et réussi, j'oublie complètement les ficelles et je plonge dedans. C'est souvent ce qui me permet de les différencier.

Où l'on parle de Lanfeust mag (suite)

CB : Lanfeust mag a permis à de nouvelles séries d'émerger !

CA : Ça a permis à beaucoup de séries d'émerger. Il y a eu beaucoup d'auteurs qui ont commencé grâce au journal. D'ailleurs, il y a eu un effet induit intéressant pour l'éditeur. Les prépublications obligeaient les auteurs à livrer au fur et à mesure, à la régularité, ce qui limitait les retards ! Il y avait des tas d'avantages annexes. En ce qui concerne le journal, on était arrivé à une formule qui me plaisait vraiment beaucoup à la fin. On avait beaucoup de chroniqueurs et de rédactionnels intelligents. J'en étais très content. On avait une base de lectorat avec nos 3 000 abonnés.

C'était une expérience passionnante pendant longtemps, mais elle est terminée. Il faut passer à autre chose.

plusieurs années d'affilée et un jour, quand du côté de Delcourt ils sont venus me dire qu'ils arrêtaient *Lanfeust mag* (voir marge ci-contre), une demi-heure après, j'ai décroché le téléphone et j'ai dit à Olivier « bon allez, on y va, on fonce ! ». Drakoo est une maison d'édition dont Bamboo est l'actionnaire majoritaire et moi l'actionnaire minoritaire. Là-dedans, j'ai une immense liberté. J'amène mon boulot et ils amènent le financement. L'idée est de couvrir tout le champ des imaginaires, donc fantasy, SF évidemment, fantastique contemporain, steampunk... tout ce qui est décalé, grosso modo. Aussi bien adulte qu'enfant, mais sans prendre les enfants pour des cons. Je me souviens qu'à 12 ans, je lisais le magazine *Pilote*, et pas Roudoudou le petit castor. Je suis vieux, d'accord, mais à 12 ans, on lisait *L'Île au trésor*, ce genre de roman. Il ne faut pas prendre les mêmes pour des imbéciles, d'autant qu'on a toujours envie de ce qui se situe dans la tranche d'âge au-dessus.

CB : Ce n'est pas toujours un problème si on ne comprend pas tout !

CA : Oui, des fois on s'invente des choses ! Il faut donner de l'intelligence aux enfants, ne pas avoir peur de donner de la densité de lecture, du contenu, du fond.

CB : Quelles séries sont prévues ?

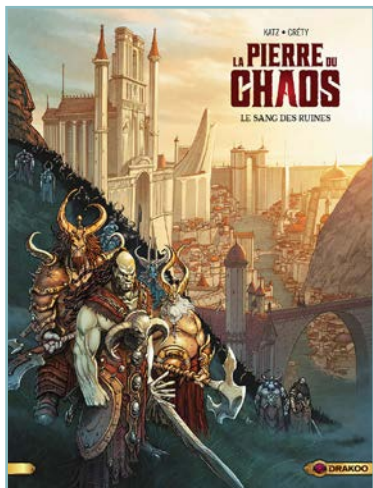
CA : En ce qui me concerne en tant que scénariste, *Danthrakon* est le premier album qui sort (voir notre critique en page 97) et j'ai un deuxième projet qui s'appelle *La Baroque épopée du monde qui ne voulait plus tourner*, dessiné par Dana Dimat. Et puis à côté de ça, il a fallu que je recrute, que je trouve un vivier de scénariste. Il y a beaucoup de bons scénaristes dans ce métier qui travaillent déjà chez Dargaud, Le Lombard, Glénat, Delcourt. D'ailleurs, on retrouve partout les 4-5 mêmes noms. Ils sont très bien, mais je ne voyais pas bien l'intérêt de monter une nouvelle boîte pour sortir des bouquins qu'ils auraient

pu sortir ailleurs. Donc mon idée a été d'aller chercher des scénaristes chez les romanciers. La génération des romanciers d'aujourd'hui, c'est une génération qui aime la BD, qui a lu de la BD et qui souvent a envie de faire la BD, mais n'osait pas. Ce ne sont plus les vieux qui regardaient la BD avec mépris comme à l'époque : « *Non, nous on écrit des vrais livres, il n'y a pas d'image !* » Je me souviens de l'avoir entendu ! Pour revenir aux romanciers, on a un copain qui est venu habiter à Aix qui s'appelle Olivier Gay et qui écrit des bouquins chez Bragelonne. Je connaissais Pierre Pével, Gabriel Katz, Bénédicte Rousset, qui nous a écrit un scénario qui est un petit bijou. Il y a Justine Niogret qui est en train de réfléchir à quelque chose. Il y a Flore Vesco... C'est vraiment une génération d'auteurs et d'autrices qui ont des tas d'idées fabuleuses, qui sont du sang neuf, plein d'enthousiasme. Certains manquent un peu de technique, mais ce n'est pas grave, je suis là pour leur apprendre. Ce sont des gens intelligents et des professionnels qui ont déjà dix bouquins derrière eux. Donc la technique, ils l'apprennent vite, au bout de dix planches, ils ont compris comment ça marche. Et c'est en train de donner toute une série de bouquin qui vont être intéressants et vont amener du pep's sur le marché de la *fantasy*.

CB : C'est marrant, tu reboucles la boucle en fait avec le fait que tu sois un gros lecteur de romans en faisant ça ?

CA : Ouais, complètement, c'est cohérent. Pour te dire à quel point je suis attaché à créer des passerelles entre le roman et la BD, je repense à un des plus beau *Epic Fail* de mon existence. Il y a une vingtaine d'années, je lis un bouquin sorti chez Pygmalion, ça s'appelle *Le Trône de fer*. Aussitôt, je « tilte » sur le truc. C'est énorme, ça serait bien d'en faire une adaptation en BD. Il faut absolument que je trouve qui est l'agent, que je chope les droits, le ro-





man avait été tiré à 3 000 exemplaires en France. Donc je retrouve l'agent, qui trouve l'agent de l'auteur aux États-Unis, et tout est open à ce moment là. Martin fait poser une question par son agent : combien de volume vous voyez pour illustrer un ouvrage de la série ? Et là, double piège, mais j'étais jeune et con, je n'ai pas réfléchi comme un Américain. D'abord je n'avais pas calculé que les romans anglo-saxons étaient coupés pour l'édition française en deux ou trois. Donc moi, dans ma tête je réponds en pensant à un tiers de tome alors que lui pensait à un tome entier. Premier malentendu. Et ensuite, je lui réponds que ça peut faire facilement trois albums. Et quand j'ai dit « album », en réalité, Martin ignore totalement ce qu'est un album, pour lui, la seule chose qui existe, c'est un « comics » de 24 pages [NdR : le format standard aux USA] ! Avec 5 images par page... Alors que nos albums à nous sont d'un format plus grand, 48 ou 56 pages avec une page plus grande. Donc il fait répondre à l'agent que c'est non, que ce n'est pas possible. Lui, dans sa tête, il y avait un crétin de français qui lui proposait de faire le gros pavé en 3 fois 24 pages... Donc évidemment il a dit non.

CB : Et tout cela, tu l'as compris quand ?

CA : Je l'ai compris quelques années plus tard. Un copain, Olivier Jalabert, est entré chez Soleil à ce moment-là. C'est quelqu'un qui connaît tout le monde aux États-Unis et qui est le relais numéro un entre la BD en France et aux États-Unis. C'est lui qui a fait venir Jim Lee à Aix-en-Provence, tu vois, à l'époque où il était question que Jim Lee dessine un *Dark Lanfeust* ! Quand je suis allé à New York, il m'a emmené chez Marvel visiter tous les bureaux. Je lui raconte cette histoire, sauf que depuis, les romans commencent à avoir un gros succès. Ce que je ne t'ai pas dit, c'est qu'à l'époque, en attendant la réponse de l'agent de Martin, j'avais déjà monté mon plan ! J'avais une équipe de scénaristes passionnés par les romans, j'avais prévu une équipe de dessinateurs, ceux pour ce qui se passe au-delà du mur, ceux pour Daenerys et ceux pour les 7 Couronnes... Je sentais qu'il fallait partitionner les choses en plusieurs équipes, mais avec des graphismes cohérents, pour les cross. Donc au moment où le roman commence à exploser, je lui raconte que j'ai essayé d'acheter les droits et que Martin n'a pas voulu. Olivier me dit qu'il connaît l'agent américain et l'appelle. L'agent répond. Il se souvient de la proposition française, qui était ridicule. Jalabert explique qu'il y a eu une incompréhension et qu'on est toujours intéressés. Il rappelle l'agent, mais celui-ci explique qu'ils sont en train de vendre les droits à HBO et que la chaîne veut acheter tous les droits annexes, y compris la BD. Le truc était en train de monter et cela s'est joué à six mois près. On aurait pu séparer les droits BD Europe avant l'arrivée de HBO... Bon, si ça se trouve, on l'aurait fait à l'époque, mais ça n'aurait pas marché, va savoir...

*Propos recueillis par Damien Coltice
Photo : Etienne Clotis*



“ Aujourd’hui, le jeu de société a emprunté énormément au jeu de rôle ! ”

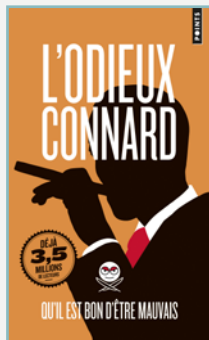




LE BILLET D'UN ODIEUX CONNARD

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. Douzième 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 cherche toujours

« Initiative ! »

Ce cri bien connu des joueurs est synonyme de meule dans les prochaines secondes. Que ce soit dans une salle de donjon squattée par des monstres au moment où l'on y rentre, ou dans une auberge enfumée où personne ne s'est tabassé à coups de chaises depuis au moins vingt minute, il va y avoir de l'action.

Alors bien sûr, il y a toujours quelqu'un pour répondre : *« Comment on calcule l'initiative, déjà ? »*, même au bout de la quinzième séance du même jeu, mais ce n'est rien comparé à l'être qui teste la patience de toute la table : celui qui cherche toujours un truc.

Au début de la séance, il a déjà mis trois plombs à retrouver sa fiche de personnage, perdue au milieu de fiches vieilles de plus de dix ans. Mais au moment où vient son tour de jeu, cette fois, c'est dans sa fiche qu'il se perd, en faisant des bruits comme *« Hmmm »* ou *« tttendez, tttendez »*. Même – et surtout – s'il est le dernier dans l'ordre

d'initiative, à aucun moment, il n'a profité du tour des autres pour réfléchir à ce qu'il allait faire. Non, à la place, il attend sagement, et ce n'est que lorsque c'est à lui de jouer qu'il se perd

dans ses listes de sort – il jouera de préférence un mage pour avoir plus de cases à fouiller – et demande à consulter pour la treizième fois le grimoire parce qu'il a encore oublié quel sort faisait quoi.

Sachant que de toute façon, à la fin, il se contentera de lancer le même sort que d'habitude, et aura mis à lui seul plus de temps à jouer que tout le reste de la table réuni.

À l'heure des systèmes de jeux qui font de plus en plus la part belle à l'action et au *roleplay*, il parvient malgré tout à ralentir toute la table avec un brio certain.

Pour des raisons qui échappent à toute compréhension, et malgré sa relecture compulsive de sa propre fiche, il passera systématiquement à côté de ses compétences et sorts utiles à l'équipe. En lieu et place, il s'arrêtera sur ces noms griffonnés dans la marge, pour couper tout le monde au beau milieu de la partie et demander *« C'est qui Férün, déjà ? »* Férün étant le nom d'un PNJ croisé dans un scénario il y a huit mois, et qui n'a plus rien à faire sur sa fiche. Mais ce n'est pas grave : pendant que vous jouez, il vous lira l'annuaire des villes traversées par vos héros.

Alors, oui, il est temps de lapider ces gens à coups de dés 20. Probablement en hurlant *« Initiative ! »*, un cri qui les paralyse.

Notez que vous avez déjà croisé des survivants de ces lapidations si vous jouez en club : souvent, ils sont à une table à côté, relégués aux jeux de plateaux, où ils font *« Hmmm... »* et *« tttendez, tttendez »* en mettant une plombe à jouer.

C'est beau, le cycle de la vie.

*Odieux Connard
Barbare déchaîné Coucho*



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS SUR
www.black-book-editions.fr



PROCHAINEMENT

DANS CASUS BELL N°32

On espère que votre rentrée s'est bien passée. Votre prochain *Casus* devrait débarquer avant Noël. Comme vous êtes d'incorrigibles impatients, voici déjà de quoi saliver.

Évidemment, vous l'aurez compris maintenant, on ne compte pas en rester là pour *COW*. Vous avez déjà pratiquement tout ce qu'il vous faut pour jouer – certains ont d'ailleurs commencé à le faire, on vous lit sur les forums, ça nous fait plaisir, si si ! – même s'il y a bien encore quelques modules de règles au fond de notre besace. Alors, la plus grosse partie de la place allouée à *COW* dans ce troisième morceau à venir accueillera un grand scénario, *La Nuit des artifices*, signolé par Mehdi Sahmi pour mettre en musique tout ce beau matériel.

Cela ne nous empêchera pas de vous proposer évidemment d'autres scénarios, notamment un grand scénario pour *Chroniques Oubliées Contemporain* dont le but avoué est de chercher avant tout à recréer l'ambiance des films Z produits par *The Asylum* ou *Troma*. La livraison de ce scénario était une vieille promesse et nous sommes ravis de pouvoir l'honorer enfin !

Bien entendu, il y aura également tout le reste. Les critiques des nouveautés de la rentrée, *Vampire la Mascara* V5, la suite de la campagne *Starfinder*, *Lex Occultum*, *La Fin du monde* (invasion extraterrestre), *La Laverie*, *Héros* et *Scélérats* pour *7e Mer* et bien d'autres choses encore ! Plus toutes nos rubriques habituelles, *Bâtisse&Artifices*, interviews, aides de jeu et toute la famille !

Il nous reste à vous souhaiter un peu de patience et, en attendant, de bonnes parties avec vos proches !

Thomas Berjoan et toute l'équipe Casus





HA, HAAA !
MAINTENANT
QUE JE VOUS
TIENS, STUPIDES
HUMAINS,
NOUS ALLONS
JOUER À UN
PETIT JEU TOUS
ENSEMBLE...



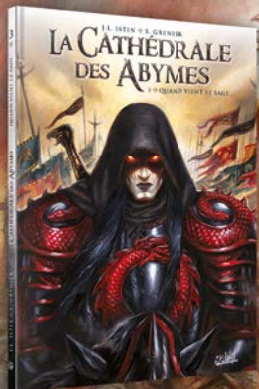
POURQUOI
C'EST
TOUJOURS
MOI LE
SORCIER ?





UN MONDE EN GUERRE,
DEUX IMMORTELS POUR IMPOSER LA PAIX,
TROIS FOUS POUR LA METTRE EN PÉRIL!

LA CATHÉDRALE DES ABYMES



T.3 PAR JEAN-LUC ISTIN & SÉBASTIEN GRENIER

LE 23 OCTOBRE AU RAYON BD

soleil

D'APRÈS L'ŒUVRE DE ROBERT E. HOWARD

CONAN

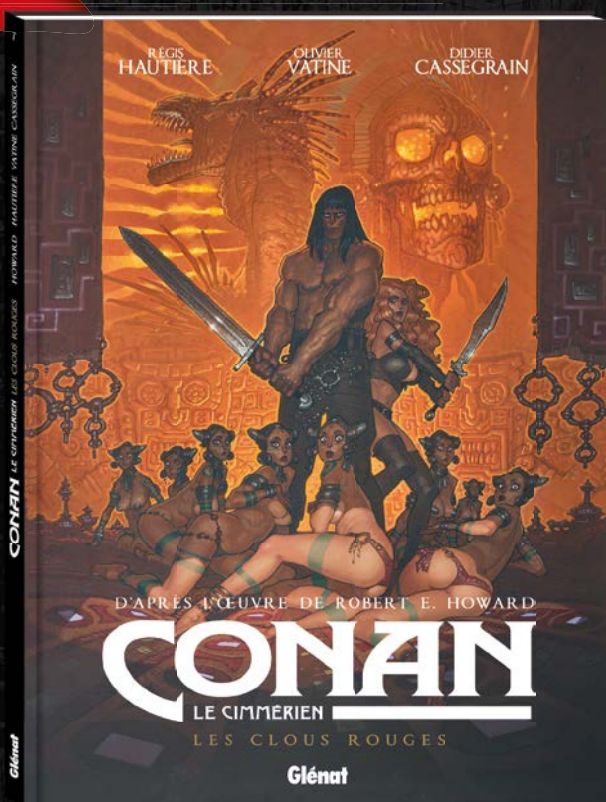
LE CIMMÉRIEN

LES PLUS GRANDS AUTEURS DE BD RÉINVENTENT
UN MYTHE DE LA LITTÉRATURE DE GENRE

NOUVEAUTÉ



À paraître



LES CLOUS ROUGES

Scénario : Régis Hautière - Storyboard : Olivier Vatiné
Dessin : Didier Cassegrain

7 volumes déjà au rayon BD

RETROUVEZ NOS
CATALOGUES SUR
www.glenat.com



50^{ème}
édition
Glénat