

BÂTISSSES & ARTIFICES : LE BARRAGE MAUDIT



CASUS BELLI
black-book-editions.fr

CASUS BELLI

#35 Novembre | Décembre 2020

Le magazine de référence des jeux de rôle

Würm | Empire des cerisiers | Torg
Interview Bruce Heard, Lucien Maine



SCÉNARIOS : Star Wars, COF, H&D, Trudvang, Achtung Cthulhu, Savage Worlds




Philibert

le spécialiste du jeu de rôle



C'est chouette,
mais tu crois
que le logo est
assez gros pour
que les gens
nous remarque?

Euh...

ÉDITO

Un Noël de rôlistes

On va laisser 2020 sans trop de regrets dans le rétroviseur.

Au moment de boucler ces lignes, nous voici à nouveau confinés. Avant tout, la rédaction souhaite vous adresser ses vœux de courage et de soutien. Prenez soin de vous.

Une grande incertitude pèse sur les fêtes de fin d'année. Pourra-t-on souffler et se retrouver avec nos proches ? Socialement et psychologiquement, ce serait primordial. Noël, c'est également traditionnellement une période de jeux, avec des adultes plus disponibles que d'ordinaire. L'occasion idéal pour du jeu de rôle.

Economiquement, la période est cruciale pour notre secteur. Une partie importante des ventes de l'année se fait autour des fêtes. Le contexte sanitaire vient tacler un dynamisme indéniable mais très fragile encore. Jamais on n'a autant parlé de jeu de rôle dans notre quotidien. Grand médias, publicité, présence dans les magasins et les librairies, le grand projet initié il y a 10 ans par la nouvelle version de *Casus*, transmettre et faire grandir la flamme de notre hobby, est sur le point de réussir.

Pendant le premier confinement, les éditeurs ont été particulièrement actifs. La rentrée a été chargée de nouveautés, largement critiquées dans ces pages, mais pas toutes, faute de place et de temps. L'offre pour Noël s'annonçait pléthorique.

Un Noël à la fin des années 80, un grand cousin avait guidé mes parents vers la fameuse boîte rouge *D&D*. La boîte que j'avais convoitée chez lui et qui me faisait tant rêver. Aujourd'hui je peux revivre avec précision la sensation au moment de l'ouverture du paquet. Je vous souhaite de connaître cette sensation et de la transmettre à votre tour.

En boutiques (en espérant qu'elles puissent rouvrir avant Noël), en ligne, en *click'n'collect*, offrez et faites-vous offrir du *JdR* !

Thomas Berjoan et toute l'équipe de *Casus*



RÉABONNEMENT
EN VUE ! →

Pour tous les abonnés du numéro 30 à 35, il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à aller en page 4 et 5 et à découvrir dès maintenant notre offre !



AH BEN, S'IL Y A UNE PLACE.
MAIS JUSTE 5MN, HEIN...
TU ME PASSE UN PNJ?

ET ENSUITE JE FILE,
J'AI ENCORE UN PEU
DE TAF...

SOMMAIRE



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



Actualité - Nouvelles du front	8
Actualité - Nouvelles d'ailleurs	24
Actualité - Les éditeurs et la COVID	36



Critiques - Würm	44
------------------	----

Critiques - L'Empire des Cerisiers	48
Critiques - Torg Eternity	52
Critiques - Lore & Legacy	56
Critiques - Aventures in Austérian	60
Entretien - Géraud G.	62
Critiques - L'empire du croissant	64
Critiques - Le feu sous la glace	66
Critiques - Tecumah Gulch	68
Critiques - Kit de démarrage	70
Critiques - Abstract donjon STEampunk	72
Critiques - Cthulhu Mythos	74
Critiques - Bree	76
Critiques - Descente en averne	78
Critiques - L'âge des cendres	79
Critiques - Contes de Minuit	80
Critiques - Les Fantômes d'Equestria	81
Critiques - JdR apéro	82
Critiques - Lieux d'aventures	83
Critiques - Jour Un	84
Critiques - Anarch	85
Critiques - Maze rats	86
Critiques - L'Outremonde	87
Critiques - Ragnarok	88

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°35, novembre/décembre 2020. **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** Lois-Emmanuel Meyer.

Ont participé à ce numéro :

Relecture : Lois-Emmanuel Meyer

Auteurs et relecteurs (le Casus Casus) : Sébastien Allan, Pierre Balandier, Houari Benkhera, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Anthony Calla, Olivier Caira, Slawick

Charlier, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Jon D., Julien Dutel, Géraud « Myvyrrian » G., Didier Guiserix, Etienne Goos, Thomas Le Goareguer, Olivier Halnais, Romain d'Huissier, Florent Martin, Nurthor le Noir, L'Odieux Connard, Romain Pelisse, Sylvestre Picard, Philippe Rat, Mathieu Rey, Thomas Robert, Cyril Rolland, Adrien Saurat, Marc Sautriot, SLM, Alessandro Ciro Sacco, Nathalie Zema.

Image de couverture : Emmanuel Roudier, avec la permission de Black Book Editions. Tous droits réservés.

Illustrateurs, cartographes et photographes : Augustin, Guillaume Albin, Marcel Coucho, Benjamin Giletti, Didier Guiserix, Josselin Grange, Rémi Jacquot, Mathilde Marlot, Laurent Miny, Tod.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

ÉTAGÈRE DU ROLISTE



L'étagère - The Wicked + the Divine	92
L'étagère - Wasteland 3	94
L'étagère - Détective	95
L'étagère - <i>Petites inspis...</i>	96

SCENARIOS



Scénario : Les liens du sang (Héros & Dragons)	100
Scénario : Operation diva en danger (épisode I/II) (Star Wars)	120
Scénario : Piège de chitine (Savage Worlds)	134
Scénario : Catharsis en pays cathare (Achtung ! Cthulhu)	150
Scénario : Brumes maudites (Trudvang Chronicles)	166
Scénario : L'anneau de l'automne (Chroniques Oubliées Fantasy)	180

AIDES DE JEU



Aides de jeu - Le consentement en jeu	188
Bâtisses & Artifices - Le Barrage des Jours...	200
Aides de jeu - VTT en roue libre !	216
MJ only - Le rythme dans la peau	222
PJ only - Une session « bouteille » ?	226

RETRO



Archéo-rôlisme - Chateau Falkenstein	232
Archéo-rôlisme - The whispering vault	238

MAGAZINE



Entretien - Lucien Maine	242
Entretien - Bruce heard	248
Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les...	252
Prochainement - Dans CB#36	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) 978-2-36328-991-9

Numéro ISBN (papier) 978-2-36328-990-2

Dépôt légal novembre 2020. **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 29...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 30 à 35 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 jaune 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 :

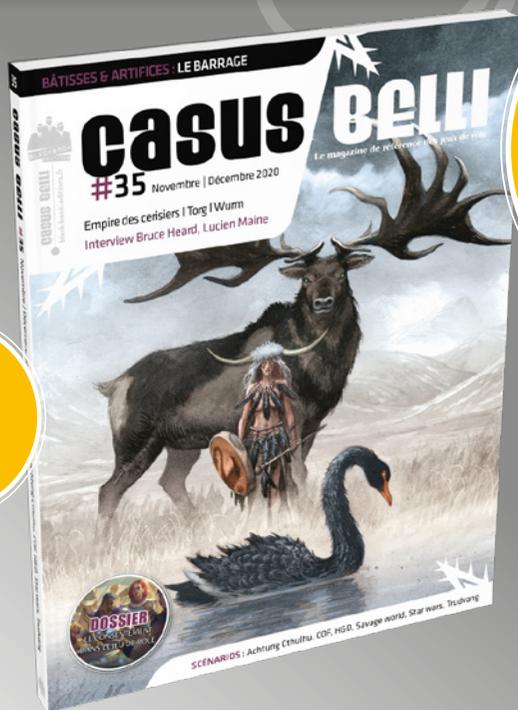
- ▶ rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- ▶ **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- ▶ puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les numéros 36 à 41.

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

Rôlistes hypés, cette rubrique est faite pour vous !

Le meilleur (ou le pire) des réseaux sociaux

Le compte Twitter @Cthulhuforpresident nous a fait mourir de rire avec la légende de cette photo qui est déjà en soi assez hallucinante : « *les joueurs de D&D qui essayent pour la première fois de jouer à Cthulhu* »

d&d players trying call of cthulhu for the first time



Des dés glaçons

Je ne sais plus qui a posté l'info en premier. Mais la folie s'est répandue comme une traînée de poudre. Des moules pour faire des glaçons en forme de dés. Évidemment. La seule question valable : comment personne n'y a pensé avant ? Tellement indispensable, tellement cool. Et en anglais, ça sonne comme un nom de super héros : Ice Dice. *Kickstarter*, en vente sur le site du fabricant *Spidermind Games*. Ne nous remerciez pas.



Official d20 of 2020.

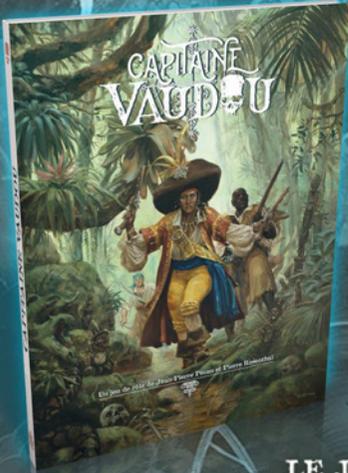
On a tous posté début 2020 une photo ou un petit texte sur l'année du double « 20 naturel ». Maintenant qu'on est plus proche du bilan final que des espoirs du début, cette photo semble plus juste : le dé officiel de 2020.



Cthulhu est tombé dans le domaine public et même les légumes s'en emparent. Une courge qui a toujours rêvé d'être une terreur indéchiffrable peut désormais se faire plaisir. Merci au compte Twitter @taupo pour ce beau légume de saison

Le jeu culte désormais
disponible en boutiques

CAPITAINE VAUDOÛ



LE JEU DE RÔLE DES PIRATES
ET DE LA MAGIE DANS LES CARAÏBES !

Le courrier des lecteurs

On a reçu ça :

« Joyeux anniversaire MON Casus ! Ce message s'adresse à Casus Belli, le magazine du JdR, j'ai envie de dire MON magazine de JdR... Je t'ai découvert dans la caisse d'une cave en 1993-1994... et depuis ce jour je ne t'ai plus quitté. Je jouais à l'époque à Terres de Légendes et L'Appel de Cthulhu, puis Star Wars D6 et AD&D... J'étais MJ, et j'avais toujours mon Casus, pour ses scénarios, ses aides de jeu, ses actus... Puis tu disparaissais, moi je continuais à jouer, et tu revenais, j'étais sur du Vampire, du Shadowrun, et tu étais toujours là. Un JdR de dernière minute, et je jetai un œil dans Casus pour trouver l'inspiration. Merci mon vieux pour tous ces coups de main. Le temps est passé, je me suis marié, mes filles sont nées, et toi tu es toujours revenu... Merci pour m'avoir épaulé pendant ces séjours à l'hôpital, merci pour m'avoir inspiré, merci pour m'avoir fait voyager dans ces moments difficiles... Merci pour tes actus, tes interviews, tes scénars, merci pour tout... Merci à vous les gars et les filles sans qui mon Casus n'existerait pas, ou plus...

Et comme disait un grand philosophe de la chanson : je te lisais, je te lis, je te lirai...

Romain, un ami lecteur »

« Cher Romain - oh, la satané poussière qui flotte dans la Rédac et qui finit toujours par me rougir les yeux - merci beaucoup pour ton message. On a tendance à l'oublier dans le feu du bouclage, dans le stress de la page blanche, dans les contraintes de la production et à cause des textes en retard, mais tu résumes bien la raison d'être de notre magazine. Comme toutes les passions, le jeu de rôle prend de la place, il est dévorant mais il est essentiel. Le lien qui nous unit avec nos jeux préférés, avec nos amies et nos amis à la table de jeu est difficile à saisir quand on ne partage pas ce loisir. On est tellement ravi de voir que ce lien existe toujours avec Casus. On sait parfaitement de quoi tu parles puisque, pour toutes celles et ceux qui composent la Rédaction, on a vécu la même chose avec les premières versions de notre magazine. Bref, que d'amour quoi. Merci à toi. »

Annabella Belli et Joe Casus, en train de se moucher (la poussière, là aussi).

Annabella Belli

NOUVELLES DU FRONT

Drôle d'année que cette année de la double réussite critique ! Mais tout le monde ne joue pas à D&D et, pour certains, le 20 peut être un échec critique. Du coup, le marché du JdR est mouvementé, certaines sorties sont impactées... La bonne nouvelle, c'est qu'on voit encore plein de choses arriver en cet automne. La rentrée fut riche, et plein de choses s'annoncent pour Noël. Bons jeux à tous !

BAR À JEUX

→ La Taverne, baraque à JdR à Lille

Le concept de bar thématique avec des jeux de société existe déjà un peu partout en France, et probablement ailleurs dans le monde. Mais l'idée de Juliette Déprez, jeune rôliste et conceptrice de jeu lilloise, c'est de créer un lieu spécifiquement dédié au jeu de rôle. Un café qui proposerait toutes sortes de boissons (froides ou chaudes, alcoolisées ou non) ainsi que quelques en-cas (dimension importante pour les rôlistes !) dans une grande salle où l'on pourrait aussi taper dans la ludothèque locale pour essayer des jeux sur place, voire acheter des jeux. Sans oublier des salles privatisées avec des scénographies modulables, pour vous permettre de mener vos parties dans une ambiance particulièrement immersive.



Le projet prévoit même un volet « événements et ateliers créatifs » liés à l'univers du jeu de rôle : ne serait-il pas merveilleux de permettre à votre petit dernier de fêter son anniversaire là-bas ? Ou d'y emmener votre équipe pour une petite opération *team building* ?

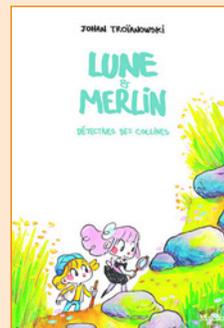
Pour pouvoir mener son projet à bien, Juliette s'est appuyée sur un financement participatif qui a eu lieu tout au long du mois de septembre et s'est terminé début octobre. Plus de 170 contributeurs l'ont soutenue (12 000 euros tout pile), et grâce à eux, avec son mari Rémy, elle va pouvoir ouvrir la Taverne début 2021, en plein cœur de Lille.

MAKAKA

→ Pétocheland

À moins que les fiches de personnages des deux protagonistes principaux ne vous aient déjà mis la puce à l'oreille, on apprend dans les pages de l'album *Lune et Merlin* de Johan Troïanowski qu'une prochaine adaptation de cet univers en JdR est en cours chez l'éditeur Makaka.

Inconnu sur la scène des jeux de rôle, celui-ci tend pourtant déjà fortement le pied vers notre loisir grâce à sa collection de BD dont vous êtes le héros plutôt réussie. Fortement retardé par la situation sanitaire actuelle, le projet connu sous le nom de *Trouilleville* ne connaît actuellement pas de date de sortie. Selon les quelques informations que nous nous sommes procurées, ce jeu se destine aux plus jeunes enfants dans un univers aussi loufoque que magique et coloré découvert dans les pages de *Lune et Merlin*. Les plus curieux pourront découvrir des *work in progress* de la carte du monde ainsi que des fiches de perso sur les pages *Instagram* et *Facebook* de l'éditeur.



DONJON SERVICE PHASE DIPLOMATIQUE (I) par Olivier Caira & Guillaume Albin



JAMES TORNADE / BRIGANDYNE

➔ Plus sombre, plus roublard

James Tornado travaille actuellement à la 2e édition de *Brigandyne*, qui prendra la forme de deux livres : un livre des joueurs, comportant la création de personnages, les règles de base, les règles avancées et la magie, et un livre du meneur, présentant l'univers, le bestiaire, des conseils, des règles optionnelles... Les règles ont été entièrement remaniées et complétées avec un objectif d'équilibrage. Du côté de l'ambiance, le cœur du jeu balance entre *dark fantasy* et roublardise, lorgnant du côté de Cugel l'Astucieux, de l'aveu même de son auteur. Rendez-vous au premier semestre 2021 pour le financement participatif.

ODONATA ÉDITIONS

➔ L'alpha et l'oméga

Après *Insectopia*, l'éditeur Odonata nous projette dans un futur lointain et sympathique dans lequel l'univers est contrôlé par des êtres synthétiques qui ont pris le pas sur l'humain et sur les races extra-terrestres il y a bien longtemps. Dans *Oméga*, cinq firmes se partagent la société des robots et se livrent à une compétition acharnée, avec à leur tête les Méta-Entités-Artificielles (MEA) et leur bras armé, les Oméga. Ces robots, dotés d'un Accès-Méta-Emotionnel (AME), sont capables de comprendre les émotions des êtres vivants sentients, et leurs programmes Oméga leur permettent de prendre des initiatives et d'effectuer des choix librement. Si l'essentiel de l'humanité et des extra-terrestres a été exterminé, il en reste cependant encore, et les Omégas vont pouvoir se livrer à l'exploration de l'univers, découvrir les êtres vivants qui subsistent et les infiltrer, sachant que les quatre autres firmes ne vont pas se gêner pour les concurrencer et qu'ils auront à affronter des Omégas adverses, voire d'autres types de robots.

Motorisé par une variante du système Blattes baptisée Diode, *Oméga* propose une grande variété de types de scénarios. Nous pourrons le découvrir dès le mois d'octobre via *Missions Initiales*, une sorte de gros kit de découverte (120 pages, tout de même !) qui contient la description de l'univers, le système de jeu, des pré-tirés et trois scénarios, soit via un PDF gratuit (ne contenant qu'un seul scénario), soit via la version papier et son PDF payant (téléchargeable dès le mois de novembre). Un financement participatif aura lieu en janvier 2021 sur *GameOn Tabletop* pour proposer le livre de base complet. Cette opération donnera accès à l'univers et aux secrets, à des scénarios, des aides de jeu et des goodies.



LAPIN MARTEAU

Thesonomicon

À la tête du *Lapin marteau*, aux côtés de Jérôme "Brand" Larré, Coralie David est une autrice de JdR également connue pour sa production dans le domaine de la théorie du JdR. Ces dernières années, elle a notamment co-dirigé les trois ouvrages de la collection *Sortir de l'auberge* et contribué à l'ouvrage universitaire de Danièle André et Alban Quadra, *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*. Mais avant cela, elle a rédigé une thèse en littérature générale et comparée qu'elle a présenté en 2015 sous le titre *Les Jeux de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*. Travail monumental de près de mille pages, elle résulte de plusieurs années de recherches sur notre loisir.

S'il présente l'histoire du JdR et s'appuie sur une centaine d'entretiens d'acteurs du JdR en France et à l'étranger, il s'agit là avant tout d'un document universitaire destiné à des chercheurs en littérature. Néanmoins, nombre de personnes issues de notre milieu ont, depuis plusieurs années, manifesté leur envie de lire ou, au moins, de parcourir ce travail qui a tout de même permis à Coralie d'obtenir son doctorat avec mention très honorable et félicitations à l'unanimité du jury.

Si l'autrice-éditrice a un temps envisagé de publier sa thèse dans la collection *Sortir de l'auberge*, elle y a finalement renoncé au regard de l'important travail de réécriture nécessaire et du public potentiel relativement restreint. Aussi, elle a fini par décider de partager son travail en version numérique, téléchargeable gratuitement sur le site du *Lapin marteau*.

BLACK BOOK ÉDITIONS / JOANN SFAR

Monstres

Auteur de BD productif, Joann Sfar a créé de nombreuses séries dont le héros est un monstre : *Aspirine*, *Petit Vampire*, *Grand Vampire*, *Professeur Bell*, *Le Petit Monde du Golem*, *L'Homme-Arbre*... Rôliste, il rêvait depuis longtemps d'un jeu de rôle mettant en scène son univers. Ce JdR sera une réalité au printemps 2021 grâce au financement participatif organisé par BBE en ce début d'automne et suivi par 522 souscripteurs (68 000 euros).

Écrit par Laurent Bernasconi (*Chroniques Oubliées*) avec le soutien de Tristan Lhomme et bien entendu Joann Sfar lui-même (qui a réalisé l'intégralité des illustrations), *Monstres* propose d'incarner des monstres dans une ambiance à la fois horrifique et fun (comme le montre très bien le *Let's play* réalisé avec l'équipe de *Rôle'n Play*, diffusé sur sa chaîne YouTube), et vise à la fois les enfants et les adultes.

Vous pourrez découvrir le jeu dès Noël avec une boîte d'initiation contenant tout ce qu'il faut pour commencer : livret de règles de 32 pages, campagne d'aventure en cinq scénarios (100 pages), écran quatre volets, bloc de feuilles de PJ vierges, cinq PJ pré-tirés et set complet de six dés. Précisons que le PDF sera disponible début novembre.

Le jeu complet, quant à lui, constitué d'un *Livre du joueur* et d'un *Livre du meneur*, sera livré au printemps 2021 (édition normale et collector tirée à 150 exemplaires) en même temps que l'écran et le désormais traditionnel *Dossier de personnage*.

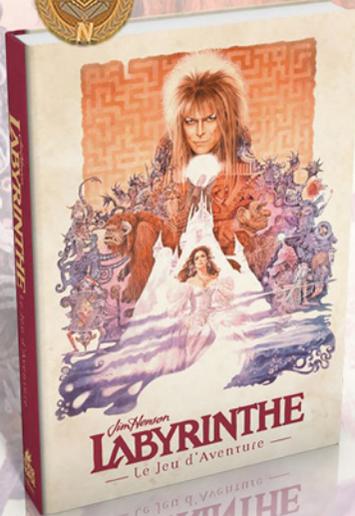
En attendant, n'hésitez pas à regarder l'émission de lancement de la précommande participative (sur la chaîne YouTube de l'éditeur) animée par Damien Coltice, à laquelle participaient Joann Sfar, Thomas Berjoan, le responsable éditorial du jeu, et Jérôme Lachasse, journaliste culturel de BFMTV et fin connaisseur de l'œuvre de l'auteur. Le jeu sera également évoqué par Joann Sfar le dimanche 8 novembre dans l'émission *Barbatruc*, sur France Inter, à laquelle il a été invité à l'occasion de la sortie de sa nouvelle BD *La Chanson de Renart*.



Jim Henson LABYRINTHE

- Le Jeu d'Aventure -

SEREZ-VOUS ASSEZ COURAGEUX
POUR AFFRONTER LE ROI DES
GOBELINS ET VAINCRE LE
LABYRINTHE ?



Ennie 2020 de la meilleure cartographie
Ennie 2020 du meilleur jeu familial



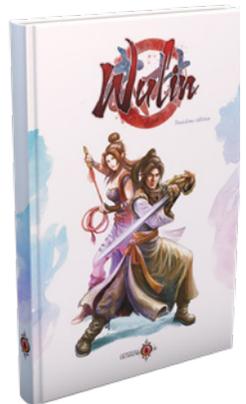
LES ÉDITIONS DU TROISIÈME CŒIL

➔ Sur tous les fronts

L'éditeur vient de recevoir la troisième édition (très révisée) de *Wulin* ainsi que son supplément augmenté et mis à jour pour la v3, *Chroniques de Jiang Hu* N°1. Il s'agit là d'une grosse compilation de suppléments thématiques (guildes de mendiants, campagne de jeu, description de cité avec ses PNJ), archétypes de PNJ emblématiques, intrigues de palais...). La maquette du deuxième volume des *Chroniques de Jiang Hu* est actuellement en cours, et une grosse campagne en deux volumes, *Les Cendres de l'Empire*, sera réalisée en 2021.

Le programme de *LETO* est chargé, puisque plusieurs autres jeux sont en phase finale, en particulier *Valérian* et *Kabbale*, dont la maquette est en cours de bouclage. L'éditeur fait son maximum pour pouvoir livrer les deux jeux pour Noël. Ou alors juste après. Car d'autres maquettes et ouvrages doivent être réalisés en parallèle, comme *Feng Shui 2* et le *Guide du biker : Moscou* pour *One%*. La crise sanitaire a entraîné des conséquences financières importantes pour l'éditeur, qui doit s'adapter pour arriver à sortir les différents produits, même s'il en résulte un retard inévitable. En compensation, il envisage d'offrir aux souscripteurs des PDF d'autres ouvrages, et dans le cas de *Kabbale*, ceux d'un *spin-off*, *Kabbale médiévale*.

LETO essaie néanmoins de se projeter dans l'avenir et démarrera début 2021 le chantier de *Wraith* v20. L'éditeur vient également d'acquiescer les droits de *Flash Gordon* (film et comics) auprès de *King Features*. Il prévoit de réaliser un premier jeu d'aventures narratif pour Noël 2021. Il utilisera le socle développé pour *Valérian*, adapté au genre pulp, avec une formule campagne et conquête prête à jouer. Suite à ce fructueux partenariat, *LETO* discute d'autres licences avec la même agence.



LA LOUTRE RÔLISTE / STALKER

Zone Mortelle

Déjà adapté en jeu vidéo et, il y a bien longtemps, en film, le chef d'œuvre de science-fiction russe des frères Strougaski, *Stalker*, a également été transposé dans le monde du JdR en 2008 par la maison d'édition finnoise *Burger Games*. *La Loutre rôliste* se propose de lui donner vie dans la langue de Molière par l'intermédiaire d'un financement participatif sur *Ulule*, en traduisant la version anglaise. Grâce à un accord avec les éditions *Denoël*, l'éditeur garantit une continuité sur les termes utilisés pour la traduction, un gage de qualité. Pour ceux n'ayant jamais entendu parler de *Stalker*, sachez juste qu'il y a treize ans, notre planète a été visitée par d'étranges lumières. Le résultat de cette visite, ce sont les Zones, des lieux où les lois de la nature ne répondent plus aux règles habituelles. Placées sous le contrôle de l'Institut, les accès en sont réglementés. Pourtant, des hommes et des femmes bravent régulièrement les dangers mortels des Zones à la recherche d'artefacts dont les pouvoirs semblent incommensurables. Ces gens sont les Stalkers.

Pour moins de 70 €, les financeurs peuvent s'offrir le livre de base, l'écran et les PDF dynamiques associés, ainsi que tous les paliers débloqués. *La Loutre* a choisi de pousser le curseur qualité en proposant un ouvrage de plus de 200 pages tout en couleur avec des illustrations complètement inédites réalisées pour l'occasion. L'écran trois volets est lui aussi une exclusivité française créée par *la Loutre*. Le jeu est porté par le système *Flow*, une mécanique sans dé invitant les joueurs à une participation active dans l'histoire. À la demande des joueurs, une annexe permettra aux plus traditionnels des joueurs de résoudre les actions avec leurs polyèdres favoris. Le jeu est annoncé pour Noël.



ORIGAMES / SHAAN RENAISSANCE

Automne torride, hiver glacial

Les envois de la campagne *Le Feu sous la Glace* sont terminés pour tous les souscripteurs. Vous en trouverez un décorticage en règle un peu plus loin dans ce numéro. Le Shaani va souffler un peu, mais pas très longtemps car un tome 2 des *Carnets de Voyages* est dans les tuyaux. Cette série de suppléments communautaires est consacrée au développement de l'univers de *Shaan* avec les apports nombreux et passionnés des pratiquants du jeu, l'outil principal des shaanistes étant le site officiel. Une mise en chantier est en cours pour refondre ce dernier afin d'améliorer les outils destinés aux joueurs (création de perso, générateur de background, etc.).

ACTUAL PLAY

Pour rôlistes voyeuristes

Les *actual plays* sont une autre façon de consommer le JdR. Le vénérable *Rôle'n Play* est à fond dans sa cinquième saison. Après avoir conclu la campagne d'Oblivion en juin dernier, Julien Dutel a lancé sa bande de comédiens-joueurs dans une nouvelle campagne avec de nouveaux personnages. Pour l'occasion, l'émission bénéficie d'un nouveau générique composé spécialement pour elle et qui est diablement cinématographique.

De son côté, en début d'année, l'agence de *gamification* *Arkham Studio* a lancé son propre *actual play*, *Les Mondes Perdus*. Il est diffusé un mercredi sur deux sur le service de vidéo en *streaming Twitch*. L'univers et le système de jeu sont 100 % maison. Une première saison de 6 épisodes a déjà été diffusée et une seconde a débuté. Les spectateurs peuvent réagir en direct, en participant notamment à des sondages qui influencent les épisodes suivants. En 2612, les quatre joueurs doivent survivre sur Izotz, une planète gelée où l'hiver est éternel. La fin des ravitaillements a signé l'abandon de ce monde perdu, sur lequel les héros ont échoué. La première saison les conduit à découvrir les secrets et confins de ce système oublié. Le MJ dispose d'un matériel maison de qualité, avec un écran, des figurines et 230 cartes à disposition de la table. En plus de faire découvrir leur univers, l'objectif ultime serait d'aboutir à la publication de leur jeu.

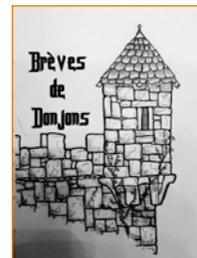




LA FABRIQUE DU DR NEMROD / BRÈVES DE DONJONS

▶ Pendant ce temps en Helvétie...

Le passionné Dr. Nemrod continue à proposer ses créations gratuites. En bon Guillaume Tell, il a déjà glissé dans son carquois trois aventures de son jeu de plateau/de rôle *Brèves de Donjons*, et trois autres sont en préparation. Avec une feuille de papier découpée et pliée, vous fabriquez un donjon express pour toute la famille. Vous y affronterez les forces du mal dans des quêtes intuitives demandant autant de la chance que de la stratégie. À la croisée de nos hobbies, ce petit jeu P&P proposé pendant le confinement vous fera passer un bon moment pendant les vacances.



ÉDITIONS STELLAMARIS / NIGHTSTALKER

▶ Dark INS/MV

Le financement participatif pour *The Nightstalker RPG* a été lancé début octobre. Le jeu de rôle où l'on joue des anges, des démons renégats et d'autres créatures surnaturelles dans la guerre éternelle entre l'Enfer et le Paradis a pour cadre principal notre monde. L'ouvrage, dont l'iconographie reprendra celle du kit d'initiation disponible gratuitement en PDF, sera sombre et comportera de nombreuses illustrations dont les premiers aperçus sont alléchants. Parmi les options disponibles, l'écran résume bien l'ambiance du jeu et nous rappelle un média culte des gothiques en herbe des années 90. Vous rêviez d'incarner Éric Draven ? Ne vous privez pas, on est pile dans le thème. Le *dark future* du jeu est déjà prévu, avec deux campagnes ténébreuses et un supplément infernal. Le livre de base fournit déjà les règles, le contexte, deux scénarios et de quoi surfer sur votre imagination en attendant la suite. Les deux premières portes du financement ont été franchies, mais il en reste sept à quinze jours de la clôture pour enrichir l'ouvrage en illustrations ! N'attendez pas la nuit, il sera trop tard pour sauver l'humanité.



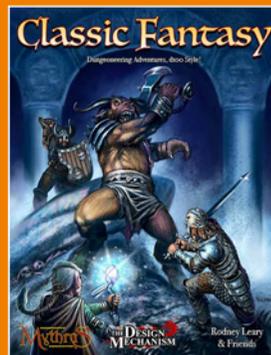
Pour faire dans le plus léger, le deuxième tome du cycle de Lauranna et Jahyra pour *Friponnes, Louvanie Belhumeur a disparu*, a été financé en septembre. Un peu de lecture pour vous donner l'inspiration coquine pour le jeu des héroïnes peu farouches. Et pour nos bambins encore candides, le kit d'initiation d'*Abracadabra Schola Magisteria*, un jeu où l'on joue les élèves d'une école de magie, devrait être disponible d'ici Halloween. Son financement participatif est prévu du 8 novembre au 7 décembre.

COLLECTIF LE SCRIPTORIUM / MYTHRAS

► Achille dans l'espace ?

Mythras continue à étoffer sa gamme. *Fantasy Classique* est un supplément qui permettra d'ajouter une touche de *fantasy* à la sauce *Do-D*. Elle intégrera le supplément *Expert Set* qui ajoute notamment des sorts de plus haut niveau et les pouvoirs psychiques. En cours de dernière relecture, le PDF devrait être disponible sur *DrivethruRPG* avant la fin de l'année. Deux autres suppléments sont en cours de validation éditoriale : *Navires et boucliers* est dédié aux batailles navales, avec les navires qui vont logiquement avec, tandis que *Sorandib* détaille une cité-État du monde de *Thennla*. Ajoutez au catalogue le scénario *Le Tribut d'Arakuline* et la mise à jour de *Mythras Fondamentaux* qui complète la magie et les pouvoirs, et vous verrez que la collection antique réaliste basée sur le système de la sixième édition de *RuneQuest* est entre de bonnes mains. Pour les titres devant sortir plus tôt dans l'année, la COVID est passé par là et a quelque peu retardé les impressions. Ce contretemps devrait être comblé d'ici la fin de l'année.

Un autre projet est en cours de préparation puisqu'un accord a été trouvé pour la traduction de *M-Space*, jeu générique de *space opera* utilisant la version épurée de *Mythras Fondamentaux*. Les premières sorties sont prévues pour fin 2021. Nous restons vigilants et vous donnerons des nouvelles l'année prochaine.



BLACK BOOK ÉDITIONS / L'ŒIL NOIR

► Voyage en Aventurie

Quelques mois après son retour en France, *L'Œil noir* va prochainement s'enrichir de deux nouveaux titres, à commencer par *Le Legs de Niobara*, une grosse aventure de 96 pages qui va permettre aux joueurs de se plonger dans l'Aventurie et de découvrir avec leur MJ l'arc narratif qui sous-tend cette 5e édition du jeu. À l'heure qu'il est, une précommande est en cours avec PDF disponible de suite, et le livre sortira début 2021. Peu après, en fin d'année, *l'Almanach aventurien* sera également proposé en précommande. Ce gros supplément décrit dans les grandes lignes l'Aventurie, le continent où se déroulent les aventures du jeu, avec ses peuples, ses cultures, ses religions, des PNJ, des factions... Là-encore, le PDF sera disponible à l'achat et l'ouvrage sortira au cours du premier trimestre 2021. D'ici là, des goodies (jetons du destin, cartes...) produits pour la sortie du jeu sont toujours disponibles sur la boutique *Casus Belli*.



ALKONOST / LDVELH

► La solution au couvre-feu

Cet automne, trois nouveaux titres sont prévus pour plusieurs gammes des LDVELH d'*Alkonost*. Ils passeront par un financement sur *Ulule*. Le tome 5 des *Fabled Lands*, *La Cour des masques*, ajoute une nouvelle opportunité d'arpenter les Terres de légende. Il peut se jouer seul mais, comme les autres opus, il est connecté avec eux. Si vous avez les titres précédents, vous connaissez le principe d'interaction entre eux. Sinon, un peu de patience, l'étagère du rôliste vous les présentera dans le prochain numéro.

La série *Destins* de l'âge d'or des livres-jeux a aussi retrouvé une seconde jeunesse chez *Alkonost*. Après la réédition des quatre premiers tomes précédemment parus chez *Folio Junior*, l'inédit *L'Hiver des Hommes* plonge le joueur dans une post-apocalypse glaciale gouvernée par une IA totalement folle. Quant à *Cyclades*, titre indépendant de la collection *Littération*, elle propulse un apprenti dans les Cyclades. Sa quête de gloire passera par de nombreux obstacles. Parmi les huit fins victorieuses, laquelle sera la plus honorable ?



→ Odyssée à travers Empyréa

Après avoir publié *Lore & Legacy* cet été, *Empyreal Media Productions* a lancé une campagne de financement sur *Ulule* pour continuer à développer son jeu avec un premier gros supplément : *Planète Caravane*. Cet ouvrage de 350 à 400 pages (format 15 x 23 cm environ) contiendra à la fois un atlas du continent d'Énélyision et une campagne qui entraînera les joueurs à travers le monde d'Empyréa. L'opération a rencontré un beau succès en réalisant 200 % de son objectif (10 000 euros) grâce à 125 souscripteurs qui recevront leur précieux en octobre 2021.

Julien Pirou, l'auteur du jeu, a également écrit un ouvrage sur l'histoire du jeu de rôle, *La Grande Aventure du jeu de rôle*, qui sort cet automne chez *Ynnis Éditions*. S'il ne s'agit pas là du premier ouvrage du genre (*Designers & Dragons*, dont la VF arrive prochainement chez *Sycko*, a notamment ouvert la voie), celui-ci promet une nouvelle approche du sujet, s'appuyant à la fois sur ses prédécesseurs et sur des interviews d'auteurs aussi bien anglo-saxons que français (Didier Guiserix et Sandy Petersen, par exemple). Au-delà de la simple narration de l'histoire du JdR, le livre de Julien Pirou promet de décrypter l'environnement de notre loisir et d'en analyser l'évolution.



BLACK BOOK ÉDITIONS

→ Terre !

La vigie est formelle, le navire de *Capitaine Vaudou* est sur le point d'accoster. Les pirates seront même probablement en train de festoyer lorsque vous lirez ces lignes : livre de base, écran, feuilles de perso et set de dés sont désormais disponibles !

L'atterrissage est également proche du côté du Sixième Monde : les derniers PDF de *Shadowrun 6* sont en train d'être livrés, et le jeu devrait être imprimé d'ici la fin de l'année.

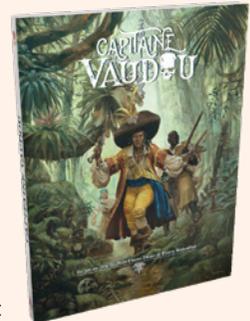
C'est bientôt le bout du tunnel pour le dernier gros mastodonte lancé par *BBE* il y a quelques années : *Laelith* est sur le point d'aboutir ! L'ensemble du matériel part à l'impression et la livraison est espérée pour la fin d'année (ou alors tout début 2021 s'il y a bourrage dans les rotatives !).

Si la campagne *Oblivion* pour *Héros & Dragons* est terminée pour les amis de *Rôle'n Play*, elle ne fait que commencer pour vous. Les PDF des trois premiers ouvrages ont été livrés, les trois suivants arrivent progressivement et les ouvrages physiques devraient sortir début 2021.

Les six épisodes de *L'Âge des Cendres* pour *Pathfinder 2* sont livrés selon leur rythme mensuel prévu. Tandis que les deux premiers volumes sont déjà disponibles, les quatre autres arriveront progressivement de novembre à février, systématiquement précédés de leur version PDF le mois précédent leur sortie. *Le Guide du monde des prédictions perdues*, en précommande depuis septembre, arrive dans les toutes prochaines semaines, tandis que *le Guide des personnages* et *le Guide du meneur de jeu* feront l'objet d'une précommande en fin d'année. Et si vous n'en avez pas encore assez, *BBE* vous propose dix decks de cartes de ressources : sorts, coups critiques, échecs critiques, poursuite, état et surtout, les cartes de bataille du *Bestiaire*, au format A5.

Si vous avez une préférence pour les aventures dans l'espace, *L'Attaque de l'essaim*, la campagne *Starfinder*, sera livrée d'ici la fin de l'année.

Enfin, nous sommes arrivés au bout du voyage pour *Deadlands Reloaded* avec l'arrivée des deux dernières campagnes. La suite, ce sera dans le cadre de *Savage Worlds Adventure Edition*, qui devrait sortir au 1er trimestre 2021, comme prévu.



MORRIGAN GAMES / EINHERJAR

➤ Guerriers ÷vins

Un millénaire après le Grand Cataclysme qui bouleversa le monde, Midgard n'est plus que l'ombre de lui-même. Le tout jeune studio multiscartes *Morrigan Games* (jeux vidéo, de plateau et de JdR) se lance dans l'aventure nordique avec une grosse campagne en trois volumes, *Les Pierres d'Aégir*. Le premier, *Gorog, le Maître des Bêtes*, fait l'objet d'un financement sur *Ulule* jusqu'au 22 novembre. Il est conçu pour fonctionner avec le SRD5. Le prologue, qui met en scène la création des personnages, est suivi de cinq scénarios qui les conduiront jusqu'au niveau 6. L'ensemble formera une campagne de 600 pages et propulsera les joueurs jusqu'au niveau 14.

Ce premier tome est accompagné d'un atlas des Terres Nordes qui propose les règles de création adaptées à ce cadre de jeu nordique. Il présente aussi les principaux territoires ayant pour cadre cette méga-aventure. Un écran rigide complète l'ensemble. Il vous faudra seulement posséder les règles de *D&D5* ou utiliser le SRD disponible en ligne ou par exemple, le pendant français *Héros&Dragons*.

Dans la peau d'un Norde, d'un Dvergar ou d'un Elfe clair, préparez-vous à affronter les Ürr-orks, draugar et autres créatures des ténèbres. Les deux autres volumes de la campagne sont déjà écrits, testés et annoncés dans les paliers à débloquer (sinon, ils feront l'objet d'une souscription ultérieure). La livraison est prévue pour fin 2021. Un kit de découpe est déjà disponible, avec scénario et pré-tirés. Mention spéciale à la fiche de personnage personnalisée. Le jeu ne semble cependant pas conquérir les foules car, s'il reste 30 jours de financement au moment où nous rédigeons ces lignes, seuls 20 contributeurs se sont lancés durant les deux premières semaines de la campagne, réunissant tout juste 15 % des 15 000 euros nécessaires pour publier le jeu. Souhaitons leur donc une bonne fin de campagne !



EDGE / L'APPEL DE CTHULHU

➤ Cthulhu dans tous ses états

Le deuxième semestre est encore bien rempli chez *Edge*, en particulier le programme de *L'Appel de Cthulhu*. La rentrée scolaire s'est déroulée sous le signe des deux ouvrages de base de la gamme, le *Manuel du Gardien* et le *Manuel de l'Investigateur*, qui ont été suivis de près par les *Accessoires du Gardien*, disponibles depuis début octobre. Également disponible cet automne, *Cthulhu Mythos* est un ouvrage écrit par Sandy Petersen pour pouvoir utiliser le Mythe de Cthulhu dans le cadre médiéval fantastique de *D&D5* et des autres jeux compatibles avec le SRD5.

Le prochain supplément pour *L'Appel de Cthulhu* qui sortira en cette fin d'année est *Berlin la dépravée*. Il s'agit d'un *sourcebook* centré sur la capitale de l'Allemagne qui contient également trois scénarios. En février 2021 arrivera un supplément original, *Le Règne de la Terreur*, gros scénario se passant à Paris au temps de la Terreur. Bien entendu, en plus du scénario lui-même, l'ouvrage contient de nombreuses informations pour jouer dans ce contexte, ainsi que des pistes pour transformer le scénario en véritable campagne.

En mars, il sera temps d'enfiler votre chapeau de feutre, votre blouson de cuir et d'attraper votre fouet pour passer en mode Indiana Jones : *Pulp Cthulhu* arrive pour vous permettre de jouer à Cthulhu dans une version plus fun et plus cinématographique. Le moteur de jeu reste identique (le BASIC) mais les règles complètes ont été revisitée pour permettre d'obtenir l'effet escompté. L'ouvrage comprend également quatre scénarios pour découvrir cette nouvelle façon de vivre Cthulhu. Pour finir le premier semestre 2021, *Edge* annonce la sortie en avril 2021 d'une campagne de création espagnole, *Macabre Joke*, écrite par le cinéaste Alex de la Iglesia.

Enfin, quatre autres suppléments sont dans les tuyaux pour 2021 (voire au-delà) sans avoir pour l'instant de date de sortie programmée : *Indicibles horreurs*, un recueil de six scénarios, *Marseille*, un supplément de création française consacrée à la ville du même nom, initialement prévu chez *Sans-Détour*, la traduction de *Mansions of madness vol. 1*, un autre recueil de six scénarios, et enfin la très attendue campagne *The Two headed serpent* pour *Pulp Cthulhu*.



→ L'horreur venue des étoiles

Blades in the Dark, *Band of blades* et *Berlin XVIII* sont disponibles depuis quelques semaines.

Dans les semaines qui viennent, *500NG* lancera une campagne intitulée *Horreur cosmique* pour publier notamment *Fate of Cthulhu*, un supplément de *Fate* pour jouer dans l'univers de Lovecraft. Seront également proposés des jeux et œuvres se déroulant dans le même univers, tels que *Correspondances impies*, un jeu épistolaire, et *Détective Howard Phillips*, un jeu de l'auteur de *Wushu*.

SETHMES / NOC



→ L'Artefact progresse

Le processus de création de *NOC* continue au rythme annoncé. Tous les textes, illustrations et bonus sont en passe de terminer la phase de conception. Restent encore les étapes de relecture et de vérification avant l'envoi à l'impression. Pour ceux qui rêvent encore d'arpenter ce monde très dystopique, le *late pledge* ouvrira bientôt ses portes sur *GameOnTabletop*.

JDR ÉDITIONS / EMYSFER

→ Au méridien

Le travail éditorial sur *Emysfer* continue tranquillement son petit bonhomme de chemin. Le jeu est en *late pledge* sur *GameOn Tabletop* jusqu'en janvier 2021. Deux nouveaux paliers ont ainsi pu être débloqués : un scénario supplémentaire et deux illustrations pour deux cités du continent. Les trois quarts des illustrations sont réalisées, et celle qui est présentée ici montre à quel point ce monde est original. Les deux livres avancent bien aussi : le premier est en cours de relecture finale et le second en maquette, avec un nombre de pages qui sera plus important que prévu. Quant aux scénarios, ils sont quasiment tous en phase de test pour peaufiner les derniers détails. L'objectif d'une sortie au printemps prochain est toujours d'actualité, l'auteur est optimiste et tient la barre de son navire avec fermeté, des étoiles plein les yeux.



ANTRE MONDE / HONG KONG, LES CHRONIQUES DE L'ÉTRANGE

→ Dans la peau d'un fat-si

Gigantesque métropole chinoise à mi-chemin entre ultramodernité et tradition, Occident et Orient, Hong Kong est le théâtre où les fat-si, les pratiquants des arts mystiques chinois, défendent aujourd'hui encore l'ordre céleste et s'assurent de l'équilibre entre le monde profane et la société surnaturelle. Cet univers, c'est celui de la trilogie de romans de Romain D'Huissier, *Les Chroniques de l'étrange*, et bientôt, ce sera également celui de son JdR *Hong Kong - Les Chroniques de l'étrange*, co-écrit avec Cédric Lameire, en financement participatif sur la plate-forme *GameOn Tabletop*.

Pour mettre en scène cette lutte menée par les exorcistes, moines bouddhistes ou autres géomanciens contre sorciers, sectes et démons, les auteurs ont mis au point un système alliant des éléments de mécanique classique (un nombre de dés à lancer défini par la somme de l'attitude et de la compétence du personnage, la difficulté étant définie par un nombre de réussites à atteindre) et des éléments originaux basés la mystique orientale (attitude basée sur les cinq éléments, Yin et Yang...). L'ensemble forme un tout cohérent et particulièrement immersif. Un kit d'initiation devrait être disponible durant la campagne de financement pour vous permettre de vous faire une idée de ce jeu dont les visuels sont déjà très enthousiasmants.



EDGE

► Un anneau ou cinq, ðe(s)genesi(y?)s, et ðes guerres ðes étoiles

Si Edge a un programme chargé concernant *L'Appel de Cthulhu* pour les prochains mois (cf. notre news *Cthulhu dans tous ses états*), les autres JdR de l'éditeur ne sont pas en reste.

Du côté de la Terre du Milieu, *La Route se poursuit sans fin* est disponible depuis septembre. Il s'agit du supplément pour *Aventures en Terre du Milieu* consacré aux voyages. Il comprend des points de règles, des tables, des rencontres et des lieux supplémentaires pour mettre un peu de piment dans les pérégrinations des héros, ainsi que quatre cartes géographiques. Le prochain supplément, le guide consacré au *Rhovanion*, est prévu pour janvier 2021, *Mirkwood* arrivant le mois suivant. En attendant la nouvelle édition du grand frère, *L'Anneau unique*, le dernier supplément pour ce jeu sortira fin 2020 : *Le Rire des dragons*, une campagne se déroulant dans la région d'Erebor.

Plusieurs suppléments pour *La Légende des Cinq Anneaux* s'enchaîneront dans les mois qui viennent. Après *L'Empire d'Émeraude*, disponible à l'heure où vous lisez ces lignes, arriveront en janvier prochain le *sourcebook Les cours de pierre* ainsi que le scénario qui s'y déroule, *L'étreinte de l'hiver*. Un autre dyptique est programmé pour avril 2021, *La Voie des vagues* et le scénario *Les Fantômes du passé*.

Degeneration poursuit son petit bonhomme de chemin avec l'arrivée en fin d'année d'*Artefact*, le premier supplément de règles pour le jeu, quelques mois après la sortie de la version anglaise.

À ne pas confondre avec le précédent, *Genesys*, le jeu générique développé par *Fantasy Flight Games* à partir du système de *Warhammer 3* et des jeux *Star Wars*, arrive en version française au printemps 2021. Le livre des règles sortira en avril avec ses dés spéciaux et un premier univers de jeu, *Keyforge*.

Vous n'avez plus entendu parler de *Star Wars* depuis longtemps ? Pas de panique, le jeu est toujours au catalogue, et les suppléments traduits depuis un moment arrivent enfin au premier trimestre 2021 : *Les Domaines de la Force* et *Veille éternelle* pour *Force et Destinée*, et *Entente forcée* et *Forgé par la guerre* pour *L'Ère de la Rébellion*, ainsi que le supplément transversal *L'Aube de la Rébellion*, qui permet de jouer à une autre période de la Galaxie lointaine, celle qui se passe quelques années avant la bataille de Yavin.

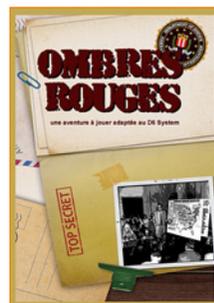


STUDIO 09 / D6 SYSTEM

► C'est pô ma guerre !

Cet automne, *Studio 09* propose sa dernière production, une aventure à jouer : *Ombres rouges*. La version papier au format A5 offre une histoire copieuse sur plus de 600 pages. Quant à la version PDF, elle dispose de liens interactifs pour passer d'un paragraphe à l'autre. Les LDVELH deviennent *high tech* et peuvent se jouer sur support numérique. Elle propulse le héros solo dans les affres de l'après-guerre de Corée. Ancien combattant fauché et paumé, il va devoir compter sur son seul ami. Cette fois, ce n'est pas un colonel, mais il semble aussi cinglé ! Le livre utilise une adaptation du *D6 system* que l'éditeur utilise pour sa gamme de JdR. Tout est fourni et expliqué, comme le veut ce format prêt à l'emploi. Ressortez votre bandana rouge, c'est parti, John !

La sortie d'un nouveau jeu est annoncée pour fin octobre : *Les Derniers Gardiens d'Athènes*. Les personnages font partie d'un ordre chargé de la sécurité d'Athènes dans la Grèce du IV^e siècle avant JC, dans un monde aux périls géopolitiques et divins.



Ω OMEGA

le jeu de rôle des synthétiques

Campagne de financement participatif

Lancement le
25 janvier 2021

Livre de base
Livre univers et secrets
Recueil de scénarios
Ecran
Goodies



STUDIO DEADCROWS

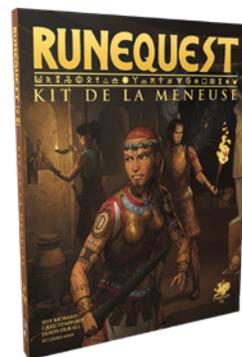
► Par monts et par vaux

Tandis que la crise sanitaire se poursuit, le *Studio Deadcrows* jongle entre les différentes gammes en cours de développement ou de finalisation. Le livret d'introduction et le livre de base de *Runequest* ainsi que le recueil des cartes de la Passe du Dragon sont désormais disponibles en boutique. L'ouvrage suivant est le bestiaire (qui a bénéficié d'ajouts exclusifs en VF), qui ne devrait pas tarder à partir à l'impression, et le *Kit de la meneuse* ne devrait pas être très loin derrière. Resteront à sortir *Les Enfants de la flamme*, *Glorantha*, le livret de personnage et le livret de sorts qui sont à divers stades de production.

Vingt mille lieues sous les mers, le *Nautilus* poursuit sa progression, les PDF ayant été envoyés aux souscripteurs il y a quelques mois maintenant. Le jeu est à l'impression et on peut espérer qu'il arrive à quai d'ici la fin de l'année, si tout va bien !

Un peu plus loin derrière, *Aquablue* est à présent entièrement écrit, mais doit maintenant être maqueté. L'éditeur va devoir cravacher pour pouvoir livrer le jeu comme prévu en fin d'année. Plus vraisemblablement, l'ouvrage arrivera début 2021. Également en cours de maquette, cinq nouveaux cadres de création française pour *Monster of the Week* vont bientôt venir mettre de l'ambiance à vos tables. Sans parler du livre de base d'*Awaken*, dont le kit d'introduction est disponible à l'heure où vous lisez ces lignes.

Du côté de *Mindjammer*, les deux prochains suppléments ont pris un peu de retard et sont en cours de relecture. Enfin, le travail éditorial a commencé sur *Cthulhu no Kami*, ce qui signifie qu'il faudra encore attendre quelques mois avant de pouvoir découvrir ce jeu mêlant univers japonais (sur plusieurs époques) et mythe de Cthulhu.



EDGE STUDIO

→ Trois en un

L'an dernier, le monde du JdR frémissait à l'idée de la disparition du département RPG de l'éditeur *Fantasy Flight Games*. Les mois passant, la stratégie d'*Asmodée*, propriétaire de la société, s'est clarifiée : au sein du groupe, une nouvelle entité est apparue pour développer des JdR au niveau mondial : *Edge Studio*. On y retrouve les jeux et licences (*L5R*, *Star Wars*, *Genesys*) précédemment détenus par *FFG*. Mais du coup, *quid* de *Edge Entertainment* avec ses deux antennes en France et en Espagne, qui éditent dans ces deux pays les localisations des jeux *FFG* mais aussi d'autres localisations comme *L'Appel de Cthulhu* ou encore *Degeneration* ?

Tout est en train de s'organiser. Stéphane Bogard a annoncé cet été la fermeture en septembre des sites internet de *FFG France* et d'*Edge*, et Sam Stewart, précédemment chargé de la gestion du département RPG de *FFG* est désormais chargé du même travail chez *Edge Studio*. En France et en Espagne, les prochains ouvrages des différentes gammes sortiront progressivement avec les logos d'*Edge* et *Edge Studio*. Mais au bout du compte, l'important c'est que les différentes gammes perdurent et qu'il n'y ait pas de casse au passage !

Et au contraire, une première création va naître sous l'impulsion d'*Edge Studio* : *Midnight Legacy of Darkness*, le *setting* de *Midnight* adapté aux règles de *DoD5* devrait sortir simultanément en VO et en VF à la fin du premier trimestre 2021.



ELDER CRAFT / GAME OF RÔLES

Aria

Aria, le jeu tiré de *Game of Rôles*, l'*actual play* animé par Fibretigre, arrive cet automne en version numérique, comme prévu lors du formidable financement participatif qui a réuni plus de 2 400 souscripteurs et 356 000 euros. La version imprimée arrivera en revanche un peu plus tard, puisque les deux livres de base alternatifs, *La Guerre des deux royaumes* d'une part, et *La Couronne, le Sceptre et l'Orbe d'autre part*, ainsi que l'écran du jeu, le *deck* de magie, le kit d'initiation *Préludes*, le coffret de livres-jeu *Voyage en Osmanlie* et la nouvelle *Le Livre des petites magies* seront livrés aux souscripteurs à la fin du premier trimestre 2021 et arriveront en boutique peu après.

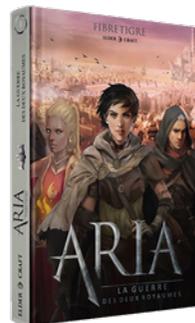
ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

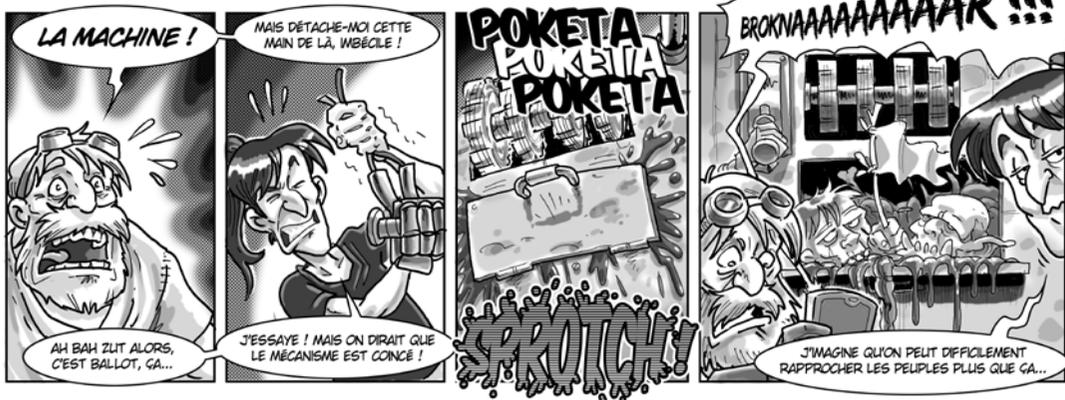
→ Ca déboîte

La rentrée a été prolifique pour *Arkhané Asylum*, qui a bien alimenté les boutiques et nos étagères. Annoncées de plus ou moins longue date, pas moins de trois boîtes de démarrage viennent ainsi de débouler dans les bonnes crémeries : *Cyberpunk Red*, *Alien* et *Tales from the Loop*. Les deux premières doivent bien entendu être suivies des livres de base complets. Celui d'*Alien* est toujours prévu d'ici fin d'année. Pas encore de date en revanche pour *Cyberpunk Red*, mais après beaucoup de retard, la VO a enfin été annoncée pour novembre et la traduction de la VF a pu démarrer. Pour patienter, *Panini* vient de publier un bel ouvrage sur l'univers de *Cyberpunk 2077*, l'adaptation en jeu vidéo – rappelons que *Cyberpunk Red* se déroule, quant à lui, dans les années 2040.

Enfin, *Things from the Flood*, le petit frère qui se déroule dans les années 90 de *Tales from the Loop*, sera à son tour disponible lorsque vous lirez ces lignes. Cette VF sera, là encore, accompagnée d'un *setting* français, dont la publication est prévue entre fin 2020 et début 2021.

Terminons par un petit mot sur *L'Empire des Cerisiers*. Le livre de base, les dés et l'écran sont parus (cf. notre critique p. 48). Les suppléments financés arriveront quant à eux début 2021, de même que l'édition collector du livre de base. *Arkhané* a néanmoins fait un joli cadeau aux souscripteurs de cette dernière en leur offrant un livre de base standard pour qu'ils puissent découvrir le jeu sans attendre. Classe !





PHILIBERT / ASMODÉE

► Du rififi dans les finances ludiques

Philibert, célèbre boutique de jeux strasbourgeoise, s'est imposée depuis plusieurs années comme le plus important magasin ludique en ligne de France. Avec près de 80 employés et 15 millions de chiffre d'affaire, la machine est impressionnante ! Et ce sans compter quelques dépendances, comme l'éditeur *Barbu Inc.* (cf. notre news *Des barbous dans la brume*).

De quoi attirer l'ogre *Asmodée* qui, après le rachat de *Tric Trac* il y a quelques années, poursuit sa logique de consolidation en rachetant *Philibert*. L'événement a fait grand bruit lors de son annonce, mais il faudra plusieurs mois au minimum pour en percevoir les effets.

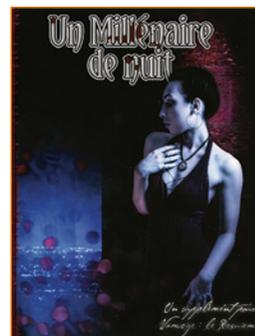
Selon *Philibert*, ce rachat leur permettra de faire aboutir plus rapidement des projets qui auraient mis sinon des années à voir le jour. Leur indépendance reste acquise, mais cela reste évidemment à prouver dans les faits. Quoiqu'il en soit, *Asmodée* couvre désormais la presque totalité de la chaîne de production. Ne lui manque plus qu'une plateforme de financement collaboratif...

STUDIO AGATE

► Des hauts et des bas

L'éditeur a fait un gros carton sur *Kickstarter* pour la version américaine du bestiaire de *Dragons* (cf. news VO), dont la version française est attendue pour la fin d'année, voire début 2021. En attendant, le retard s'amplifie du côté des *Ombres d'Esteren* : un an et demi après la sortie prévue, l'éditeur annonce encore un peu d'attente pour les différents ouvrages du projet *Melwan* qui serait néanmoins chez l'imprimeur.

Deux nouveaux suppléments pour *Vampire : le Requiem* sont disponibles depuis plusieurs semaines, *Un Millénaire de nuit* et *Les Secrets des ligueurs*. Nous vous en parlerons plus en détail dans notre numéro 36. Du côté de *7e Mer*, les souscripteurs ont reçu *Les Terres d'or et de feu* ainsi que les cinq recueils de scénarios figurant dans la souscription. Le développement du jeu se poursuivra en octobre avec le financement participatif de *Société secrètes*. Enfin, alors que le kit de découverte de *Cathay* est paru aux États-Unis et que le jeu complet est sur le point d'arriver, *Studio Agate* s'appête à en réaliser la traduction.



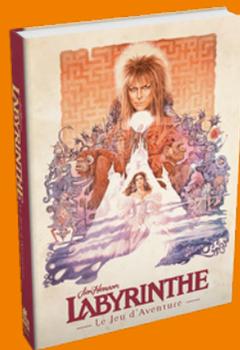
BLACK BOOK ÉDITIONS

► Des projets alléchants

Trudvang Chronicles, *TORG Eternity* et *Würm* ayant été livrés, qu'en est-il de la suite ? Pour le jeu d'origine scandinave, les hommes en noir sont à pied d'œuvre et une nouvelle précommande participative aura lieu tout début 2021 pour la publication du *sourcebook* consacré aux Stormländer et de la grosse campagne qui va avec, *Saga des neiges*, sans parler d'un livret et d'un écran liés à la campagne et du scénario *Frostbitten*. Rien de précis pour les deux autres gammes pour le moment, même si nous avons cru comprendre que le travail est en cours sur chacune d'elle. Nous devrions pouvoir vous en dire plus dans notre prochain numéro.

En attendant, *BBE* continue de sortir de nouveaux jeux, notamment *The Expanse*, qui fera l'objet d'une précommande participative en cette fin d'année, et *Shadow of the Demon Lord*, annoncé il y a quelques années, et qui sera proposé en PP au printemps 2021 pour une sortie un peu plus tard dans l'année.

Et puis l'éditeur lyonnais peut aussi nous faire des surprises. Ainsi, il vient de lancer un pack précô pour *Labyrinthe, le jeu d'aventure*, traduction du jeu de *River Horse* ayant reçu cet été rien moins que deux ENnies, l'or dans la catégorie « Best Family Game/Product » et l'argent dans la catégorie « Best Cartography ». Il s'agit là de l'adaptation en JdR du film éponyme des années 80 avec David Bowie. L'ouvrage vise à la fois les rôlistes confirmés, qui pourront l'utiliser comme un *setting* avec leurs règles préférées, et les fans non rôlistes de l'univers, qui pourront y jouer avec les règles simples qui sont proposées. Si l'ouvrage est fidèle à la VO, c'est aussi un bien bel objet qui s'annonce là !



OPEN SESAME GAMES

► Une chanson douce...

À peine sortis, *Les Chants de Loss* disposent déjà d'une liste de suppléments envisagés qui fait baver d'envie. Cinq sont déjà fixés mais sans date de sortie précise. Un *sourcebook* consacré à Armanth, la cité des maîtres marchands, regroupera des infos détaillées sur la ville mais également les luttes de pouvoirs et factions qui l'habitent, ainsi que sur la région alentour. Bien entendu, son opposée, Anqimenès, aura elle aussi son ouvrage. En plus d'une description de la ville, la religion devrait y tenir une place importante tout comme l'empire de l'Hégémonie.

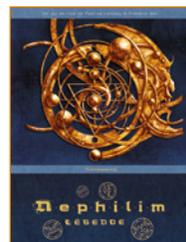
Un autre supplément, dédié à la technologie et la science si particulières de ce monde Da Vinci-punk, devrait développer et poser des règles permettant aux joueurs de créer ou modifier des inventions fabuleuses. Plus mystique, un ouvrage devrait développer les fabuleux talents des chanteurs de Loss et ceux des chamans tout en apportant des éclaircissements sur les secrets de ces rôles mystérieux. Il sera également possible d'y trouver des règles et mécaniques de jeu spécifiques à ces deux pouvoirs. Le dernier ouvrage envisagé pour le moment devrait être dédié aux sciences naturelles. Le joueur pourra y découvrir, sous la plume d'une exploratrice naturaliste, moult bestioles et autres joyusetés décrites avec autant de précision que possible.

Si ces cinq suppléments semblent gravés dans le marbre, d'autres sont encore à l'étude, comme un atlas, une campagne de jeu, un guide du joueur ou encore un recueil en version physique des suppléments publiés gratuitement et régulièrement sur le site internet. Il est même probable qu'un pense-bête sous la forme d'un jeu de cartes soit plus proche de sortir que l'on ne pourrait le croire.

LES XII SINGES

► Brève de comptoir

Après la sortie de la très belle campagne *Pax Elfica*, dont vous trouverez la chronique dans notre prochain numéro, *Les XII Singes* ont enchaîné avec l'arrivée du premier jeu du label *LudiKa*, à savoir *Nephilim Quintessence*, et le premier *Atlas* pour *Venzia, Ublis*. Cinq autres suivront à partir de novembre, à raison d'un par mois : *Tichuàn*, *Keergard*, *Xian Yang*, *Arafat* et *Espada*.



→ La lutte éternelle

Après la 5e édition de *Vampire : la Mascarade*, c'est au tour de *Vampire : The Eternal Struggle* de faire son retour sous forme d'une cinquième édition. Ce jeu de cartes qui se déroule dans le Monde des Ténèbres propose aux joueurs, débutants comme confirmés, de se glisser dans la peau d'un Mathusalem et de manipuler vampires comme mortels. Jouable avec trois à cinq joueurs en moins de deux heures, c'est une alternative agréable au JdR si vous êtes un adepte de *Vampire*.



BARBU INC.

→ Des barbus dans la brume

Barbu Inc. est un récent éditeur lié au magasin *Philibert* (cf. notre news *Du rifi-fi dans les finances ludiques*). Après un jeu de figurines teinté de JdR, *Rangers of Shadow Deep*, et un vrai jdr, *Sins of the Father* (critiqué dans notre numéro 33), et en attendant *The Spire* qui ne devrait plus tarder, les poilus de Strasbourg viennent d'annoncer un nouveau gros morceau : la VF de *City of Mist* !

Le projet, en souffrance pour cause de planning bien chargé chez *Arkhané*, a trouvé un nouveau preneur avec la bénédiction de son éditeur initial. C'est une très bonne nouvelle pour ce JdR atypique mélangeant roman noir et super héros, le tout motorisé par une version très customisée de l'Apocalypse. C'est la deuxième édition du jeu qui sera traduite. Celle-ci abandonne le monolithique pavé unique pour deux ouvrages distincts, l'un pour les joueurs l'autre pour le MJ. Parution en 2021.



BLACK BOOK ÉDITIONS

→ Des boîtes d'initiation pour Noël

Toujours très attachés à la question de l'initiation, les hommes en noir ont fait le nécessaire cette année pour que plusieurs jeux puissent être posés sous le sapin de Noël, pour les petits et les grands. Commençons par les petits, qui vont pouvoir s'auto-initier (eh oui, plus besoin de vous pour les aider !) au JdR et à la *fantasy* par l'intermédiaire de la boîte d'initiation de *Tails of Equestria* qui contient une belle aventure en solo, également jouable jusqu'à trois enfants. Tout le nécessaire est fourni : fiches de perso, pions, jetons, dés et carte servant de plateau de jeu. Disponible dès novembre.

En plus de la boîte de *Monstres* (cf. notre news du même nom), le système de *Chroniques oubliées* s'enrichit d'un nouveau jeu et d'une autre boîte d'initiation qui sera livrée en décembre, pile poil pour les fêtes, celle des *Terres d'Arran*, qui porte le doux nom d'*Elfes*.

Enfin, pour ceux qui auraient envie de découvrir *Starfinder*, une boîte d'initiation est également sur le point de débarquer en France.



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.



Arc Dream Publishing

Nouvelle distinction aux ENnies pour Arc Dream et Delta Green avec l'ENnie d'or « Best supplement » pour *The Labyrinth*.

Le jeu poursuit son développement avec la sortie en version papier de *Lover in the ice* (sorti en PDF en 2016) en décembre prochain. Ce scénario intégrera également le recueil *Black sites* qui sortira quant à lui en avril 2021. Il est d'ores et déjà disponible en PDF et reprend notamment des scénarios déjà publiés individuellement (*The Last Equation*, *Sweetness*, *Ex Oblivione*, *Kali Ghati*).

Åskfågeln

On n'osait plus y croire, mais ça y est, l'éditeur suédois a lancé les envois des cartes des cités du Sommerlund, l'univers de Loup Solitaire, ce personnage créé par Joe Dever pour les LDEVLH qui ont pu marquer la jeunesse de certains d'entre nous. Les souscripteurs vont enfin pouvoir admirer les œuvres de Francesco Matteoli, composées avec l'aide des membres de *Scriptarium*. Si vous avez des regrets ou découvrez l'existence de ces cartes, il est temps de vous renseigner sur leur disponibilité !

Atlas Games

L'éditeur américain a décidé de passer par la souscription pour le financement des prochains suppléments pour *Feng*

Shui 2. Cette souscription, qui court jusqu'au 31 décembre, a pour objet de financer quatre aventures de 32 pages à couverture souple, qui sortiraient entre avril et novembre 2021 : *Burning Dragon* (avril), *Apeworld on Fire!* (juillet), *We'll Temporarily Have Paris* (septembre) et *The Inside Game* (novembre).

Black Box Games

Financé sur Kickstarter en un quart d'heure en septembre (378 souscripteurs et près de 26 000 euros au final), *Valraven - Cronache del Sangue e del Ferro* (*Valraven - Chroniques de sang et de fer*) est un nouveau jeu de rôle qui sera publié en avril 2021 par l'éditeur italien Black Box Games, en partenariat avec *The World Anvil*, dont il utilisera le système générique Monad Echo. Dans ce JdR notamment inspiré par le manga *Bastard*, les PJ appartiennent à une compagnie de mercenaires qui « cherchent à échapper aux ombres d'un sombre passé pour s'ouvrir à un nouvel avenir, différent. » Un kit de découverte est disponible en téléchargement gratuit, mais uniquement en italien.

Bloat Games

En partenariat avec *Wet Ink Games*, Bloat Games va prochainement lancer un crowdfunding sur Kickstarter pour réaliser l'adaptation aux règles du SRD5 de *Dark Places and Demogorgons*, son jeu de la gamme OSR *Survive This!!*, financé en 2017.





Catalyst Game Labs

Que vous soyez ou pas sous couvert, sortez couvert ! Et pour avoir la classe, optez pour un masque orné du logo de *Battletech* ou de *Shadowrun*. Découpés dans un tissu coton/spandex, ils sont lavables et ajustables à vos oreilles. Ils sont conformes aux directives du CDC (*Center for Disease Control*), alors cela devrait passer avec nos normes AFNOR ! Quand se protéger vous transforme en pub pour le JdR... Comptez 12 \$ plus les frais de port.

Chaosium

Cette année encore, *Chaosium* est primé aux ENnies avec rien moins que deux fois l'or pour *Berlin*, *The Wicked City*, dans les catégories « *Best Setting* » et « *Best cover* ».

The Children of Fear est une nouvelle grosse campagne (plus de 400 pages) pour *Call of Cthulhu* et *Pulp Cthulhu* de Lynne Hardy. D'ores et déjà disponible en PDF, elle plonge les joueurs dans les mystères d'Asie centrale et du nord de l'Inde. L'éditeur promet une construction modulaire permettant aux Gardiens de suivre l'intrigue selon le bon vouloir des joueurs. L'intrigue elle-même est flexible et pourra, selon les aspirations de la table de jeu, aussi bien être une succession de « *simples* »

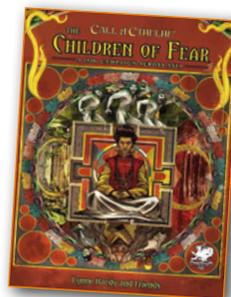
aventures occultes qu'impliquer les Dieux extérieurs eux-mêmes. À l'image de campagnes précédentes comme les *Masques*, *The Children of Fear* décrit en détail les villes et régions visitées ainsi que les rencontres et dangers qu'elles recèlent. Des personnages prêtirés et moult aides de jeu sont également au programme.

En attendant, si vous avez besoin de nouvelles aventures, *Mansions of Madness : vol.1 - Behind Closed Doors* vous propose cinq scénarios publiés pour les précédentes éditions du jeu et mis à jour pour la 7e. Une VF sera proposée chez *Edge* (cf. *news VF*).

Cubicle 7

L'éditeur irlandais poursuit la publication de ses gammes *Warhammer* sous forme de précommandes proposées plusieurs mois avant la sortie effective et donnant lieu à des livraisons échelonnées en PDF. Ainsi, la 3e aventure des cinq proposées dans le recueil *Ubersreik Adventures II* est disponible, en attendant la sortie physique éventuellement en fin d'année.

De même, si le 2e volet de la campagne *The Enemy Within* est attendu en version papier, le PDF de *Death on the Reik* et de son *Companion* sont disponibles depuis plusieurs semaines. Et l'éditeur annonce l'arrivée prochaine (en PDF toujours, donc) →





du troisième volet, *Power Behind the Throne*.

Les exemplaires de contrôle de *Warhammer Age of Sigmar: Soulbound* ont été livrés à Cubicle 7, qui s'attend désormais à une livraison du livre des règles, de l'édition collector et de l'écran pour la fin de l'année. Un *starter set* vient d'être mis en précommande pour *Soulbound* à l'image de celui de *Warhammer* (scénario de 48 pages, guide de la cité de Brightspear de 64 pages, PJ prêtirés, feuilles cartonnées synthétisant des points de règles, cartes de la ville et de la région environnante, pions et huit D6 de chez *Q Workshop*). Tout cela l'air bien alléchant, et il n'y a plus qu'à attendre le matériel. En attendant, un petit scénario horrifique a été mis en ligne histoire de faire Halloween un peu en avance : dans *Fateful night*, les héros doivent affronter des hordes d'esprits et de fantômes libérés par l'ouverture d'une porte sur le Royaume de la Mort. Il va leur falloir interrompre le rituel maléfique en cours pour éviter que Brightspear ne soit détruite !

Evil Hat

Le JdR ne connaît pas beaucoup de frontières. Il est même un vecteur d'ouverture vers les autres. *Thirsty Sword Lesbians* met en scènes des chevalières lesbiennes qui combattent les hordes glaciales de la Dame des Chaînes. *Powered by the Apocalypse*, vous incarnerez l'un des neuf archétypes disponibles, dans des aventures narratives sans tabous mais toujours en respectant la sensibilité des joueurs. Il n'est pas question de stigmatiser ou de moquer, mais plutôt de démystifier et rire des préjugés sur les amours entre femmes. Ce jeu est l'occasion d'aborder des sujets d'actualité, qui sont souvent encore tabous des deux côtés de l'Atlantique. Le *Fripionnes* à la sauce américaine en quelque sorte.

Free League Publishing

ENnie d'or et d'argent du meilleur jeu pour l'éditeur suédois en 2020, pour *Alien RPG* et *Mörk Borg Artpunk RPG*, qui emporte également l'ENnie d'or « *Best design and layout* » et « *Best Writing* ». L'éditeur a aussi décroché le « *Fan Favorite Publisher* » : c'est ce qu'on appelle une réussite critique !

Mais il ne se repose pas sur ses lauriers et continue d'annoncer des choses plutôt appétissantes, à commencer par un nouveau livre à la fois artistique et narratif de Simon Stålenhag, l'auteur de *Tales from the Loop*, qui fait l'objet d'un financement participatif sur *Kickstarter* : *The Labyrinth*. Sans surprise, le succès est au rendez-vous, et de façon flamboyante, plus de 6 700 souscripteurs et 305 000 euros à 60 heures du bouclage !

Et puis du côté de *Coriolis*, l'éditeur a annoncé la sortie début décembre de *The Last Cyclade*, un très gros supplément d'aventure (pas moins de 240 pages !), qui n'est autre que la suite de la campagne *Mercy of the Icons*. Sous la couverture rigide, on trouvera deux scénarios ainsi que des informations sur le *background*, les descriptions de quatre lieux et des tables de génération de missions. Pour les impatientes, une précommande est en cours.

En attendant, le scénario cinématique *Destroyer of Worlds* pour *Alien RPG* est arrivé. Outre le scénario, la boîte contient un poster géant avec les plans des lieux, des PJ prêtirés, des cartes de ressources (armes, véhicules...) et des aides de jeu. Le matériel est de belle qualité, comme l'éditeur nous y a habitués.

Dans un autre genre, *Vaesen*, le jeu d'horreur nordique, et *Mörk Borg* sont également disponibles.

Fumble GDR

Le collectif italien vient de lancer un nouveau JdR, *German Democratic*

NOC

UN JEU DE RÔLE OCCULTE DYSTOPIQUE
DANS L'OMBRE DE L'OBJET-DIEU

IL N'EST PAS TROP TARD POUR RENDRE LA LUMIÈRE À L'HUMANITÉ
PARTICIPEZ AU LATE PLEDGE SUR GAMEONTABLETOP

01/11/2020

WWW.SETHMES.COM/INOC

[HTTPS://WWW.GAMEONTABLETOP.COM/CF269/INOC.HTML](https://WWW.GAMEONTABLETOP.COM/CF269/INOC.HTML)

WWW.FACEBOOK.COM/INOCSETHMES

Republic (dont l'abréviation *GDR* est aussi une allusion à celle du jeu de rôle en italien, *gioco di ruolo* !), dans lequel les joueurs (les Agents) et le MJ (le Directeur) sont plongés dans les intrigues du renseignement et des services secrets des années 80. Le Directeur a pour tâche de composer une grande histoire d'espionnage digne des romans de John Le Carré, dans laquelle les Agents, qui appartiennent à des services différents, ne coopèrent pas entre eux (tout du moins officiellement). Le système de jeu, original, utilise des dominos.

Green Ronin

Blue Rose Adventurer's Guide nous invite à visiter le monde *fantasy* romantique d'Aldis et de sa reine. Les joueurs sont les hérauts de la souveraine et protègent les innocents des réminiscences de l'ancien âge sombre des seigneurs de l'ombre. Les

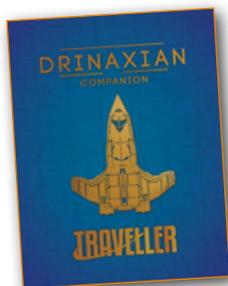
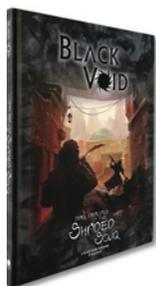
humains côtoient d'autres races fabuleuses dans un univers fait de poésie et de cauchemars. Le livre renferme les options d'historiques, les personnalisations de races et de classes et toutes les règles de magie spécifiques à cet univers. Le jeu étant compatible *D&D 5e*, il vous faudra déjà posséder le *Manuel du joueur* pour vous lancer.

Kobold Press

Empire of the Ghouls est une copieuse campagne (350 pages) qui prend place dans le setting « *Underworld* » du *Kobold*. La gamme comprend déjà un *Player's Guide* et un cadre de campagne.

Les citoyens de la cité-libre de Zobeck disparaissent. Ce mystère semble trouver sa réponse dans les catacombes de la ville. Seuls des héros oseront s'aventurer sous les rues pavées, pour affronter ce qui s'y cache, et qui n'apprécie pas la compagnie des gens de la surface. →





Cette campagne complète est prévue pour des personnages de niveau 1 à 13 pour la 5e édition de *D&D*. Elle comprend aussi des annexes remplies de nouveaux cultes, créatures, objets magiques et PNJ. De quoi régaler vos joueurs de douceurs souterraines.

Modiphiüs

L'éditeur britannique propose un scénario solo pour *Fallout: Wasteland Warfare*. Similaire aux classiques LDVELH, *Protection order*, premier épisode d'une aventure en trois parties, *The Unexpected Shepherd*, utilise la mécanique du JdR pour résoudre les actions accomplies de l'un des trois prétriés que le lecteur pourra choisir. Cependant, pour rapprocher le plus possible cette aventure solo d'une aventure de JdR classique, l'auteur a ajouté un système de mémorisation des événements qui permet au jeu de s'adapter non seulement aux décisions du joueur, mais aussi au moment où elles sont prises.

Pour les fans de *Mad Max*, le livre de base de *Devil's Run RPG*, mais aussi l'écran du MJ et son *Toolkit*, un set de dés et des pièces sont disponibles. Prenez le volant et affrontez les gangs de ce futur post-apocalyptique avec l'aide du 2d20 system ou de *Savage Worlds*.

La nouvelle édition d'*Achtung! Cthulhu*, qui sera cette fois motorisée par le 2d20 system de *Modiphiüs*, est toujours dans les tuyaux. Les textes seraient bouclés mais l'emballage et l'impression restent à réaliser.

Sorti en 2019, *Black Void*, qui se déroule à une époque où Babylone était la plus grande cité du monde, étend sa gamme avec une aventure pleine d'intrigues ésotériques : *Dark Dealings in the Shaded Souq*.

Mongoose Publishing

Traveller reprend des couleurs. *The Drinaxian Companion* est une extension compatible avec *Trojan Reach* et *Pirates of Drinax*. Elle vous sera utile pour toutes les aventures estampillées piraterie. Ce compagnon propose de nouvelles règles, avec un catalogue de matériel et de vaisseaux bien fourni, ainsi que des pistes d'aventures, dont un résumé de la campagne *Pirates of Drinax*. Il renferme aussi des secrets, notamment sur le système de Sindal et son empire perdu.

Le lien est tout trouvé avec le second supplément publié, *Shadows of Sindal*. Cette campagne en trois parties peut être jouée dans le cadre de *Pirates of Drinax* ou toute seule comme une grande. La découverte d'une clé oubliée

WEEKEND WARRIORS par Tod & Anthony Calla



envoie les joueurs à Paal pour retrouver et ouvrir un coffre-fort contenant des trésors de l'empire du Sindal. La mission s'annonce simple et lucrative, mais rien n'est jamais aussi simple. Le trésor découvert n'est pas celui espéré. Il sera question d'arme biologique et de guerre d'héritage pour reconquérir le trône impérial.

La Mangouste continue à suivre ses gammes thématiques. *Naval Adventure 3 - Fire on the Sindalian Main* surfe encore sur la vague de l'empire de Sindal. Quant à *Reach Adventure 7 - The Last Train Out of Rakk*, il fleure bon le western lancé à toute vapeur.

Pour conclure, *Sword Worlds* s'attarde sur les colonies situées au-delà de la frontière impériale. Cette confédération est approfondie et fera un nouveau terrain de jeu et d'exploration. Ses secrets vous seront révélés, comme ses dangers et ses trésors. Avec tout ça, vous tiendrez jusqu'à Noël !

Monte Cook Games

Liminal Shore dévoile une région encore inexplorée du Neuvième Monde. De massives créatures volantes dérivent dans les cieux. Les villes rampent, flottent ou volent à travers la contrée. Des tours s'élèvent parfois si haut qu'elles touchent le vide lui-même. Sous vos pieds, d'étranges organes imprègnent la terre. Cette terre inconnue regorge de secrets, dont son véritable emplacement est le plus grand de tous. Des dizaines de cyphers sont aussi proposés, en lien direct avec cette atmosphère étrange, organique, angoissante. Deux aventures complètent ce tableau pour le moins dépayant, de quoi déstabiliser vos joueurs et changer un peu de décor.

La boîte *Character & Creature Standup* renferme 140 silhouettes

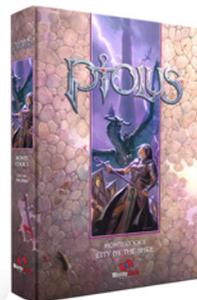
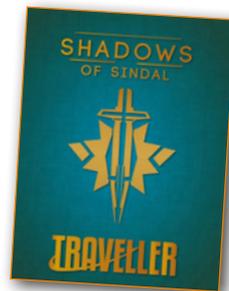
pré-découpées en carton fort. PJ, PNJ, créatures... le tout à l'échelle 28 mm pour agrémente vos plans de bataille à votre table. Une version PDF est aussi disponible, à vous de découper et coller vos figurines de papier.

Le *Cypher System* passe aussi à la sauce *fantasy*. *God Forsaken* contient toutes les règles additionnelles pour adapter le système aux spécificités du medfan (races, focus...). Un environnement de jeu complet est aussi fourni, de même qu'un bestiaire regroupant plusieurs dizaines de monstres bien connus. Le *Cypher System Rulebook* est malgré tout requis pour jouer.

En octobre, l'éditeur a financé la publication en version *Cypher* de son *setting* initialement développé pour *D&D 3E*, *Diamond Throne*. Dans cette version, l'univers de l'auteur fait l'objet de deux *core books*, *Unearthed* et *Evolved*, le premier étant consacré au peuple, à son histoire, sa religion, tandis que le second, orienté « règles », permet de créer les PJ. Plus de 1 000 souscripteurs ont réuni 75 000 \$ pour ce projet, permettant d'augmenter le contenu et d'ajouter trois aventures et un écran.

Monte Cook édite aussi des produits estampillés *D&D 5E*, tel *Beasts of Flesh and Steel*, un bestiaire de 140 créatures destiné à compléter *Arcana of the Ancients*. Il est cependant totalement compatible avec d'autres jeux de *science fantasy* tournant avec ce système.

Enfin, un poids lourd s'apprête à faire son grand retour en 2021. Bi-classée *Cypher/5E*, la cité tentaculaire de *Ptolus* est annoncée pour l'année prochaine. Le visuel d'un gros bouquin (672 pages !) donne l'eau à la bouche. L'ensemble est annoncé Deluxe, pas comme le sandwich, mais prédestinant un sacré mastodonte, financé *via Kickstarter* en mars dernier. →





Onyx Path

Ghost Hunters est le petit dernier des éditions « spécial 20e anniversaire » du WoD. En cours de financement sur *Kickstarter*, il est consacré, comme son titre l'indique, aux chasseurs de fantômes ! Les premiers paliers franchis ont débloqué un écran inédit en option et un supplément additionnel pour augmenter la création de personnage. Les joueurs incarnent des investigateurs du surnaturel. L'ouvrage est 100 % compatible avec les autres titres de la gamme. Un chapitre propose même des règles génériques sur les fantômes à destination des autres jeux.

Toujours dans le trip « j'ai 20 ans et toutes mes dents », l'éditeur réédite une version révisée de son *Creature Collection* des *Scarred Lands* de *S&S*. Les 200 créatures de la ménagerie ont toutes été toilettées pour le défilé de la 3e édition. Dans le cadre du programme *Slarecian Vault*, qui permet aux auteurs en herbe de faire éditer leurs créations, *Frostlands of Fenrilik* ouvrira les portes des terres gelées de Fenrilik. Côté gamme officielle, le *Yugman's Guide Ghelspod* continue son circuit de grande randonnée. Le *Part Five* inclut notamment de nouveaux historiques, trois nouvelles classes et deux races jouables : le demi-orc et le minotaure. Que de poésie et de tendresse pour les Terres Balafrees !

Côté bâtards des dieux, *Titanomachy* est un supplément pour *Scion 2nd Edition*. Il expose à la vindicte des joueurs leurs ennemis de toujours, les titans et leurs engeances. Accroches d'aventures et adversaires par dizaines sont à la carte de tous les panthéons.

Enfin, du côté des étoiles, *Terra Firma* élargit le cadre de *Trinity Continuum Aeon*. Il développe les grandes mégapoles de la Terre, explore des mystères et dangers jusque sur la Lune et offre de nouvelles technologies. Ce supplément épaissit un peu plus cet univers utopique futur-héroïque.

Paizo

Après la sortie des épisodes 3 et 4 de la campagne *Agents of Edgewatch* pour *Pathfinder 2*, les deux derniers arriveront respectivement en novembre et décembre. La suivante, *Abomination Vaults*, est prévue dès janvier et se déroulera sur trois épisodes. Il s'agit en fait de l'exploration d'un mégadonjon (trois épisodes de donjon au même endroit, ça mérite bien ce nom !!!) situé sous le phare de Gauntlight, où les habitants d'Otari sont persuadés qu'il se passe des choses horribles. Ce n'est pas peu de le dire !

Toujours du côté de PF2, le *GM Advanced Screen* est disponible en deux versions : quatre volets paysage pour l'édition standard, et quatre volets portrait pour une édition exclusive à *Paizo.com*. En novembre, Paizo sortira une nouvelle **boîte d'initiation pour Pathfinder**, qui pourra donc être offerte au petit dernier sous le sapin de Noël ! Elle contiendra un beau livret (80 pages) destiné aux joueurs (contenant création de PJ, matériel et une aventure en solo) et un livret du MJ (une aventure, 20 pages de monstres et des conseils pour créer ses propres scénarios), sans oublier les dés, des cartes de ressources et une foultitude de pions de personnage en carton. En décembre, *Troubles in Otari* amènera trois aventures supplémentaires qui prolongeront l'expérience de la boîte d'initiation.

Du côté de *Starfinder*, la campagne en trois volets *The Devastation Ark* est arrivée à son terme en octobre, et une nouvelle, *Fly free or die* s'étalera sur six épisodes à partir de novembre. La gamme s'enrichira également d'un *Archive 4* en décembre.

Pelgrane Press

Black Star Magic est un supplément pour *The Yellow Sign*. Il apporte 144 pages de nouvelles règles sur la magie du Mythe, teintée d'ocre. Il aborde aussi



ECLIPSE

SECOND DAWN FOR THE GALAXY

Eclipse: Second Dawn for the Galaxy, la nouvelle édition du jeu culte d'exploration et de conquête spatiale est disponible sur Game On Tabletop



PRÉCOMMANDEZ
VOTRE JEU MAINTENANT

jusqu'au 15 Décembre

Rendez-vous sur gameontabletop.com

Enfin disponible
en français



de nouveaux aspects de Carcosa et bien d'autres options de jeu. Il contient enfin quatre scénarios tournant autour de la sorcellerie du Dieu aux Oripeaux. Jouables séparément, ils peuvent être liés pour former une petite campagne qui conduira vos joueurs à tout perdre, y compris le sens de la réalité.

Pinnacle Entertainment Group

Cet automne, un nouveau *Spotlight* sous licence *Savage Worlds* a été financé via *Kickstarter*. *Suzerain Legends* est un univers de jeu estampillé *Savage Worlds* dans lequel les joueurs combattent un mal élémentaire à travers les multivers. Sept royaumes tressent leurs histoires pour offrir un cadre épique aux héros. Ils pourront y affronter l'un des nombreux séides extrait du bestiaire intégré, qui se vante d'offrir pas moins de 15 000 combinaisons possibles ! De nombreux

Savage Tales ont été débloqués ; ce format d'accroches d'aventures, bien connu des fans de *Deadlands*, seront autant d'aventures face à une réalité alternative menaçant d'envahir notre monde. Cela ne vous rappelle rien ?

Lost Colony, dont le financement a été évoqué dans notre N°32, est disponible à la vente au grand public. Ce chapitre lointain de *Deadlands* se déroule sur la planète Banshee. Treize ans avant l'enfer sur Terre, ce fou de Dr. Hellstromme a ouvert un tunnel à travers l'espace. Les colons ont fui notre monde menacé pour une planète paradisiaque habitée par un peuple indigène. Forcément, la cohabitation avec les Anouk a tourné au drame lorsque ces derniers ont invoqué un mal ancestral pour bouter les envahisseurs, qui ne pouvaient pas partir car l'apocalypse terrienne bloquait le passage. Bref, c'est la bazar ici et là-bas. Cette sous-gamme est complète (*corebook*, écran, aventures, dés, jetons, cartes) et est disponible au format économique *box set*. Il vous →





faudra juste posséder *Savage Worlds Adventure Edition*, qui sera bientôt disponible dans notre belle langue chez les Hommes en Noir.

Quality Games

Lex Arcana, le JdR se déroulant dans la Rome Antique, est un tel succès qu'il fait l'objet de licences de traduction en plusieurs langues en plus de l'anglais : japonais, allemand et russe, ce qui en fait le jeu italien le plus traduit au monde. Un éditeur français se montrera-t-il intéressé à son tour prochainement ?



Riotminds

Charta Monstrorum, le très chouette bestiaire de 250 pages pour *Lex Occultum*, est enfin arrivé. Du côté de *Trudvang Chronicles*, les différents ouvrages liés au financement participatif de *Muspelheim*, le supplément sur les royaumes des nains, sont en cours de livraison. La suite du jeu est déjà dans les starting-blocks, avec un lancement imminent du *crowdfunding* pour le sourcebook consacré aux elfes. Mais les suédois de *RiotMinds* ne vont pas en rester là, puisqu'ils ont par ailleurs annoncé la réalisation d'un ouvrage sur les régions sauvages, *The Book of Wilderness*, qui traitera aussi bien des animaux sauvages que des herbes et plantes pour fabriquer des potions, tout en incluant des règles sur le pistage, le campement et l'art de faire de la soupe de troll... Ce supplément est annoncé à la fois pour *Trudvang Chronicles* et pour *Trudvang Adventures*, sa version 5E, et bénéficiera une fois encore d'une magnifique couverture de Paul Bonner.



SixMoreVodka

Initialement prévu pour septembre, *Justitian*, le prochain supplément pour *Degenesis*, a pris un peu de retard dans sa finalisation. L'éditeur a besoin d'un peu de temps supplémentaire pour peaufiner sa maquette, qu'il annonce

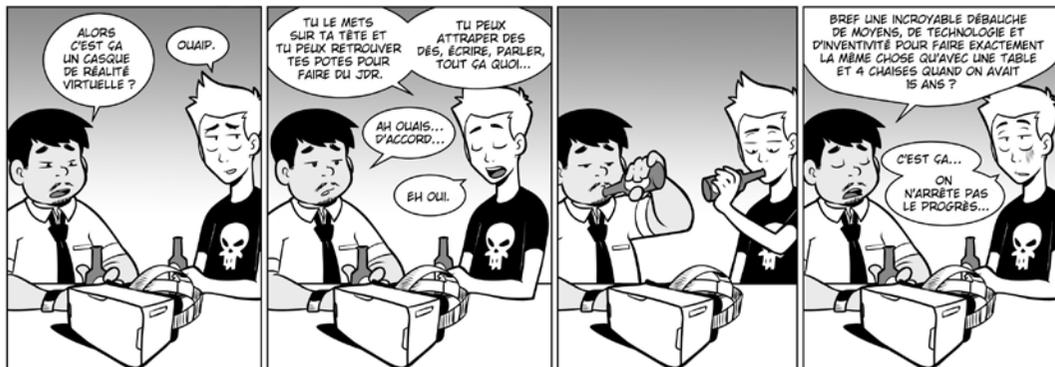
plus illustrée et plus belle que jamais. Rappelons qu'il s'agit tout de même d'un mastodonte composé de deux ouvrages de 300 pages chacun, ce qui permet de comprendre l'ampleur du projet. Si tout va bien, vous pourrez visiter la capitale du Protectorat fin octobre-début novembre.

Spiddermind Games

Le rôliste est un geek, et il est légion. Au moins 10 000 sont à la limite du cas clinique : qui irait acheter un kit à glaçons en forme de dés sinon l'un d'entre nous ? La panoplie peut être complétée par un seau, des verres et des sous-bocks. Inutile, donc indispensable pour les plus acharnés, regardez que les gens normaux nous comprennent de travers. Avouez que c'est fun, mais plus de 360 000 € de récoltés quand même... Y en a qui ont du génie !

Studio Agate

Une réussite monstre pour le *crowdfunding* de *Creatures*, la version anglaise du bestiaire de *Dragons*. Le financement, qui s'est déroulé en septembre, a été soutenu par près de 7 600 personnes et a réuni plus de 531 000 \$. Pour ce gros supplément de 400 pages contenant pas moins de 200 créatures illustrées ainsi que 6 races jouables, des PNJ, des archétypes et des inspirations de scénario pour la 5e édition du plus anciens des JdR, *Studio Agate* a habilement joué la carte du générique, en ne proposant pas d'emblée un supplément pour la gamme *Fateforge*, qui comprend déjà les ouvrages *Adventurers* et *Grimoire*, à l'image de la gamme *Dragons*. En effet, si les souscripteurs pouvaient choisir entre trois versions (édition standard, édition *Fateforge* et édition *Red Dragon*), l'accent était mis sur un bestiaire pour la 5E détaché de toute gamme, alors que le contenu est strictement identique entre les trois versions. La force de cette proposition est d'avoir pu toucher à la fois les adeptes



de *Fateforge* et ceux, nettement plus nombreux, de *De-D* qui pouvaient être intéressés par un nouveau bestiaire.

Si la campagne prévoyait également de nombreuses options payantes (écran, *battle maps*, dés en métal, les scénarios *The Chronolith* d'Éric Nieudan et *The Butterfly's Dirge* de Benjamin Diebling, les deux livres de base de *Fateforge* ainsi qu'une boîte avec des pions et des plateaux), elle a également permis de débloquent des bonus offerts, tels que tirages d'art, contenus additionnels, cartes géographiques, le scénario *Fort Ardraco* d'Ed Greenwood, un guide du joueur (60 pages) contenant des options de jeu dans l'univers d'Eana, ainsi que plusieurs documents (*artbook* et pages de *setting* tirées de l'Encyclopédie) en PDF.

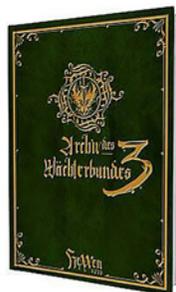
La version numérique est déjà disponible pour les souscripteurs, tandis que la version physique sera livrée au printemps 2021.

Ulisses Spiele

Les différents ouvrages du financement participatif *Die Deutschen Lande* pour *HexXen 1733* sont arrivés à la fin de l'été. Une fois encore, *Ulisses Spiele* a fait du beau boulot, et cette gamme devient de plus en plus chouette. En plus des deux *sourcebooks* (l'un pour le MJ, l'autre pour les joueurs) qui contiennent tout ce qu'il y a à connaître sur les contrées

germaniques en 1733, les MJ disposent à présent du premier tome d'une série, *Von den Wundern der Welt*, qui permet d'entrevoir ce qui se passe un peu partout dans le monde, sans oublier le troisième *Archiv des Wächterbundes*, recueil de nouvelles, scénarios et autres aides de jeu. En plus de ces ouvrages, le *crowdfunding* a également permis la réalisation de nouveaux matériels de jeu forts utiles comme les tapis de jeu permettant aux joueurs d'y empiler leurs différents jetons et marqueurs d'état. Et comme il y a encore plein de choses à raconter dans cet univers, l'éditeur allemand va mener une nouvelle campagne de financement participatif au cours du mois de novembre, qui devrait permettre cette fois-ci de publier une paire d'ouvrages centrée sur la mer Méditerranée et, n'en doutons pas, un nouveau *Archiv* et bien d'autres choses !

L'Œil noir n'est pas en reste, même si la crise sanitaire a fait quelque peu bégayer la machine de guerre d'*Ulisses*. Le *sourcebook* consacré au sud de l'Aventure, *Die Dampfenden Dschungel* a été livré à la fin de l'été, en version standard et collector, avec ou sans coffret. En plus de l'ouvrage lui-même, vous pourrez vous procurer le supplément consacré à l'armement et au matériel local (*Rüstammer*), une aventure, *Jadegrün und Kobaltblau*, un set de cartes géographiques, un petit livre narratif →





un voyage dans le sud profond, deux paires de D6 et un CD de musique d'ambiance. Du beau matos !

En revanche, le *sourcebook* régional suivant, financé l'an dernier, *Die Gestade des Gottwals*, a pris un peu de retard, tout comme le 3e tome de la campagne *Sternenträger*, qui a de nouveau été repoussé, au mois de février cette fois. Heureusement, toutes les parutions pour la gamme ne subissent pas les mêmes déconvenues, et une aventure en solo est sortie récemment, *Das Wispernde Herz*. Fin octobre devraient arriver le deuxième opus de la campagne *Rabekrieg*, *Der Biss der Spinne*, ainsi qu'un nouveau *Heldenwerk*, *Im Namen der Schlange* (accompagné de l'*Aventurische Bote* 203) et le quatrième *Heldenwerk Archiv*.

Au mois de novembre, on devrait voir arriver une jolie boîte pour ranger la campagne *Theaterritter* (et pour l'occasion, la boîte sera aussi vendue garnie avec la campagne et le livret complémentaire *Das Erbe der Theaterritter*). Et pour décembre, sont annoncés le tome 3 de la campagne *Rabekrieg*, l'*Aventurisches Herbarium 2* et la suite de la boîte d'initiation, *Die Hexe vom Schattenwasser*, qui inclut outre deux nouveaux PJ et plusieurs scénarios, de nouvelles règles et les plans du comté de Heldentruz.

Wizards of the Coast

Cette année, l'éditeur et *Do-D* décrochent un ENnie d'or pour *Mordenkainen's Fiendish Folio, Volume 1 : Monsters Malevolent and Benign* dans la catégorie « *Best monster/adversary* ».

De son côté, le Comte Strahd ne regarde pas à la dépense pour plaire à la cour. Il revient (encore, c'est le problème avec les vampires) nous lancer sa malédiction dans un carrosse de luxe dont la malle regorge de bonus. Le livre de campagne *Curse of Strahd revamped* repose dans une boîte en forme de cercueil, accompagné d'un écran dédié, du sinistre Tarokka dans son étui et d'une

douzaine de cartes postales que le Comte pourra envoyer aux malheureux joueurs pour les inviter à dîner.

Iceland Dale : Rime of the Frostmaiden est disponible depuis septembre. Il s'agit d'une aventure horrifique qui entraînera les PJ dans les profondeurs d'un glacier abritant un secret ancien et oublié... enfin, presque ! Évidemment, une fraternité de mages déments a décidé de s'en emparer, et seuls les PJ pourront les en empêcher.

Le supplément *Tasha's Cauldron of Everything* propose de nouvelles options de création de personnages, avec notamment de nouveaux archétypes, dont le célèbre artificier. Il introduit aussi les « *mécènes* » de groupes pour donner encore quelques avantages aux joueurs. On retrouve les habituels nouveaux sorts, artefacts, tatouages magiques et une foultitude de nouvelles règles optionnelles pour faire encore grossir le dragon. Une version avec couverture alternative est disponible pour une version deluxe qui ne dit pas son nom. Que d'optionnel, donc indispensable à tout bon maître du donjon.

Wyvern Gaming

Série TV à succès des années 90 basée sur le film de Roland Emmerich, *Stargate SG-1* va être adapté en JdR suite à un financement participatif éclatant sur *Kickstarter* malgré des illustrations moches tout droit sorties des années 80 : plus de 3 500 souscripteurs ont réuni 200 000 \$ pour permettre la publication du livre de base de 360 pages, en version standard et édition spéciale avec couverture en cuir. Le jeu sera motorisé par le SRD5 mais dans une version adaptée, s'inspirant également d'autres jeux. Le jeu devrait être disponible en avril 2021 avec son écran, des dés customs et des *maps*.

Marc Sautriot & Olivier Halnais
Avec la participation de Ciro Alessandro Sacco



WWW.BLACK-BOOK-EDITIONS.FR

POURQUOI
ON S'APPELLE
BLACK BOOK
SHOP ?

ON VEND
PLEIN D'AUTRES
CHOSSES QUE DU BBE :
TOUS LES ÉDITEURS DE
JDR FRANÇAIS, DE LA VO,
DES FIGS, DU JEU DE
PLATEAU, DES
CARTES...

ON A
MÊME ENCORE
UNE ÉDITION ORIGINALE
DU «ADVANCED GUIDE
DES JEUX SATANIKES
ET DANGEREUX»...

... PAR
M.DUMAS ET
J.PRADEL !



LE PREMIER CATALOGUE DE JEU DE RÔLE PAPIER + PDF
JEU DE CARTES À COLLECTIONNER - JEUX DE PLATEAU - FIGURINES - ACCESSOIRES
FRAIS DE PORT OFFERTS DÈS 60€ + LIVRAISON 48H

LES ÉDITEURS ET LA COVID

Interviews non masquées

La COVID a frappé le monde entier dans toutes ses activités. Le milieu du jeu, et du jeu de rôle, ne fait pas exception : activité sociale par définition, il a subi un arrêt net avec le confinement du printemps dernier. Mais avec quelles conséquences sur la durée ?



Casus Belli est allé interroger les éditeurs français du jeu de rôle. Pas de misérabilisme ni sensationnalisme dans la démarche. Il s'agit simplement de donner la parole aux acteurs du marché pour savoir comment leur structure a vécu cette étrange période. Et de se rassurer, aussi, sur leur survie.

Arkhane Asylum Publishing

Comment avez-vous géré cette période si particulière de confinement ?

Nous avons continué d'être présents sur nos réseaux et avons facilité l'accessibilité aux jeux de rôle pour la communauté, notamment avec l'intégration de tout le catalogue en PDF et la sortie de titres inédits sous ce format (comme le Mode Facile pour *The Witcher*).

Pensez-vous que la crise sanitaire aura des impacts durables sur notre manière de jouer au JdR ?

Les joueurs se tournent de plus en plus vers les tables virtuelles, qui permettent de garder le lien malgré le confinement ou la distance. Mais ils ont aussi besoin de retrouver la convivialité d'une table de jeu. Dans le futur, il semble évident qu'il faudra pouvoir proposer les deux manières de jouer !

Et vous, comment vous en sortez-vous ? Avez-vous pu continuer à travailler ?

Nous avons pu continuer à travailler avec de nombreux partenaires, notamment avec nos freelances. C'est plutôt du côté imprimeur que cela a été très complexe, car les confinements n'étaient pas sur les mêmes périodes en fonction des pays. Le plus difficile a tout de même été de gérer nos familles tout en continuant le travail.

Mais c'est certainement pour les magasins que l'impact a été le plus dur. Nous avons dû réaménager intégralement notre calendrier de sorties. Il est probable qu'il nous faudra attendre le début d'année prochaine pour retrouver un rythme normal. Mais nous avons fait le choix de continuer à avancer. Notre structure n'est pas en danger financier, mais nous nous devons d'avoir une gestion vigilante. Si les magasins doivent fermer de nouveau, comment pourrions-nous vendre nos ouvrages ? C'est une réflexion que nous nous devons d'avoir pour la santé de la société.

Le Département des Sombres Projets

Comment avez-vous géré cette période si particulière de confinement ?

Pensez-vous que ses impacts sur notre manière de jouer seront durables ?

Comme beaucoup, nous avons joué par internet, ce qui nous a permis de maintenir le contact avec notre table de jeu. Mais nous nous sommes aussi dit que c'était quand même très bien de jouer ensemble autour d'une table entre potes et de se voir. Le role-play c'est aussi une présence physique, des anticipations, des regards...

Et vous, comment vous en sortez-vous ? Avez-vous pu continuer à travailler ?

Le Département des Sombres Projets est la filiale d'un groupe international aux ramifications tentaculaires. Donc... tout va toujours très très bien financièrement pour nous. Nos sombres projets ont au contraire un avenir très brillant, et nous serons dans les temps pour tous nos projets, ceux en cours et ceux en devenir.

Éditions Yggdrasil

Comment avez-vous géré cette période si particulière de confinement ?

Nous avons poursuivi notre travail habituel de communication en publiant au même rythme nos chroniques gratuites et en tenant informés nos sous-critiqueurs de l'avancée de notre travail.

Pensez-vous que la crise sanitaire aura des impacts durables sur notre manière de jouer au JdR ?

C'est certain, les parties *via* tables virtuelles vont augmenter en nombre. Mais cela a permis également de se rendre compte qu'elles n'avaient pas la même saveur que les tables IRL. Pour ceux qui peuvent jouer autour d'une vraie table, cela restera du dépannage, même s'il n'était probablement pas envisageable auparavant.

Et vous, comment vous en sortez-vous ? Avez-vous pu continuer à travailler ?

Avec un troisième travail (celui de professeur à domicile/garde d'enfant) les journées ont été difficiles, mais nous avons mis les bouchées doubles pour que cela impacte le moins possible notre rythme. Financièrement, les choses sont restées plutôt stables pour nous. La communication avec les partenaires était plus lente mais toujours active. Aucun risque, lié à cette sombre période, pour notre société.

Origames

Comment avez-vous géré cette période si particulière de confinement ?

Nous avons créé un canal Discord *Shaan* pour établir un lien plus direct avec la communauté, complémentaire au forum du site. Nous y avons fait un live audio avec la communauté, dont l'enregistrement est disponible sur le site. C'était l'occasion de parler du bouclage de la campagne *Le Feu sous la Glace*, financée fin 2019 sur *Ulule*, mais aussi de répondre aux questions et de parler de l'avenir de la gamme. Nous avons également mis à disposition le livre *Chroniques Héossiennes* au format PDF, qui contient deux romans et des nouvelles dans l'univers de *Shaan*.

Pensez-vous que la crise sanitaire aura des impacts durables sur notre manière de jouer au JdR ?

À titre personnel, le confinement nous a amené à explorer les outils de jeux de rôle virtuel. Pour *Shaan*, des aides de jeu ont été créées et développées par la communauté sur les plateformes *Roll20* et *Rollisteam*. Les outils de création et de suivi de personnage du site *Shaan* facilitent ce jeu à distance, et c'est quelque chose que nous avons l'intention de développer encore à l'avenir. Maintenant que la gamme physique de *Shaan* est conséquente, nous allons nous remettre au codage d'outils numériques, ce qui a toujours été notre intention depuis le début de la Renaissance. →





Et vous, comment vous en sortez-vous ? Avez-vous pu continuer à travailler ?

Shaan reste un projet annexe à notre activité professionnelle et nous ne comptons pas dessus pour acheter nos pâtes. Il est important que le projet s'auto-finance, pour que la gamme et le site perdure, mais nous avons limité les risques en choisissant le financement participatif et l'impression à la demande. Ainsi, nous sommes autonomes et n'avons pas été impactés outre-mesure par cette crise sanitaire. Le seul impact important a été le report de la livraison de la campagne *Le Feu sous la Glace*, qui devait avoir lieu en juin et qui a été décalée au mois de septembre.

Studio09

Comment avez-vous géré cette période si particulière de confinement ?

Nous avons mis à disposition cinq jeux en pdf à 1 € (*Campus*, *D6 Galaxies : épilogue - version en ligne*, *Los Angeles 2045*, *Altro Mondo*, *Verne et Associés*, 1913). En période de distanciation physique imposée, c'était une manière de témoigner de notre solidarité et de continuer à créer du lien, à tous les niveaux, entre lecteurs et éditeurs, entre MJ et joueurs par l'intermédiaire de nos jeux, etc.

Nous avons aussi sorti un produit spécifiquement dédié au jeu sur table virtuelle, *D6 Galaxies : épilogue - version en ligne*. Cette édition numérique comprend des conseils, 90 illustrations, dont des plans, affichables sur table virtuelle, et des dizaines de pages de textes modifiables, que le MJ peut copier-coller pour diffuser aux joueurs, après éventuellement les avoir arrangés à sa sauce.

Et vous, comment vous en sortez-vous ? Avez-vous pu continuer à travailler ?

La Covid ne nous a pas impactés directement à court terme. La crise est survenue dans une période creuse pour nous. Nous avons calé nos sorties pour

octobre, puisque nous y fêterons les dix ans du *Studio 09*.

Batrogames

Comment avez-vous géré cette période si particulière de confinement ?

Avec les *Deadcrows* et *RaiseDead*, nous avons proposé des parties en ligne. J'ai aussi beaucoup écrit et pitché plein de projets !

Pensez-vous que la crise sanitaire aura des impacts durables sur notre manière de jouer au JdR ?

Je suppose que c'était déjà une tendance de fond avant, et qu'il existe un public assez jeune qui passe uniquement par Internet et qui adore les parties en streaming. La crise a sans doute accéléré le mouvement.

Et vous, comment vous en sortez-vous ? Avez-vous pu continuer à travailler ?

Les imprimeurs et distributeurs ont été bloqués durant un temps et maintenant il y a un effet «*bouchon*» car tout le monde redémarre d'un coup ! Financièrement, on a effectivement accusé une perte importante.

Les XII Singes

Comment avez-vous géré cette période si particulière de confinement ?

Notre relation avec la communauté a finalement été assez étroite, car nous avons un financement participatif prévu (*Wastburg*) que nous avons maintenu, après concertation avec les auteurs. Nous l'avons d'ailleurs calé sur les dates du confinement.

Pensez-vous que la crise sanitaire aura des impacts durables sur notre manière de jouer au JdR ?

Nous avons en effet vu notre loisir se numériser. Nous-mêmes, nous nous sommes mis à des parties en ligne, dont nous avons besoin pour tester un projet. Sans pour autant goûter les choses au même point que quand nous



sommes réunis autour d'une table ! Nous avons d'ailleurs accompagné ces nouvelles pratiques en proposant chaque semaine un scénario et règles PDF gratuits issus de notre collection *D6 system*. Est-ce que cela s'inscrit vraiment comme une tendance de fond durable ? Cette question nous intéresse mais nous allons plutôt jouer les observateurs que les prophètes et regarder ce qui se passe dans l'année qui vient.

Et vous, comment vous en sortez-vous ? Avez-vous pu continuer à travailler ?

À court terme, pas de problème. Nous sommes aidés par une logique de gestion où nous cherchons l'équilibre par ligne de produits, sans cavalerie. Nous n'avons notamment pas besoin de compter sur le financement d'un nouveau produit pour financer l'impression d'un précédent ou pour payer des charges générales. À plus long terme, cela va dépendre de l'impact sur les boutiques.

Pour l'instant, il s'agit plutôt de gérer le chaos dans nos plannings. Avec des boutiques fermées, toutes les sorties doivent se reprogrammer.

Quant aux autres partenaires, c'est très différent selon les projets, les difficultés se sont accrues sur certains (mais nous regagnons progressivement du terrain), d'autres ont pu accélérer et arriveront même un peu en avance. Bref, le maître-mot du moment, c'est adaptation !

Les Éditions du Troisième Œil

Comment avez-vous géré cette période si particulière de confinement ?

J'ai offert plusieurs jeux en PDF à la communauté, avec l'accord ou à l'initiative des auteurs. J'ai aussi et surtout tenu informé les clients des difficultés rencontrées en fonction des informations que je pouvais relayer. Mais cela ne m'a pas empêché de signer *Wrath V20* et d'avancer sur les négociations

d'autres licences malgré le caractère incertain de la situation.

Pensez-vous que la crise sanitaire aura des impacts durables sur notre manière de jouer au JdR ?

Je pense que rien ne changera vraiment. Les gens aiment se retrouver pour jouer et partager du bon temps. La jouabilité en ligne est un créneau vers lequel je souhaite me développer car j'ai beaucoup de clients qui achètent pour lire sans pouvoir jouer. Que le loisir occupe une place en ligne est aussi une très bonne chose, notamment pour gagner en visibilité auprès de gens qui souhaiteraient le découvrir. Mais rien ne vaut le feeling d'une table de jeu.

Et vous, comment vous en sortez-vous ? Avez-vous pu continuer à travailler ?

Les boutiques et le distributeur ont tourné sous perfusion, mon principal transporteur a fermé. Je n'ai eu aucune recette. Cette situation est intervenue alors que je venais de sortir pas mal d'argent pour de nouveaux projets. J'ai préservé le budget des jeux mais je ne me suis pas rémunéré. Par chance, les aides de l'état ont limité un peu la casse.

Côté partenaires, en Chine et en Pologne pour les accessoires et en Bulgarie pour les livres, j'ai eu un silence radio de deux mois. Et je dois maintenant attendre mon tour car, avec la reprise, il y a de l'embouteillage dans les plannings. Si l'impact financier avait été moins rude, j'aurais pu changer de prestataire même avec un petit surcoût, mais là, c'est compliqué.

Cela dit, pour l'instant les jeux à paraître sont maintenus. Mais le temps joue contre moi, j'aviserai donc vers septembre, quand *Kabbale* et *Valérian* seront publiés, si j'ai encore l'envie de continuer à ramer ou si je retourne définitivement dans l'ingénierie thermique. Je viens de passer deux ans à trimer pour rattraper le retard de *Game Fu* et produire des nouveautés, je ne →





suis pas certain d'avoir la flamme pour tout recommencer une nouvelle fois.

Elder Craft

Pensez-vous que la crise sanitaire aura des impacts durables sur notre manière de jouer au JdR ?

Les tables virtuelles c'est cool, mais ça reste un dispositif de substitution. Si le JdR en ligne doit prendre de plus en plus de place, ce ne sera pas tant à cause du covid 19 que grâce aux *actual play* qui donnent envie aux gens de s'y mettre.

Et vous, comment vous en sortez-vous ? Avez-vous pu continuer à travailler ?

La crise a des répercussions sur les plannings de production car je travaille essentiellement avec des freelances. La maladie peut s'inviter directement parmi mes collaborateurs, les crèches et les écoles fermer et empêcher les freelances de bosser... Les (trop) rares moments où je pouvais bosser, j'ai préféré me concentrer sur la production que sur le marketing. Et mis à part le fait d'offrir une version *Roll20* des feuilles de PJ d'*Oreste*, je n'ai surfé sur aucune vague. *Elder Craft* n'est pas en danger, la structure n'ayant aucun salarié.

Studio Agate

Comment avez-vous géré cette période si particulière de confinement ?

Nous n'avons pas vraiment eu le temps de multiplier les actions auprès de la communauté. Un peu de discussions sur notre *Discord* ou sur nos pages *Facebook*, mais rien de plus... Nous sommes une toute petite équipe et, pour la plupart, nous nous sommes retrouvés avec les enfants à domicile. Ce n'est pas l'envie qui nous manquait, juste le temps et l'énergie.

Pensez-vous que la crise sanitaire aura des impacts durables sur notre manière de jouer au JdR ?

Il est certain que le JdR en ligne s'est beaucoup développé. Nous avons à eu

beaucoup de demandes pour du contenu *Roll20*, par exemple. À titre personnel, j'ai essayé de jouer comme ça, alors que ce n'est pas ma came, c'est dire si j'étais en manque ! Cela dit, je n'arrive pas à bien voir ce que ça donnera à terme. Était-ce un pis-aller ou est-ce destiné à perdurer ? Je n'ai pas assez de recul pour répondre à cette question.

Commercialement, nous avons proposé des promotions intéressantes pendant cette période sur nos livres et sur nos PDF. Le succès a été au rendez-vous sur les livres mais a été moyen sur les PDF. Donc, à court terme, ça n'a pas eu l'air de trop bouleverser les mœurs.

Et vous, comment vous en sortez-vous ? Avez-vous pu continuer à travailler ?

Nous avons eu la chance que notre logisticien reste ouvert, même en effectif très réduit. Cela nous a permis de continuer à faire de la vente en ligne pendant tout le confinement. Nous avons pris le parti de maintenir le financement de *Démon* fin avril, qui s'est plutôt bien passé. Globalement, la période a été compliquée mais nous nous en sommes tirés.

En revanche, nous avons dû réduire nos dépenses face à un avenir incertain. Les freelances avec qui nous travaillons ont vu leur nombre de missions se réduire. Ce sont eux qui ont le plus morflé dans toute cette histoire, avec les boutiques. Nous avons pris le parti de ne plus proposer les éditions standards de nos livres sur nos boutiques en ligne. Elles sont disponibles en magasin, et nous espérons ainsi motiver la communauté à se déplacer et à les aider à se remettre...Côté projets, nous avons pris un peu de retard (un bon mois sur *7e Mer* par exemple), mais globalement, le cap est maintenu. À voir ce qui va se profiler à l'avenir...

Sycko

Comment avez-vous géré cette période si particulière de confinement ?



Personnellement, ce fut l'occasion de travailler sur un nouveau site pour *Sycko*, mais aussi de s'approprier un peu plus certains outils numériques de plus en plus populaires comme *Discord*. À défaut d'avoir pu se rendre directement en conventions physiques, alors que j'en avais plusieurs de prévues, les conventions virtuelles ont été une bonne expérience.

Et au-delà de tout ça, le côté retraite forcée m'a aussi personnellement permis d'avancer de façon plus concrète sur certains projets.

Pensez-vous que la crise sanitaire aura des impacts durables sur notre manière de jouer au JdR ?

Il était temps que la France et les éditeurs s'intéressent un peu plus aux tables virtuelles. Ça fait des années que ça reste timide par chez nous alors que c'est un outil très puissant. Il y a une culture particulière du livre et de la table physiques en France, mais ça reste toujours amusant, pour ne pas dire ironique, d'observer tout ce petit monde (re)découvrir l'utilité et l'intérêt de ce qu'il avait du mal à considérer auparavant.

Alors oui, je pense qu'il y aura un impact durable, même si les habitudes ont la vie dure, maintenant qu'on s'est rendu compte que le numérique ce n'est pas sale. La communauté des joueuses et joueurs n'a, elle, pas attendu les éditeurs pour ça.

Et vous, comment vous en sortez-vous ? Avez-vous pu continuer à travailler ?

Du côté des prestataires, c'était le stop complet. D'un point de vue commercial, le temps s'est arrêté et l'impact s'en ressent, même si pour l'instant il est encore difficile de dire à quel point. Au niveau planning aussi et, avec l'arrivée de l'été, c'est pratiquement un semestre de décalage, avec tout ce que ça peut impliquer de (non-)retombées financières.

Cela étant dit, vu que je n'ai pas de salarié, les dégâts sont relativement limités et je ne pense pas que l'impact sera catastrophique non plus à long terme. Ce fut aussi l'occasion de commencer à travailler sur de nouveaux partenariats et de continuer à avancer.

7e Cercle / AKA Games

Nous nous sommes reposés pendant le confinement. L'imprimeur était fermé, les magasins aussi... Nous n'avons rien pu sortir.

Mais nous avons avancé sur le dernier supplément de *Z-Corps* et nous en mettrons des extraits régulièrement sur le site du *7e Cercle* – site que nous avons aussi refait durant ces derniers mois.

La situation du marché ? Eh bien nous allons l'apprendre sous peu ! La situation n'a pas bien changé pour nous, sauf que nous sommes plus reposés (premières vraies vacances depuis 20 ans !).

Pour les autres, cela dépend de leurs charges et de leur trésorerie, des aides de l'état... Il me semble que les clients sont toujours très demandeurs, en tout cas.

Côté convention, c'est en revanche un peu fini à mon avis, sauf si le virus disparaît vraiment. Pas de Gencon, pas d'Octogônes pour nous...

Black Book Éditions

Comment avez-vous géré cette période si particulière de confinement ?

Notre première initiative a consisté à faciliter l'accès aux ressources dématérialisée, en passant presque l'intégralité de notre catalogue PDF à -50 %. C'était audacieux car cela aurait pu casser le marché, mais nous savions qu'un message fort était nécessaire. De nombreuses personnes en ont profité mais, avec le début du déconfinement, l'attrait des PDF a clairement reflué alors même que la promotion est restée en vigueur. →





Ensuite, nous avons participé à plusieurs conventions en ligne. Le succès a été très inégal, sans doute dû au fait qu'elles se mettaient en place alors même que le déconfinement commençait. Rien ne remplace le contact physique.

Pensez-vous que la crise sanitaire aura des impacts durables sur notre manière de jouer au JdR ?

C'est difficile à évaluer. Fin avril, nous avions l'impression que plus rien ne serait comme avant. Trois semaines plus tard, nous avions déjà le sentiment d'un début de retour à la normale. Les événements physiques vont-ils reprendre comme avant ou presque cet automne ? J'aurais donné une réponse très différente il y a 4 semaines par rapport à mon sentiment aujourd'hui. Cela dit, les tables virtuelles se développaient déjà avant les événements de ces derniers mois et sont clairement une dimension à développer, mais cela ne veut pas dire pour autant qu'elles vont devenir la nouvelle norme de jeu.

Et vous, comment vous en sortez-vous ? Avez-vous pu continuer à travailler ?

Nous n'avons jamais cessé de bosser, et s'il y a eu quelques jours de perturbations et d'ajustements avec nos prestataires, ils ont été invisibles et indolores pour le grand public. Malgré le confinement, nous avons livré *Trudvang Chronicles* en un temps record et nos deux projets suivants, *Torg Eternity* et *Würm 2e édition*, sont prévus pour être livrés dans les temps. Le télétravail faisait déjà partie de notre culture professionnelle et nous avons plutôt bien traversé le confinement, même si la fermeture du réseau de boutiques spécialisées nous a évidemment mis du plomb dans l'aile pour les nouveautés du printemps. Mais franchement, à côté de ce qu'ont dû traverser nos amis des boutiques, nous n'avons pas à nous plaindre.

Cela ne doit pour autant pas cacher une réalité peut-être plus sombre. Tout le

monde s'accorde pour dire qu'une récession est inévitable, et si notre marché est affecté par une baisse significative des ventes, nous le serons aussi. Ce serait frustrant vue l'embellie du marché du jeu et du jeu de rôle ces dernières années. Une seule solution pour défier les pronostics, continuer à lire et à jouer, et nous soutenir en vous procurant nos produits par notre intermédiaire ou dans les boutiques qui les distribuent !

Lapin Marteau

Comment avez-vous géré cette période si particulière de confinement ?

Lorsque le confinement a été annoncé, nous venions d'envoyer chez l'imprimeur un projet très en retard et qui nous avait demandé des années de travail, la *Boîte à outils du meneur de jeu*. La situation était donc très inconfortable, avec beaucoup de trésorerie dehors pour payer l'imprimeur, une sortie qui ne peut pas se faire et des perspectives de revenus quasi inexistantes pour une durée indéterminée du fait de la fermeture des boutiques.

Notre priorité était de réagir à cette situation. Dès que l'on a eu un peu de visibilité, nous avons informé de façon très claire avec nos souscripteurs et mis en place une précommande pour notre dernier ouvrage. Cette opération n'était qu'un *late pledge* comme il en existe ailleurs, mais c'était notre première et à notre échelle. De façon assez naturelle, ces deux mesures nous ont permis de garder contact avec l'essentiel de notre communauté. À certains moments, nous avons même été submergés par les messages de soutien ; après le coup sur la tête qu'a été le report de la sortie, cela nous a fait énormément de bien.

Pensez-vous que la crise sanitaire aura des impacts durables sur notre manière de jouer au JdR ?

C'est certain. De notre point de vue, cela aura sans doute de multiples impacts, mais il nous est très difficile de citer ceux qui resteront ou pas.



La tarte à la crème à laquelle tout le monde pense, c'est bien entendu le jeu en ligne. On est ravis de voir ce genre de pratiques se multiplier. Oui, beaucoup de personnes râlent parce que ce n'est pas aussi confortable que le jeu sur table, mais il n'y a de déperdition que si on cherche à obtenir exactement le même chose que ce que l'on connaît déjà. Pour nous, le jeu en ligne est un autre type de jeu de rôle. Pour faire une comparaison, plus personne ne râle parce que c'est moins facile de voler sur le dos d'un dragon en GN qu'autour d'une table !

Il y a en revanche des situations et des types de partie qui sont plus adaptés pour ce format. Nous sommes persuadés que cela vaut le coup de réfléchir à ce que l'on peut faire en ligne que l'on ne peut pas faire en présentiel et de bâtir des expériences là-dessus. Nos parties sur table en bénéficieront aussi.

Une bonne partie des rôlistes ont désormais à la fois des tables physiques et virtuelles ou, au moins, savent désormais que c'est une possibilité.

Ce rôle de « *déclat* » va également se retrouver au niveau des PDF. Jusqu'à présent, même sans piratage il y avait de nombreux cas où les éditeurs n'avaient tout simplement pas intérêt à proposer du PDF, pour des questions de revenus, d'audience ou d'autres éléments moins évidents. Peut-être que les habitudes vont changer. Elles n'ont pas besoin d'être révolutionnées, juste de passer un seuil qui rend tout cela viable.

L'autre impact important, ce sera probablement la distribution. Nous n'avons aucune idée du nombre de boutiques qui ont survécu au confinement et combien vont survivre à la crise économique annoncée. Les rapports de force risquent de se modifier entre les boutiques classiques et celles faisant de la VPN qui font vu leur chiffre d'affaire exploser. Cela concerne également les conventions. Avoir le même week-end la cyberconv et Solmukohta (une convention nordique réputée)

et pouvoir profiter des deux élargit le public. Cela montre que de nouvelles choses sont possibles. Ces changements peuvent aussi toucher la saisonnalité des ventes. De nombreuses boutiques nous disent que les ventes sont plus élevées que d'habitude depuis le déconfinement, alors qu'il s'agit d'habitude d'une période très calme.

En résumé, ces bouleversements touchent un peu tous les pans de notre loisir, même s'il est difficile de savoir ce qui tiendra sur la durée, d'autant que le confinement n'est pas fini pour tout le monde et que les conséquences de cette crise sont loin d'être terminées.

Il reste un dernier élément impacté, les médias rôlistes. Certains se sont transformés pendant le confinement. Cela mérite de se poser la question pour *Casus Belli*, surtout quand on connaît son rôle dans notre communauté. Qu'est-ce qui va changer pour vous après tout ça ?

Et vous, comment vous en sortez-vous ? Avez-vous pu continuer à travailler ?

L'opération de précommande nous a permis de regagner de la trésorerie au moment où nous en avions besoin. Ça va sans doute moins bien avec cette crise que sans, mais nous ne sommes finalement pas trop à plaindre. Mais il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué, tout cela est loin d'être fini.

Propos recueilli par Olivier Halnais, Marc Sautriot et Slawick Charlier, et mis en forme par Slawick Charlier

Casus Belli remercie les éditeurs qui ont accepté d'échanger avec nous : 7e Cercle / AKA Games, Arkhane Asylum Publishing, Black Book Éditions, Le Département des Sombres Projets, Elder Craft, Lapin Marteau, Origrammes, Studio 09, Sycko, les Éditions du Troisième Œil, les XII Singes et les Éditions Yggdrasil.

2^E ÉDITION | JEU DE RÔLE (VF)

WÜRМ

Joue-la comme Naoh !

Auteur et illustrateur de talent qui a déjà bossé avec Casus Belli par le passé, Emmanuel Roudier est un passionné de préhistoire grâce à qui les rôlistes peuvent arpenter les terres ancestrales depuis 2011. Aujourd'hui, après un financement participatif réussi, la deuxième édition débarque chez BBE.

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre au format US de 280 pages couleur à couverture rigide
Prix constaté • 55 € (Il est à 45 en préco pour l'instant, je fais un guess sur le prix final, à vous de me dire)

S'il y a bien un contexte historique longtemps laissé de côté par les rôlistes, il s'agit de la préhistoire. Les plus vieux se rappelleront du livre dont vous êtes le héros intitulé « *Le Grand Mammouth* » dans la collection *Histoires à jouer*. Mais pour les fans de *Rahan* ou de J.-H. Rosny aîné, pas grand-chose d'autre à se mettre sous la dent avant la sortie en 2011 de la première édition de *Würm*, aux Éditions Icare. Après la fermeture de l'éditeur et le rachat de son catalogue par *BBE* fin 2016, c'est donc chez l'éditeur lyonnais que paraît cette deuxième édition, revue et améliorée.

La beauté de l'écrin

Tout d'abord, évacuons tout de suite ce sur quoi personne ou presque n'aura à redire : la qualité visuelle et le matériel. Le livre de base est magnifique, ainsi que son coffret. L'écran et la campagne (voir encart) le sont tout autant. La maquette est aérée et claire, les points importants toujours soulignés. Le fait que l'auteur soit aussi le maquettiste et l'illustrateur principal aide sans conteste à cette belle réussite. Bref, visuellement, il n'y a rien à redire, et *Black Book* prouve une fois de plus que l'éditeur sait récompenser l'enthousiasme et la patience de ses souscripteurs.

Côté texte, on sent la maîtrise et l'amour du sujet par l'auteur : globalement, le jeu se lit très bien et alterne entre règles, conseils et explications sur le contexte. Le seul reproche que j'aurais à ce niveau est lié à ce mélange constant entre les concepts et explications de jeu d'un côté, et les explications sur le contexte ou les découvertes archéologiques de l'autre. Sur certains chapitres, comme la création de personnages ou les deux principaux chapitres de règles, je pense qu'une plus nette séparation aurait servi le jeu et appuyé l'aisance de prise en main.

Passées ces premières impressions et la première lecture, que propose *Würm* ?

De nombreuses (pré) histoires

Le jeu nous propulse à la fin de l'ère glaciaire, il y a 40 000 ans environ, alors que des glaciers recouvrent une large part de ce qui est aujourd'hui le Canada, la Sibérie et le nord de l'Europe. Il prend place à une période particulière qui voit l'homme anatomiquement moderne prendre pied en Europe, occupée jusqu'ici par le seul Neandertal. Dans *Würm*, les premiers sont les Hommes Longs, au teint hâlé





encadré de cheveux sombres, pratiquant un artisanat raffiné. Les seconds sont les Hommes Ours, plus épais et plus robustes, à la peau pâle et aux cheveux parfois clairs, mieux adaptés au rude climat et aux longs hivers. Les deux cohabiteront de longs millénaires avant que Neandertal disparaisse sans qu'on sache encore à ce jour pourquoi.

Tout au long du jeu, de nombreux rappels et explications défont l'image d'Épinal que plusieurs d'entre nous peuvent encore avoir de cette période. Même si les humains restent des semi-nomades peu évolués technologiquement, ils ont déjà commencé à développer arts et artisanats, ainsi qu'un sens communautaire profond et un lien particulier avec la nature qui les entoure. Le jeu propose donc d'explorer cet univers, que ce soit par le biais classique de l'aventure et de l'exploration ou bien par le spectre du quotidien du clan et de la tribu.

À cet aspect archéologique vient s'ajouter une dimension fantastique.

Par le biais des esprits, de l'animisme et des croyances qui auraient pu être celles de nos lointains ancêtres, le jeu introduit une dose de magie non négligeable. À petite dose, *via* les savoirs secrets, les enchantements (qui offrent des bonus aux armes, notamment) ou la sorcellerie qui permet de confectionner onguents, breuvages et poisons ; à dose beaucoup plus importante *via* les esprits, chamanes et créatures fantastiques dont certaines reflètent les peintures rupestres emblématiques de la période. Même si le contexte animiste et chamanique est bien présenté, on pourra regretter que beaucoup de pouvoirs offerts par ces voies rappellent des effets de *fantasy* qui manquent de caractère.

Simplicité

Côté système de jeu, on est dans de l'extrêmement simple : chaque personnage possède un certain nombre de forces et de talents, dont certains découlent de son appartenance →

Historique ou fantastique ?

Le jeu ne prend jamais totalement parti entre un jeu sans merveilleux et de l'historique-fantastique. Le livre des règles propose d'ailleurs des options pour jouer totalement sans « magie ». Toutefois, dans les scénarios ou dans les règles, force est de constater que l'intention du jeu semble privilégier la dimension fantastique. Les MJ qui voudront s'en abstraire auront un travail d'adaptation à faire.



Quoi d'autre ?

En bonus dans le foulancement ont été financés quelques accessoires. Comme d'habitude, *BBE* devrait disposer de quelques exemplaires supplémentaires. Cela inclut des fiches de créatures (toujours pratiques) ainsi qu'un lot de cartes du monde : une carte globale et quatre cartes à hexagones à utiliser pour le mode *Hexploration*. Même si je suis un cartophile patenté, *Würm* se prête d'après moi beaucoup plus à un jeu « *local* » et mystérieux où l'exploration de la vallée voisine est déjà une aventure. Ces cartes restent donc de vrais bonus, pas du tout indispensables à la pratique du jeu.

à une espèce ou un clan. Lorsqu'on résout une action, on lance 2d6 dont la somme doit être supérieure ou égale à la difficulté (7 étant la difficulté moyenne). Si un personnage dispose d'une force qui s'applique spécifiquement à l'action, il lance plutôt 3d6. Les esprits peuvent aussi entrer en ligne de compte et fournir aide ou entrave : en particulier, l'esprit tutélaire du groupe fournit la Manne, une réserve de dés dans laquelle les PJ peuvent piocher à leur guise et qu'ils régénèrent par des rites et des offrandes. Les talents du personnage indiquent ce qu'il sait faire et quels objets il est capable de manipuler ou fabriquer. Certains talents plus rares que les autres, les savoirs secrets, recouvrent à la fois des techniques particulières de combat ou la sorcellerie.

Le système est expliqué en détails et on note le soin particulier à rappeler au cours de chaque explication quelle(s) force(s) s'appliquent lors de chaque test. Car si le système de résolution est extrêmement simple, le livre des

règles détaille les nombreuses utilisations possibles dans le contexte du jeu, depuis les activités tribales aux activités de survie ou aux rites chamaniques, en passant par l'artisanat, les malédictions ou le combat. Un regret à ce niveau toutefois, les détails exacts du système sont souvent laissés à l'appréciation du MJ. Ce qui donne au final un système très simple, accompagné d'une foule de règles d'utilisation, dont certaines qui laissent au MJ toute latitude de décider les effets réels d'une action ou d'un test. Ce qui, couplé au contexte, fait d'après moi de *Würm* un jeu à réserver à des MJ qui ont déjà un peu de bouteille ou à des groupes de joueurs prêts à accepter un certain flou sur les rouages du système de jeu.

Âge d'or ou âge farouche ?

En plus de la dualité historique / merveilleux, *Würm* propose plusieurs modes de jeu qui peuvent éventuellement se compléter. De nombreux

Écran et campagne

En plus du livre des règles ont été financés une version collector, la réédition de la BD *Vo'hounâ* en un format intégral, des dossiers de personnage, un écran accompagné d'un livret, ainsi que le supplément de campagne *Terres ancestrales*.

Les dossiers de personnage (8 pages) sont minimalistes mais utiles. S'ils reprennent l'essentiel des points de règles ou tableaux nécessaires en jeu, on aurait aimé y retrouver une ou deux pages de présentation du contexte et des quelques concepts primordiaux.

L'écran reprend les standards de *BBE* : quatre pans format portrait (très rigides, avec du côté du MJ toutes les tables indispensables. À noter une table très utile du type d'animaux (herbivores ou carnivores) que l'on peut rencontrer selon les terrains. Le livret qui l'accompagne propose trois scénarios. Le premier est au format d'un scénario d'introduction et de découverte du contexte. Les deux autres viennent compléter la moisson de scénars du livre de base (un gros point fort du jeu et de la gamme, d'après moi).

Concernant le supplément de campagne, l'auteur de ces lignes n'a pas pu accorder à l'ouvrage le temps et l'attention que mérite la critique d'un tel supplément. Il sera donc chroniqué dans le *Casus Belli* #36.



conseils viennent étayer chaque proposition de jeu, depuis la construction d'un scénario, les particularités de l'époque, les différents types de terrains et de paysages ou des possibilités spécifiques, comme jouer un enfant ou jouer l'esprit d'un PJ défunt. Deux modes de jeu particuliers sont à souligner : l'« *Hexploration* », jeu de découverte et d'exploration en mode bac-à-sable d'une région, et le jeu des tribus, où l'emphase est mise sur le quotidien du clan, la survie de ses membres et les activités saisonnières. C'est clairement une des forces du jeu de proposer une multitude de façons de jouer, que ce soit en parties courtes ou en longues sagas, et le MJ est accompagné dans cette démarche de belle manière.

Enfin, le livre de base propose quatre scénarios complets. Comme pour certains points de règles, ces scénarios se reposent parfois beaucoup sur le MJ pour que l'histoire ne dérape pas, mais ils ont le mérite de proposer plusieurs facettes de l'univers : rites et rituels, intrigue dans le clan, négociations

avec un autre clan, relations avec les animaux sauvages. À noter que seul l'un d'entre eux nécessite absolument l'introduction de fantastique. Pour les trois autres, même si le fantastique peut être présent, il est possible de l'atténuer ou de conserver un certain niveau de doute sur les événements. Ajoutés aux trois scénarios de l'écran et à la campagne (voir encart), on ne peut que souligner positivement cette aide aux MJ.

En conclusion, force est de reconnaître la qualité d'ensemble de cette deuxième édition, servie à la fois par la qualité de fabrication *made in BBE* et par l'attachement de l'auteur/illustrateur à son œuvre. Si j'ai quelques réserves sur le système et le fantastique déployé du fait de mes préférences personnelles, je n'ai aucun doute que nombre de MJ et de joueurs auront un grand plaisir à arpenter les steppes de *Wurm* pour y côtoyer mammoths, ours et esprits de nos ancêtres.

Thomas Robert

J'aime :

- + L'époque inusitée
- + L'écrin somptueux
- + Beaucoup de scénars

J'aime moins :

- Le parti-pris fantastique
- Certains choix du système



L'EMPIRE DES CERISIERS | JEU DE RÔLE VF

L'EMPIRE DES CERISIERS

Gloire à l'Empereur immortel !

Après un financement particulièrement réussi et deux années d'attente, voilà qu'arrive enfin l'Empire des Cerisiers, un jeu de rôle de fantasy s'inspirant du Japon médiéval, entièrement écrit et illustré par un spécialiste de la question : Olivier Sanfilippo.

Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum

Matériel • Livre de 320 pages en couleur, couverture cartonnée et signet

Prix constaté • 45 €

Le sujet le passionne en effet depuis longtemps. Illustrateur bien connu du milieu (notamment pour ses cartes réalisées avec minutie), Olivier a longtemps étudié le Japon ancien – son histoire, sa société, ses mythes et légendes... Fan assidu de *La Légende des Cinq Anneaux*, pour lequel il a contribué à produire l'excellent supplément amateur *Sunda Mizu Mura*, il s'est enfin décidé à écrire son œuvre personnelle sur ce thème.

les yeux et l'on se prend à s'attarder sur tel décor ou tel plan, absorbé par le niveau parfois ahurissant de détails.

La première approche se révèle plus que positive, l'ouvrage séduisant également grâce à son format à l'italienne et à son dos toilé. Du point de vue de l'apparence, c'est donc une totale réussite, d'autant plus que le prix reste correct au vu du résultat (le livre est épais).

Bienvenue parmi les Sakurajin !

Un superbe ouvrage

La première chose qui frappe lorsque l'on s'empare de l'objet, c'est sa finition physique et graphique. Le livre est tout simplement magnifique. Sous une couverture cartonnée d'une grande sobriété (un blanc pur à peine maculé de quelques pétales de fleurs de cerisiers, orné du titre et du nom de l'auteur), les pages à la maquette élégante et lisible déploient une énorme quantité d'illustrations aux formats variés. De petits crayonnés côtoient des peintures aux couleurs chatoyantes, des paysages enchanteurs voisinent des personnages aux poses iconiques, des cartes précises s'affichent aux côtés d'estampes des créatures fabuleuses qui peuplent cet univers... C'est un véritable régal pour

Doté d'une histoire où la légende ne se dissocie pas de la réalité, L'Empire des Cerisiers couvre tout un archipel gouverné depuis les origines par Nanda – un Empereur immortel, véritable dragon que l'on dit fils d'Amaterasu. Autour de lui se déploie une cour d'aristocrates qui régentent depuis la capitale Sakura Kyo tous les aspects de la vie de la nation. Plus éloignés du centre du pouvoir (au propre comme au figuré), les daimyos des clans se font régulièrement la guerre afin d'agrandir leurs fiefs. Tâchant de mener leur vie au milieu des ces divers troubles, les membres du peuple exercent divers métiers indispensables au fonctionnement de l'empire – du simple paysan au négociant fortuné. Quant aux êtres



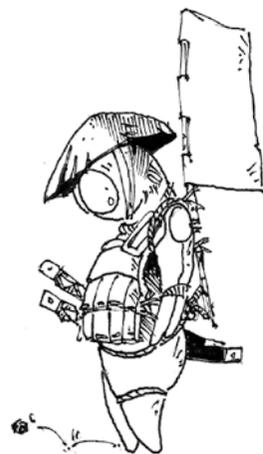


surnaturels, ils hantent les campagnes et apparaissent parfois au grand jour. Heureusement, les plus menaçants voient s'opposer à eux les nombreux religieux officiant dans les temples et monastères – onmyōji, prêtres shinto ou érudites miko.

Clairement inspiré du Japon médiéval, *l'Empire des Cerisiers* prend le pari de partir de cette base en y mêlant des inspirations surnaturelles issues tant de la mythologie de ce pays que de divers mangas, dessin-animés, films et romans. Il en résulte un univers dont la base semble familière mais qui possède son identité propre – d'autant que l'auteur préfère nous y plonger intimement plutôt que de s'attarder sur le cadre général. Ainsi, les chapitres encyclopédiques (la vie quotidienne, ce que l'on mange, comment on s'habille...) n'occupent que peu de pages, fournissant une synthèse suffisante pour donner

vie au quotidien. Tout le reste du background consiste en une description de nombreux lieux directement utilisables, du matériel ludique qui ne se perd pas en verbiage inutile.

À tout seigneur tout honneur, on commence par la capitale du pays. Sakura Kyo se trouve sur l'île principale de l'Empire des Cerisiers. Y vivent l'Empereur et sa cour, ce qui en fait une cité particulièrement importante pour qui brigue une position d'influence. Pour autant, y habitent également de simples sujets qui se débattent dans des considérations plus humaines. Chaque quartier est décrit en détail – avec ses lieux marquants, ses personnalités importantes, ses intrigues en cours et même ses secrets inavouables... Tout cela offre au meneur de jeu du matériel ludique immédiatement exploitable, avec des accroches et idées conseillant sur les diverses façons de mettre en scène →



Que joue-t-on ?

Les possibilités ne sont guère limitées : on peut incarner aussi bien un fier samurai qu'un artiste itinérant, un yokai curieux qu'un courtisan ambitieux, un prêtre shinto qu'un membre d'une tribu primitive...

Comment créer un groupe cohérent avec autant de choix ? Un long chapitre de conseils indique les nombreux types de saga que l'on peut vivre dans l'empire – ce qui offre au meneur de jeu un focus bienvenu, selon qu'il s'intéresse au volet surnaturel, aux enquêtes, aux intrigues politiques, etc.

Charge à lui de guider la création du groupe afin que les personnages s'insèrent dans les scénarios qu'il prévoit. Héritière d'une noble famille accompagnée de son escorte, groupe de chasseurs de monstres, cabale d'intrigants œuvrant à gagner les faveurs de l'Empereur, *ronins* cherchant une cause pour laquelle se sacrifier... Beaucoup de possibilités parmi lesquelles la table devra trancher ! Notons qu'un scénario se trouve dans le livre afin de lancer directement une aventure.

les éléments décrits. Une grande carte permet de visiter la ville au rythme d'un texte agréablement écrit.

Plusieurs autres endroits de l'empire ont droit au même traitement : carte et description. Village minier, cité peuplée de yokai, repaire de pirates, ville située entre le monde des vivants et les enfers... De quoi visiter l'empire de fond en comble, y rencontrer des individus marquants, y dénouer des complots retors et y vivre des aventures inoubliables.

Surnaturel poétique

Ce qui distingue au premier chef l'Empire des Cerisiers du Japon médiéval, c'est l'existence concrète du surnaturel. De nombreuses créatures sillonnent villes et villages et toutes ne sont pas malintentionnées – certaines vivent même ouvertement parmi les mortels (il est possible d'interpréter un tel yokai). Mais il en existe bien sûr qui se montrent hostiles, notamment les êtres au service du Yomi-no-kuni – les sombres enfers. Pour s'en préserver, les Sakurajin peuvent compter sur les divers maîtres des arts mystiques aux sorts et rituels permettant de se défendre. Sans parler des Armures sacrées, des « méchas » techno-magiques à même d'affronter les plus terrifiants onis !

Loin de se cantonner à ces diverses créatures, le versant mystique de l'empire se veut omniprésent – la nature en est imprégnée et les esprits habitent toutes choses. Il en découle une ambiance qui emprunte au merveilleux et instille une certaine poésie à l'univers. À la fois visible et feutré, le surnaturel offre bien des visages et doit rester surprenant et source de fascination pour les joueurs. Les films du *Studio Ghibli* sont notamment une inspiration avouée.

Sabre et magie

Un personnage est défini par des Champs et Spécialisations ainsi que par

des Voies et Aspects. Les Champs fonctionnent comme de larges compétences (bushi, prêtre, commerçant...) et s'affinent par le biais des Spécialisations (sabre, équitation, éloquence...). Les Voies représentent un code de conduite, plusieurs étant présentées afin d'offrir un véritable choix (Voie de l'Arc et du Cheval, Voie des Rois-dragons, Voie de l'Onmyōdo...) que panachent encore les Aspects (une subdivision des Voies). Enfin, des avantages/désavantages typent plus finement le personnage.

Une action nécessite de lancer deux dés à six faces et d'y ajouter le niveau du Champ, de la Spécialisation éventuelle et de la Voie si celle-ci s'avère pertinente. Dépasser la difficulté fixée permet de réussir le jet. Le combat complexifie à peine cette base simple. Concernant les diverses techniques ou sorts, il revient au joueur de créer ceux de son personnage grâce à un système *freeform*. On bute là sur un certain flou : ces capacités doivent être en conformité avec la Voie et les Aspects mais il manque une ligne directrice concrète sur quelle Voie permet quel type de pouvoir. Un meneur de jeu aguerri n'aura aucun mal à guider ses joueurs mais un débutant pourra se retrouver bloqué devant ce manque de précision. Une liste d'exemples aurait permis de mieux cadrer cette partie de la création (même si les PNJ en offrent quelques modèles).

Cette carence gâche un peu ce qui reste une excellente idée : chaque joueur personnalise réellement son alter-ego en le dotant d'arcanes ou de rituels qui lui sont propres. Il s'agit ainsi d'un gros point fort du système, que ternit hélas l'absence de cadre et d'exemples.

Duel !

Tout le monde va poser la question : pourquoi opter pour *l'Empire des Cerisiers* alors que *la Légende des Cinq Anneaux* est déjà présent sur le marché ? Crevons donc l'abcès.



Écran et cartes

Épais, l'écran de jeu au format paysage offre aux joueurs une fresque chatoyante, qui transcrit à la perfection tout le merveilleux que le jeu veut transmettre. L'illustration représente un décor onirique où l'on devine personnages et bâtiments au milieu d'une atmosphère chargée en magie. Une réelle invitation au voyage. Du côté du meneur de jeu, toutes les informations nécessaires à la maîtrise d'une partie sont présentes afin d'offrir une aide de jeu bien utile.



Fournies en grand format, les cartes parsemant le livre (dont celles de l'archipel et de sa capitale) permettent de disposer de façon indépendante, et donc pratique à consulter (ou exposer), des plans des divers lieux où les personnages pourront se rendre au cours d'une campagne – du simple village montagnoux à l'impressionnante Forteresse du Nord. Là encore, des accessoires facilitant grandement l'immersion de toute la table.

Si la source est identique, les deux jeux présentent de notables différences. Là où *la Légende des Cinq Anneaux* est très cadré (trop, disent même certains) avec ses personnages samurai, ses écoles et ses listes de sorts, *l'Empire des Cerisiers* se veut plus libre en présentant un monde moins rigide et en proposant des règles plus adaptables, offrant l'opportunité d'interpréter toutes sortes de protagonistes. La magie et le surnaturel y sont également plus merveilleux et subtils que dans le jeu de FFG – qui à cet égard reprend les codes occidentaux (territoire consacré au mal, sorts détaillés..).

L'approche éditoriale diffère également. *L'Empire des Cerisiers* offre un livre de base complet – univers, règles, scénario – là où *la Légende des Cinq Anneaux* se déploie à travers de nombreuses extensions. L'ambition du jeu d'Olivier est de fournir un monde immédiatement jouable sans attendre une gamme (même si quelques suppléments sont prévus), via notamment la description illustrée de nombreux lieux et un système léger.

Au final, les amateurs de technique rodée et d'univers cadré pencheront du côté de *la Légende des Cinq Anneaux* tandis que ceux qui privilégient

l'ambiance et la liberté opteront pour *l'Empire des Cerisiers*. Mais ce débat a-t-il un objet ? Après tout, personne ne pose cette question concernant les jeux de fantasy occidentale et il y a fort à parier que les fans de Rokugan gagneront à s'intéresser à *l'Empire des Cerisiers* – et vice-versa. (et tous devraient lire *Tenga* !)

Un jeu d'auteur aux atours de blockbuster

Malgré ses menus défauts, *l'Empire des Cerisiers* est un jeu d'une grande qualité emballé dans un écrin du plus bel effet. Bien écrit et d'une lecture aussi fluide qu'agréable, il bénéficie grandement de l'érudition de son auteur – qui a pourtant su se brider là-dessus afin de proposer un univers incorporant diverses influences pour obtenir un angle d'approche original. Longuement attendu, *l'Empire des Cerisiers* ne déçoit pas et l'on est à présent impatient de lire la suite de la gamme (notamment le supplément sur le Yomi-no-kuni !). En résumé : l'un des *must have* de la rentrée.

Romain d'Huissier



J'aime :

- + Un jeu complet
- + Un superbe objet
- + Une proposition de fantasy japonisante alternative

J'aime moins :

- Du flou et des imprécisions dans les règles
- On attend la suite !



Fiche technique

Éditeur • Black Book Édition
Matériel • Livre de
 296 pages couleurs
Prix constaté • 49,90 €

TORG ETERNITY | LIVRE DE BASE

TORG ETERNITY

La Guerre des Mondes

Nous vivons une époque de grands retours. Et celui-là était inévitable : celui des Seigneurs des Réalités. Ces pilleurs de mondes envahissent de nouveau la Terre pour se nourrir de ses Possibilités. S'ils réussissaient, l'un d'eux pourrait devenir cette entité légendaire, le Torg.

Torg est un jeu légendaire des années 90. Pourtant, il n'a connu qu'une gamme limitée en France en comparaison de l'imposante VO. Presque trente ans plus tard, c'est l'éditeur allemand *Ulisses* qui le réactualise, et *Black Book Éditions* qui se charge de la VF. Les envahisseurs sont de retour, et ils pourraient bien réussir cette fois !

La Guerre des Réalités

Torg raconte l'invasion d'une Terre, la Terre Prime, par des Pillards de Réalités venus d'autres Cosms. Ces derniers tentent d'imposer à la planète leur réalité, pliant progressivement chaque région aux lois de leur monde d'origine. Six régions du monde (peut-être sept, il existe une incertitude sur la présence d'une invasion en Asie) servent ainsi de tête de pont à autant de Seigneurs différents.

L'Angleterre et l'Europe du Nord sont sous la coupe d'Aysle, royaume médiéval-fantastique. En Amérique du Nord, la Terre Vivante est un environnement low-tech peuplé de dinosaures. La Russie est envahie par Tharkold, univers post-apocalyptique techno-démoniaque. En France, l'invasion a été stoppée par l'autoproclamé Cyberpape Jean Malraux et sa technocratie. Mais

beaucoup pensent qu'il est le réel Seigneur des Réalités. En Afrique du Nord, un Cosm pulp pré-super-héroïque a mélangé l'Égypte ancienne aux années 30. En Inde, c'est l'instigateur de l'invasion lui-même, le Décharmé, qui a débarqué avec ses horreurs victorienes.

Au Japon et en Chine, enfin, aucune invasion ne semble avoir eu lieu. Mais une étrange maladie a transformé une partie de la population en jiangshis, créatures du folklore local situées entre le vampire et le zombie. Une corporation est venue à la rescousse, apportant ses ressources et imposant son joug.

Face à cette situation apocalyptique, des êtres hors du commun se dressent, chargés en Possibilités dans lesquelles ils peuvent puiser : les Chevaliers des Tempêtes. Sous les ordres du Conseil de Delphes, ils parcourent le monde pour récupérer des artefacts, sauver des populations et accomplir de nombreuses autres missions visant à lutter contre l'envahisseur.

Les 7 royaumes

Chacun des Cosms est décrit au cours des cinquante premières pages de l'ouvrage, revenant sur le déroulement des premiers jours de l'invasion, sur la situation actuelle et sur les lois

spécifiques qui régissent le Cosm. La Terre Prime profite elle aussi d'un chapitre, car il ne s'agit pas tout à fait de notre Terre, mais d'une version alternative plus romancée et plus héroïque.

Les textes sont directs et efficaces et posent très bien l'ambiance. Un peu plus de matière ludique directement exploitable n'aurait pas été de trop, malgré les compléments apportés dans la section réservée au MJ. Celle-ci ne s'épanche pas trop en secrets, même si elle apporte quelques précisions sur les intrigues. Elle donne en revanche de nombreux exemples d'aventures-types pour chaque Cosm. Avec les conseils fournis et le catalogue de monstres et PNJ, il y a largement de quoi faire !

Ciel, mon héros !

Créer un Chevalier des Tempêtes suit un processus assez traditionnel. Le premier choix primordial est votre Cosm d'origine. Il est en effet possible d'être issu de Terre Prime, mais aussi de l'une des autres réalités, car les envahisseurs ont aussi entraîné avec eux de nombreux adversaires pouvant épauler les Terriens dans leur lutte. Attributs et compétences sont déterminés par répartition de points.

Après quoi il ne reste plus qu'à sélectionner deux atouts. Ces derniers sont un facteur différenciant essentiel. Ce sont eux qui vous ouvrent la possibilité de lancer des sorts, d'obtenir des implants cybernétiques et de nombreuses autres capacités indispensables dans votre lutte. Pas loin d'une centaine sont proposés, classés par Cosm ou thématique - un index général est heureusement aussi présent pour s'y retrouver.

À noter qu'il est possible de choisir une autre race qu'humain. Hélas, seules trois sont proposées dans le livre de base (les nains et elfes d'Aysle, et les hommes-lézards de la Terre Vivante), c'est un peu juste pour ne pas se sentir bridé.

À l'ancienne

Torg Eternity fait le choix risqué de conserver les grands principes de la v1 malgré leurs 30 ans d'âge. Ils s'accompagnent toutefois d'un important travail de lissage et de simplification.

Les tests se font ainsi toujours avec un jet ouvert sur 1d20. Les 10 et 20 permettent de relancer et d'ajouter ce pénultième jet au total, qu'une table transforme en bonus à ajouter à votre compétence ou à votre attribut seul si vous n'avez pas la compétence adéquate. Rassurez-vous, la table en question est assez simple et rappelée sur la fiche de personnage, son usage ne devrait donc pas pénaliser la fluidité du jeu. Le résultat final doit bien entendu dépasser la difficulté de l'action fixée par le MJ.

Les tests dramatiques peuvent être résolus avec un système spécifique, qui découpe l'action (et les jets) en quatre étapes successives, de A à D. Chaque étape nécessite de disposer de la carte d'action adéquate, et peut bien entendu mener à des complications. Un travail d'équipe est souvent nécessaire pour venir à bout de ces tâches. Ces règles sont simples et favorisent tension dramatique et résolution narrative. Elles imposent toutefois de préparer à l'avance les scènes correspondantes - ou une bonne capacité d'improvisation.

Torg Eternity brode sur cette base simple pour traiter l'ensemble des sous-systèmes nécessaire pour couvrir le multivers, et ils sont nombreux ! Sont ainsi détaillés les combats, la gestion des équipements (comprenant les équipements spécifiques issus de certains Cosms, comme la cybernétique), les véhicules et poursuites, la magie, les psioniques et les miracles (les capacités pulp des héros de l'Empire du Nil).

Le livre de base s'avère ainsi très complet et permet dès le départ de gérer l'ensemble de l'univers de →

À travers le globe

Le livre de base et *Jour Un* sont complétés par un recueil de scénarios, *Delphi Missions : Rising Storm*, prenant la forme de missions confiées aux PJ par le Conseil de Delphes. La gamme explore ensuite chaque Cosm par un triptyque : un ouvrage décrivant le Cosm, un recueil de missions du Conseil de Delphes et une campagne.

Sont ainsi déjà couverts la Terre Vivante, l'Empire du Nil, Aysle et la Cyberpapauté. Ces deux derniers bénéficient même d'une seconde campagne, dont la réédition des *Relics of Power*, une aventure en trois volets initialement publiée pour la première édition du jeu.

Les financements participatifs couvrant chaque Cosm ont par ailleurs permis de débloquer quantité d'accessoires : nouvel écran du MJ, jetons, nouvelles cartes, CD de musiques d'ambiance...



Multivers générique ?

Parce qu'il regroupe de nombreux genres, le contexte de *Torg* est qualifié de multivers. On pourrait penser que son système de jeu, puisqu'il permet de simuler tous les genres, est générique. Et bien non, loin de là ! En effet, les règles sont centrées sur deux particularités essentielles, les capacités héroïques des Chevaliers de Tempêtes et l'incompatibilité des Réalités entre elles. Les deux sont très étroitement liées à son contexte. Preuve, s'il en fallait, que les systèmes spécifiques à un jeu peuvent encore s'avérer pertinents.

Pour en savoir plus, n'hésitez pas à vous reporter au dossier sur les JdR génériques dans *Casus Belli* #26.



jeu. Malgré cette profusion, les règles restent toujours simples et accessibles, notamment grâce à la clarté des explications et à une organisation rigoureuse.

Un tour de cartes

Les Chevaliers des Tempêtes peuvent puiser dans leur réserve de Possibilités pour combattre les envahisseurs. Concrètement, cela se matérialise par plusieurs éléments.

Tout d'abord, ils disposent d'un score en Réalité, une compétence particulière qui leur permet de rester connecter à leur Cosm d'origine et utiliser ainsi des capacités et outils dans un environnement où ils ne sont normalement pas supposés exister. Le second est une réserve de Possibilités, en moyenne trois en début de séance, qui permet d'améliorer ses chances de réussir un test et d'encaisser des dommages. Enfin et surtout, les personnages chargés en Possibilités disposent d'une main de cartes de destin.

L'usage de cartes est l'une des particularités du système de *Torg* qui a participé à sa réputation. Celles-ci sont de trois types. Les cartes d'action régulent l'initiative lors des combats. Elles ajoutent des avantages ou désavantages à l'un ou l'autre camp. En plus de pimenter la scène, ceux-ci doivent être sérieusement pris en compte par les joueurs dans leur stratégie.

Les cartes de destin sont utilisées par les joueurs pour déclencher des effets et bonus particuliers. Les cartes de Cosm sont utilisées de la même manière, mais elles sont spécifiques au Cosm dominant dans la région où les héros se trouvent. Elles colorent le jeu des thématiques particulières de cette dernière. En combat, ces cartes doivent préalablement être posées dans une réserve d'actions pour pouvoir être jouées, à raison d'une carte par tour.

Voilà qui va souvent imposer des choix stratégiques cornéliens !

Ces trois types de carte dynamisent le jeu sans le complexifier. Les règles qui en dépendent tiennent en effet en trois petites pages ! À noter qu'outre les accessoires classiques du rôliste (dés, papier et crayon), le set de cartes, vendu séparément, est indispensable pour jouer à *Torg* (Voir à ce sujet l'encart « *La Grosse Boîte* »).

Panne générale

L'autre spécificité de *Torg*, très en lien avec son univers, est sa gestion du multivers.

Chaque Cosm est défini par quatre valeurs (Spirituel, Magie, Technologie, Social) appelées Axiomes. La Cyberpapauté dispose ainsi d'un score très élevé en Technologie, tout au contraire de la Terre Vivante. Les actions exploitant une valeur supérieure à celle du Cosm où elles se déroulent provoquent une contradiction. Par exemple, utiliser un objet au niveau technologique supérieur à celui de la région, ou lancer un sort puissant dans un endroit de faible niveau magique.

Techniquement, une contradiction signifie que si le résultat du test est de 1 (ou de 1 à 4 si l'action contredit à la fois le Cosm et les valeurs d'Axiome du personnage, comme un chevalier d'Aysle qui tenterait de se servir d'une arme à feu), le personnage se trouve déconnecté de son Cosm d'origine. Il ne peut plus rien faire qui puisse générer une autre contradiction tant qu'il ne se sera pas reconnecté, sachant que toute tentative de reconnexion lui fait prendre le risque de perdre en énergie des Possibilités (s'il s'agit d'un Chevalier des Tempêtes), voire de se transformer pour se conforter à la réalité locale. Votre guerrier cybernétique peut ainsi se transformer en chevalier en armure de plates, certains dangereux, mais

La Grosse Boîte

À l'époque de la 1^{ère} édition, *Torg* faisait déjà office de mastodonte avec une boîte de base généreuse en contenu. Cette v2 ne fait pas exception avec plusieurs accessoires proposés par *Black Book* pour accompagner le livre de base. Commençons par le plus important, le paquet d'action. Il regroupe les cartes d'action, de destin et de cosm indispensables pour jouer. Design et illustrations sont réussies et la facture correcte, même s'il est conseillé de les protéger en cas d'usage intensif.

Les carnets de personnage se composent d'un bloc de feuilles standards bien épaisses et de huit carnets de 4 pages, des feuilles de personnage étendues et chacune aux couleurs d'un Cosm – cette différence est toutefois quasiment invisible et son intérêt assez limité. L'écran du MJ version française est une jolie réussite, avec une belle illustration inédite (comme pour les couvs du *livre de base* et de *Jour Un*) orientée action d'un côté, et les tables les plus essentielles, bien organisées, de l'autre. Il s'accompagne de 16 pré-tirés pouvant être utilisés comme tels ou comme PNJ.

Plusieurs sets de jetons, des dés et une carte du monde A2 complètent le tout, ainsi qu'une imposante boîte pour ranger ce matériel. Cette débauche pourra sembler superfétatoire, mais *Torg* est un jeu très « *m'as-tu vu* » et matérialiser sa flamboyance sur la table de jeu cadre bien avec son ambiance.



nettement moins terrifiant qu'avec son armement futuriste !

Expédition en Terre Vivante

La VF a la bonne idée d'ajouter un scénario absent de la VO. Il s'agit en fait de l'un des kits d'introduction du jeu. Sa taille tient essentiellement aux explications assez nombreuses qu'il offre progressivement sur l'univers et les règles. À ce titre, il mérite d'ailleurs d'être lu en tout premier si vous êtes MJ !

Le « scénario » lui-même est une très courte aventure qui tient en deux petites scènes, une de combat et une d'exploration qui donne l'occasion d'essayer le système de résolution dramatique du jeu. Même pour une aventure d'introduction, cela laisse un peu sur sa faim, mais c'est un choix cohérent avec la publication concomitante du supplément *Jour Un* (Voir notre critique dans ce même numéro !). Attention toutefois, il est fait référence à des pré-tirés qui ne sont disponibles à l'heure actuelle qu'avec l'écran, ainsi qu'à quelques aides de jeu non traduites. Espérons que

BBE mette à disposition un PDF avec le tout, comme c'est le cas en VO.

À la mode d'Hollywood

Torg est un jeu définitivement à part qui imbrique profondément son univers et ses règles. Son univers est un décor de film : si vous fouillez trop en profondeur, vous risquez de passer au travers. Mais ce sont des décors de luxe, flamboyants et plein de promesses de grandes aventures héroïques.

Cette édition fait par ailleurs l'exploit de moderniser intelligemment le jeu. L'idée même du *reboot* est expliquée par l'univers, dans une forme proche de *Terminator Genesys*. Les règles, tout en conservant les mêmes concepts que la première édition, sont raffinées.

Le résultat est, étonnamment, à la fois foisonnant et accessible. Il peut s'apprécier en *one-shots* occasionnels et plus encore en campagne. Espérons à ce titre que *BBE* enchaîne rapidement avec la suite de la gamme !

Slawick Charlier

J'aime :

- + Des règles à l'univers, un jeu facile d'accès et riche en promesses d'aventure
- + La complétude de ce livre de base VF
- + De l'aventure grandiloquente et décomplexée
- + Les systèmes de carte et de gestion de Cosms qui épousent l'univers simulé

J'aime moins :

- Un peu plus de matière ludique dans la partie univers n'aurait pas été de trop



JEU DE RÔLE (VF)

LORE & LEGACY

Épées, magie et désintégréateurs

Ce jeu de Science-Fantasy affiche des inspirations telles que les séries *Might & Magic* et *Wizardry* ou *Earthdawn*. Il propose un jeu tout-en-un assez accessible dans un format abordable.

Fiche technique

Éditeur • Empyreal Media Productions

Matériel • Livre en noir et blanc de 336 pages à couverture rigide (152 x 229 mm).

Prix constaté • 15 € (PDF) / 35 € (impression à la demande)

Lore & Legacy, c'est le projet tout personnel de Julien Pirou, auteur et fondateur d'Empyreal Media Productions. Pour les rôlistes qui ne le connaîtraient pas, Julien a été un précurseur en parlant de jeu de rôle sur la regrettable *Nolife*. Au-delà d'émissions telles que *La Minute du Geek*, il a aussi été l'animateur de *Roleplay*, un des premiers « *actual plays* » francophones, dans un format court adapté au médium télévisuel.

empire d'une espèce désormais disparue, les Astarides.

Le contexte par défaut proposé est une cité franche nommée Patéra, située au cœur d'un cratère dans une région contestée par plusieurs puissances majeures de l'univers. La cité, quartier général de la guilde et point de départ des divers scénarios proposés dans l'ouvrage, est développée succinctement dans le livre de règles.

Bienvenue en Empyréa

De nombreuses espèces ont trouvé refuge sur une planète lointaine appelée Empyréa. Les vaisseaux qui les ont amenées ont depuis longtemps été abandonnés ou recyclés. La société s'est bâtie autour de nouvelles structures sociales, de procédés et techniques plus accessibles ainsi que grâce à la magie omniprésente. Les personnages sont membres de la Guilde des Francs-Lanciers, vouée à établir un pont entre les différentes espèces et à réagir aux diverses menaces qui pèsent sur les habitants d'Empyréa. Menaces au chapitre desquelles on compte les œufs de dragons qui chutent parfois sur la planète, mais aussi l'altération, une sorte de corruption magique nocive qui s'étend depuis les ruines de l'ancien

Fantasy en premier plan

Même si le jeu se réclame clairement de la Science-Fantasy, la *fantasy* domine : empire déchu, héros sauvant le monde, dragons destructeurs (à l'écologie originale, toutefois), exploration de ruines anciennes, corruption, esprits et créatures magiques, etc. Outre les humains (derniers arrivés sur la planète), on retrouve les Aelfyns (elfes épicuriens vivant dans la forêt), les Dakti (nains bâtisseurs au caractère ombrageux), les Orcs ou les Agamides (sorte de chimères reptiliennes). S'ajoute une espèce plus SF, les Désincarnés, une forme de vie synthétique créée par les Astarides.

Le caractère SF du jeu transparait principalement *via* certains adversaires ou dans le chapitre de l'équipement. La gestion des artefacts et équipements





futuristes auxquels les PJ peuvent avoir accès passe par une capacité appelée Arcanotech. Celle-ci permet de percer le mystère de l'utilisation d'un artefact inconnu avant de l'utiliser efficacement. Au final, l'équilibre des genres se retrouve donc beaucoup plus du côté *fantasy* que *SF*.

Moteur 3D

Les personnages sont définis par sept attributs (Caractère, Discernement, Maîtrise, Prestance, Robustesse, Vigueur, Fortune) ainsi qu'un certain nombre de traits et capacités. Attributs et traits sont influencés par l'espèce à laquelle appartient le personnage, les capacités par son entraînement. Certaines capacités restent toutefois réservées à certaines espèces lors du processus de création. Enfin, des caractéristiques secondaires sont calculées à partir des attributs du personnage. Le système de magie, basé sur une capacité unique Sorcellerie, propose trois types de magies. Les magies illusoire et matérielle permettent des effets instantanés, soit en trompant les sens de la cible, soit en manipulant le champ

éthérique. Enfin, la magie rituelle réunit les sortilèges trop puissants pour être manipulés par un seul esprit en quelques instants.

Le système est extrêmement simple et se nomme moteur 3D. Il utilise trois types de dés (d6, d8 et d10) et chaque test donne lieu au maximum au lancer de trois de ces dés (dont un dé de fortune et un dé d'adversité, optionnels), auxquels on ajoute un certain nombre de bonus au gré des statistiques du personnage. Selon le résultat du test et le degré de difficulté, l'action est un échec, une réussite partielle, standard ou majeure. Un dé de fortune s'obtient *via* la situation ou certaines capacités et s'ajoute au résultat d'un test. Un dé d'adversité quant à lui se soustrait au résultat.

Lors d'un test, un personnage qui dispose d'une capacité adéquate lance 1d10 + son score de capacité. Sinon, il lance 1d6 + le score d'attribut correspondant. Cette idée peut paraître simple et efficace, mais cause quelques anomalies statistiques : un personnage avec une valeur d'attribut élevée pourrait rechigner à développer les capacités →

Disponibilité du jeu

Le jeu est disponible sur *Drivethru*, *Itch.io* et la boutique *Casus Belli* au format PDF. Une version en impression à la demande se trouve sur *Lulu*. Est aussi disponible un *Livret de découverte* d'une cinquantaine de pages qui permet à vil prix (10 € environ) de découvrir le système et l'univers, et qui se paie le luxe de proposer un petit scénario d'introduction.



Planète Caravane

Au moment d'écrire ces lignes, le financement *via Ulule* d'un supplément mêlant atlas du monde et campagne était en cours.

Il sera clos et financé au moment où vous lirez cet article. Mais cela contentera sans doute les adeptes du prêt-à-jouer ou qui espèrent du suivi. Cela permettra aussi de compléter la description de la planète débutée dans le livre de base.



J'aime :

- + Les inspirations assumées
- + Le format
- + Plusieurs scénarios

J'aime moins :

- Quelques failles dans le système
- L'univers à peine esquissé
- L'aspect SF secondaire

dont dépend cet attribut, puisqu'il aura au début sans doute plus de chance de réussir sans être compétent.

En fait, l'auteur semble avoir opté pour un étalement minimal des valeurs utilisées, sans doute dans un objectif de simplicité. Mais ce choix amène parfois des conséquences surprenantes : un pistolaser qui fait les mêmes dégâts qu'un arc long, par exemple. Ou une certaine difficulté à jauger la dangerosité des adversaires pour les MJ qui voudraient en créer de nouveaux.

Ramage et plumage

Si j'ai personnellement été déçu par le système de résolution, je dois par contre avouer que, visuellement, le jeu est réussi. Il a une identité graphique qui n'est pas sans rappeler *Earthdawn*, impression que la présence de Jeff Laubenstein parmi les illustrateurs vient bien entendu renforcer (mais les autres artistes ne sont pas en reste.) La maquette, pour classique qu'elle soit, est agréable et pratique. La prise en main et la lecture sont aisées, grâce au format du livre et à la qualité d'écriture. Un autre aspect qui n'est pas sans rappeler *Earthdawn* est l'intégration de la progression du personnage dans l'univers : après chaque aventure, les personnages disposent de ressources de la guilde qu'ils peuvent utiliser pour améliorer leurs attributs ou leurs capacités. Un bel exemple d'intégration entre univers et système.

Au chapitre des bonnes surprises, je mettrais aussi l'emphase sur les trois scénarios proposés (quatre avec celui du *Livret de découverte*). Ils proposent des ambiances variées et peuvent servir à débiter plus aisément dans l'univers, qui reste seulement esquissé par ailleurs. Le premier scénario (*Murmures dans la machine*) propose une petite intrigue avec un anachronisme moderne cocasse. Le deuxième (*Mauvais présage*) est emblématique de l'univers et du type de scénarios possibles.



Enfin, le troisième (*La Lumière au bout du tunnel*) peut se jouer indépendamment ou comme une suite du deuxième et revient à de l'exploration de ruines typique de la *fantasy*. Sa fin laisse présager une suite possible.

Un jeu en héritage

Finalement, je sors de ma lecture avec une impression mitigée. D'un côté, la certitude que ce jeu aurait atteint un potentiel bien supérieur s'il avait bénéficié d'un support éditorial et de plus d'expérience de conception. De l'autre, la constatation évidente de l'amour et du soin apportés par l'auteur à sa création. *Lore & Legacy* reste tout de même l'un de ces jeux qui nous font mesurer tout le chemin qu'a parcouru l'autoédition de jdr depuis 30 ans. Et force est de souligner aussi le choix ô combien respectable de l'auteur de sortir ce livre de base sans financement participatif, afin de démontrer qu'il était capable de mener ce type de projets *avant* de faire appel à la communauté pour d'autres suppléments. En lui souhaitant de trouver son public et de faire un bout de chemin en Empyréa.

Thomas Robert

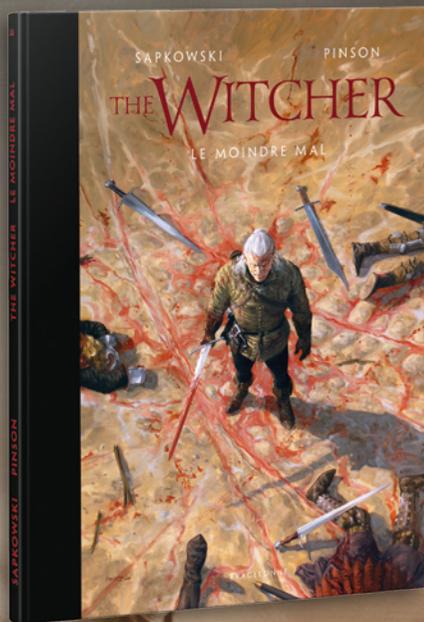
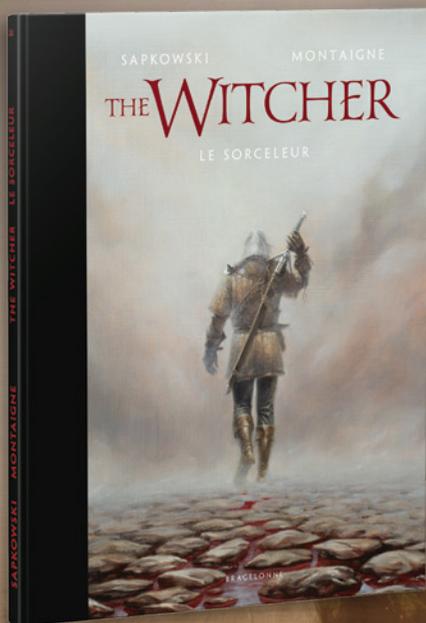
SUCCÈS MONDIAL DU JEU VIDÉO SÉRIE ÉVÉNEMENT SUR **NETFLIX**

ANDRZEJ SAPKOWSKI

LE SORCELEUR

LES ARTISTES ET LA LÉGENDE

DÉCOUVREZ L'UNIVERS DANS
DES ALBUMS ILLUSTRÉS
PAR LES PLUS GRANDS
ARTISTES FRANÇAIS



DISPONIBLE
LE 18 NOVEMBRE

ET POUR NOËL

Une édition intégrale du *Sorceleur* dans un COFFRET COLLECTOR. Avec des ILLUSTRATIONS en couleur inédites et une CARTE EXCLUSIVE du monde du *Sorceleur*.



BRAGELONNE



AUSTÉRION | JEU DE RÔLE VF

ADVENTURES IN AUSTÉRION

Du jeu de rôle livré sur un plateau

De Architecturat étoffe sa gamme dans son univers d'Austérion.

Après de très beaux livres génériques, voici la première pierre d'une gamme, avec notamment un système de jeu sous le capot et une boîte d'initiation au jeu de rôle. Un produit très attendu.

Fiche technique

Éditeur • De Architectuart

Matériel • Boîte pleine de plein de bonnes choses

Prix constaté • 45 €

Entre la campagne de financement sur Kickstarter et le *late pledge* sur *Game On*, le jeu écrit par Gérard G. et illustré par Guillaume Tavernier a réuni pratiquement 1 000 participants pour un montant proche des 70 000 euros. Une très belle réussite donc, livrée avec à peine quelques mois de retard, ce qui est suffisamment rare pour être noté, vue la ponctualité impressionnante affichée jusque-là par l'éditeur.

Ouvrons la boîte

La première impression, c'est qu'au niveau de la quantité de matériel proposé, la précommande a permis à l'éditeur de se hisser au niveau des meilleures productions du moment. Deux livrets, des figurines en cartons, des cartes, des feuilles de personnages, un petit écran souple, des dés, et le gros point fort de la boîte : 27 tuiles qui font office de plateau de jeu. Le tout étant illustré par Guillaume Tavernier, illustrateur-éditeur qui est à la fois le garant et le marqueur de l'identité des produits *De Architectuart*. Une low-fantasy réaliste.

On joue quoi ?

Les joueurs font partie de la Compagnie des ribauds, des aventuriers ambitieux et téméraires à qui le roi et son

intendant confient des missions aussi dangereuses que secrètes. L'objectif : restaurer la paix et assurer la sécurité dans un monde médiéval-fantastique classique. Cette boîte, dénommée « *1 - Tunnels of the Kingdom* », propose d'explorer des souterrains dans le royaume des Vaux de Chêne. Cartographie, infiltration, exfiltrations, nettoyer un souterrain infesté, tous les prétextes sont bons.

Au fait, pourquoi un titre en anglais ? Pour la boîte comme pour les tuiles, par exemple, le choix a été fait de mutualiser les coûts avec la version anglaise du jeu, qui partage donc certains éléments avec la VF. Un peu perturbant au moment d'ouvrir la boîte, mais vraiment pas dérangent pour le jeu ou la lecture. Les éléments avec du texte sont bien tous en français.

L'objectif de ce produit est donc de proposer du jeu de rôle sur un format simple et classique (de l'exploration de « *donjon* » - souterrain ou bâtiment, avec ses occupants, ses trésors, ses intrigues, ses histoires. Avec plusieurs ambitions toutefois. Un, soutenir l'initiation avec un matériel abondant et de qualité. Deux, amener de l'âme et de la profondeur aux donjons avec une véritable écologie, un background, une

cohérence entre le monde et les explorations des différents scénarios. Trois, proposer un mode « *jeu de plateau* », c'est-à-dire sans meneur de jeu, déclinable à plusieurs joueurs ou même en solo.

Le système

Un personnage est défini par son espèce (12 choix possibles) et sa vocation (16 choix). Il possède quatre qualités (entendez caractéristiques), 2 pour le corps, 2 pour l'esprit, ainsi qu'une valeur de défense pour le corps et l'esprit également. Une résistance, une initiative et des spécialités, attribuées par la vocation ainsi qu'à choisir. Il y a dans la boîte des prétières et une création de perso complète. Très bon point.

Pour le système lui-même, à chaque tour de jeu, un personnage peut entreprendre une action et un mouvement. Pour le moteur, un test nécessite de lancer 2d6 et il faut faire en dessous de son score de Qualité + Spécialités. Un double 1 est une réussite critique. Un double 6, vous l'aurez compris, un échec critique. D'ailleurs, ce genre d'échec amène une petite innovation de *game design* très sympa. Le jeu propose des petits plots en bois rouge. À chaque échec critique, on doit placer un plot sur la table, puis les empiler dans un édifice de plus en plus instable. Si la tour s'effondre, quelle qu'en soit la raison, on pioche une carte catastrophe. Simple mais créateur de beaucoup de tension et de fun à la table. Un bon mixe entre un concept « *en vrai* » et « *en jeu* ».

Chaque salle propose plusieurs challenges de natures différentes (un monstre à combattre, une serrure à crocheter, etc.) avec une résistance propre qu'il faut « *neutraliser* » par la réussite d'un ou plusieurs tests. Il est intéressant de voir par exemple qu'il est possible d'appréhender un monstre « *intelligent* » autrement que par le fracas des armes, grâce à des

manœuvres sociales (corruption, intimidation, flatterie, etc.). Le tout s'enchaînant parfaitement entre les tuiles. Un beau réglage de la narration.

Le livret de scénarios propose 8 aventures et offre donc une belle durée de vie. La présentation des scénarios propose une distillation des informations originale, centrées autour des différentes tuiles du jeu, des challenges et des réussites ou échecs et des encarts réservés au MJ. Le tout a été pensé pour les trois modes de jeu. Un vrai challenge d'ergonomie.

Pari réussi ?

Oui. Soyons clair, c'est du très bon travail. Le *playtest* a été rigoureux, les scénarios sont bien écrits, le matériel fait envie, le jeu tourne. La seule réserve tient à l'ambition du projet. Dans une même boîte, pour un prix inférieur à 50 euros, DA et Céraud G. l'auteur ont voulu proposer une boîte d'initiation au jeu de rôle qui peut également se jouer comme un jeu sans MJ. Le tout avec huit scénarios, une création de personnage très complète et des règles de jeu avec de la magie et des sorts, un système de jeu qui propose des choses élaborées (actions en opposition, actions de groupe), un système dédié de combat, de soins, de l'expérience.

Le tout est donc dense, notamment pour de l'initiation ou de l'auto-initiation. Il est par exemple nécessaire de bien lire et assimiler les règles avant de lire les scénarios, sans quoi il est facile d'être un peu désarçonné, d'autant que l'ensemble distille beaucoup d'infos. Intimidant pour les jeunes et les nouveaux ? Peut-être. Pour les autres, un régal.

Un vrai jeu de rôle au système malin déclinable en jeu de plateau. Une belle réussite.

Thomas Berjoan



J'aime :

- + Du matériel de qualité, presque générique
- + Un vrai système complet
- + De la durabilité avec la créa de perso et la créa de donjon
- + Un mode solo qui fonctionne

J'aime moins

- Dense par rapport à l'initiation
- Une densité qui se retrouve dans la maquette, chargée

CÉRAUD G.

« On a envie de développer une vraie gamme »

Il est l'auteur du jeu *Austérion* dont vous avez lu la critique à la double page précédente. Il est aussi auteur régulier de *Casus Belli*, membre éminent du club des vieilles liches. On profite de l'avoir sur la main pour lui poser quelque question sur son jeu.

Géraud G.'s digest

Géraud est né en 1976. Docteur en anthropologie biologique, il est méthodologiste en santé humaine (recherche clinique et anthropologie) et enseignant-chercheur en ostéopathie. Parallèlement, il a ce côté plus sombre et inavouable d'auteur de jeu de rôle. Rédacteur de *Casus Belli* depuis une dizaine d'années, il a contribué à des gammes comme *Héros & Dragons*, *Laelith*, ou *Chroniques oubliées* et participe aux productions de *De Architecturart* avec Guillaume Tavernier avec qui il développe *Adventures in Austerion*.

Casus Belli : Cela fait un moment maintenant qu'on voit le jeu de plateau se rapprocher du jeu de rôle, que naissent des projets d'hybrides, des envies de *cross-over* entre les deux mondes. Est-ce qu'*Austérion* naît de cette volonté-là, de proposer quelque chose qui soit un JdR mais aussi autre chose ?

Géraud G. : L'idée première n'a rien à voir avec tout ça (il rigole). Au départ, Guillaume (Tavernier) voulait simplement proposer aux joueurs des tuiles de surface de jeu pour faire leur donjon. Il m'a demandé si je n'avais pas une idée pour ajouter un petit système d'exploration de tuiles, du pur *dungeon crawler*, en 4 ou 6 pages. Quand j'ai commencé à travailler à ça, je lui ai proposé de pousser sur un vrai petit jeu de rôle, en fait. Il n'a pas fallu longtemps pour le convaincre. Mais de fil en aiguille, on alternait entre le JdR, le jeu de plateau et l'envie d'hybride est née petit à petit. On trouvait qu'un jeu qui puisse être joué en jeu de rôle mais aussi sans meneur de jeu ou même seul est un produit qui n'existait pas. Et ça manquait. Notre idée finale a été la suivante : proposer un vrai jeu de rôle qui permet aussi de faire les deux.

Casus Belli : Comment faire alors ? Quelle a été votre passerelle principale ?

GG : le vrai challenge a été la présentation des scénarios. C'est dommage car

j'aurai bien aimé rendre à César ce qui est à César, mais au fil de mes lectures de jeu de rôle, j'étais tombé sur un jeu français qui scriptait énormément les scénarios. Et je me suis dit que le script poussé très loin en JdR se rapproche des livres dont vous êtes le héros ou du jeu de plateau, et ça constitue une super aide pour des meneurs de jeu débutants. Et un MJ expérimenté pourra toujours improviser comme il le souhaite à partir de ce script. Donc je suis parti sur un scénario très scripté et on a réfléchi à une présentation des scénarios qui convienne à tous les modes du jeu. Et donc toucher plusieurs publics. Au départ du jeu, ce sont surtout des joueurs de jeux de plateau qui s'y sont intéressés, donc on a décidé de proposer en fin de compte un jeu de rôle mais simple. On voulait les attirer au jeu de rôle.

CB : L'écriture des scénarios est effectivement un bel exploit car, en un format, vous permettez trois façons de jouer différentes et, en même temps, les rôlistes habitués à des scénarios très « littéraires » vont être un peu désarçonnés. Ici, on est face à un document technique...

GG : c'est déstabilisant, on nous a fait plusieurs fois la remarque. Mais uniquement de la part de joueurs de jeux de rôle. Jamais par des joueurs de jeu de plateau ou joueurs solo qui sont très à l'aise avec ça. Tu parlais de « manuel technique », mais c'est exactement ce



“ Le challenge, ça a été l'écriture des scénarios pour trois modes de jeu. ”

qu'on voulait faire. Dans un scénario comme dans un film, il y a des scènes qui sont importantes avec des éléments-clés. Et on s'est dit que tout cela serait des challenges que doivent dépasser les joueurs. Tout. Et on a décidé que pour franchir un challenge, il faut le neutraliser, le réduire à 0. On a créé une jauge de résistance du challenge qui peut s'appliquer à tous les types de challenge : monter à une corde, négocier un compromis avec un goblin, tabasser un troll... Le but, c'est de continuer à avancer, en fait. Réduire la résistance du challenge. On voulait un système universel qui marche pour tout. Avec ce changement de paradigme : *quels sont les verrous d'une salle - comme on dit en science, quel est le verrou de blocage ? -*, on cherche à faire sauter les verrous. Donc on scripte le scénario. Donc ça marche en jeu de rôle ou en jeu de plateau.

CB : Et un MJ expérimenté pourra toujours rajouter ce qu'il veut à cette architecture de départ ?

GG : Exactement. En mode solo, on a une fiche unique qui représente 3 à 5 personnages. On joue seul avec quatre personnages, par exemple. En mode plateau, chaque joueur prend un personnage, donc ça fonctionne. Après, quand je parle de « *manuel technique* » pour les scénarios, on a essayé aussi de mettre du littéraire avec les textes à lire aux joueurs, un peu comme un Livre dont on

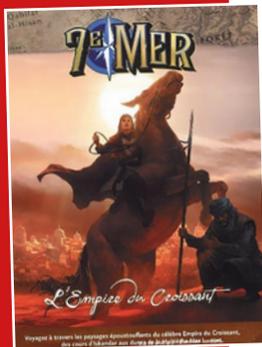
est le héros, quoi. Pour un MJ débutant, ça fait un bon guide. La présentation repose sur ce mode de challenge.

CB : Pour la suite, qu'est-ce tu envisages pour le jeu ? Tu as des envies, déjà des projets en gestation ? Toujours dans le monde d'Austérian ?

GG : On voit ce jeu comme une gamme, un peu comme le système maison de *De Architectuart*. Enfin, pas vraiment puisqu'on aime les choses sans système. Mais dans le prochain projet, *Les brumes*, il y a une partie solo importante qui se joue avec un système simplifié d'Austérian et, en même temps, les caractéristiques pour le SRD 5^e et OSRIC, parce que je suis une vieille liche ! Après, ça va dépendre des retours et des attentes autour du jeu, mais on a des retours très positifs. On aimerait bien sortir une extension en 2021. L'idée, c'est de fournir régulièrement des scénarios avec des tuiles, des scénarios, des nouvelles cartes, des règles additionnelles, déclinées dans différentes zones du continent. Sortir des packs scénarios/tuiles/cartes... et je compte aussi proposer un journal tous les 3 mois, en gratuit, avec des choses en plus, à imprimer chez soi, un scénario. On veut faire une véritable gamme, peut-être d'autres boîtes. J'aimerais faire une extension pour l'extérieur. Sortir du donjon.

Propos recueillis par Thomas Berjoan





Fiche technique

Éditeur • Agate

Matériel • Livre à couverture rigide de 208 pages couleur.

Prix constaté • Environ 35 €

7E MER | SUPPLÉMENT (VF)

L'EMPIRE DU CROISSANT

Fais-moi des loukoum Johnny

Après le très bon « Nouveau Monde », John Wick et son équipe nous proposent une nouvelle balade au cœur du mystérieux Empire du Croissant.

Ce gigantesque territoire au passé tumultueux, situé du sud-est de la Fédération Sarmatienne, est unifié sous la direction d'une impératrice progressiste soucieuse de relations cordiales avec ses voisins. C'est évidemment un peu plus compliqué localement. Dans les faits, l'Empire est constitué de 5 « nations » confédérées qui, 7^e Mer oblige, ne sont que des clichés d'un Moyen-Orient fantasmé.

Une main à cinq doigts

L'Anatol Ayh, est le siège du pouvoir central. Nation éclairée à l'armée puissante (et redoutée des Théans) et aux mœurs raffinés, ce havre de culture et de tolérance n'est pas sans rappeler l'empire ottoman de Soliman le magnifique. L'Empire est dirigé depuis peu par sa sultane devenue impératrice en chassant du trône son frère tyrannique. Évidemment, son pouvoir reste fragile et les nostalgiques complotent à qui mieux mieux.

La riche et puissante Perse *Persis* est depuis toujours la grande rivale. Organisée en castes et tout aussi brillante intellectuellement, elle est dirigée par un shah qui se rêve calife à la place du calife. Les réformes de fond engagées par l'Impératrice provoquent

cependant de gros remous en Persis, qui verse lentement mais sûrement dans la guerre civile.

Le *Sarmion* correspond plus ou moins aux antiques royaumes d'Israël et de Juda. C'est une nation tribale religieusement unifiée régulièrement envahie par les Numanari. Elle paye actuellement très durement les conséquences de la dernière invasion et le soutien apporté à l'Impératrice dans sa conquête du pouvoir.

Ashur est une minuscule cité-état indépendante, une sorte de San Marin. Ses habitants sont pieux, très instruits et pour la plupart pacifistes convaincus. Bref, des agneaux entourés de loups. Mais protégés par la très respectée secte religieuse des Assassins qui, au fil du temps, a perdu de son honorabilité pour devenir à peine plus qu'une implacable organisation de tueurs à gages aux pouvoirs surnaturels. L'actuel Vieux sur la Montagne, bien qu'étrangement malade depuis peu, tente cependant une réforme « retour aux sources ».

La *Huitième mer* est le nom du vaste désert en forme de croissant donnant son surnom à l'Empire. Il est sillonné depuis toujours par les clans bédouins. Les tribus sont farouchement conservatrices et ne sont finalement loyales à l'Empire (ou tout du moins au pouvoir en place) que parce qu'elles y trouvent un intérêt quelconque.

Haboob d'infos

Les deux tiers du livre sont dédiés au descriptif contextuel de l'Empire puis de ses différentes composantes. Le plan établi est toujours plus ou moins le même et aborde les grandes thématiques : histoire, gouvernement, religion (références élégantes au judaïsme, au christianisme, à l'islam et au zoroastrisme), société, us et coutumes, relations internes, personnages notables, etc. Un chapitre, bien trop court et plutôt basique selon moi*, est dédié aux créatures surnaturelles.

L'ensemble est dense et particulièrement bien écrit. Le tout est d'autant plus plaisant à lire que la mise en page est claire et que les illustrations sont toutes de fort belle facture. D'aucuns regretteront néanmoins très certainement l'absence de quelques cartes régionales ou de plans de villes majeures. En dehors de quelques lieux notables, la géographie n'est cependant jamais véritablement abordée.

Plus surprenant en revanche est l'absence quasi-totale d'informations concernant la flotte et le commerce maritime international de l'Empire. Hélas, on constate ici le même défaut structurel qu'avec *Le Nouveau Monde* : on se concentre avec brio sur le pays en lui-même puis on essaye de vaguement le relier au reste du monde sans s'embarrasser d'un vrai chapitre substantiel traitant des nations riveraines voisines.

On joue comment ?

Les aspects proprement « techniques » du supplément sont regroupés en une cinquantaine de pages. Sur le modèle de *Nouveau Monde*, on y trouve tout ce qu'il faut pour créer un héros croissant pur beurre. On se concentre ensuite sur deux sociétés secrètes, l'*Alnniqabat Lilnusr* (le petit nom des Assassins...) et la *Main de l'Ange* (là, on est vraiment au cœur des croyances). Viennent ensuite la sorcellerie (chaque nation a la

sienne) puis les écoles de duel (ici aussi, pas de jaloux). Le tout est efficace et colle parfaitement au contexte.

Sont ensuite abordés les combats de masse (terrestre évidemment...) qui sont traités avec un mécanisme de wargame très simple : des « effectifs » de 10/100/1000 hommes effectuent diverses actions ordonnées par un « général » qui gère les jets pour le groupe. C'est simple, forcément cinématique.

Étrangement nommés *Kavita* (le terme est d'ordinaire lié à la littérature hindi, le terme arabe étant *mufākharā*), les duels de poésie sont importants sinon essentiels dans un pays où les mots valent une bonne lame. En résumé, c'est un duel social en bien plus élaboré. Et c'est certainement là que cela va « coïncider » pour beaucoup. Car même si d'intéressantes informations sont données quant à la mise en scène, les joutes oratoires devraient être, selon moi, avant tout un pur moment de *roleplay* et non pas une bête série de jets de dés.

Repos du gôsier

L'Empire du Croissant est surprenant, riche en background et enthousiasmant à bien des égards. Ce n'est cependant pas un supplément parfait. D'une part à cause de quelques manquements basiques très étonnants au regard du superbe traitement apporté à des thèmes plutôt délicats à aborder (la religion, les mœurs...). Ses auteurs ont apparemment bêtement oublié que *L'Empire* ne se trouvait qu'à quelques jours de mer de *Théah*. Et d'autre part à cause de son positionnement très « *cul entre deux chaises* ». C'est une fois de plus un *spin-off* mal branlé nécessitant le livre de base pour finalement 3 fois rien. Mais quoiqu'il en soit, que vous soyez amateur ou non de 7^{me} Mer, *L'Empire du Croissant* est vraiment un excellent supplément qui mérite de figurer sur une de vos étagères.

Phil. Rat

* pour aller (beaucoup) plus loin : <http://www.chartes.psl.eu/fr/actualite/magie-terre-islam-au-moyen-age>

J'aime :

- + Le supplément dans son ensemble
- + Le soin apporté pour la couleur locale
- + C'est forcément « cliché » mais le traitement est classique
- + Le boulot impeccable d'Agate

J'aime moins :

- Pas de marine et de géographie précise
- Les whatmille mots et noms à rallonge à mémoriser
- Mais ils sont où les Théans ?
- Hein ? Un scénario ? Où ?

SHAAN RENAISSANCE | LIVRES DE CAMPAGNE (VF)

LE FEU SOUS LA GLACE

Ça va pourtant chauffer dur

Après deux campagnes déjà conséquentes publiées dans les quatre suppléments de la gamme Renaissance (Cf. Portrait de famille dans ce numéro), les fans en voulaient encore. Alors fin 2019, les auteurs ont cédé à ces garnements, leur proposant cette fois près de 500 pages d'aventures VIP.



Fiche technique

Éditeur • Origames

Matériel • 3 livres A4 en couleur à couverture rigide de 172/144 et 160 pages, deck de 80 cartes de PNJ, posters et kit de campagne

Prix constaté • 29,90 € par livre, 139 € pour le lot complet, PDF inclus

L'esprit de ruche de *Shaan* ne semble pas avoir de limites. Un shaani, baptisé le «Groupe du Jeudi», s'est agrégé autour de ce projet hors normes pour de «simples passionnés». Avec l'aval et l'aide bienveillante des auteurs, la gestation du cocon a donné naissance, via une souscription *Ulule* bien maîtrisée, à un triumvirat de reines sublimes.

Une prise en main sur mesure

Bien alignés, les trois volumes de la campagne ravivent des souvenirs volumétriques de *L'Ennemi Intérieur*. L'aspect visuel n'est d'ailleurs pas le seul parallèle qui saute aux yeux. Fidèle à la tradition, la présentation est très shaanique. Elle est même montée d'un cran avec des couvertures rigides pour ces suppléments. À noter que ce ne sont pas des améliorations débloquées lors du financement, cette qualité supérieure était annoncée dès le début. Les illustrations sont nombreuses et ont aussi monté en gamme. Chaque chapitre est agrémenté d'un petit texte d'ambiance qui prépare à lire la suite. L'ensemble est dense. Dès le feuilletage, le nombre importants de PNJ saute aux yeux. Tout comme celui tout autant conséquent d'entrées dans les

trois sommaires. De quoi avoir presque peur de se lancer.

Elle n'évite pas le danger, bien au contraire, c'est ce les rôlistes recherchent. La prise en main a été spécialement étudiée pour remédier à vos doutes. Une dizaine de pages sont dédiées à accompagner le maître du jeu dans la préparation de cette campagne. Ce didacticiel bienvenu est très complet, autant situationnel que contextuel. Il revient aussi sur le niveau minimum requis des personnages. La mission qui va les lancer dans l'aventure n'est qu'une mise en bouche. Il faut des protagonistes expérimentés, créés sur mesure ou ayant déjà bien vécu en Héossie. Tout est fourni, il n'est pas utile d'être un expert de *Shaan*, la campagne est clef en main. Un compte-rendu des parties-test conclut chaque livre, donnant ainsi une petite idée de ce qui attend les groupes.

Bon, maintenant que vous êtes prêt, plongeons dans ce chaud et froid prometteur. Vous connaissez l'adage : joueurs, passez votre chemin ou vous finirez brûlés puis congelés !

Une campagne firenado

Le postulat place le shaani des joueurs sous les ordres du Shendemaor,

les Casques Bleus de l'Assemblée Héossienne. Ils sont envoyés sous couverture enquêter sur le silence inquiétant d'un collègue. Ce dernier investiguait sur plusieurs disparitions inexplicables dans la ville de Nangga. Ils se font passer pour des marchands venant participer au Wor, un marché annuel mondialement renommé. Rien que rentrer dans la cité est une aventure en soi, s'y installer et garder leur couverture crédible aussi. Le risque est de voir les joueurs se prendre au jeu et d'en oublier leur mission première. Les pistes à suivre sont nombreuses et le mystère des disparus s'épaissit. De plus, la ville est lentement prise d'une peur irraisonnée, première montée en température de l'histoire. Les premiers soupçons vont les pousser vers la Mâchoire, un ténébreux massif montagneux.

Le deuxième tome s'ouvre sous un climat moins clément. Fini le confort citadin, froid et solitude sont de rigueur. Après quelques péripéties montagnardes, ils débarquent dans le petit village de Böka. Le barrage qui le borde est un nid de laborantins humains trop protégé pour être honnête. Ce n'est pourtant pas le seul mal qui se cache dans les parages. Le voile se lève un peu plus et le danger est grave et imminent. Pourtant, l'Assemblée tarde à réagir ; pourquoi ? La glace fond sous un feu qui sommeille depuis trop longtemps.

Il fait chaud dans le dernier livre. Un mystérieux Soleil Rouge semble être derrière tous les maux actuels. Les joueurs devront se livrer au jeu du Shenbel, un sport collectif ultra-violent, afin de se faire respecter et accéder aux privilèges leur permettant de découvrir enfin la vérité. Vous n'en saurez pas plus, sachez que les froides ténèbres font bon mélange avec les feux de la gloire.

Un iceberg d'accessoires

Les auteurs ont prévu le matériel adéquat pour soutenir la maîtrise. La

campagne est à mettre en haut de la pile. On ne part pas à l'assaut des Montagnes de la Folie en pagne de kelwinn et claquettes mélodiques. Le premier accessoire est un dossier de mission de huit pages, tout en couleur comme le reste. Il permet aux joueurs d'arpenter Nangga en toute sérénité. Lorsqu'ils commenceront à fouiner, vous pourrez aussi leur glisser l'une des douze éditions de l'Avalanche, la feuille de choux locale. Chacune donne autant d'ambiance que d'informations à éplucher pour comprendre le fonctionnement de la ville et du chaos qui bouillonne. Et que dire des étiquettes de bière locale à imprimer et à coller sur des bouteilles... Si ce n'est pas de l'immersion ça !

Pour ne pas se perdre, les grandes cartes poster seront indispensables pour mener à bien cette campagne. Imprimés sur du papier renforcé, les posters devraient résister au temps et aux tâches de café/gras/sucre... L'atlas de l'Akenei est un petit livret de vingt pages qui vient compléter ces cartes. Il est lui aussi incontournable pour vous aider à préparer le final en douceur.

Enfin, le morceau de choix est le deck de quatre-vingt cartes des PNJ de la campagne. L'histoire est autant aventureuse qu'interactive. Ces cartes présentent au recto une illustration plein pied des protagonistes rencontrés. Leurs versos reprennent les principales stats des fiches correspondantes. C'est beau, pratique, incontournable pour mettre l'orchestre en musique.

Le Feu sous la Glace est une campagne ambitieuse et exigeante. Elle demandera une bonne préparation du maître du jeu. Toutes les clés lui sont données pour faire vivre à ses joueurs une aventure qui laissera des souvenirs impérissables au Shaani. Quoi faire après ça ? Ils n'en n'ont pas encore fini avec nous, rassurez-vous !

Olivier Halnais

J'aime :

- + La qualité du matériel
- + Une sacrée trilogie à (faire) jouer
- + Les conseils de mise en place

J'aime moins :

- Avoir peur de se lancer devant un tel défi
- Ne pas tarder à lancer l'intrigue principale, il y a tellement de pistes secondaires qui vont titiller les joueurs



Fiche technique

Éditeur • Studio Deadcrows
Matériel • Livre A4 de 240 pages couleurs
Prix constaté • 44,90 €

Le JdR préfère rester à l'Est

Le western est un genre étonnamment peu représenté en JdR. Il faut dire que s'il eut son heure de gloire dans la culture populaire des années 50 à 70, il est tombé en désuétude malgré quelques (rares) fulgurances cinématographiques dans les dernières décennies. Le GROG lui-même n'en a même pas fait un thème à part entièrement, préférant le ranger dans la catégorie plus large des jeux historiques.

(suite marge page suivante)

TECUMAH GULCH | LIVRE DE BASE

TECUMAH GULCH

A l'ouest

Après une première édition chez Studio09, Tecumah Gulch franchit un cap avec cette seconde version au Studio Deadcrows. Le colt à la ceinture, direction le Grand Ouest !

Tecumah Gulch est un jdr de western historique – loin des errances de *Deadlands* donc. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'est pas riche en propositions ludiques, bien au contraire ! Sillez les chevaux, nous partons...

Western 2.0

Premier constat, avec cette nouvelle édition, le jeu s'est largement bonifié sur la forme. Derrière sa très jolie couverture, l'ouvrage A4 expose une maquette agréable et bien illustrée, à défaut de l'être abondamment.

La première partie est consacrée au système de jeu, une version légèrement modifiée (mais aisément compatible) du système d6.

Rappelons ses grands principes : les personnages sont définis par des attributs et des compétences, exprimés sous la forme d'un code-dé, par exemple Botanique 3D6+1 (chaque dé est divisé en trois « pips » de +1 à +3, on passe ainsi de 1D+3 à 2D). Les tests consistent à lancer un nombre de dés déterminé par l'attribut ou la compétence adéquate, leur somme (plus les pips) devant dépasser la difficulté.

La création de personnage se fait par répartition de points. Comme la liste des compétences est synthétique et que le jeu ne propose pas de système d'avantages/désavantages, elle est très rapide. 14 archétypes sont aussi

proposés et prémâchent une partie du travail. Ils permettent de se fixer rapidement sur ce que l'on peut jouer ou servir de base pour une création de PNJ accélérée.

Le système d6 passe à l'Ouest

Les modifications apportées au système d6 répondent à deux objectifs. Le premier est la simplification. Ainsi, il n'est plus nécessaire de faire de jet pour l'initiative ou pour la défense, qui sont régulées par des valeurs fixes.

Le second est de donner un saveur western à des règles sinon passe-partout. Les combinaisons de poker réalistes sur le jet d'attaque octroient des bonus aux dégâts. L'initiative, dans le cas spécifique des duels, est réglée de la même manière. Ce sont toutefois les seules colorations un peu western du jeu. Des sous-systèmes très simples sont tout de même proposés pour gérer quelques situations classiques du genre : les parties de poker, l'usage des lassos, les duels, la gestion des trajets et des montures.

La partie règles a clairement pour objectif d'aller à l'essentiel. Elle tient en 60 pages, équipement et mini-bestaire compris. C'est clairement un plus pour l'accessibilité et permet de laisser la place à...

De la crasse et des grandes étendues

Le très gros de l'ouvrage (140 pages environ) est consacré au contexte. Les vingt premières pages exposent quelques généralités sur l'histoire des USA, la conquête de l'Ouest et la vie de l'époque (transport, communications, culture...) pour la période par défaut du jeu, les années 1866-1870 – soit juste après la Guerre Civile.

De nombreux livres de base se contenteraient de ces quelques pages assez haut niveau et avec peu de matériel directement exploitable. Pas *Tecumah Gulch* ! Il ne s'agit en effet que de poser l'ambiance générale (en offrant tout de même quelques descriptions réutilisables par le MJ) avant de passer au cadre plus spécifique du jeu, la ville de Tecumah Gulch.

Outre la description géographique de celle-ci, l'ouvrage s'appesantit sur ses habitants, leur mode de vie, leurs relations. Il en résulte d'autant plus d'idées de jeu, et l'ouvrage ne se gêne d'ailleurs pas pour en donner. Sur le même modèle, sont aussi abordés de manière détaillée les environs de Tecumah Gulch, West Grove (une autre bourgade importante du coin) et même un petit coin aux accents espagnols juste de l'autre côté de la frontière mexicaine.

Le résultat est très vivant, avec de nombreuses intrigues autour de la vie quotidienne de ce petit monde – ou plutôt de leur survie, car nous sommes assez loin de *La Petite Maison dans la Prairie*. Le tout est orienté vers le bac-à-sable ouvert dans lequel insérer le groupe de PJ quelle que soit la nature de celui-ci : simples habitants pris dans la tourmente des événements, cow-boys, pistoleros... Les joueurs peuvent ainsi incarner à peu près n'importe quel type de groupe, ce qui est à la fois un avantage et un inconvénient – vous pouvez jouer n'importe quoi et donc rien en

particulier. Quelques exemples auraient été les bienvenus.

Pour une poignée de dollars

Pour clore le tout, deux scénarios ont la bonne idée d'être présents.

Le premier met les PJ sur la piste d'un trésor de guerre issu de la Guerre Civile. Un trésor bien mal acquis, et tout aussi mal gardé, mais la manière dont la situation sera gérée dépendra largement de la moralité des personnages. L'aventure est bien détaillée, malgré des points de liaison un peu abrupts qui mériteront d'être retravaillés, et met en valeur un beau lot de PNJ hauts en couleur. Sa conclusion présente un twist inattendu pouvant ouvrir sur de nouvelles péripéties.

Le second scénario, plus court, est une course-poursuite contre le gang des Red Scarfs qui vient de mettre à feu et à sang la banque de West Grove. La piste emmène les PJ jusqu'au Mexique, où il faudra louvoyer entre les locaux, l'armée mexicaine et une nature hostile. C'est une aventure largement tournée vers l'action. À noter que, curieusement, aucun des deux scénarios ne se déroule à Tecumah Gulch même.

I'm a poor lonesome cowboy...

Ce livre de base ne manque pas d'atouts. Ses règles simples permettent de se concentrer sur un contexte riche et vivant qui n'attend plus qu'à y adjoindre une thématique de groupe spécifique pour y vivre de grandes aventures. En l'état, le livre de base se suffit néanmoins largement à lui-même : à l'heure des gammes pléthoriques, c'est plutôt agréable. Deux recueils de scénarios sont aussi déjà disponibles. Enfoncez votre monture, l'Ouest Sauvage n'attend plus que vous !

Slawick Charlier

(suite marge page précédente)

Boot Hill (TSR, 1975) est le premier jdr du genre. Malgré un succès limité, il a connu trois éditions. *10.000\$ Reward* (Warlords Production, 1989) est un jeu plus tardif qui a la particularité d'être une production... française. Parmi les jeux récents du genre, uniquement en anglais toutefois, citons enfin *Aces & Eights*. Cette étonnante production démultiplie volontairement les sous-systèmes pour gérer des éléments de vie quotidienne des cow-boys de l'époque, comme la gestion des troupeaux ! Une approche très ludique dont l'intérêt dépend avant tout de vos attentes.

J'aime :

- + Le système simple et accessible
- + Du background jouable. Beaucoup, beaucoup de background jouable
- + Deux scénarios (même s'ils ne se déroulent pas à Tecumah Gulch même !)

J'aime moins :

- Un système qui manque un peu de saveur



Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum Publishing

Matériel • Boîte : livrets de règles (44 pages) et d'univers (55 pages), 6 fiches de personnages pré-tirés, feuille de référence, 3 feuilles de battlemap, feuille de figurines en carton détachables, 12 socles en plastique, 4 dés à 6 faces et 2 dés à 10 faces.

Prix constaté • 35 €

CYBERPUNK RED | BOÎTE D'INITIATION (VF)

KIT DE DÉMARRAGE

Bienvenue à l'ère du rouge, choombatta !

Alors comme ça tu débarques à peine à Night City ? Bon, j'veais pas laisser un frère en plan. Laisse-moi t'expliquer comment ça se passe en 2045 dans Cyberpunk Red. Tu es prêt ? Évidemment que tu l'es. So push the button and let's go !

Tu connais Cyberpunk ? Oui forcément ! Difficile de ne pas échapper au battage médiatique de *Cyberpunk 2077*, le jeu vidéo de *CD Projekt Red*. Mais moi je te parle du jeu de rôle sur table, amigo. *Cyberpunk Red* c'est un prélude au jeu vidéo. Et bien que ça fasse trente ans que *R. Talsorian Games* a sorti *Cyberpunk 2020* (ouais ça ne nous rajeunit pas), on est ici en 2045. Quoi ? Ce que deviennent *Cyberpunk v3* et *CyberGeneration* ? Oublie-les, amigo. Ce sont d'autres réalités. Des mondes parallèles qui ont pris une autre direction...

Si tu penses que tu pourras incarner un perso sur mesure, tu te plantes tes éventreurs dans l'œil jusqu'au coude l'ami. C'est une boîte d'initiation, et comme la plupart de ces kits pour débutants tu n'auras accès qu'à un aperçu limité des règles. La version complète du jeu, sortira théoriquement en même temps que celle du jeu vidéo vers la fin de l'année. Mais rassure-toi, il s'agit bien des mêmes règles et non d'une version simplifiée du jeu.

Black box

Logo rouge sur fond noir agrémenté d'une large illustration évocatrice de l'univers, cette boîte d'initiation annonce la couleur : « *bienvenue dans*

un futur sombre ». Plutôt classe non ? Le contenu ne devrait pas te décevoir, choomba : un livret de règles (44 pages) et un d'univers (52 pages), des personnages pré-tirés sur papier glacé accompagné d'un résumé des règles, quelques *battlemaps* recto-verso (un coin de rue, une route, un appart, un bar, des bureaux), une feuille de carton épais de figurines à détacher avec leurs socles en plastique, et enfin des dés (2d10 et 4d6) reprenant le design du jeu. Du joli matos, pas cheap et agréable à l'œil.

L'Ère du Rouge

Le livret d'univers est probablement la réussite de cette boîte. Un *fixer* n'aurait pas pu te vendre de meilleures infos, mec. Sur trente pages, il te présente l'évolution du monde, la ville de Night City et son fonctionnement, et tous les éléments pratiques et nécessaires pour t'ancrer dans le quotidien à l'Ère du Rouge. L'Ère du Rouge ? Eh oui mec, sache que tout est parti d'un conflit mineur entre deux corpos qui a dégénéré en une guerre corporatiste mondiale ! Et l'impensable est arrivé, choomba ! Ils ont fait péter une charge nucléaire légère en plein cœur de Night City, ce qui a soulevé un nuage rouge repeignant les cieux d'une teinte sanglante. L'Ère Rouge, dude ! Un tournant dans la société. Une période bien plus

dangereuse que celle de *Cyberpunk 2020*, que tu vas pouvoir découvrir au travers de l'aventure « *L'appartement* » ou de l'un des trois mini scénarios inclus dans les vingt-cinq pages restantes. Si tu comptes être MJ, rassure-toi, amigo, tout un chapitre est là pour t'aider à donner le ton de l'univers (environnement, type de rencontres, conseils, etc.).

Rat des rues

Désolé l'ami, mais ici, pas de création de personnage rapide ou sur mesure. Avec ce kit de démarrage tu ne seras qu'un « *rat des rues* », que tu choisiras parmi six profils prétrisés. Plutôt frustrant je te l'accorde, mais suffisant pour faire tes premiers pas dans ce monde. Rockeur, Solo, Netrunner, Nomade, Techie. Des archétypes qui te parlent n'est-ce pas ? Média, Fixer et Justicier (le remplaçant de « cop ») seront dans le jeu complet mais les principaux sont là. Chacun est défini par dix caractéristiques réparties en quatre groupes : mentales (intelligence, volonté, prestance, empathie), combat (technique, réflexes), fortune (chance) et physique (corps, dextérité, mouvement). Le tout est accompagné d'une liste de compétences.

Sous le capot, on retrouve le système Interlock : tu lances 1d10 auquel on ajoute les valeurs de caractéristique et de compétence notées de 1 à 10, le total devant dépasser un Seuil de Difficulté. Classique et efficace. Tu remarqueras que les caractéristiques ont ainsi beaucoup de poids face au dé. Le combat fonctionne sur le même principe avec des jets en opposition. Le système de dégâts a évolué avec un système plus classique de points de Santé doté d'un seuil de blessure et d'une sauvegarde contre la mort qu'on retrouve dans d'autres jeux.

Tu es dans le NET

Impossible de parler de Cyberpunk sans évoquer les Netrunners (hackers) qui ont un chapitre dédié à leur activité virtuelle. Tes connecteurs sont bien branchés à ta cyberconsole ? Alors tu peux plonger dans le NET. Le mécanisme a été entièrement repensé. En 2045, les réseaux informatiques sont si cloisonnés que tu vas devoir t'en approcher physiquement. Pénétrer le système devient une série d'épreuves ou d'événements. Le niveau de ton interface va déterminer ton nombre d'actions virtuelles dans le tour. Par exemple, rechercher des infos, contrôler une caméra, déposer un virus, « *glisser* » pour éviter un affrontement, notamment face aux GLACE noires les programmes de défense qui peuvent faire frire ton cerveau. À la manière de l'équipement dans le « *frigo à viande* » (le monde réel), tu pourras utiliser des programmes offensifs, défensifs ou de soutien.

Déconnexion...

Finalement, pas vraiment de gros de changement dans l'ambiance du jeu, choomba. On reprend les anciens archétypes, on retouche un peu le système Interlock, on revoit la gestion du *hacking* pour mieux intégrer le netrunner dans la partie et on repart avec un *Cyberpunk* au goût du jour simple et efficace. Le monde a évolué, mais ce qu'on pourra apprécier c'est que le jeu est peut-être plus réaliste et moins exubérant que d'autres jeux sur le thème. Dans tous les cas, souviens-toi que les seules choses qui comptent, c'est le style, avoir le plus gros calibre et se bâtir une réputation. Pour le style, ce kit de démarrage en a clairement, quant à sa réputation c'est à toi de la faire mais son nom reste la référence du genre.

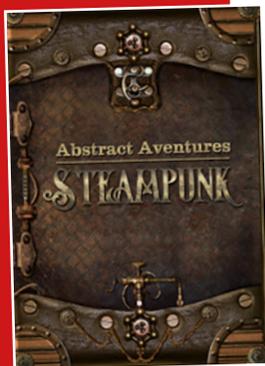
Pierre Balandier

J'aime :

- + Le livret d'univers synthétique et complet
- + La qualité graphique et matérielle de l'ensemble
- + Le hacking repensé

J'aime moins :

- L'absence de certains archétypes en prétrisés
- Les événements de l'univers pas toujours crédibles
- Cybernétique limités dans le kit



Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes

Matériel • Au format A5, tout couverture souple noir et blanc, deux livrets de 128 pages, un livret de 64 pages, un étui de 32 aides de jeu couleurs, un livret format C couverture souple noir et blanc de 32 pages et 8 feuilles volantes

Prix constaté • 19,90 €, 19,90 €, 14,90 €, 10 €, 9,50 €

ABSTRACT DONJON | GAMME (VF)

ABSTRACT DONJON STEAMPUNK

Zeppelins sans dragons

Marre d'arpenter des couloirs étranges et obscurs ? Passez aux sombres brouillards de la technologie de la vapeur.

Second setting de la gamme *Abstract Donjon*, l'univers Steampunk débarque assorti de nombreux suppléments. Quels secrets renferment ces opus ? Surtout, la mécanique est-elle bien rodée ?

Envoyez la vapeur

Abstract Donjon Steampunk est un univers utilisant, comme son nom l'indique, le système *abstract donjon*. S'il n'est pas indispensable, le livre de base de la gamme peut tout de même avoir son utilité en complément de règles. Cette gamme steampunk est composée de quatre ouvrages et d'un livret complémentaire dont nous reparlerons plus tard.

Sur la couverture souple des livrets, le ton est tout de suite donné. Toutes différentes, elles arborent cependant une uniformité sur le thème présenté : des engrenages, des mécanismes, du cuir et du cuivre. Aucun doute n'est permis sur le terrain de jeux qui attendra les personnages. Un monde de type victorien avancé technologiquement grâce à la science des machines à vapeurs.

Lecture de plan

Commençons par le livret intitulé *Initiative*. Ce petit livret d'un format supérieur est une véritable porte d'entrée pour *Abstract Donjon*, mais

pas seulement. Il fait en réalité partie d'une collection séparée présentant de manière simple et succincte les jeux du catalogue des *XII Singes*. Prévu à la fois pour la découverte et l'initiation, chaque livret fourni des règles simplifiées mais suffisamment détaillées pour prendre la mesure d'un système et également une description de l'univers (certes brève) tout en s'offrant le luxe d'intégrer dans sa petite trentaine de pages un scénario complet.

Pour un prix modique, c'est la possibilité de découvrir un univers avant de se lancer dans une gamme plus onéreuse. Une « *Initiative* » qui pourrait servir d'exemple à la concurrence. Faites-en ce que vous voulez. Force est de constater que ce simple livret permettra tout de même de jouer le reste de la gamme sans trop de difficultés. Le livre de base aura tout de même son utilité pour tout MJ souhaitant une campagne consistante.

Couteau suisse à vapeur

Continuons avec le *Guide de survie du MJ Steampunk* qui est, à mon humble avis, le point le plus faible de la gamme. Composé exclusivement de tableaux, ce supplément servira au maître de jeu de roue de secours en lui donnant

la possibilité d'ajouter de la matière à ses scénarios. Les quelques premières tables permettront au maître en manque d'inspiration de créer des noms de rue et des protagonistes pour les peupler. Pour aider à donner plus de vie, chaque personnage est accompagné d'une brève description, facilitant son intégration.

Les deux tables suivantes sont consacrées à la littérature, aux traités et romans. L'une, dédiée aux publications du XIXe siècle, aidera à contextualiser la période historique alors que la seconde et ses ouvrages imaginaires aiguillera plus facilement sur les usages, divertissements et science de la vapeur de ce monde uchronique.

La dernière partie de l'ouvrage propose des listes d'objets d'utilité variable ainsi que des curiosités en extérieur. Chacune de ces curiosités peut à la fois servir de décor incongru lors des déambulations des joueurs et comme autant d'amorces de scénarios pour ceux qui fouilleront un peu plus.

Moriart'eam Rocket

Enchaînons avec l'opus intitulé *Criminels, mercenaires et comploteurs*. Comme son nom le laisse aisément supposer, ce livret renferme la majeure partie des antagonistes à mettre sur le chemin des joueurs. Au total, ce sont 13 factions hautes en couleurs que l'on peut y découvrir en détails. Ces groupuscules, créés chacun par des auteurs différents, sont développés sous toutes leurs facettes. S'y trouvent leurs histoires et motivations, ainsi que les ressources, méthodes et influences dont ils disposent. Petite surprise, un scénario se cache à la fin de l'ouvrage et est destiné principalement à des personnages aguerris ayant déjà clôturé la campagne.

Y utiliser l'une de ces factions comme lien pour les PJ pourra grandement faciliter la tâche du narrateur et renforcer la cohésion de groupe tout en offrant

certaines possibilités de ressources ou rebondissements.

Le tour du monde en 80 jours

Et le meilleur pour la fin. Une campagne en 5 chapitres pour de nombreuses heures de plaisir. Plutôt orientée action/aventure, cette campagne ravira les aficionados des ambiances *pulp* tout en offrant une alternative aux classiques expéditions de jungle ou de désert. Sans spoiler, l'histoire emmènera les joueurs autour du monde et même un peu plus loin, à la recherche d'artefacts capables de soigner un enfant grièvement blessé quelques années auparavant. Lors du périple, de nombreux dangers les guetteront bien évidemment, mais ils auront également le plaisir et la surprise de rencontrer quelques célébrités habituées de ce genre littéraire qu'est le steampunk. Jusqu'à une conclusion aussi épique que surprenante.

Bien organisée et facile à prendre en main, la campagne est complétée par une série d'aides de jeu en couleur sur papier légèrement rigide. Ces aides de jeu sont des reprises de visuels présents dans le livret de campagne.

Singes mécaniques

Pour finir, *Abstract donjon Steampunk* est une belle gamme qui, malgré son nom, vous sortira des souterrains glauques et humides pour le bruit et l'odeur des engrenages couverts de graisse. Si les scénarios sont forcements un peu cadrés par le système de jeu, un MJ débutant devrait cependant y trouver de quoi faire jouer de longues parties, que ce soit avec les scénarios inclus ou avec les nombreux outils, simples d'usage, mis à sa disposition. Le MJ confirmé devrait arriver à sortir les joueurs de leur zone de confort grâce à une mécanique à l'encontre des réflexes habituels des joueurs.

S.L.M.

J'aime :

- + Une gamme compacte
- + Un univers fun et original

J'aime moins :

- Quelques textes copiés collés
- Un peu linéaire



Fiche technique

Éditeur • Edge

Matériel • Livre US Letter, 426 pages couleur, couverture dure

Prix constaté • 59,95 €

5^E ÉDITION | SUPPLÉMENT INDÉPENDANT (VF)

CTHULHU MYTHOS

Tentacules et boules de feu

Cthulhu vs D&D. C'est un peu le combat éternel ! Et désormais, Edge Entertainment et Sandy Petersen ont fait monter les deux sur le ring ! Get ready... Fight !

Le lovecraftien a le vent en poupe depuis quelques années. Ses fans sont partout, et des jeux pourtant antinomiques avec l'idée première que l'on se fait du Mythe l'intègrent depuis un certain temps déjà, comme *Pathfinder* dont les auteurs ont créé un concept entier autour de cela (la Sombre Tapisserie). Il n'est donc pas étonnant que Sandy Petersen, expert d'entre les experts, finisse par décider d'injecter du Mythe dans les donjons de la 5^e édition.

Un tout petit supplément ?

Petersen n'a pas fait dans la demi-mesure puisque le supplément est plus gros que le *Player's Handbook* de *D&D5*. Pour ceux qui s'attendaient à un peu de technique et quelques habillages, autant dire que c'est raté... pour notre plus grand bonheur.

Le supplément déborde de matériel. En réalité, Petersen nous propose de poulpiser notre univers à volonté, de toutes les manières possibles. On pourrait même sans aucun souci aller jusqu'à imaginer un univers donjonnesque post-apocalyptique dominé par les créatures et les adorateurs du mythe : le livre procure tout le matériel nécessaire à cela.

Des races, des cultes, des fous

C'est bien ce que propose le début de l'ouvrage : jouer certaines créatures issues du mythe. Ainsi, on propose aux joueurs d'incarner un chat des contrées du rêve, un gnori, une goule ou un zoog. La proposition paraît étrange de prime abord, mais ces races sont plutôt bien développées et elles pourraient plaire à certains, pour peu que l'univers soit construit de manière à permettre et justifier leur présence.

Les races s'accompagnent de dons spécifiques afin de les intégrer totalement au corpus de règles et de les rendre jouables avec tous les concepts (même s'il est difficile, de prime abord, d'imaginer un chat des contrées du rêve barbare... mais pourquoi pas, après tout.

Mais comme tout n'est pas à propos des personnages et qu'il faut bien des antagonistes, le livre nous livre une petite vingtaine de cultes et autres sectes prêts à l'emploi afin de donner du fil à retordre aux PJ, ainsi qu'une description des cultures des Tcho Tcho et des Profonds. Autant de ressources dans lesquelles puiser afin de créer ses scénarios.

On remarquera enfin la présence d'un système afin de mettre en scène la folie qui reste assez léger et simple à mettre en place.

Magie cthulhienne

L'ouvrage se penche aussi sur la magie du Mythe. Les habitués de *l'Appel de Cthulhu* savent que la magie du Mythe n'est pas la même que celle du plus ancien des jeux de rôles. Le supplément l'a pris en compte et a créé les sorts de « *formules* ». Ces derniers sont accessibles par tous, même s'ils ont aussi été intégrés aux listes de sorts des classes de lanceurs de sorts.

N'importe qui peut donc lancer un sort de formule, pour peu qu'il ait pu mettre la main dessus. Ces derniers sont des rituels dont certains requièrent de nouveaux types de composantes : horaire, lieu, diagramme et lanceur secondaire, ainsi qu'un certain nombre de tests de compétence à réussir. Il existe un prix, évidemment, à ces sorts : un contrecoup, et une conséquence en cas d'échec.

Cela ne va pas sans rappeler le système de rituels issu des *Arcanes Exhumées* de la troisième édition de *D&D* (qui est aussi à la base du système de rituels des Cinq Royaumes, pour *Héros & Dragons*). Il est d'ailleurs dommage que le système de création de rituels n'ait pas été implémenté. Cette liste est relativement complète mais il aurait été agréable de pouvoir créer et équilibrer ses propres rituels.

Bestiaire de l'innommable

L'ouvrage est aussi doté d'un bestiaire complet et inspirant. Mais la meilleure idée réside dans le concept des Manifestations.

En effet, même si l'on imagine toujours D&D comme un jeu où les personnages finissent par aller tuer des dieux (et tout ce qui a des caractéristiques est fait pour être tué, non ?), ici aucun grand ancien, aucun dieu extérieur, ne périra sous l'épée vorpale d'un PJ de niveau 42. D'ailleurs, aucun personnage ne les croiera jamais vraiment, il ne croisera que

ses manifestations qui, elles, peuvent être vaincues. L'idée est excellente et porteuse d'ambiance et d'histoire.

Les manifestations sont en fait des descriptions de la manière dont l'entité concernée déforme les environs de là où elle a été invoquée. Cela inclut souvent l'apparition de monstres, même si la manifestation n'est pas un monstre en elle-même. Chaque entité possède plusieurs « *phases* » de manifestation qui représentent son gain en puissance, au fur et à mesure qu'elle s'impose dans le monde.

Ce traitement intelligent de l'arrivée des grands anciens, et autres entités comparables, est à la fois vecteur d'histoire, d'ambiance et de jeu. Le tout est complété par un bestiaire fort complet (près de 150 pages !).

Donjon wqah'nagi fhtagn ?

Il est difficile de résumer tout ce que l'on trouve dans ce livre tant il est garni. En effet, ce *Cthulhu Mythos* n'y va pas par quatre chemins. Il donne tous les outils nécessaires pour faire plus qu'injecter du Mythe dans vos parties en 5^e édition : il donne de quoi créer toute une campagne autour de la thématique, et plus encore ! Le plus étonnant dans ce livre est de voir à quel point le Mythe s'insère avec facilité dans la 5^{ème} édition du plus populaire des jeux de rôles. Le travail de Petersen à cet égard est bien pensé et les ajouts sont non seulement pertinents (comme le concept des manifestations), mais finalement assez peu lourds en termes de règles, même si on voit mal la pertinence des « *rares* » supplémentaires à moins de vouloir se lancer dans une campagne monstrueuse. Ces 426 pages ne sont donc pas un énorme répertoire de dons et de sorts, mais plutôt un compendium complet pour qui voudrait cthulhuser ses parties. Et en cela, c'est un pari diablement réussi.

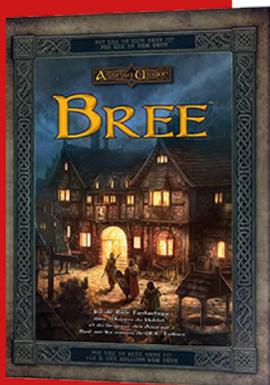
Julien Dutel

J'aime :

- + Un livre qui permet vraiment de s'amuser avec le Mythe et les Donjons
- + Un livre bien organisé
- + Les manifestations, certainement la meilleure idée de l'ouvrage

J'aime moins :

- Les races jouables, un ajout pas forcément nécessaire.



Fiche technique

Éditeur • Edge

Matériel • Livre de 112 pages couleur à couverture rigide

Prix constaté • Environ 28 €

L'ANNEAU UNIQUE | SUPPLÉMENT (VF)

BREE

PecoreLand

Au Second Age du JdR, ICE publiait Bree and the Barrow-Downs pour MERP. 30 ans plus tard, Cubicle 7 (et Edge) décide à son tour de faire escale au Poney Fringuant.

Allez, festival ! Bree ? Je connais bien, j'y ai longtemps roulé ma bosse. Faudrait pas confondre la Bree d'en haut et la Bree pouilleuse ! Le climat y est rude, c'est un coin où on se Peel en Maas. N'empêche que les gens du cru sont des bonnes pâtes, un vrai délice. C'est qu'avec eux, l'affaire est vite dans le sac ! Et sinon, comment va le Comte Robert ? Et la Weston, toujours aussi désespérée ? Le peintre local fait toujours ses croûtes fleuries ? Il n'y a vraiment pas de quoi en faire un fromage de cette auberge ! Stooooop, c'est bon, merci Collaro...

Et sinon, Bree... C'est un des quatre bourgs du Pays de Bree, avec Staddel, Combe et Archet. Situé sur le flanc de la colline du même nom, non loin du bois de Chet, Bree était déjà, selon une chronique datant du dernier roi d'Arnor, un bourg fortifié humain (avec sa propre culture locale) d'une certaine importance. Une petite communauté hobbite s'y établit en 1300 du Troisième Âge, faisant du coin le seul lieu de la Terre du Milieu où Humains et petits-gens se côtoient au quotidien. Se situant au carrefour de deux routes d'importance, la route menant à Fornost (le désormais *Chemin Vert*) et la Grande Route de l'Est, l'endroit a pendant longtemps été un lieu d'échanges et une étape

incontournable pour les voyageurs. C'est d'ailleurs à Bree que se trouve la fameuse *Auberge du Poney Fringant*, tenue depuis des siècles par la famille Poiredebeurré. En général, le Pays de Bree est un endroit plutôt paisible où il fait bon vivre grâce à la discrète surveillance des Rôdeurs du Nord. Il faut dire que les sinistres coteaux des Tertres ne sont pas loin.

Voilà, c'est à peu près tout. Pour un peu plus de détails, il vous faudra consulter la première moitié de l'ouvrage qui couvre en quelques 45 pages (cartes incluses) l'historique et le descriptif synthétique du Pays, ainsi que ceux des 4 villages et de notre mythique auberge. Le tout évidemment agrémenté de PNJ sympathiques, de nouvelles phases de communauté, de nouveaux périls, de quelques suggestions d'aventures essentiellement basées sur des focus concernant des sites et d'une Culture Héroïque. Sans être époustouflant d'originalité, le tout est bien fait et largement suffisant pour faire le tour du sujet. Et si, en plus, vous avez la bonne idée de consulter la très bucolique « *promenade au Pays de Bree* » de Jean-Rodolphe Turlin* pour colorer vos descriptifs, vous voilà paré pour envisager l'animation des 3 scénarios proposés dans la seconde partie de l'ouvrage.



Trop tranquille ?

Cela dit, si le descriptif de l'environnement est bien fait, force est quand même de constater que l'on se demande bien ce qu'il pourrait arriver de passionnant en ces lieux si paisibles et pour tout dire assez vides d'intrigues favorisant l'aventure avec un grand A. Certes, on sait bien que tout commence souvent dans une auberge avec un gars assis dans un coin sombre fumant tranquillement sa pipe, mais bon... Du coup, un bref chapitre tente tant bien que mal de nous motiver avant que l'on attaque les choses sérieuses.

Le Tibia de l'Oncle Tim : des ragots, un profanateur de sépultures, une carte et forcément un trésor à découvrir. Classique, me direz-vous, mais le tout permet de passer une bonne petite soirée de jeu sans trop de préparation. À condition de ne pas être trop regardant sur le côté linéaire des choses.

Étranges hommes, étranges routes : Un rodeur, un meurtre, une caravane pleine de suspects, des elfes et un vilain pas beau qui tire les ficelles dans l'ombre. Un scénario beaucoup plus ambitieux que le précédent avec une sympathique enquête riche en interactions nécessitant une approche bien plus discrète que d'habitude. Attention cependant, le MJ devra avoir un peu de bouteille pour bien gérer les choses.

Une Fleur haute comme trois pommes : Ou comment faire le ménage au sein de la communauté hobbit du coin. Le moins inspiré des 3 à mon sens, avec une intrigue qui rallonge inutilement la sauce du précédent par un traitement somme toute assez peu inspiré.

À affiner !

Depuis sa parution initiale, *Bree* traîne une mauvaise réputation en comparaison du reste de la gamme. Et effectivement, ce n'est pas vraiment du niveau habituel. Cela dit, tout n'est pas non plus à jeter. Le traitement du *setting* est même plutôt bien fait et finalement pas si éloigné que cela du *Bree* de *ICE* (quoique légèrement différents, les deux peuvent d'ailleurs être complémentaires). Quant aux scénarios, sans être renversants, un peu plus de réflexion aurait certainement permis de proposer une campagnette de bonne tenue. En l'état, ils restent cependant largement utilisables pour animer une ou deux petites bonnes soirées « *one shot* » sans prétention. Bref, dans toute gamme, il y a de bons et de moins bons suppléments. *Bree* est à classer dans la seconde catégorie mais sans pour autant être la catastrophe industrielle décrite par quelques-uns.

Phil. Rat

* <https://www.jrvf.com/precieux-heritage/essais/le-seigneur-des-anneaux/promenade-au-pays-de-bree/>

J'aime :

- + Le côté synthétique sans remplir aux forceps un bouquin.
- + *Etranges Hommes...*, de bons moments de jeu en perspective.
- + *EDGE* va jusqu'au bout du bout de la gamme *Anneau Unique*

J'aime moins

- *Bree*, c'est un peu comme passer des vacances à Melun
- Il y avait moyen de lier les scénarios pour une campagnette



Fiche technique

Éditeur • Gale Force Nine
Matériel • Livre US Letter, 256 pages couleur, couverture dure
Prix constaté • 50 €

J'aime :

- + L'intrigue générale
- + Les choix moraux et significatifs

J'aime moins :

- On plonge un peu vite hors de la Porte de Baldur
- Les plans parfois old school, qui détonnent dans un ouvrage magnifique

DUNGEONS & DRAGONS 5 | SUPPLÉMENT (VF)

DESCENTE EN AVERNE

Retour aux sources

Après une longue période de disette, un changement de traducteur/distributeur, voilà que les ouvrages D&D5 reviennent en VF. Le premier à nous parvenir sera donc Descente en Averno, prévu de longue date.

À l'heure où *D&D5* connaît clairement un succès planétaire et explose tous les baromètres de la renommée mondiale, alors que de multiples séries citent ce grand ancien, que des films sont prévus et même des jeux vidéo, il est temps de plonger dans une campagne qui nous emmènera depuis l'emblématique Baldur's Gate jusqu'aux tréfonds des enfers.

Bienvenue à Baldur's Gate...

Nul fan n'ignore que le troisième volet de la saga emblématique *Baldur's Gate* est sur le point de débarquer en jeu vidéo et, au moment où nous écrivons ces lignes, l'acte 1 est déjà disponible en *early access*. Mais pourquoi parler du jeu vidéo ? Parce qu'il est assez clair que l'écriture de *Descente en Averno* est liée à la future sortie du jeu de *Larian Studio*. Dans tous les cas, bienvenue à la Porte de Baldur, lieu de toutes les aventures.

...mais pas pour longtemps

Voilà donc nos PJ engagés par le Poing Enflammé pour une chasse aux prêtres maléfiques au cœur de la cité. Ils se retrouveront confrontés à une cité en plein chaos, en proie à la corruption et à la décadence, et se frayeront un chemin qui les mènera jusqu'en Averno.

On remarquera que, finalement, la Porte de Baldur se révèle presque anecdotique. Les personnages n'y passeront qu'assez peu de temps et seront rapidement envoyés à Candlekeep (oui, *Wizards of the Coast* n'accepte toujours pas la traduction

de certains noms...) puis projetés dans les strates infernales. L'immense majorité de cette campagne (pour personnages de niveau 1 à 13 et plus) ne prendra donc place ni dans la célèbre cité, ni dans les royaumes oubliés eux-mêmes.

Un scénario prémâché ?

Comme pour toutes les campagnes de cette 5^{ème} édition de *D&D*, les auteurs ne proposent pas une campagne toute prête à jouer : il va falloir travailler, chez le Maître du Donjon. Le livre est plutôt bien construit et donne tous les éléments afin de s'approprier la campagne au mieux. Les résumés en début d'ouvrage sont très utiles pour appréhender le tout, mais il y a ensuite un gros travail d'appropriation afin de tirer la substantifique moelle de l'ouvrage.

Cependant, la campagne, épique, reste intéressante. La vie en Averno est terrible, et la campagne regorge de situations qui mettront les personnages face à leurs propres contradictions morales, et leur feront prendre des décisions parfois difficiles et jamais sans conséquences. C'est le MD qui, finalement, décidera d'à quel point ces choix seront difficiles, mais tous les outils sont là pour jouer une campagne épique et tragique. D'autant qu'elle est parsemée de personnages charismatiques et dotés pour certains d'une véritable profondeur.

Descente en Averno fait, à mon sens, partie du haut du panier des campagnes *D&D5* sorties jusqu'à aujourd'hui, aux côtés de *La Malédiction de Stradh*.

Julien Dutel

L'ÂGE DES CENDRES

C'est reparti

Elle était attendue avec impatience, voilà qu'arrive la première campagne pour la seconde édition de Pathfinder. Alors, est-elle à la hauteur des attentes ? (Cet article contient de légers spoilers)

L'histoire commence sur les charpeaux de roue, les personnages se retrouvent à devoir survivre à un incendie au cours d'un simple entretien d'embauche lors d'un conseil municipal. Survivants (on l'espère), ils seront alors directement projetés dans l'aventure, à la poursuite d'un sombre culte qui semble faire des dégâts bien au-delà de la bourgade de Brèchemont où ils commencent leur aventure.

L'histoire de *L'Âge des Cendres* est assez simple dans son déroulement et est destinée à faire voyager les personnages dans tout Golarion à la poursuite de leurs ennemis. Elle permet de jouer du niveau 1 au niveau 20.

Exploiter le système de jeu

L'Âge des Cendres est la toute première campagne de la nouvelle édition de *Pathfinder*, et on sent bien la volonté des auteurs de proposer un scénario qui permettra aux nouveaux venus de découvrir de multiples aspects de Golarion, ainsi que d'exploiter pleinement le système de jeu. En cela, elle propose évidemment des situations multiples, mais surtout un grand nombre d'affrontements. Les donjons sont très présents dès le premier tome (la citadelle est imposante) et l'action est omniprésente.

Ceci étant, comme souvent dans les campagnes *Pathfinder*, les MJ peuvent réduire la prédominance des combats et des exploration donjonnesques en sélectionnant les rencontres les plus intéressantes et en utilisant les descriptions des PNJ

et les informations qu'elles contiennent afin de créer de l'histoire et d'étendre les autres aspects du jeu. Cela a toujours été la force des campagnes *Pathfinder*.

C'est d'autant plus vrai que chaque tome est un véritable chapitre presque indépendant des autres. On peut donc à loisir développer les intrigues, ce qui est des plus agréable pour les MJ aimant habiller les campagnes du commerce et en faire de véritables sagas, ainsi que pour les MJ qui n'aiment pas voir des montées en niveau trop rapides. Cela demande évidemment du travail, mais qui sera récompensé par une histoire épique !

Partir à l'aventure ?

L'Âge des Cendres ne marque pas spécifiquement un tournant dans l'univers de *Pathfinder* : ce dernier avait été pris il y a bien longtemps. Mais on ne peut s'empêcher de comparer cette campagne, en tant que première campagne d'une nouvelle édition, avec celle qui avait lancé la gamme il y a des années : *L'Éveil du seigneur des runes*. Force est de constater que l'ambiance a depuis longtemps assez drastiquement changé. Plus épique, plus imposantes, moins locale, *L'Âge des Cendres* donne le ton. Mais il y a fort à parier que les amateurs du genre y trouveront leur compte !

Note : cette critique a été réalisée alors que les trois premiers tomes sont disponibles en Français. Cependant elle a été complétée par la lecture de l'intégralité de la campagne en anglais.

Julien Dutel



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livres US Letter 96 pages couleur, couverture souple

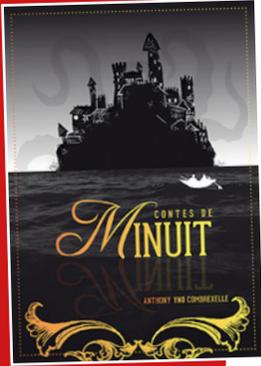
Prix constaté • 24,90 € par livre

J'aime :

- + L'histoire épique
- + Une campagne qui va enfin jusqu'au niveau 20

J'aime moins :

- Un peu trop de donjons parfois



JEU DE RÔLE | VF

CONTES DE MINUIT

Tim Burton vs Sherlock Holmes

Après plusieurs romans, Anthony Combrexelle revient nous proposer un jeu de rôle avec Contes de Minuit. On y retrouve son imaginaire singulier, à l'ambiance unique qui mélange de nombreux genres – fantastique, victorien, steampunk, enquête, contes, etc. Bref, encore une curiosité digne d'intérêt !

Fiche technique

Éditeur • Mister
Frankenstein

Matériel • Livre de
240 pages

Prix constaté • 25 €

Située sur l'île de la Seiche noire – seule et unique terre d'un monde plongé dans une nuit permanente –, la ville de Minuit accueille une population fort bigarrée. En effet, au sein de son architecture héritée de l'Angleterre de la fin du 19^{ème} siècle, on trouve certes des humains mais également toute une foule d'individus (surnommés Comtes et Comtesses) à l'apparence plus... étrange : vampires, lycanthropes, insectoïdes, hommes à tête de transistor...

221B Baker Street

Et la coexistence de tous ces êtres appartenant à des classes sociales diverses ne va pas sans créer certains troubles – sans même parler des divers mystères qui hantent Minuit. Les PJ sont des enquêteurs appartenant à une agence de détectives chargée de régler diverses affaires en fonctions des demandes (toujours bizarres et décalées) des clients – des affaires qui débouchent forcément sur des imbroglios mêlant les diverses composantes de *Contes de Minuit*.

Heureusement, l'épais livret fournit une description complète de Minuit – quartier par quartier, avec lieux, PNJ, organisations, secrets, etc. – ainsi que trois scénarios pour se lancer. Bien que l'ambiance particulière de l'univers demande au MJ d'avoir un peu de bouteille, au moins est-il bien guidé et encadré pour l'aborder et se l'approprier.

Mécanique étrange

Le système est spécifique au jeu – il ne s'agit pas du *Corpus Mechanicae*, cette fois. Un PJ se définit par un Concept général et quelques mots-clés. Quatre Aspects se subdivisant en Expertises permettent de couvrir ses savoir-faire tandis que ses Particularités et Faiblesses (des sortes de pouvoirs) constituent ce qui le différencie des autres habitants de Minuit et s'alimentent avec des points d'Éther. Enfin, l'Adrénaline permet de se surpasser en cas de besoin. Les règles restent simples mais intéressantes – notamment les Recharges qui permettent de réutiliser des Expertises en se livrant à une activité particulière ou bien le côté *freeform* des Particularités qui permet de vraiment typer son PJ – et mettent l'accent sur l'ambiance avant tout.

Agréablement mis en page (bien que manquant d'illustrations), *Contes de Minuit* apporte son lot d'originalités tant dans le monde dépeint que dans la mécanique utilisée. Disposer de l'univers, des règles et de plusieurs scénarios en un seul livre permet de se lancer immédiatement dans l'exploration de cette cité à nulle autre pareille. Les fans d'Yno retrouveront sa griffe unique pour leur plus grand plaisir. Quant aux autres, nous les invitons à tenter l'aventure malgré tout – ils pourraient bien tomber sous le charme.

Romain d'Huissier

J'aime :

- + Un nouveau Yno
- + Une ambiance originale
- + Tout en un

J'aime moins :

- Pas d'illustrations
- Pour de bons MJ

TAILS OF EQUESTRIA | GAMME VF

LES FANTÔMES D'EQUESTRIA

Joyeuse nuit du Cauchemar !

Décidément, nos pauvres poneys-joueurs n'ont guère le temps de se reposer... À peine ont-ils terminé d'achever l'exploration d'une bibliothèque mystique qu'une nouvelle aventure leur tombe sur les sabots. Il est temps de s'y remettre.



Il y a mille ans, la princesse Luna est devenue la Jument séléniacque - une créature sombre décidée à conquérir Equestria. Heureusement, sa sœur la princesse Celestia est parvenue à la bannir sur la lune avant que - dès son retour dans le royaume - Twilight Sparkle et ses amis ne réussissent à la purger du mal qui avait corrompu son cœur. Mais imaginez... un monde parallèle où la Luna maléfique serait sortie victorieuse de son duel avec Célestia avant de régner sur une contrée devenue dystopique...

Trick or treats !

Dans *Les Fantômes d'Equestria*, les PJ participent à la nuit du Cauchemar (l'équivalent de Halloween chez les poneys) à Ponyville. À eux de préparer un déguisement et surtout d'accompagner chacun un groupe de poulains afin d'aller quêter des friandises ou participer aux attractions locales.

Mais voilà que des événements imprévus surviennent ! De véritables fantômes apparaissent aux quatre coins de la petite ville. Menant l'enquête, les PJ vont découvrir l'entrée d'un univers alternatif au sein duquel la princesse Argent (une Luna parallèle) est parvenue à vaincre sa sœur la princesse Solaire et dirige depuis Equestria d'une main de fer. N'ayant pas réussi à parachever sa métamorphose en Jument séléniacque, elle s'avère plus qu'intéressée en apprenant qu'il existe une version d'elle-même qui y parvint jadis...

Tout en prêtant main forte à la résistance de ce monde tourmenté ou préparant Equestria à lutter contre la princesse Argent, les PJ devront comprendre comment le passage dimensionnel a été ouvert - et se hâter de le refermer !

Jouer à se faire peur

Tails of Equestria s'adresse à un jeune public et ce scénario utilise certains codes de l'horreur. Mais que l'on se rassure, la peur y reste légère. Pour autant, les auteurs ont inclus un chapitre de conseils afin de gérer au mieux avec des enfants impressionnables.

De plus, une règle optionnelle introduit les points de Frayeur afin que les joueurs comprennent que ce sont leurs PJ qui peuvent avoir peur - et pas eux ! Une très bonne initiative.

Multivers équin

Les Fantômes d'Equestria est une très chouette aventure à proposer à des poneys-joueurs aguerris. Les enjeux en sont élevés comme pour une fin de saison (empêcher l'invasion d'une dimension parallèle) et le tout pioche bien dans le background de l'univers (la Jument séléniacque, la nuit du Cauchemar...) - l'idéal pour les aficionados de la série !

Comme toujours, une présentation didactique du scénario permet de le faire jouer aisément. Probablement l'un des meilleurs suppléments de la gamme à ce jour, les fans adoreront !

Romain d'Huissier

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livret à couverture souple de 64 pages en couleur

Prix constaté • 15,99 €

J'aime :

- + Des enjeux ambitieux
- + Une présentation didactique

J'aime moins :

- Laissez les poneys-joueurs se reposer !

APERÔLE | JEU

JDR APÉRO

Une initiation fun par Gastronom geek

Thibaud Villanova, plus connu sous le nom de youtubeur Gastronom geek, n'est pas seulement un chef cuisinier, c'est également un rôliste confirmé. Et quoi de mieux pour l'apéro que de commencer la soirée par une partie de jeu de rôle ? Impossible, pensez-vous, eh bien si, grâce à Apérôle.



Fiche technique

Éditeur • Hachette

Matériel • Boîte de jeu avec cartes, dés, écran et livrets

Prix constaté • 12 €

Dans une boîte d'Apérôle à transporter chez ses amis se trouve le nécessaire pour jouer une partie courte : des dés (un D6, un D10 et un D20), deux livrets (règles et scénario), un écran de jeu miniature, des cartes rigides de bonne facture pour les PJ mais aussi des illustrations et cartes faisant office d'aides de jeu.

Des parties en une heure et demie max pour tout le monde

Le pari est de faire jouer des débutants mais aussi des rôlistes confirmés en un temps limité. Les règles sont claires et simples : les jets (investigation, vigilance, combat) se font en opposition avec les D6 et D10. Le D20 vise à augmenter la difficulté et est réservé au meneur. L'initiative est prédéfinie sur les fiches de PJ. Sur celles-ci, en plus des compétences, se trouvent background et conseils pour le *roleplay*. Les explications pleines d'humour dédramatisent la technique et le meneur débutant sera accompagné : texte à lire, objectifs clairs pour ses joueurs et lui-même, le tout est guidé et ne laisse pas de place à l'improvisation. Bref, tout est réuni pour vivre une véritable partie de jeu de rôle sans préparation du côté du meneur.

Deux ambiances pour deux grands classiques revisités

Deux boîtes sortent cet automne, reprenant les ambiances de deux grands classiques du jeu de rôle. *Le Dragon de Foudreciel* est une aventure de fantasy dans la lignée de *D&D* où les PJ lutteront contre un sorcier maléfique. Tout commence dans une taverne et par une jolie baston. Efficace et classique, les joueurs seront plongés dans le bain immédiatement. *Les Disparus de Markham High* s'inspire plus de l'horreur *lovecraftienne*, mais dans les années 80, un mix *Appel de Cthulhu/Stranger Things* pour une histoire de disparus dans un bahut et de culte secret venu des abysses. Un MJ expérimenté trouvera les scénarios trop sur des rails, mais il pourra s'en détacher. Ils sont en revanche agréables à prendre en main pour le novice.

Bilan : réussi !

Pari audacieux que ce format 1h30 garanti. Pourtant, en convention grand public, c'est le format idéal pour faire découvrir notre loisir. La simplicité des règles, l'introduction des dés de rôlistes, des aides de jeu immersives et les fiches de persos, tout concourt à une bonne expérience. Les boîtes restent limitées pour les rôlistes expérimentés qui, s'ils trouvent une soirée pour se voir, favoriseront une bonne grosse session.

J'aime :

- + Le matériel qualitatif
- + Une initiation en un temps réduit
- + Deux ambiances au choix
- + Les règles vite prises en main

J'aime moins :

- Un seul scénario par boîte

LIEUX D'AVENTURES

Du plan et des jeux

Les XII Singes nous proposent ici 24 lieux d'aventures prêts à être insérés dans n'importe quelle campagne de fantasy ou même dans des contextes plus historiques.

Situés sur un continent imaginaire nommé *Selestya*, la plupart des lieux présentés restent assez génériques pour être utilisables pratiquement tels quels, sur le modèle des *Bâtisses et Artifices* de votre magazine préféré ou des productions récentes de Guillaume Tavernier.

Suivez le guide

Les lieux sont répartis par catégorie et présentés sur le même modèle. On trouve donc des bastions, des haltes de voyageurs, des hauts-lieux mystiques, des bourgs, des lieux hantés et des châteaux. Quatre lieux sont présentés pour chaque catégorie, avec de beaux plans numérotés ainsi qu'une description du lieu, de son contexte et des diverses intrigues qui s'y trament. Chaque lieu est localisé sur la carte du continent et mis en contexte, mais cette localisation reste bien souvent secondaire au contenu même du lieu, rendant aisé le transport dans d'autres univers.

Les intrigues proposées sont intéressantes et les lieux bien décrits, avec une variété bienvenue d'ambiances et d'intrigues. Seul bémol : j'aurais aimé que chaque plan soit accompagné d'une légende, afin de s'éviter un feuilletage trop intensif de l'ouvrage et d'aider l'utilisation pendant la partie. Toute la partie réellement technique (basée sur la 5^e édition) est renvoyée dans une annexe en fin d'ouvrage, ce qui rend la lecture beaucoup plus agréable. À noter

que les profils renvoient aux ouvrages de *De-D5* : aux créatures du *Manuel des Monstres* (souvent) mais aussi à l'occasion au *Guide du Maître de Donjon* ou au *Volo's Guide to Monsters*.

Un bon dosage de générique

Sur les 24 lieux proposés, une large majorité présente une inspiration médiévale européenne franche. Très peu de ces lieux ont d'ailleurs une apparence fantastique, ce qui permet de les utiliser même dans des contextes plus historiques ou *low fantasy*. Les intrigues et les personnages présentés font toutefois régulièrement appel à la *fantasy*.

Cet ouvrage est donc une vraie réussite, présentant un bel équilibre entre lieux génériques et intrigues intéressantes, le rendant utile pour une variété de MJ et de contextes de jeu.

Thomas Robert



Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes
Matériel • Livre de 304 pages à couverture rigide
Prix constaté • 55 €

J'aime :

- + Les lieux présentés
- + Les histoires proposées

J'aime moins :

- L'organisation des infos
- Les renvois techniques

Cartes et plans

En plus de l'ouvrage, il est possible de se procurer une pochette qui compile les différentes cartes dans un format « *pour joueurs* », c'est-à-dire sans annotations. Elle est disponible pour 22 € et aidera sans doute les MJ qui veulent utiliser au maximum les lieux proposés. Sont aussi incluses la carte du continent et des plans 3D d'une crypte, d'égoûts et d'un tombeau.



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre de 144 pages couleures
Prix constaté • 34,90 €

J'aime :

- + Un recueil pour accompagner progressivement la découverte de *Torg Eternity*
- + La variété des scénarios

J'aime moins :

- Les scénarios fonctionneront mieux si les joueurs ne connaissent pas du tout *Torg*

TORG ETERNITY | RECUEIL DE SCÉNARIOS VF

JOUR UN

Au commencement était l'action

Pour accompagner la sortie du livre de base de Torg Eternity, Black Book Éditions a eu l'intelligence de publier de manière concomitante le recueil de scénarios Jour Un. De quoi découvrir progressivement le jeu.

Ce recueil a la particularité d'être entièrement consacré à la découverte de *Torg Eternity*. Sept scénarios sont proposés, un pour chaque *Cosm*, chacun utilisant ses propres personnages pré-tirés. Ces derniers commencent comme simples humains et ne se révéleront comme Chevaliers des Tempêtes qu'au cours de l'aventure.

Bien qu'ils soient indépendants, il est conseillé de jouer les scénarios dans l'ordre où ils sont présentés. Ils accompagnent en effet progressivement les joueurs dans la découverte du jeu, tant côté règles que côté univers. Il est aussi possible d'exploiter l'un d'eux comme point de départ d'une campagne.

Le Tour du Monde en Un jour

En Terre Vivante, de loin l'aventure la plus longue du recueil, les PJ tentent de rejoindre Philadelphie alors que le chaos se répand autour d'eux. En chemin, ils auront l'occasion d'en découvrir plus sur les envahisseurs et les Stelae.

À Londres, ils s'enfoncent dans les profondeurs de la National Gallery pour secourir des captifs. À Tokyo, une terrible épidémie les pousse jusqu'à un site de la corporation Kanawa à la rencontre de leur destin. À Moscou, une mission militaire doit échapper à la

tentative désespérée du gouvernement d'anéantir le pont Maëlstrom local.

En Égypte, nos héros explorent une ville égyptienne flambant neuve, là où ne devraient se trouver que des monuments historiques décrépits. En France, les PJ tentent de secourir des « *perturbateurs* » envoyés par train à Avignon par l'autoproclamé Cyberpape. En Inde, enfin, le mariage auquel se rendent les héros annonçait des jours heureux. Mais l'horreur absolue débarque...

Le Jour d'Après

Les scénarios s'avèrent variés et exploitent bien les particularités de chaque royaume. Dans un esprit d'initiation, ils sont assez directifs mais très bien développés : ils sont jouables en l'état après une simple lecture. Bien que très orientée action, chaque aventure prend aussi la peine de développer un casting de PNJ qui rend plus touchants les terribles événements qui se déroulent.

Jour Un est un chouette recueil qui complète parfaitement le livre de base. En attendant le recueil *Delphi Missions*, sa suite logique, il y a déjà largement là de quoi s'occuper, et s'occuper bien !

Slawick Charlier

anarch

Révolution !

Vampire 5^{ème} édition est un jeu qui est en réalité composé d'un triptyque, et ce même si on ne le présente pas comme ça. Le livre de base posait la base du monde, Camarilla permettait d'aborder un côté de la société vampirique, et Anarch présente son opposé.

Comme pour le livre de base, et plus encore comme pour Camarilla, Anarch propose une série de textes dont une partie sont extradiégétiques (hors du monde, et il s'agit en général des textes les plus « techniques »), mais la plupart sont intradiégétiques (intégrés à l'univers). Ce sont d'ailleurs ces textes qui prédominent clairement tout au long de l'ouvrage.

Anarch se présente donc comme un recueil de textes issus de divers acteurs du monde vampirique. Chaque aspect abordé l'est du point de vue d'un personnage concerné. Il peut s'agir d'extraits de journal, de transcription de discussion, d'extraits d'article, de lettres, etc. Tout cela donne un aspect extrêmement vivant à la lecture.

Un supplément indispensable ?

Si on se place du point de vue d'un total néophyte à l'univers de Vampire, le livre de base de la 5^{ème} édition n'était clairement pas suffisant afin d'appréhender l'univers. Pire : il portait en réalité du principe que certains éléments étaient connus (de ceux ayant connu les éditions précédentes et la Géhenne). Cela le rendait parfois difficile à lire et à comprendre et demandait même d'aller chercher des informations dans des livres extérieurs (comme le très

sympathique *Journal de Beckett* pour Vampire 20^{ème} anniversaire).

Camarilla corrigeait partiellement ce défaut, et Anarch continue de compléter le tableau. Désormais, l'univers du jeu est bien plus lisible et plus facile à appréhender. Mais ce supplément est réellement pensé pour sortir les personnages de la classique Camarilla et pour rendre jouable les Anarchs. Et là, cela devient très intéressant.

Plus terre-à-terre

Tous les clans sont abordés du point de vue des Anarchs, et on a toute la matière nécessaire à se lancer dans une histoire plus terre-à-terre, plus loin des hautes sphères politiques auxquelles la Camarilla nous a habitués. Un véritable plaisir à lire qui donne vraiment envie de jouer. Il propose même de pouvoir jouer les disciples de Seth au sein du Sacerdoce : une nouvelle option de jeu des plus appétissantes.

On pourra toujours regretter les photos pas toujours de bon goût qui parsèment l'ouvrage... c'est une question de goût, mais elles gâchent un peu le tout. Cependant, Anarch reste un supplément indispensable tant il est complémentaire des deux autres premiers ouvrages de la gamme. Alors si vous aimez ce jeu et cette édition, n'hésitez pas et jetez-vous dessus.

Julien Dutel



Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum Publishing

Matériel • Livre US letter, 200 pages couleur, couverture dure

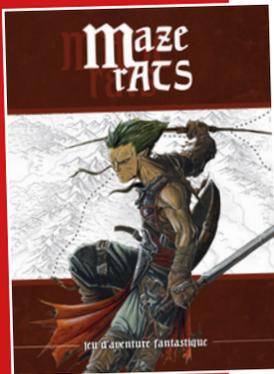
Prix constaté • 40 €

J'aime :

- + Un livre fait pour jouer les Anarchs
- + Une version vraiment intéressante du monde vampirique
- + Un livre qui complète vraiment les deux autres

J'aime moins :

- Ces photos... définitivement...



Fiche technique

Éditeur • Les XII singes
Matériel • Livre format A5, couverture cartonnée, 304 pages N&B ; écran souple, livret couverture souple 96 pages N&B, paquet de 54 cartes
Prix constaté • 57,50 € en pack

Sortileggia

Ce petit paquet permet d'ajouter une dimension ludique supplémentaire à la magie en choisissant une carte au hasard avant de lancer un dé. Les cartes permettent également de gérer les mutations, démenées et présages. Elles peuvent facilement être utilisées avec d'autres jeux.

J'aime :

- + Le format w
- + Plusieurs jeux en un
- + Une magie originale

J'aime moins :

- Certaines mises en page
- Beaucoup de tableaux

MAZE RATS | GAMME COMPLÈTE (VF)

MAZE RATS

Rats de Laboratoire ?

*Cortex, qu'allons-nous faire ce soir ? Comme tous les soirs
 Minus, tenter de sortir du labyrinthe !*

Préésenté comme un petit jeu rapide et simple, *Maze rats* a subi une mutation dans les mains des *XII Singes* pour devenir une petite pépite ludique. Voyons ça ensemble.

Minus et Cortex

Proposée en complément de Lieux d'aventures sur la plate-forme *Game On*, *Maze Rats Vf* est la traduction revue et augmentée du système de jeu médiéval fantastique conçu par Ben Milton. La gamme est composée d'un livre de base, d'un livret de scénarios, d'un écran et d'un paquet de cartes de magie, le tout habillé avec soin de tonalités lie de vin et blanches du plus bel effet.

Le livre de base contient presque deux jeux en un. La première partie contient la traduction du corpus de règles originales ainsi que les centaines de tables associées. Ce segment aurait sans doute mérité son propre livret. La suite est consacrée aux ajouts créés par les *XII Singes*. Baptisée *Maze Monkeys*, il s'agit d'une version revue et corrigée du système de base. Cette partie est agrémentée d'une description du monde de *Selestya* richement détaillé géographiquement et politiquement. L'ouvrage se termine sur une brève campagne avec des enjeux frais et originaux.

Les cinq scénarios inclus dans *Aventures en Selestya* sont, malgré leur brièveté, très détaillés et riches en surprises. Le livret est complété par une annexe de personnages et items utilisables avec Lieux d'aventures en complément.

Simian Raticus

Ce système est extrêmement simple et ne nécessitera globalement que deux dés. Souple et facile à prendre en main, il laisse une grande part d'aléatoire gérer les parties. Les personnages sont régis par trois caractéristiques (force, dextérité, volonté), quelques objets et armes ou armures.

Lorsqu'une situation de danger se présente, on jette deux dés 6, on ajoute les éventuels bonus et, si le résultat est supérieur à 10, le danger est évité. Rien de plus, rien de moins. Chaque personnage est capable de pratiquer la magie et ses sorts sont attribués à des emplacements qui ne pourront être renouvelés qu'une fois vide. Cette magie est elle aussi régie par l'aléatoire. Un système de mots-clés aléatoires laisse les effets des sorts à l'imagination du joueur, invitant fortement à la créativité.

Et *Maze Monkeys* ? En ajoutant, modifiant et ajustant certaines règles, les *XII Singes* ont poussé le curseur de difficulté un cran au-dessus. Ces ajouts permettent alors de donner une dimension plus épique et moins « *apéro* » aux parties créées.

Labyrinthe de Morris

Avec un système de jeu simple et facilement adaptable, *Maze Rats* sera le compagnon idéal de tout MJ désirant faire jouer une partie à l'improvisiste. Modulaire, il permettra si nécessaire de prolonger la partie en continuant sur les règles avancées sans changer d'univers ni de jeu. Son format compact le rend facilement disponible dans toute bonne sacoche de jeu.

L'OUTREMONDE

Un petit tas de Kaiu

La gamme de la cinquième édition de la Légende des Cinq Anneaux s'étoffe. Et quel meilleur lieu pour commencer que l'Outremonde et la célèbre Muraille Kaiu ?

Ce supplément nommé « *L'Outremonde* » ne parle pas, en effet, que de ces terres perdues aux mains de Fu-leng, bien au contraire. Il développe de manière assez importante le clan du Crabe, la fameuse muraille Kaiu, et surtout les Nezumis, les hommes-rats, une espèce loin des clichés que l'on pourrait attribuer à de tels êtres.

Le développement est intéressant et permet d'appréhender tout en finesse une culture et une histoire qui promettent de belles interactions et de beaux scénarios de découverte avec les personnages. De même, l'histoire du clan du Crabe et ses traditions permettent de mieux cerner le clan et d'en apprendre plus. Rien de révolutionnaire cependant, et toute personne ayant déjà les éditions précédentes n'y fera pas de découverte majeure. On pourrait d'ailleurs reprocher, finalement, le trop peu de place accordée au clan du Crabe là où les possesseurs de la quatrième édition avaient à leur disposition, avec le supplément sur les clans majeurs, une masse d'information bien supérieure.

On parle du Crabe... mais pas que

On aborde aussi dans ce supplément un clan mineur des plus intéressants pour tous ceux qui désirent jouer des scénarios voire des campagnes tournant autour de la maho et de la souillure de l'Outremonde : le clan du Faucon. Son

développement n'a rien à envier à celui du Crabe et la partie technique du livre permet de créer un personnage issu de ce petit clan plein de mystères.

On trouve aussi dans ce supplément la description succincte de divers lieux emblématique, comme la tombe de Luchiban, ainsi qu'une multitude d'accroches scénaristiques. Il offre enfin de la technique, quelques créatures et PNJ (dont les Onis), de nouvelles options de création de personnages et des conseils pour jouer avec l'Outremonde et la maho.

En route pour l'Outremonde ?

Le supplément n'est pas inintéressant. Il offre des pistes pour jouer dans divers lieux emblématiques de Rokugan (en tous cas de son côté obscur), des informations sur le clan du Crabe, un développement du clan du Faucon, et en cela c'est un supplément qui restera utile. Il peut cependant sembler redondant à tous les possesseurs des suppléments des éditions précédentes, souvent bien plus complets, qui y trouveront alors utile la partie congrue : la technique. On ne peut cependant que regretter le parti pris de cette 5^e édition de disséminer les options pour joueurs au fil des ouvrages là où, depuis la 3^e édition le jeu tendait à tout regrouper dans le livre de base et à limiter les options supplémentaires (d'autant plus en 4^e édition).

Julien Dutel



Fiche technique

Éditeur • Edge

Matériel • Livre 144 pages

US letter couleur, couverture dure

Prix constaté • 39,95 €

J'aime :

- + L'Outremonde est un lieu fait pour l'aventure
- + Le supplément est rempli d'informations sur le Crabe

J'aime moins :

- Tout abordé en surface
- La technique disséminée au cours des suppléments, rendant à terme la création de personnage compliquée



Fiche technique

Éditeur • Éditions Yggdrasil
Matériel • Livre en couleur à couverture rigide de 132 pages.
Prix constaté • 29 €

J'aime :

- + Les illustrations immersives
- + Une odyssée pour les joueurs
- + Un prix très abordable

J'aime moins :

- Parfois dur à suivre pour les novices
- Certains chapitres demanderont plus de préparation

JEU DE RÔLE (VF), LIVRE DE CAMPAGNE

RAGNARÖK

L'Apocalypse selon Loki

La dernière guerre des dieux a commencé en Asgard. Il est écrit que les Immortels s'entre-tueront en provoquant la fin des temps. Mais les hommes peuvent encore sauver les neufs mondes...

La campagne du *Crépuscule des Dieux* a été financée à l'automne 2019 afin de proposer aux joueurs de sauver leurs parents divins de leur funeste destinée. Seront-ils assez forts pour contrer la fortune ? L'enjeu est de taille.

Codex Regius

Dark Runes est une anachronie mêlant les antiquités méditerranéennes et celtiques avec le moyen-âge nordique. Ces amalgames assumés amènent les joueurs à incarner des héros, fils des dieux, destinés à de grandes choses. Les scénarios précédents permettaient de visiter les Mille Royaumes, le temps du Grand Hiver est venu.

Le manuscrit de la seconde période est plutôt réussi. Le ton est donné, du sang et des larmes gelées. L'intérieur est tout autant paré de nombreuses et belles illustrations. La maquette est ingénieuse, un code couleur permet de retrouver rapidement les éléments importants (en brun) et les textes à lire ou paraphraser (en turquoise). Cette polychromie permet aux maîtres du jeu novices de gérer l'aventure sereinement et aux vétérans en manque de temps d'aller à l'essentiel. L'histoire est ambitieuse, forte de rebondissements. Elle demande une bonne connaissance de *Dark Runes*. Il faut pouvoir identifier le contexte général du jeu car l'écriture ne perd pas de temps en révisions.

Ulysse le gaulois

La campagne plonge les joueurs dans les affres de la fin du monde. L'hiver

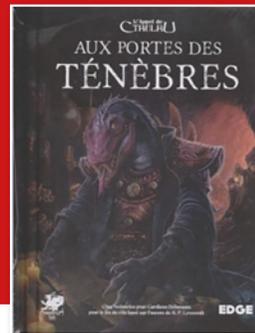
traîne sur Midgard, le dérèglement climatique provoqué par les hommes ? Tout dérape vraiment quand de mystérieux drakkars apparaissent soudainement, débarquant des hordes de vikings noirs soutenus par les fils de Muspell. L'action démarre et ne s'arrêtera plus jusqu'à la fin.

L'histoire a tout d'une geste homérique. Articulée en trois parties, la première est une odyssée à travers les terres médianes, de Gaule en Albion en passant par des îles et cités mythiques. La quête des héros est de retrouver la lance d'Odin. Une fois récupérée, il leur faudra libérer son porteur légitime, le dieu Lug. Ils devront traverser le Voile et se frotter aux trois peuples fées. Ils auront autant besoin de tact que de courage pour le libérer. Une fois délivré, il lancera les armées libres face aux hordes du Ragnarök, avec les joueurs à leurs têtes.

La campagne impose un rythme très soutenu. Chaque chapitre est dense en action et rebondissements. Les joueurs croiseront de nombreuses personnalités importantes qu'il ne sera pas toujours facile de surclasser. Il leur faudra un sacré aplomb et encore plus d'audace pour tenir tête aux dieux.

Ragnarök est à la hauteur des attentes. L'échec est prévu, mais il priverait les joueurs de vivre la Renaissance, le troisième âge du jeu. Est-il à l'ordre du jour ? En attendant la réponse, vous avez déjà des dizaines de parties héroïques à vivre.

Olivier Halnais



SUPPLÉMENT

COF RECUEIL DE SCÉNARIOS

Must have

Ce bouquin est né lors de la pré-commande pour la boîte *COF Vengeance*. Au départ, il devait s'agir d'un petit recueil de scénarios déjà parus dans *Casus* d'une quarantaine de pages. BBE a profité de l'occasion pour ajouter des scénarios inédits. Les aventures sont pensées et écrites pour le jeu d'initiation de bas niveau. Avec enfants, avec MJ débutants, format court. Les thématiques et les ressorts des intrigues sont très abordables. Un complément pour allonger le plaisir de jeu avec les boîtes de la gamme *COF - initiation au jeu d'aventure*.

La qualité est vraiment au rendez-vous, avec des auteurs qui connaissent leur affaire. Et même pour les vieux routards, quelques aventures sont jouables telles quelles avec plaisir garanti à l'arrivée (*Appuie sur le champignon* est un bijou). Indispensable.

Mathieu Rey

Éditeur • BBE

Auteur • Collectif

Matériel • Mook couverture rigide de 112 pages

Prix constaté • 24,90 €

SUPPLÉMENT DE CONTEXTE (VF)

ZIGGURATTI

Mo' money

Dans ce petit livret se cache le résultat des réflexions menées sur le capitalisme extrême issues du forum *Gauntlet*.

L'auteur nous y présente une civilisation néo féodale et technocratique nichée dans une gigantesque pyramide cyberpunk. Chaque classe nécessaire au fonctionnement de la pyramide y occupe une partie spécifique. Les plus riches et influents tout en haut et la plèbe en bas. Ici la métaphore géométrique de la richesse n'est plus seulement symbolique mais littérale.

Le monde de *Zigguratti* est violent, pessimiste, ultra hiérarchisé et toute idée d'évolution sociale ou simplement de bonheur semble ici illusoire. L'univers est suffisamment détaillé pour qu'il soit possible de poursuivre la réflexion originale en jouant. Proposé sans système de règles, il sera possible de le jouer librement ou de le transposer dans de nombreux univers cyberpunk ou science-fictionnels.

S.L.M.

Éditeur • Sycko

Auteur • Chad Walker

Matériel • Livret souple de 24 pages

Prix constaté • 2 €

L'APPEL DE CTHULHU | RECUEIL DE SCÉNARIOS (VF)

AUX PORTES DES TÉNÈBRES

Cthulhu pour les Nuls

Ce recueil s'inscrit dans la continuité de la boîte de base du jeu puisqu'il contient cinq scénarios destinés aux Gardiens débutants, ainsi qu'un chapitre de conseils pour mener ou jouer à l'*AdC*. Les scénarios sont effectivement basiques, permettant au Gardien et aux joueurs d'apprendre les « mécaniques classiques » du jeu : interroger, visiter la bibliothèque... Si le premier n'offre guère plus que l'exploration d'un « donjon » habité de sombres créatures, les autres sont un peu plus intéressants bien que jouant sur les stéréotypes lovecraftiens : visite à l'asile, motel isolé au bord d'un lac, sorcier ayant invoqué la créature qu'il ne fallait pas... L'ensemble est écrit de façon didactique et comprend tout ce qu'il faut pour apprendre la maîtrise aux débutants.

Un bon produit pour ceux qui veulent poursuivre l'expérience de la boîte de base, qui risque en revanche de laisser les routards sur leur faim.

Marc Sautriot

Éditeur • Edge

Matériel • Livre de 140 pages couleurs à couverture rigide (format 21,5x28cm)

Prix constaté • 34,95 euros



JEUX COMPLET (VF)

GREEN DAWN MALL

Au bonheur des dames

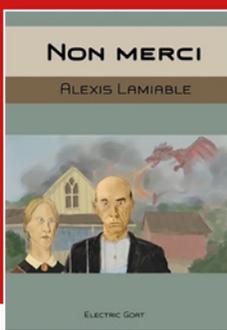
Avez-vous déjà vu un lieu plus vivant et animé qu'un centre commercial ? N'avez-vous jamais eu l'envie d'arpenter les couloirs d'une galerie marchande, libre d'en explorer chaque recoin en dehors des horaires d'ouverture ?

Alors que diriez-vous d'incarner des adolescents à la recherche d'un ami captif d'une tentaculaire et monstrueuse structure commerciale ? C'est une expérience proche d'une exploration de donjon traditionnelle que propose Côme Martin. Avec ses boutiques qui feront tout pour vous captiver avec d'inutiles indispensables et ses factions aux motivations étranges, trouver la sortie, ou seulement survivre ne sera pas chose facile.

Avec de multiples tables aléatoires, le maître de jeu pourra générer de nombreux centres commerciaux toujours différents, permettant ainsi de nombreuses parties courtes ou de mini-campagnes intenses dans l'enfer du consumérisme.

S.L.M.

Éditeur • Autoédition
Auteur • Côme Martin
Matériel • Livret souple de 92 pages
Prix constaté • 18 €



JEU COMPLET (VF)

NON MERCI

Je ne peux pas, j'ai piscine.

Créé pour le concours *GameChef* avec pour thème un public différent, Alexis Lamiable a décidé de s'adresser à des joueurs Hobbits. Comprenez par-là que les joueurs incarneront des personnages issus d'une communauté tranquille, paisible et routinière où espionner son étrange voisin est un passe-temps des plus communs.

Lorsque l'aventure s'incrusterait dans leurs quotidiens, à l'instar d'un magicien dans un trou de hobbits, ils feront tout leur possible pour décliner l'invitation. Et c'est là tout le sel et la difficulté du jeu. En effet, *Non Merci* prend à contrepied tous les réflexes rôlistiques habituels et il faudra au maître de jeu ruser pour créer des situations inhabituelles que les joueurs s'efforceront de soigneusement éviter.

Adaptable à de nombreux univers, d'*Harry Potter* à *Buffy*, *Non merci* permettra des parties funs et originales où humour et décalage auront une place importante.

S.L.M.

Éditeur • Electric Goat
Auteur • Alexis Lamiable
Matériel • Livret couverture souple de 82 pages
Prix constaté • 14 €



GUIDE (VF)

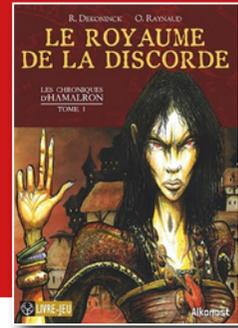
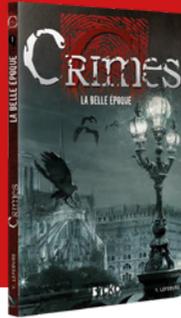
LE PETIT GUIDE DU JDR EN SOLO

Plaisir solitaire

Ce guide de 214 pages contient tout ce qui est nécessaire pour découvrir le jeu de rôle en solo. Très pédagogique, le lecteur découvre progressivement cette pratique au travers des concepts de bases que sont les questions ouvertes et questions fermées et réponses apportées par l'Oracle (tirage aléatoire, logique, etc.) et de OMEN (Oui, Mais, Et, Non). Le tout est accompagné d'exemples et de petits exercices pour s'habituer à ces notions. L'ouvrage regorge de ressources, sites web (parfois en anglais), retours d'expérience et de conseils sur la façon de construire son histoire. L'auteur n'en est pas à son coup d'essai puisqu'il a déjà publié *Muses & Oracles*, à la fois jeu et accessoire indispensable pour la pratique du jeu de rôle en solo. Alors si vos amis ne sont jamais disponibles et que l'envie de jouer vous démange, lancez-vous avec ce guide. Une référence du genre.

Pierre Balandier

Éditeur • OnirArts
Auteur • Pierre Gavard-Colenny
Matériel • Livre de 214 pages au format poche (*lulu.com*), e-book
Prix constaté • 12 €, e-book 7,50 €



JEU DE RÔLE (VF)

LE MASQUE DE L'ONI (L5A)

Voyage en Outremonde

Conçu comme une suite à celui du kit du meneur, ce scénario pour L5A est une expédition dans l'Outremonde afin d'y explorer un château maudit. Si cette proposition peut sembler anodine, elle est tout de même bien ficelée. Déjà, on dispose d'assez d'éléments pour jouer sans le précédent scénario et de nombreuses suggestions pour intégrer les PJ à l'aventure. En outre, on y prend soin de souligner que celle-ci ne doit pas se limiter à des séquences de combat, mais aussi insister sur mal insidieux propre à cette contrée. Sans prendre complètement le meneur par la main, le texte réussit la prouesse de donner assez d'éléments pour permettre à un débutant de mener le scénario, tout en restant suffisamment ouvert (sur le contenu de chaque scène) pour que les plus expérimentés puissent enrichir et construire sur cette aventure. D'autant que la trame du scénario, finalement assez élaborée, permet aisément de transformer le tout en une mini-campagne.

Romain « Belaran » Pelisse

Éditeur • FFG France

Matériel • Livret et accessoires

Prix constaté • 19,95 €

JEU DE RÔLE (VF)

CRIMES DE POCHE

Petits crimes entre amis

Rééditions en format poche de la V2 de *Crimes*, ces sept petits ouvrages, répartis en deux catégories, « *Enquêteur* » et « *Criminel* », tiennent leurs promesses. D'abord, celle de rentrer dans une poche, mais aussi de disposer de tout le nécessaire pour jouer où que l'on se trouve. La maquette, certes un peu austère en noir & blanc, est bien adaptée au format. Les textes sont ainsi lisibles et aérés. Cependant, le papier et la couverture ne semblent pas très résistants, un transport régulier et une manipulation intensive risquent de rapidement endommager ces petits livres. Dommage que les PDF associés à cette nouvelle publication ne soient disponibles qu'aux participants la précommande, ceux-ci permettraient de ménager les ouvrages. Ceci dit, ces petits livres demeurent une excellente opportunité de découvrir à bas prix, la description détaillée de l'univers de la « *Belle époque* » de *Crimes*.

Romain « Belaran » Pelisse

Éditeur • Jemrys / SYCKO / Les Écuries d'Augias

Matériel • Livres format poche.

Prix constaté • 10 € et 15 €

LIVRE-JEU (FV)

CHRONIQUES D'HAMALTRON

Comme un air de guerre...

Vous incarnez un diplomate de l'impératrice Minarquas. Une enquête, sous couverture, sur la mort d'un roi des Cinq Contrées, vous propulse au cœur d'un complot pour renverser votre maîtresse. Cette quête vous conduira, en trois volumes, à la guerre contre les princes félons et bien pire encore. À la lecture, le monde de Chenara devient un solide cadre de jeu. Le combat ne sera pas toujours la solution, vous conduisant à la mort et à recommencer l'aventure. Le système *Imparis* est simple : 2 poignées de D6 Action/Difficulté, modifiées par des réserves, dont on confronte les résultats impairs pour réussir. Avec des dés de couleurs différentes, on peut tout faire en un jet. Vos sorts, choisis dans le grimoire, vous sortiront d'un mauvais coup aussi bien que votre épée. L'ensemble fonctionne bien et dispose de micro-expériences pour enchaîner les trois aventures. Ces LDVELH renouent avec plaisir au genre d'aventures en solo.

Olivier H.

Éditeur • Alkonost

Matériel • livres de 200 à 250 pages

Prix constaté • 12,90 €, bonus gratuits à télécharger



COIN DES COMICS

THE WICKED + THE DIVINE

Divines rockstars

Comic-book de Kieron Gillen et Jamie McKelvie publié chez Image Comics (et traduit en France par Glénat Comics), *The Wicked + The Divine* (souvent abrégé en *WicDiv*) est une série inclassable et en cela typiquement britannique – mêlant divers genres comme le super-héros, la mythologie, le soap et l'urban fantasy.

Adaptation ?

Comic-book couvert de récompenses dès ses débuts (meilleure série aux *British Comic Awards*, nombreuses sélections au Prix Eisner), *The Wicked + The Divine* dispose de tous les atouts nécessaires pour connaître une adaptation en série télévisée : maturité des thèmes enrobée sous les dehors d'un *teen drama*, personnages charismatiques, look super-héros, bande-son quasiment offerte sur un plateau... On l'imagine dès lors très bien diffusée sur des chaînes type HBO, Netflix ou Amazon Prime.

Pourtant, bien qu'annoncée depuis 2017, cette adaptation semble bien décidée à ne pas voir le jour – coincée dans un *development hell* typiquement hollywoodien. Voilà qui est bien dommage, au vu de son potentiel... Mais qui sait, la situation finira peut-être par se débloquer un jour ou l'autre. Et en attendant, il reste toujours les *comics* !

Ce mélange improbable permet à ce titre d'aborder de nombreux sujets intéressants, les créateurs brassant des thèmes comme la vie, la mort, la célébrité, l'idolâtrie, les tourments adolescents, l'identité... le tout dans une ambiance à la fois mythique, pop et queer.

Gods save the queen

Tous les quatre-vingt-dix ans, douze jeunes gens sont choisis pour devenir les réincarnations d'autant de divinités issues des innombrables cultures de

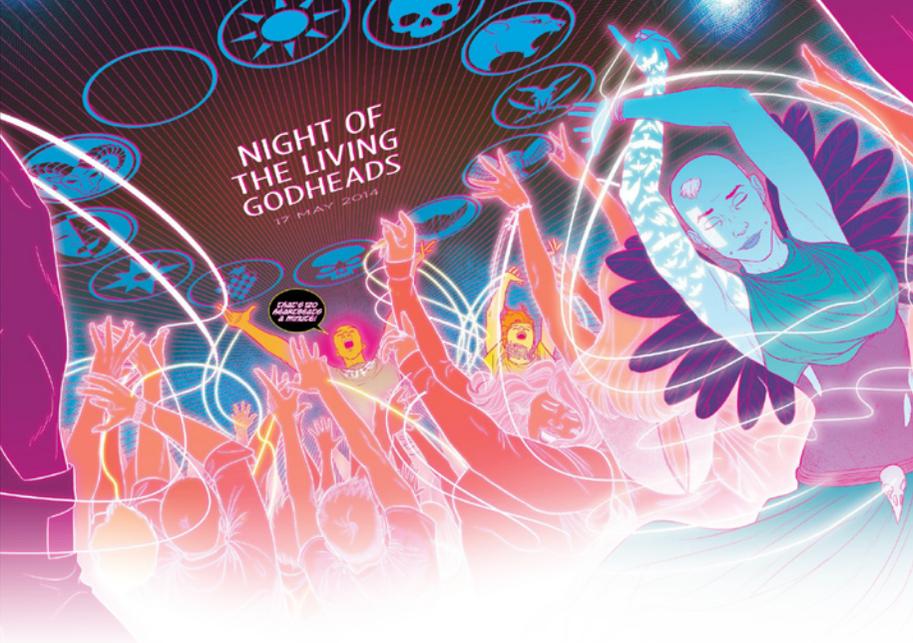


l'humanité. Dotés de grands pouvoirs, ces personnes deviennent dès lors des idoles adulées par la foule et mènent en conséquence une vie de stars – entre sexe, drogue et rock'n roll ! Toutefois, il existe un prix à payer : de la bouche de la mystérieuse Ananké, ils apprennent qu'ils mourront d'ici deux ans...

De nos jours, la jeune Laura est une adolescente anglaise comme les autres. Vénération le Panthéon à l'instar de toute une génération, elle assiste à leurs divers concerts et rêve – comme bien des gens – d'en rejoindre les rangs. Mais sera-t-elle prête à en payer le prix : une vie certes intense mais si courte ? Et si, derrière cette récurrence de réincarnations, se dissimulaient de bien sombres secrets ? Qui est réellement Ananké, la doyenne qui réunit les membres du Panthéon à chaque cycle ? Et quels sont ses desseins ?

Another one bites the dust

Dotée d'un graphisme particulièrement réussi grâce au dessinateur James McKelvie, *The Wicked + The Divine* se révèle une série déroutante mais passionnante. Sa grande force est de toujours



Un scénariste polyvalent

Scénariste et journaliste britannique, Kieron Gillen est un artiste aussi à l'aise dans le *mainstream* que dans l'indépendant qui est arrivé aux *comics* en écrivant des numéros du titre *Warhammer* (nous pouvons donc le soupçonner d'être rôliste, soupçons confirmés par son dernier titre en date...). Qu'on en juge : chez *Marvel*, il œuvre ainsi sur de multiples titres comme les *X-Men*, *Thor*, *Iron Man* et les *Young Avengers* jusqu'à ce qu'il soit choisi pour écrire la série consacrée à *Darth Vader* suite au rachat de *Lucasfilm* par *Disney*. Il y crée le Docteur Aphra – moitié archéologue, moitié trafiquante d'armes – qui se révèle l'un des personnages les plus appréciés du nouvel univers étendu de *Star Wars* (au point d'avoir droit à son propre titre). Il scénarise également une bonne trentaine de numéros de la série principale *Star Wars*. En indépendant, outre *The Wicked + The Divine*, il est également l'auteur de *Phonogram* (déjà du fantastique sur fond musical, considéré par Warren Ellis comme un *must-read*) et de *Die* – un titre qui ne pourra qu'intéresser nos lecteurs puisque mettant en scène un groupe de rôlistes. Chez *Avatar Press*, il a signé la saga uchronique *Über*, déjà traitée dans un précédent *Coin des Comics*.

parvenir à nous prendre à contre-pied, nos attentes s'avérant plus d'une fois détrompée et réorientée dans une direction encore plus passionnante. Grâce aux genres mixés et aux thématiques abordées, les auteurs disposent d'un réservoir presque infini d'accroches et de développement – qu'ils ne se gênent pas pour exploiter, à notre plus grande joie.

Londonienne en diable, *WicDiv* utilise la capitale anglaise comme un creuset où ses multiples influences se fondent en un alliage d'une solidité à toute épreuve. Quand la mythologie se pare des atours d'une pop *so typically british*, on reste ébahi par l'originalité tant du récit que du dessin – les membres du Panthéon possédant tous une apparence qui mélange les attributs d'une divinité antique, d'un super-héros moderne et d'une rockstar intemporelle –, au service de messages forts et plus que jamais d'actualité.

Inspiration

Un Panthéon de jeunes divinités pop, Londres et son atmosphère inimitable... *WicDiv* semble taillée pour inspirer des campagnes de fantastique-contemporain ! En reprendre l'intrigue pour la

motoriser avec un système adapté promet une campagne particulièrement jouissive : pourquoi pas avec *Savage Worlds* (*fun, fast & furious* sont des adjectifs qui conviennent très bien à *The Wicked + The Divine*) ou *Chroniques oubliées Contemporain* (dont les multiples modules permettent de rendre compte de la pluralité de genres que brasse le *comic-book*) ? Il est également possible de construire une saga de *Scion* à partir des prémisses de la série, en en utilisant cette fois les secrets et l'arrière-plan plus que l'ambiance. Assez décalée, celle-ci pourrait également inspirer du *Unknown Armies* voire pourquoi pas du *Nobilis*. Et si Dieu ou Satan envoyaient anges et démons enquêter sur ces dieux incarnés dans une partie d'*INS / MV* ?

Si la composante « *super-héros bardés de pouvoirs divins* » intéresse plus le MJ, *Masques – une Nouvelle Génération* est sans doute le jeu à choisir tant *WicDiv* met l'accent sur le drama et les relations entre personnages. Au pire, n'importe quel système du genre pourrait convenir (*Hexagon Universe*, *ICONS...*) si l'on souhaite que les règles s'effacent devant l'histoire et le fond.

Romain d'Huissier



Fiche technique

Éditeur • Deep Silver / inXile Entertainment (2020)

Plate-formes • Windows, MacOS, Linux, PS4, Xbox One

Type • RPG tactique

J'aime :

- + Party-based
- + Droit à l'essentiel

J'aime moins :

- Gestion de la caméra
- Pas d'alternative au combat

JEU VIDÉO

WASTELAND 3

Le post-apo dans la neige

Dans l'ombre de Fallout, Wasteland est une série RPG qui a su se démarquer. Ce troisième opus, malgré quelques faiblesses, remplit bien son rôle et propose un gameplay direct et efficace.

Le patriarche du Colorado a fait appel aux Rangers pour l'aider à reprendre le contrôle de son territoire. Vous faites partie de l'expédition envoyée vers les montagnes enneigées et prise en embuscade dès son arrivée. Il ne vous reste plus que deux survivants et la promesse d'aide de votre allié afin d'établir une base solide d'où vous pourrez explorer le territoire avoisinant. Un sacré défi !

Six héros

Wasteland 3 est basé sur la gestion d'un groupe de personnages : quatre que vous pourrez créer vous-mêmes, et deux compagnons qui se joignent à vous peu de temps après le commencement du scénario. Le développement de capacités utiles et complémentaires sera indispensable à la progression dans le scénario même si, *in fine*, il est rare de s'en sortir autrement que par de la baston. La discrétion, le croche-tage ou l'électronique vous serviront principalement à prendre un avantage tactique au début des combats les plus exigeants.

On se prend toutefois au jeu du développement du groupe et de la modification des armes et armures afin d'optimiser sa bande de combattants aux talents (et armements) multiples. L'interface est fluide et simple d'accès,

même si l'inventaire aurait pu être un peu mieux géré. En combat, on retrouve un système tour par tour de points d'action et de couverts qui n'est pas sans rappeler la série *X-Com*. On retrouve aussi la multitude de *containers* à fouiller un peu partout, un classique du genre.

Direct... dans ta gueule

Le *gameplay* autant que le scénario ne font pas dans la fioriture, et on se met donc rapidement à défouailler toutes les bandes de zinzins qui cherchent à nous mettre des bâtons dans les roues, tout en recrutant du personnel pour sa base et en explorant la région à bord d'un véhicule blindé et armé. L'histoire est classique pour le genre et aisée à suivre. Au moins le jeu évite-t-il le syndrome du point qu'on suit sur le radar au cours de chaque quête, qui est le propre de nombreux RPG bac-à-sable récents.

Les décors (enneigés et montagneux) sont réussis, même si la gestion de la caméra n'est pas toujours idéale (en tout cas sur console). Ce côté un peu ré-pétitif et inéluctable de la castagne est légèrement décevant, mais le jeu reste quand même divertissant et plaira aux amateur(ric)e(s) de RPG tactique.

Thomas Robert

JEU DE PLATEAU (VF)

DÉTECTIVE

NCIS de salon

Incarnez un détective au sein de l'unité d'élite spécialisée
Antarès

Si vous faites partie de ces personnes qui devant une série télévisée policière s'exaspèrent avec force de soupir de l'incompétence des protagonistes alors que vous avez résolu l'enquête depuis de nombreuses minutes, *Détective* est le jeu qu'il vous faut.

Person of interest

Le jeu de chez *Iello* vous propose de résoudre une série d'enquêtes sous la forme d'une campagne à l'écriture fine et minutieuse. Les joueurs entreront dans la peau des policiers de l'unité d'élite Antarès. Équipés d'un matériel d'analyse d'exception sous la forme d'une banque de données intégrant les dossiers de nombreuses agences gouvernementales. Si leurs prérogatives sont larges, les protagonistes butteront rapidement sur d'autres plates-bandes ayant la forme de dossiers bien cachés au fond des tiroirs d'autres organisations.

Le concept est plutôt simple. Chaque personnage incarné par les joueurs est doté de capacités propres qui, judicieusement utilisées devraient faciliter le déroulement de l'affaire. Au fil du jeu, il faudra cheminer à travers l'enquête en choisissant les indices et pistes à suivre symbolisées par des cartes. Attention cependant de bien choisir judicieusement les cartes à piocher.

True Detective

En effet, chaque piste aura un coût symbolisé par du temps. Au-delà d'un certain cumul de temps, la journée d'enquête se termine. Il est bien entendu possible

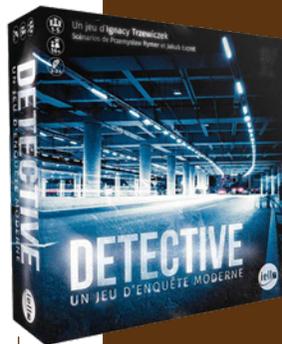
de faire des heures supp, mais au prix de points de stress pouvant mettre fin aux investigations prématurément. Et quand le délai imparti à la résolution est dépassé, il faudra évidemment rendre son rapport, quitte à désigner le mauvais coupable et faire baisser la note finale.

Si, de prime abord, les enquêtes sembleront n'avoir aucun lien, un fil rouge se présentera rapidement, augmentant l'envie et l'intérêt des joueurs pour démêler le sac de nœuds qui se dessine alors. Heureusement, les joueurs pourront compter sur l'interface numérique sur le site internet dédié au jeu. En complétant cette base de données d'Antarès avec les indices découverts au cours du jeu, certains liens et connexions seront automatiquement mis en évidence. Trace d'ADN inconnue qui se découvre subitement un propriétaire ou encore un lien familial qui aurait pu passer inaperçu soudainement mis en lumière.

Anti-Columbo

Véritable bombe ludique, *Détective* a été couronné à raison par un As D'or au festival de Cannes 2019. Le jeu des équipes de *Portal Games* a réussi l'exploit de proposer une immersion importante ainsi qu'un renouveau du jeu de plateau collectif, le tout additionné d'une surcouche numérique bien pensée. Posez les fiches de personnages et laissez-vous tenter l'espace d'une soirée entre deux scénarios *Pathfinder*. Ce sont plusieurs heures de jeu intenses et immersives qui vous captiveront sur une campagne pleine de rebondissements.

S.L.M.



Fiche technique

Éditeur • Iello

Auteurs • Przemyslaw Rymer, Ignacy Trzewiczek, Jakub Łopot

Matériel • 1 plateau de jeu, 5 paquets « Affaire », 5 tuiles « Personnage », 8 jetons en bois, 30 jetons enquêteur, 17 jetons compétence, 1 base de données en ligne, 1 livret d'enquête et 1 livret de règle.

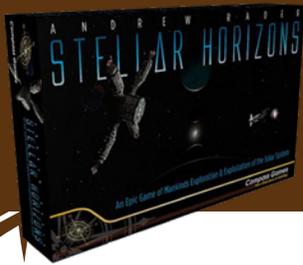
Prix constaté • 45 €

J'aime :

- + L'immersion totale
- + L'interface numérique

J'aime moins :

- Rejouabilité nulle
- Connexion internet obligatoire



JEUX DE PLATEAU (VO)

STELLAR HORIZONS

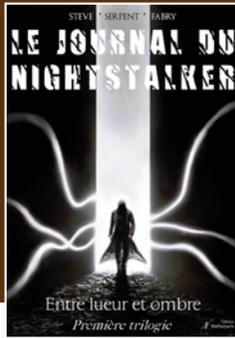
Conquête spatiale sur table de salon

Jouable en solo, basé sur une mécanique simple (qui aurait comme bien souvent mérité une édition plus fine du livre de règles) avec un matériel impressionnant, *Stellar Horizons* rejoint le cercle fermé des *monster games* qui vous scotchent à votre table de salon pendant plusieurs heures. Dans ce cas-ci, il s'agira de reproduire 140 ans de conquête spatiale, entre développements technologiques, exploration du système solaire et accidents possibles.

Chaque participant(e) incarne une nation ou un groupe de nations qui essaient tant bien que mal de prendre pied dans le système et de développer leur recherche et leurs capacités de production. Le combat reste une option mais aux effets très localisés, dans un jeu qui n'est pas un 4X et qui propose plutôt un mélange de jeu de gestion et de développement. Un jeu où il faut accepter une part certaine de hasard et d'aléas qui viendront contrecarrer vos plans les plus solides. Grande table exigée.

Thomas Robert

Éditeur • Compass Games
Joueurs • 1 à 7
Durée • 8 heures
Prix constaté • 149,90 €



ROMAN (VF)

NIGHTSTALKER – ENTRE LUEUR ET OMBRE

in cuius nomine ?

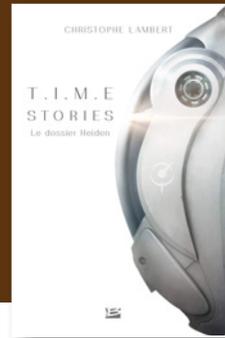
Le Nightstalker est un ange tombé volontairement du Ciel pour aider l'humanité. La voyant tiraillée entre son Frère déchu et son Père attentiste, il a fait vœu de la sauver. Au prix de son âme éternelle, il se bat jour et nuit pour purger nos rues obscures de l'engeance démoniaque.

Cette première trilogie plonge le lecteur dans une ambiance « métal » des plus sombres. Chaque chapitre est une plongée en abyme, une rencontre avec un laquais de Lucifer ou un être surnaturel. Ils sont autant d'inspirations pour le futur JdR, bientôt en financement chez l'éditeur.

Le Rôdeur Nocturne perd vite ses illusions. Sa lutte contre le Mal s'annonce difficile, à moins que, Fate de temps (sic), il ne trouve la paix sous une Ombrelle.

Olivier H.

Éditeur • Éditions Stellamaris
Auteur • Steve Fabry
Prix constaté • 27 € - PDF à 13 €



ROMAN (VF)

T.I.M.E STORIES : LE DOSSIER HEIDEN

Au cœur de l'agence T.I.M.E

Excellente idée que ce roman qui vient donner un peu d'épaisseur à l'univers du jeu de plateau *T.I.M.E Stories* en narrant l'arrivée et les premiers pas de Tess Heiden au sein de l'agence T.I.M.E. Le lecteur la suit dans sa formation et ses premières missions, qui lui rappelleront probablement celles qu'il a lui-même jouées. En fait, le roman contribue à la dynamique de la 2^e saison du jeu, *Revolution*, et fait écho au supplément *Experience*, qui propose aux joueurs d'incarner les personnages du roman (cf. nos chroniques dans notre N°32).

Le Dossier Heiden est plaisant à lire, très dynamique, et donne surtout à voir l'envers du décor du jeu de plateau. On y découvre un *background* assez conséquent qui ne demande qu'à être exploré *via* les parties de la saison 2. Si *T.I.M.E Stories* se veut une alternative « light » au JdR, à ce stade, il suffirait d'un petit rien pour revenir à la source !

Marc Sautriot

Éditeur • Bragelonne
Auteur • Christophe Lambert
Prix constaté • 16,90 €



LIVRE DOCUMENTAIRE (VF)

La science à la poursuite du...

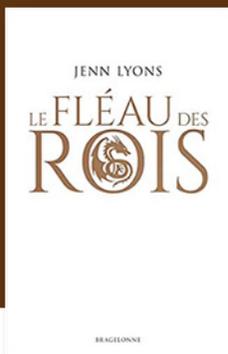
D'Alphonse Bertillon aux experts d'aujourd'hui

Vous êtes MJ à *Crimes*, *COPS* ou encore *L'Appel de Cthulhu* ? Vous êtes fan de criminalistique et de réalisme à ce niveau dans vos parties ? *La Science à la poursuite du crime* est fait pour vous. Écrit par un universitaire spécialisé et un ancien patron de l'IJ, ce beau livre balaie le spectre des outils scientifiques mis à la disposition de la justice depuis près d'un siècle et demi, depuis les premiers pas de l'anthropométrie introduite par Alphonse Bertillon jusqu'au profilage ADN en passant par l'étude de documents.

Les sujets sont abordés par thématique, dans l'ordre chronologique d'apparition, avec systématiquement un chapitre sur la création de la technique, fin XIXe/début XXe, et un autre sur la version actuelle. Les textes sont destinés à des profanes et sont donc très abordables. Et surtout, le point fort de l'ouvrage réside dans les très nombreuses photos d'époque. Superbe !

Marc Sautriot

Éditeur • Éditions de la Martinière
Auteurs • Pierre Piazza et Richard Marlet
Prix constaté • 35 €



ROMAN : JENN LYONS

Le Fléau des Rois

Le Chœur des Dragons T1

Dans ce premier tome, Jenn Lyons nous offre les bases d'un univers méd-fan énorme et d'une richesse incroyable, tant historiquement que politiquement. La narration est alternée entre Kihirn, fils de ménestrel devenu prince héritier, et sa geôlière Serre, une Démone qui semble particulièrement proche de lui. Au cours de leurs récits respectifs à la temporalité décalée, nous apprendrons progressivement les règles régissant cet univers si particulier et suivrons avec un intérêt toujours plus grand les mésaventures de Kihirn dans sa perpétuelle fuite vers l'avant. Difficile de décrocher une seule seconde de ce livre, tant le rythme est mené de main de maître et les personnages caractérisés avec talent. Spéciale dédicace pour ce dragon mélomane dont la puissance et la psyché sont tout simplement géniales. Définitivement une très belle découverte à lire sans attendre !

Jon. D

Éditeur • Éditions Bragelonne
Matériel • Livre à couverture souple de 692 pages
Prix constaté • 25 €



ROMAN (VF)

Tout ce qui est sur terre...

Sympathique Danbrownerie

De nos jours, deux factions rivales se livrent à une course contre la montre pour mettre la main sur des informations, disséminées sur la planète, qui leur permettront de découvrir enfin l'Arche de Noé au sommet du Mont Ararat. Celle des héros manque de moyens mais n'est pas dénuée de ressources et d'astuce, tandis que les antagonistes sont bien entendus nombreux et ont des financements et du matériel. Et ils n'hésitent pas à avoir recours à la violence.

À des années lumières des romans habituels de Michel Bussi, *Tout ce qui est sur Terre doit périr*, précédemment publié sous un autre nom et sous le titre plus poétique *La Dernière Licorne*, alterne à toute vitesse les scènes de poursuite, d'acrobaties et de fusillades avec les explications ésotérico-biblico-historique. Pour peu que vous soyez fan du genre, il y a là une intrigue qui se prête à merveille à une adaptation pour CO : *Contemporain*.

Marc Sautriot

Éditeur • Pocket
Auteur • Michel Bussi
Prix constaté • 8,95 €



SÉRIE

LOVECRAFT COUNTRY

Dépoussiérer le Mythe

La série événement du moment pour les amateurs de genre. Pour les orthodoxes rigides du récit lovecraftien, il va falloir un peu de souplesse ou passer son chemin. Bien sûr les, clins d'œil et les références au maître de Providence sont nombreux, mais la série, d'après un roman de Matt Ruff, ne revendique finalement pas une véritable filiation. Il s'agit surtout d'une réappropriation de la culture horrifique américaine par la communauté afro-américaine. Ici, les héros sont noirs, hommes ou femmes, hétérosexuels ou homosexuels et, pour une fois, ils jouent les premiers rôles dans une Amérique des années 50 dont le racisme interpelle d'autant plus par les échos contemporains d'un phénomène malheureusement toujours présent. Gore, rythmé et très réussi. Ça donne envie de réinvestir différemment en JdR les 50's.

Thomas Berjoan

Plateforme • HBO - OCS
Showrunner • Misha Green



BD (VF, TOME 1)

SPIRITE T.1

Tunguska

Chasse aux fantômes dans le New York des années 1930, inspiration assumée du film *Les animaux fantastiques*. Un duo de héros à la X-Files – un jeune chercheur en spiritologie et une journaliste sceptique – se retrouve confronté à des événements étranges et des meurtres dans le milieu des chasseurs d'esprits. Le tout liée à une exploration dans les étendues gelées de la Sibérie au début du siècle ? Pourquoi s'intéresser à cette série qui sera bouclée en 4 tomes ? Elle est l'œuvre d'une scénariste-dessinatrice unique, Mara, qui maîtrise parfaitement sa mise en scène et sa dynamique. Le thème et l'époque semblent parfaitement indiqué pour un Cthulhu pulp enlevé, avec une pointe d'humour mais également de la profondeur dans les thématiques abordées. Le système de classification des « niveaux de fantômes » et les possibilités narratives induites est très sympa. Bref, on a très hâte de voir l'histoire s'envoler aux quatre coins du monde.

Thomas Berjoan

Éditeur • Drakoo
Auteurs • Mara
Prix constaté • 14,95 €



JEU VIDÉO (VO)

AI DUNGEON

Modern old school

Jouer n'importe où et n'importe quand est une demande pour beaucoup de joueurs. C'est désormais possible pourvu que vous soyez munis d'un téléphone ou d'un ordinateur et que l'anglais soit une langue maîtrisée.

Ai Dungeon se présente comme une aventure textuelle comme on en trouvait beaucoup aux débuts des jeux informatiques, à la différence que celui-ci est propulsé, comme son nom l'indique, par une intelligence artificielle. Cette IA va réagir aux actions des joueurs plutôt que de proposer des directions à la manière d'un livre dont vous êtes le héros.

Cela rend le tout moins scripté et permet au joueur une totale liberté dans ses choix, à la manière d'un jeu de rôle traditionnel. Le niveau d'anglais requis est plutôt poussé puisque l'IA se basera sur les propositions du joueur pour développer l'histoire, même les plus farfelues. Croisons les doigts pour une prochaine version française.

S.L.M.

Éditeur • Latitude
Prix constaté • gratuit



ROMAN

CTHULHU

Survie en terres
Lovecraftiennes

Surfant sur la vague actuelle de popularité des Mythes Lovecraftiens, ce guide de survie est une très bonne entrée en matière pour découvrir ou approfondir sa connaissance générale du mythe, en apprendre plus sur les auteurs parfois méconnus ayant participé à sa création puis à son étoffement. Il vous conseillera de nombreuses lectures de qualité et passera en revue les plus grands aspects du Mythe, cosmogonie, bestiaire, lieux, artefacts... En plus d'être un ouvrage plaisant à lire et réservant quelques petites surprises, ce livre est richement illustré, ce qui participe grandement à l'immersion. Rédigé comme le carnet de note d'un occultiste moderne, on regrettera cependant, son aspect un peu trop catalogue ainsi que l'absence de « nouveautés » et de prise de risque. Ici on se contente de reprendre et de répertorier ce qui existe déjà, mais on le fait avec un talent certain.

Jon.D

Éditeur • Éditions Bragelonne
Matériel • Livre à couverture souple de 430 pages
Prix constaté • 19,90 €



RECUEIL DE NOUVELLES (VF)

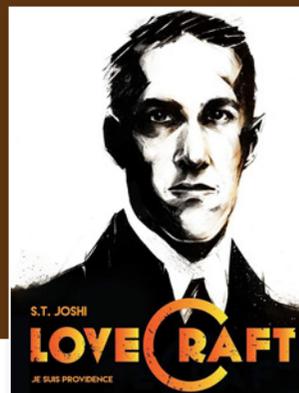
LES SECRETS DU PREMIER COFFRE

Récits dans l'univers du
bâtard de Kosigan

En attendant le 2^e cycle du *Bâtard de Kosigan*, Fabien Cerutti explore l'univers de son héros au travers de six gros récits rassemblés dans un très beau recueil à la couverture soignée et contenant une carte de l'Europe et une carte d'Asie. Si le bâtard lui-même n'est présent que dans deux des récits (et encore, en tant que figurant dans l'un des deux), on retrouve dans chaque texte (à part le premier) la plume truculente de l'auteur, qui prend plaisir à nous offrir des révélations tantôt sur le fond de l'univers, tantôt sur l'histoire de son héros. Comme à son habitude, il mélange réalité historique et variante de *fantasy* ; on accordera ainsi une mention spéciale à ce pape qui aurait pu favoriser l'épanouissement des peuples féériques. Sans oublier cette intrigue politico-militaire réglée à coups de tournois, qui fera une belle inspi scénario de JdR. À ne pas rater !

Marc Sautriot

Éditeur • Mnémos Éditions
Auteur • Fabien Cerutti
Prix constaté • 23 €



BIOGRAPHIE VF

JE SUIS PROVIDENCE

Lovecraft, poids lourd du
fantastique

Lovecraft n'a jamais été autant à la mode que ces dernières années. Il manquait pourtant à l'appel une biographie digne de ce nom. C'est désormais réparé avec ces deux épais volumes totalisant rien de moins que 1 400 pages – un miracle de pouvoir en profiter en français ! Le travail de S.T. Joshi n'est pas seulement impressionnant par son érudition et sa complétude, mais aussi par sa capacité à resituer dans le contexte de nombreux traits de caractères de Lovecraft et de son œuvre, y compris les plus polémiques comme son racisme.

De fait, ce n'est pas seulement la (courte) vie de Lovecraft dans laquelle le lecteur plonge, mais dans le milieu des pulps et plus largement dans les années 20. Le résultat est parfois aride, Joshi n'éludant aucun aspect de son objet d'étude, mais il est à la fois nécessaire et passionnant, tout simplement.

Slawick Charlier

Éditeur • ActuSF
Auteur • S.T. Joshi
Matériel • Deux livres noir et blanc de 700 et 650 pages
Prix constaté • 28 €



En quelques mots...

Recrutés pour apporter la preuve de l'infidélité d'un riche marchand, les personnages vont se retrouver impliqués dans une sombre affaire de vol d'œufs de dragon. Après avoir mis au jour les motivations d'un dragon d'airain sur lequel le sort s'acharne, ils devront explorer le repaire d'un trio de brigands récemment exécutés avant de lever le voile sur leur machination et empêcher qu'ils ne reviennent d'entre les morts.

Fiche technique

TYPE • Exploration/Action

PJ • Niveau 1

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★★

LES LIENS DU SANG

Ce scénario, prévu pour mener les personnages du niveau 1 au niveau 3, permettra à un groupe nouvellement formé de vivre sa première aventure. Les joueurs devront faire preuve de subtilité s'ils veulent éviter un séjour dans les geôles, être malins dans la gestion de leurs ressources et faire preuve de sang-froid s'ils ne veulent pas se voir voler la fin.

Introduction

L'histoire pour le MJ

Le Clan Shaden

Il y a six semaines, les trois frères Shaden réalisaient le coup le plus spectaculaire de leur carrière de truands. Cela faisait des années déjà que cette fratrie terrorisait les voyageurs et les caravanes, faisant des routes autour de la cité leur terrain de chasse exclusif. Insaisissable, le trio se jouait des gardes, des soldats et autres chasseurs de primes recrutés pour les neutraliser. On raconte même que Thémésis Shaden, le mage et cerveau de la bande, est mort un sourire aux lèvres lorsqu'il fut enfin arrêté puis pendu. En un ultime pied de nez, il lançait un défi silencieux aux nobles de la ville rassemblés pour assister à sa mise à mort.

Or donc, il y a six semaines, les Shaden pénétraient dans l'ancre d'un dragon d'airain. Après de nombreuses recherches dans les Chroniques Anciennes, Thémésis le mage avait remonté la trace de Dawdar, un très vieux dragon femelle vivant le long des côtes septentrionales et réputée morte depuis des décennies. Les trois frères n'avaient que faire des richesses censées s'y trouver. Ils étaient venus pour les

œufs de la fabuleuse créature. En fin connaisseur, Thémésis Shaden était persuadé qu'une couvée entière attendait d'éclore, quelque part dans l'ancre abandonnée. Et il avait raison. Toutefois, il ignorait que le compagnon de Dawdar, un paisible dragon d'airain nommé Thamis, occupait encore les lieux.

Après avoir passé quelques heures à scruter le dragon à travers une boule de cristal, les Shaden tendirent une embuscade à Thamis et, profitant qu'il avait pris forme humaine, firent s'effondrer une falaise sur lui. Débarrassés de l'encombrante créature, ils firent main basse sur ses trésors et repartirent avec 3 œufs intacts.

De retour en ville, ils cachèrent soigneusement leur butin dans leur repaire. Thémésis ajoutait la pierre finale au laborieux rituel auquel il avait consacré sa vie entière et qui allait permettre à la fratrie de défier la mort elle-même.

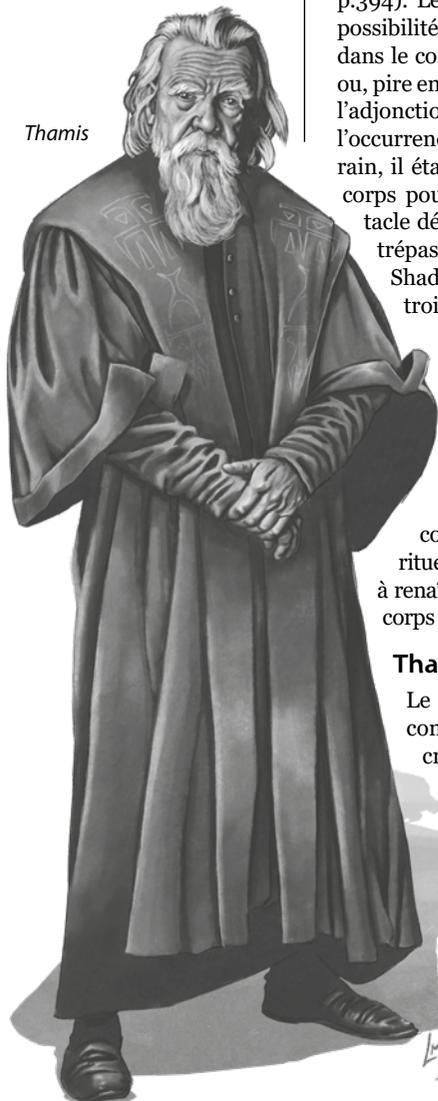
Le stratagème

Car en effet, à quoi bon être riche comme un roi si personne ne vous laisse en profiter tranquillement ? Les frères Shaden avaient commis tant de crimes, provoqué tant de morts sanglantes, que la liste de leurs ennemis était sans fin. Où qu'ils →

"Mais qui prépare ce rituel terrible ? Et pourquoi ?"



Thamis



eussent été, ils auraient été inlassablement traqués et n'auraient trouvé de repos que dans la tombe. Qu'à cela ne tienne ! Si tout le monde les croyait morts, ils pourraient se retirer dans une lointaine province et jouir d'une vie de luxe bien méritée. Thémésis a donc élaboré un antique rituel de Réincarnation permettant à l'invocateur de choisir son corps, plutôt que de subir les caprices du hasard (voir *Manuel des Règles* p.394). Le mage refusait tout net la possibilité de vivre sa nouvelle vie dans le corps d'un nain, d'un gnome ou, pire encore, d'un halfelin. Grâce à l'adjonction d'un composant rare, en l'occurrence un œuf de dragon d'airain, il était possible de préparer un corps pour qu'il devienne le réceptacle désigné de l'esprit du défunt trépassé dans les dix jours. Les Shaden, qui avaient besoin de trois œufs, les ont donc volés dans l'ancre de Dawdar.

Lorsque tout fut prêt, les trois frères mirent en scène leur arrestation. Exécutés en place publique, ils n'avaient plus qu'à attendre que leurs complices parachèvent le rituel préparé par Thémésis et à renaître dans les trois nouveaux corps prévus à cet effet.

Thamis le dragon d'airain

Le dragon se plaisait à rencontrer les pêcheurs de crabes qui fouillaient les rochers sans se douter qu'à quelques centaines de mètres au-dessus d'eux, creusé dans la paroi, se trouvait l'ancre d'un dragon d'airain. Thamis prenait forme humaine et passait ainsi de longues

heures à discuter avec ces mortels qui ignoraient tout de sa véritable nature. Seulement voilà, les Shaden étaient plus perspicaces que les inoffensifs pêcheurs et, grâce à la magie, ils découvrirent rapidement le petit manège du dragon. Le moment opportun, les malfrats firent s'effondrer tout un pan de la falaise qui engloutit le dragon.

Mais Thamis n'est pas mort. Grièvement blessé, il ne put que constater l'étendue des dégâts et les méfaits des trois mortels qui s'étaient montrés plus malins que lui. Comble de la frustration, certainement à cause de ses blessures, il était incapable de revêtir sa forme de dragon originelle et se retrouvait coincé dans cette frêle coquille humaine que d'ordinaire il aimait tant. Son odorat était resté intact et il prit sur lui, malgré ses blessures, de remonter la piste des voleurs. Affaibli, il suivit la piste olfactive des œufs qui le conduisit au cœur de la ville des mortels, devant le bâtiment sous lequel s'étend, à l'insu de tous, le repaire du Clan Shaden.

La maison est occupée par une communauté de lépreux rassemblés pour célébrer un festival religieux. Curieusement, les lépreux perçoivent la nature véritable de Thamis, qui ne peut accéder à la maison sans déclencher la panique. Impossible pour lui de fouiller discrètement les lieux. D'autant que les portes et les fenêtres sont fermées par un verrou magique.

Dormunt et Priscile Ventnoir

Dormunt et Priscile Ventnoir forment un couple d'escrocs sans envergure, à l'affût des bons coups. Les problèmes qui turlupinent Thamis sont pour eux la promesse d'un argent facilement gagné. Moyennant salaire, Thamis les charge donc de dérober la clef de la maison, coûte que coûte. Dormunt a donc enquêté

sur le propriétaire de la demeure, un riche marchand nommé Vorance Arthamont. Ce qu'il a découvert lui inspira l'escroquerie la plus osée de toute sa carrière.

Vorance Arthamont a eu une fille il y a 20 ans. C'était à l'époque un homme obnubilé par la réussite, hostile à l'idée même de paternité. Il a donc donné de l'argent à la mère de l'enfant avant de la sommer de disparaître de sa vie. Or, l'homme a changé. Sa fortune est faite et il profite d'une retraite paisible auprès de sa fidèle épouse. Ironie du sort, celle-ci ne peut lui donner de descendance. Vorance est donc dévoré par le souvenir de cette enfant dont il s'est débarrassé comme s'il s'était agi d'un encombrant sac de linge sale.

Dormunt Ventnoir va donc lui *rendre* cette enfant tant regrettée. Usant de filtres magiques, Priscile se fit passer pour Namié, la fille de Vorance, avant de faire irruption dans la vie du vieux marchand. Ne lésinant pas sur les enchantements, elle manipule le pauvre bougre depuis quelques jours, lui soutirant de l'argent à chacune de leurs rencontres secrètes et le travaillant au corps afin qu'il lui cède la clef de la demeure.

De nos jours

Lorsque le scénario commence, les frères Shaden ont été pendus depuis une semaine. Dans trois jours au plus tard, leurs complices achèveront le rituel qui les réincarnera en ce monde. Pendant leur enquête, les joueurs vont découvrir le secret des brigands et, si tout va bien, les mettre en échec. D'ennemis, ils deviendront les alliés providentiels de Thamis le dragon d'airain, dont ils seront l'ultime espoir de retrouver les précieux œufs.

Dans la première partie du scénario les PJ vont se frotter à Dormunt et Priscile Ventnoir qui, par le biais

de drogue et de magie, dépouillent Vorance Arthamont. Dans la seconde partie, ils exploreront la maison d'Arthamont en quête des trois œufs volés.

Impliquer les PJ

Je vous propose quatre options pour lancer vos joueurs dans l'aventure. Ce scénario étant prévu pour un groupe de personnages niveau 1, la tâche ne devrait pas être compliquée. N'hésitez pas à explorer les possibilités offertes par les Historiques des personnages fraîchement créés. Mieux encore, peaufinez ces historiques de façon à ce qu'ils prennent en compte l'option que vous allez choisir.

1/Désœuvrés, les personnages sont en quête de travail (pas de demi-mesure : supprimez aux joueurs les quelques pièces qui auraient pu subsister dans leurs bourses après la création des personnages). Pour ce faire, ils écumant les tavernes et les auberges, guettant une opportunité. Ils sont alors approchés par Thobias, le vieux serviteur d'une très riche dame de la cité. Ladite dame pense que son époux, Maître Vorance Arthamont, la trompe. Depuis une semaine, le vieux marchand part pour de longues balades quotidiennes en ville. Devenu secret, taciturne même, Vorance a forcément une aventure. Son épouse en est convaincue. Par le biais de son serviteur, la dame demande donc aux personnages de suivre le vieux marchand, d'établir son infidélité, puis de convaincre l'amante de changer de ville sur-le-champ sous peine d'avoir de gros ennuis (que les personnages sont chargés de concrétiser). Pour paiement, les personnages reçoivent chacun 10 pièces d'or tout de suite que 10 autres viendront compléter une fois la besogne accomplie. Les personnages ne toucheront →

Où situer l'action ?

Le nom de la ville est délibérément laissé à votre appréciation. Vous pourrez ainsi choisir n'importe quelle grande cité de votre univers favori. En Alarian, la cité de Blosson, dans le Smitin, est toute désignée, avec ses fondations antiques et ses insondables souterrains. Dans les Royaumes Oubliés, Baldur's Gate est un très bon choix.

ce complément que s'ils font preuve de discrétion et évitent de provoquer un scandale.

2/ Les personnages sont des connaissances du vieux Thobias (voir option 1). Cette option convient mieux pour un groupe aux historiques déjà définis ou issus d'horizons trop différents. L'un d'entre eux pourrait même être de la famille du serviteur, un neveu ou un cousin. Connaissant le penchant aventureux des PJ, Thobias se confie naturellement à eux et leur demande leur aide.

3/ Les personnages appartiennent à la garde de la cité. Mis dans la confiance, leur supérieur hiérarchique (un ami du couple Arthamont), s'est engagé à mettre ses hommes les plus discrets sur l'affaire. Il promet aux personnages une prime substantielle de 20 pièces d'or chacun s'ils tirent l'affaire au clair et éloignent la fâcheuse sans esclandre pour la famille Arthamont.

4/ Les personnages sont à la recherche de Friedrich Thorse. Cet ami commun, un Humain de 18 ans, a quitté sa famille il y a deux mois et s'est rendu en ville pour trouver du travail. Il n'a plus donné signe de vie depuis. Les parents du garçon, morts d'inquiétude, comptent sur les PJ pour le ramener sain et sauf. Hélas, la piste du garçon s'arrête dans une auberge où il a séjourné et où il semble avoir fait de très mauvaises rencontres.

Friedrich est tombé dans les filets de Lenzia Shaden et servira en fait de corps de destination pour son frère, Lendor. (Tenez-en compte lors de la scène finale, les PJ reconnaissant leur ami disparu). Avant cela, il a travaillé pour un certain Thobias, serviteur dévoué d'une famille noble. Thobias ignore ce qu'il est advenu de l'ami des PJ mais promet de les aider (argent et réseau de connaissances)

s'ils acceptent de se charger d'une mission pour sa maîtresse.

Les PNJ principaux

Les Frères Shaden

Nés de trois mères différentes, les Shaden avaient pour père Meredor Shaden dit le Gargouilleux. Un tueur grossier, violent et sorcier sur les bords. Il fut le mentor de ses enfants avant de finir sa carrière dans une cage à corbeaux, la langue coupée et les doigts brisés. C'est à lui que les trois terribles brigands Humains doivent tout ce qu'ils ont appris.

Thémésis : Le plus âgé de la fratrie est également le mage du groupe. Aussi vicieux qu'érudit, cet homme a mené toutes sortes d'expériences dans l'espoir de créer un sort qui porterait son nom. Il rêve de marquer l'histoire ésotérique au même titre que les Mordenkainen, Kelben et autres grands magiciens de renom. La Réincarnation Forcée de Thémésis est l'aboutissement de toute une vie de recherches.

Lenzia : Cette tueuse hors pair est surnommée Lèvres Amères. Capable de s'infiltrer dans les places les mieux gardées, plus vicieuse qu'un elfe noir, elle nourrit un appétit féroce pour les jolies filles qu'elle collectionne compulsivement.

Lendor : Ce redoutable combattant n'a pas son pareil pour déjouer les pronostics. Ne payant pas de mine, cet homme gracile (gringalet diraient certains) est pourtant capable de vaincre les guerriers les plus expérimentés grâce à une technique hors du commun, fruit d'un entraînement acharné. Son extraordinaire maîtrise de la rapière lui vaut le surnom de « *scorpion* ». Certainement le plus avide des trois, Lendor n'aime rien moins que se vautrer dans le luxe et la débauche.

Thamis



Le dragon d'airain est un pacifiste convaincu. Compagnon de la vieille Dawdar, Thamis aura passé l'essentiel de son existence loin des tumultes de ce monde. Affable et bienveillant, il passait des jours entiers loin de son antre sous forme humaine et se mêlait avec malice aux hommes qui peuplent la côte. Son passe-temps favori consiste à écouter et raconter des contes et des légendes.

Suite à l'effondrement de la falaise, Thamis a perdu la plupart de ses facultés magiques. Pour l'heure, il est incapable de retrouver sa forme de dragon et se présente sous les traits d'un humain âgé aux allures de magicien. Il n'en reste pas moins un adversaire redoutable, fin psychologue et habile parleur.

Son unique objectif est de retrouver au plus vite les œufs de sa compagne afin de les ramener en lieu sûr, loin de la folie des hommes. Il ne doute pas que ses pouvoirs lui reviendront en temps voulus.

Vorance Arthamont

Cet homme de 60 ans a fait fortune grâce à une importante flotte de navires commerciaux. De nombreuses caravanes lui appartiennent également. C'est un marchand à la solide réputation, amateur de bon vin et de chasse que l'on dit si honnête qu'il est incapable de mentir sans que cela se voit.

Utilisez le profil du Noble (*Créatures et Opposition* p. 337).

Igénie Arthamont

L'épouse de Vorance tient à ce que la réputation et la condition de son

mari restent intactes. Froide, calculatrice, elle n'hésite pas à écarter quiconque menacerait le confort que son statut lui confère.

Thobias

Le vieux serviteur des Arthamont leur est fidèle jusqu'à la mort. Il est également le confident et l'ami d'Igénie Arthamont.

Dormunt et Priscile Ventnoir



Dormunt a du sang orc dans les veines. Quant à Priscile, son ascendance Yuan Ti l'a dotée d'un troublant pouvoir de suggestion. Les deux amants trempent dans un tas d'affaires louches, du racket aux cambriolages en passant par le recèle.

Utilisez le profil de Bandit (*Créatures et Oppositions* p. 330) en ajoutant à Dormunt le demi-orc les traits Vision dans le Noir, Menaçant, Acharnement et Sauvagerie (*voir Manuel des Règles* p. 41). Priscile peut, par une action, lancer Suggestion 2 fois par jour (JS Sagesse à DD12).

Tibiline



La compagne de Lenzia Shaden est en charge de l'exécution de la phase finale du rituel de Thémésis. Elle a toute la confiance des trois brigands. Confiance renforcée par un sort →

de Coercition Mystique (voir *Manuel des Règles* p. 335).

Utilisez le profil de Fanatique de Secte (*Créatures et Oppositions* p. 334) en le modifiant comme suit :

Caractéristique d'incantation Intelligence (13). Tours de magie : Trait de feu, Viser Juste et Aspersion Acide.

Niveau 1 (3 emplacements) : Projectile Magique, Bouclier et Strangulation.

Elle dispose d'un Talisman des Pas Brumeux (voir Encadré).

Namié

La fille légitime de Vorance Arthamont n'intervient pas directement dans le scénario. Son identité est usurpée par Priscile Ventnoir.

Juste avant de commencer

Avant même de jouer l'entretien des personnages avec leur commanditaire, faites un topo rapide sur la ville où se déroulera l'action. Donnez les informations suivantes aux joueurs, ou jouez les échanges qui amèneront ces rumeurs à leurs oreilles. Pour un effet réussi, il convient de n'insister sur aucune de ces rumeurs sous peine de mettre la puce à l'oreille des joueurs.

A/ Le souverain local a décidé d'augmenter les impôts des grandes villes. Le mécontentement gronde et l'on raconte que des échauffourées éclatent régulièrement aux quatre coins de la cité, des percepteurs royaux ayant même été abattus en plein jour comme des chiens. Les gardes sont sur les dents.

B/ De nombreux malfrats ont été arrêtés ces dernières semaines. Parmi eux les 3 truands du Clan Shaden, des voleurs et assassins qui terrorisaient la région depuis des années. Thémésis le mage, Lenzia la tueuse

et Lendor le bretteur ont été capturés et mis à mort il y a une semaine sur la grand place. Leurs corps ont été brûlés et leurs cendres dispersées aux quatre vents. Des observateurs attentifs auront remarqué qu'il manquait une main à chaque cadavre. Sans doute des voleurs punis de leur larcin ? Non, les Shaden avaient besoin que pour mener à bien le sort de réincarnation, ils avaient besoin d'un morceau de leur propre cadavre. Des avis de recherche (1 000 PO chacun, morts ou vifs) portant leurs visages ornent encore les murs des tavernes.

C/ Un grand festival est organisé pour apaiser les dieux de la mort. Des cérémonies sont célébrées pendant 28 jours et des autodafés se déroulent dans les rues de la ville, ponctués de processions de flagellants. Les Héritiers du Dernier Jour, une importante communauté religieuse de Lépreux, se rassemblent exceptionnellement dans l'enceinte de la cité, le temps du festival, et occupent des bâtiments prêtés par des nobles et des marchands sur décret royal.

D/ D'inquiétantes disparitions ont eu lieu ces dernières semaines. Au moins six personnes ont disparu dans les rues de la cité sans que personne n'ait vu ni entendu quoi que ce soit.

Comme vous pouvez le voir, la ville traverse une période d'instabilité propice à toutes sortes d'événements. Tenez-en compte dans vos descriptions des rues. Les gardes nerveux patrouillent la ville par deux. La nuit, un guet s'assure qu'aucun dérapage ne vienne troubler l'ordre public. À chaque coin de rue, des lépreux emmitouflés dans leurs hardes procèdent à des cérémonies en pleine rue ou demandent l'aumône. Il vous appartient de mettre ces éléments d'ambiance en images pour faire de la ville un lieu vivant et étrange.

Vos joueurs ne doivent pas oublier qu'à leur niveau, un mauvais coup est

vite arrivé. Si un combat venait à les opposer aux gardes ou à des voleurs et qu'un personnage venait à perdre tous ses points de vie, partez du principe qu'il a été neutralisé et non tué et qu'il se réveillera dans les geôles de la ville, attendant d'être jugé. Ou que les brigands le laissent pour mort sur le pavé après l'avoir dépouillé de ses quelques possessions.

La saison n'a aucune importance (ou lancez 1D12 pour connaître le mois courant et 3D10 pour le jour).

Introduction à lire aux joueurs

Lorsque vous vous sentez prêt, jouez ou résumez la scène où le commanditaire choisi (Thobias ou le supérieur hiérarchique des PJ) expose leur mission aux personnages. Il fait nuit.

« D'un geste qu'il voudrait plus assuré, le vieux Thobias remet 10 pièces d'or chacun, une avance rondelette, et vous explique que son maître quittera sa demeure dans une heure, comme tous les soirs depuis quelques jours, pour une prétendue balade digestive dans les rues de la ville. Son épouse est persuadée qu'il s'est entiché d'une quelconque gourgandine bien plus jeune qu'elle. Ne voulant aucun scandale, elle souhaite que vous suiviez son époux et confirmiez ses soupçons. Il vous appartiendra alors de prendre les dispositions nécessaires pour que l'infortuné change de ville le soir même. Si vous vous acquittez de cette tâche avec discrétion et célérité, la dame vous promet une récompense substantielle.

Ce soir, les rues sont bondées de marchands ambulants, de montreurs d'ours et autres

saltimbanques. Vous écartez de votre chemin une vieille femme en guenilles qui, le regard absent, propose de vous dire la bonne aventure moyennant une pièce ou un quignon de pain. Plus loin, sous l'œil indifférent de deux soldats, une dizaine de prêtres se flagellent en cadence, leurs têtes recouvertes de grands cônes en tissus noir. Le front trempé de sueur et le dos en sang, ils scandent les Sept Préceptes de la Foi.

Enfin, au milieu des passants aux visages éclairés par les lanternes de rue aux lueurs blafardes, vous distinguez l'homme que vous cherchiez et dont le vieux Thobias vous a montré une esquisse fort ressemblante. Vêtu d'un épais manteau de velours, Vorance Arthamont, dont la perruque retombe sur le ventre rebondi, s'appuie sur une canne au pommeau ouvragé. Le regard inquiet, il fend la foule avec empressement et vous dépasse sans même se douter qu'il est l'objet de toute votre attention. Votre traque peut commencer... »

Acte 1, Le Secret du Marchand

Demandez aux joueurs comment ils organisent leur filature. Malgré toutes les précautions qu'il prend pour brouiller les pistes, suivre Vorance ne pose aucun problème aux PJ, pour peu qu'ils n'attirent pas l'attention sur eux.

Scène 1 Le rendez-vous secret

L'homme se rend dans les quartiers populaires et pénètre dans une grande maison à colombages. →



► C'est au deuxième étage que l'attend une jeune femme qui occupe une petite chambre de bonne. En tant que meneur, votre rôle consistera à entretenir l'ambiguïté de la situation le plus longtemps possible. La jeune femme est-elle une fille de joie ? Une amante ? S'ils veulent en savoir plus, les joueurs devront prendre des risques et s'approcher. La fenêtre donnant sur la rue, il sera impossible d'escalader la façade sans être vu. Écouter à la porte, plus simple, nécessite un jet de *Dextérité/Discrétion* 15 si les joueurs ne veulent pas commettre une maladresse et attirer l'attention de la jeune fille.

Se faisant passer pour Namié, Priscile couvre son père d'embrasades affectueuses. Puis elle lui fait boire un verre de vin dans lequel elle a versé au préalable une bonne dose d'*angeline noire en poudre*, un coûteux opiacé. La drogue a pour effet d'affaiblir la volonté de celui qui l'ingère (ce qui se traduit par un Désavantage sur le prochain Jet de Sauvegarde Sagesse qu'effectue la victime (elle a encore une dose inutilisée sur elle), qui succombe donc plus facilement au pouvoir hypnotique de Priscile.

La victime subit l'équivalent du sort *Charme Personne* (p. 333) à ceci près que, lorsque les effets se dissipent, elle n'a pas conscience d'avoir été manipulée. C'est ainsi que, soir après soir, Priscile a convaincu Vorance qu'elle était sa fille chérie, revenue pour rattraper le temps perdu. Rongé par le remords, l'homme lui offre tous les soirs une bourse contenant une cinquantaine de pièces d'or (soit 250 pièces depuis leur première rencontre). Une vraie fortune.

L'échange entre Vorance et Priscile se poursuit

jusqu'à ce qu'ils abordent le sujet délicat de la maison abandonnée. C'est la demeure que Thamis convoite et dont Priscile tente d'obtenir la clef. Et ce soir, Vorance Arthamont la lui offre. Le marchand a enfin craqué. Lorsque vous estimez que les joueurs en ont assez entendu, passez à la scène suivante.

Dormunt garde toujours un œil sur sa compagne. Il a depuis un moment repéré les PJ qui filaient le train du marchand. Aussi a-t-il pris le temps de rameuter quelques complices avant de passer à l'action.

Scène 2 Poignard et œil de serpent

Dormunt est un criminel expérimenté. Il ignore qui sont les PJ ni pour qui ils travaillent. Au fond, peu lui importe. Le criminel analyse rapidement le plan des PJ, s'il y en a un, et agit en fonction. Son but est de récupérer la clef avant que les PJ ne passent à l'action. Grâce à un sort de *Message*, il prévient sa complice depuis la rue où il se cache. Priscile s'empresse alors d'ouvrir la fenêtre pour lui lancer la clef.

Si ce n'est déjà fait, il est temps pour les joueurs de passer à l'action.

Ils vont donc devoir gérer deux fronts : Dormunt qui prend la fuite avec la clef et Priscile restée auprès du marchand, à l'étage. Elle n'hésitera pas à prendre l'homme en otage pour forcer les PJ à la laisser partir par les toits. Une situation délicate. Toutefois, la fille se rendra dès qu'elle aura perdu la moitié de ses points de vie.

Dormunt a chargé des acolytes (un de moins que les PJ le poursuivant) de couvrir sa fuite. Les PJ devront rapidement en venir à bout s'ils ne veulent pas perdre le demi-orc de vue.

Dormunt



N'imposez pas de jet pour savoir si Dormunt parvient à fuir. L'affrontement avec le demi-orc doit avoir lieu. Décrivez à vos joueurs comment le malfrat tente de les semer en traversant la place du marché, renversant derrière lui paniers et étals pour les gêner. Puis, acculé dans une ruelle, il se retourne, dégage son épée et fait face aux PJ.

Scène 3 Le temps des aveux

L'idéal serait que les PJ parviennent à capturer Dormunt ou Priscile afin de les faire parler avant que la garde, alertée par des passants, n'intervienne. Ils peuvent également récupérer la clef que le demi-orc a emportée, à moins qu'elle ne soit encore en la possession de Priscile.

Les malfrats reconnaissent avoir été embauchés par un curieux homme chauve, une sorte de moine en robe de bure, plein aux as. Le type veut absolument la clef de la vieille baraque des Arthamont et les a chargés de la récupérer coûte que coûte.

S'ils interrogent Vorance, et si celui-ci a survécu aux événements, le marchand se souvient avoir été abordé il y a quelques jours par un curieux personnage qui lui a offert d'acheter la vieille maison abandonnée à prix d'or – rien que ça –, ce que Vorance, méfiant, a refusé tout net. Le marchand explique que, de toutes façons, le décret royal lui impose de prêter les jardins de la vieille maison à un groupe de lépreux le temps du festival.

Les malfrats ont rendez-vous avec leur commanditaire sur l'un des ponts qui enjambent les égouts de la ville, dans moins d'une heure.

Si, hélas, les PJ sont vaincus par Dormunt, celui-ci les laisse pour morts et se rend prestement au rendez-vous. →

Scène 4 Un rendez-vous au clair de lune

Si vos joueurs hésitent à se rendre au pont, faites intervenir Vorance (pour peu que l'homme n'ait pas été tué dans l'altercation), qui les sommerait d'agir pour son compte. Il tient à savoir qui est ce mystérieux personnage qui a recruté des crapules pour le délester de la clef de la maison abandonnée. Et surtout pourquoi.

Les joueurs n'ont pas le temps de prévenir la garde, ni d'éventuels supérieurs. S'ils veulent avoir une chance de mettre le grappin sur leur homme, ils doivent se rendre au rendez-vous. Et si Dormunt leur a filé entre les pattes, il devrait s'y trouver aussi.

Et c'est bien le cas. Une fois sur place, les PJ constatent qu'un homme d'âge mur, chauve et barbu, attend la venue des malfrats. Il a les pieds nus et n'est vêtu que d'une robe de bure usée. Il en émane une odeur iodée qui n'est pas sans rappeler les embruns et la mer. Et ses yeux gris trahissent une intelligence peu commune.

Si Dormunt a réussi à fuir, les PJ arrivent au moment de la transaction. Le demi-orc n'a aucune intention de risquer sa peau et se contente de donner la clef à Thamis et d'empêcher son argent avant de filer dans les égouts en contrebas.

Thamis est profondément pacifiste. Mais sa progéniture est menacée et il doit tout faire pour retrouver les œufs cachés dans la maison de Vorance. Il lui faut cette clef. Bien que cela le répugne, il se résout à se battre et dégage une vieille épée ébréchée. Toutefois, engoncé dans ce corps bien frêle, privé d'une bonne partie de ses pouvoirs, le dragon d'airain n'est que l'ombre de lui-même (heureusement pour les PJ). →

Il en est au stade 4 de l'épuisement (voir *Manuel des Règles* p. 303) et subit donc un Désavantage à toutes ses actions et JS.

Même divisée par deux, la réserve de points de vie de Thamis le met hors de portée des PJ. Il y a de très fortes chances que ce combat se solde par la défaite des PJ et par l'inconscience de l'un d'entre eux. Thamis finit par prendre conscience de l'acte qu'il est en train de commettre et, dégoûté de ce qu'il s'est abaissé à faire couler le sang, jette au loin son épée. Il implore alors les PJ de l'écouter et, s'ils éprouvent quelque pitié pour un être désespéré, de lui venir en aide.

Conclusion et transition

Cette première partie du scénario devrait s'achever sur une franche discussion entre Thamis et les PJ. Le dragon fait un récit détaillé des funestes événements qui l'ont conduit si loin de chez lui. En errant dans les rues de la cité, il a arraché un des avis de recherche sur lesquels figurent les visages de ceux qui ont tenté de le tuer et qu'il tend à présent aux PJ : Thémésis, Lenzia et Lendor Shaden.

Ce n'est pas la première fois que les joueurs entendent ces trois noms. Ils savent donc que les brigands ont été pendus et leurs corps brûlés il y a une semaine déjà. Pour autant, la piste des œufs que les Shaden ont volé six semaines plus tôt conduit à la maison de Vorance. C'est la raison pour laquelle il doit l'explorer. Les trois malfrats y ont sûrement dissimulé leur butin avant de se faire arrêter.

Des personnages à l'Alignement Bon devraient être sensibles à la détresse du dragon. En fin psychologue, Thamis promet aux PJ qu'il devine attirés par l'argent ou les objets magiques de les récompenser à la hauteur de leur peine. Si le repaire des Shaden

venait à être découvert, les PJ pourraient faire main basse sur d'immenses trésors. Touché par la peine de Thamis (à qui on a enlevé sa descendance...), Vorance demande aux PJ encore hésitants d'agir à nouveau en son nom (il paiera) et de partir à la recherche des œufs volés dès qu'ils auront pris du repos, à savoir le lendemain matin (à moins que les joueurs ne veuillent enchaîner sans attendre).

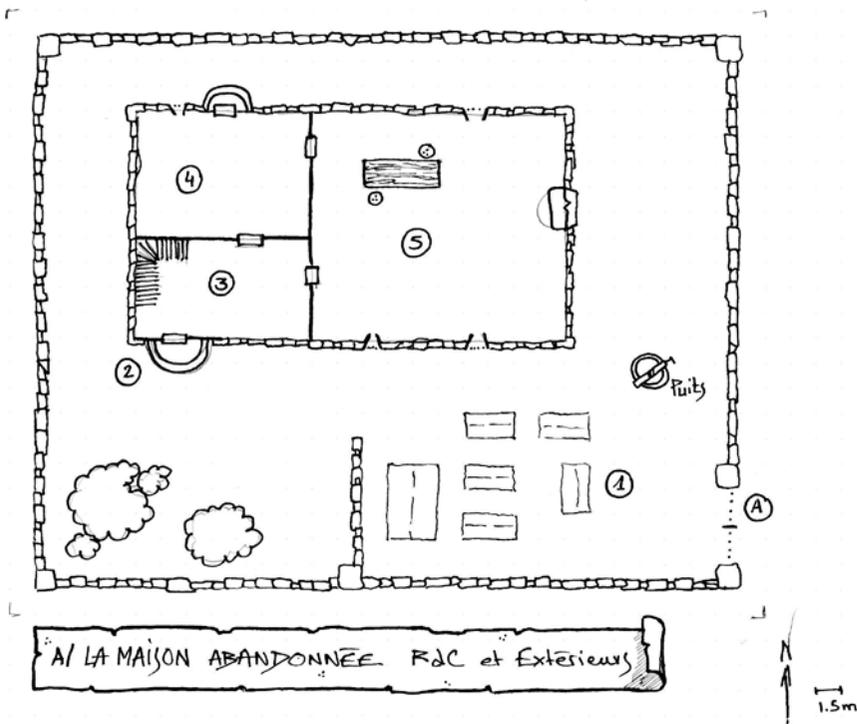
Malgré la nuit de repos, Thamis n'est absolument pas en état de venir efficacement en aide au groupe et se contentera de les attendre à l'extérieur. La fatigue et les blessures ont raison de son enveloppe humaine. De plus, les lépreux qui occupent le jardin de la maison sont capables, pour une raison inconnue, de percevoir la nature véritable de Thamis (lire l'encadré concernant les Lames du Froid Murmure).

Au terme de cette première partie, les personnages passent au Niveau 2, ce qui est toujours un grand moment. Prodigue, Vorance installe tout ce beau monde dans une auberge pour prendre un repos bien mérité et se préparer à l'expédition du lendemain. Avant de rentrer chez lui et de rassurer son épouse, il répond à toutes les questions que les joueurs pourraient se poser sur sa vieille maison.

Acte 2 Le repaire des Shaden

A/ La Maison abandonnée

« Les ruines de la demeure à un étage se dressent derrière un haut mur de briques envahi par le lierre. Sa façade décrépite est surmontée d'un toit en tuiles que le temps a mis à rude



épreuve. Curieusement, les fenêtres et les portes semblent avoir gardé leur lustre original. Un portail aux barreaux rouges de rouille s'entrouvre sur un jardin envahi par une jungle de mauvaises herbes. »

Vorance est en mesure d'apporter quelques précisions au sujet de la vieille maison (vous pouvez montrer le plan extérieur aux joueurs). Elle fut construite il y a plus d'un siècle par un ancêtre du marchand qui donnait dans la contrebande d'alcool. L'homme a fini ses jours en prison et tous ses biens furent confisqués. Vorance racheta la ruine il y a une dizaine d'années, dans l'espoir de lui redonner son lustre d'antan. Finalement, les travaux, trop coûteux, n'eurent jamais lieu. Vorance ne s'y est rendu qu'une fois ou deux. Le marchand est persuadé qu'un passage secret est dissimulé dans la maison.

L'ancêtre de Vorance n'a pas livré tous les secrets de sa maison. Le réseau de passages secrets par lequel il faisait passer ses marchandises illégales est resté intact. En son temps, le père des trois brigands a trouvé ce réseau souterrain et s'y est installé. À leur tour, ses descendants, les trois du Clan Shaden, en firent leur repaire.

Les deux portes et toutes les fenêtres de la demeure à un étage sont verrouillées par une magie que seule la clef de Vorance peut dissiper. La porte ou la fenêtre claque 5 minutes après avoir été ouverte et se reverrouille d'elle-même. L'ancêtre contrebandier tenait beaucoup à son intimité. Les frères Shaden disposaient de la seconde clef de la maison, léguée par leur père. Laquelle clef est actuellement en la possession de Tibiline. L'intérieur est plongé dans le noir. Aux joueurs de penser à s'équiper en conséquence. →

Les Lames du Froid Murmure

La secte rassemble des chevaliers souffrant de la lèpre et désirant poursuivre leur existence de combattants jusqu'au bout, dans un dénuement presque total. Ils sont une douzaine à jouir de l'hospitalité de Vorance en installant leur campement dans le jardin de la vieille maison abandonnée. Les Lames suivent les prêches enflammés du Prieur Ezechiard qui officie chaque jour dans la tente-chapelle érigée au milieu du campement. Les journées des chevaliers aux corps revêtus de bandages sont une succession de prières et d'actes de contrition. Leur tranquillité n'est troublée que par les rares habitants qui viennent leur déposer un peu de nourriture devant le portail. Les Lames du Froid Murmure sont capables de discerner les mensonges de ce monde (ils jouissent en permanence des effets d'un sort de Vision Suprême, voir *Manuel des Règles* p. 411). Impossible donc de les duper avec des illusions ou des charmes. Ils perçoivent donc Thamis pour ce qu'il est réellement. En outre, ils sont immunisés aux effets de Charmes.

1/ Le jardin

« Une dizaine de tentes sont installées dans le jardin en friche, à proximité d'un vieux puits. Des hommes et des femmes aux corps recouverts de bandages et à l'allure guerrière sont agenouillés devant un autel et écoutent avec dévotion les paroles d'un prêtre en guenilles. »

Le jardin en friche accueille actuellement le camp d'un groupe de chevaliers lépreux, Les Lames du Froid Murmure, venu célébrer les Dieux de la Mort (lire l'encadré).

Les chevaliers mendiants laissent passer les PJ pour peu que ceux-ci s'entretiennent avec le Prieur et lui prouvent qu'ils agissent avec l'aval du propriétaire des lieux. D'un naturel très méfiant, les chevaliers seront hostiles à tout personnage qui les prendra de haut ou leur manquera de respect. Les joueurs peuvent s'attirer leurs bonnes grâces en faisant une donation de quelques pièces à leur ordre ou en leur offrant de la nourriture.

2/ Entrée

« La porte principale de la demeure est restée intacte. En chêne robuste, son linteau est gravé d'une antique inscription : Le sage fait face à la mort, la regarde dans les yeux et prend du recul.

Alors que vous approchez la clef, le battant s'ouvre de lui-même. »

L'inscription est un indice laissé par l'ancêtre de Vorance et qui permet de résoudre l'énigme du passage secret de la cave.

3/ Hall

« Les murs de ce hall sont recouverts de vieux tableaux déchirés et de bustes en marbre.

La poussière et les toiles d'araignées attestent du fait que personne n'est passé par là depuis bien longtemps. Au plafond, des dizaines de paires d'yeux luisants sont braqués sur vous. »

Les PJ dérangent une Nuée de Chauves-Souris (voir *Créatures et Oppositions* p. 313) qui les attaquent sans tarder. Les survivantes quitteront la maison par un trou dans le toit.

Un escalier grinçant dessert l'étage et le sous-sol.

4/ Cuisine

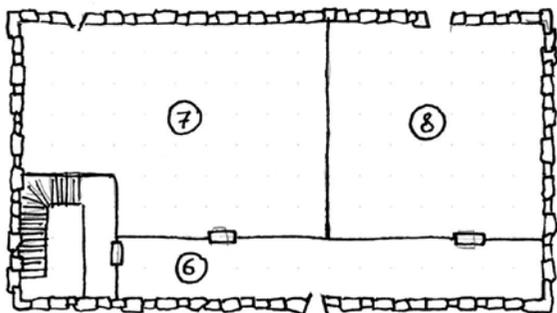
« Le foyer de la cuisine est éteint depuis des lustres. Le temps semble avoir suspendu son vol dans cette pièce dont les meubles sont restés intacts. »

Trésors : Il n'y a rien à trouver dans la cuisine hormis deux antiques potions de soins (2d4 + 2) cachées au fond d'une armoire (test de Sagesse / Fouille 10). Meredor Shaden les conservait là en cas de nécessité.

5/ Salle principale

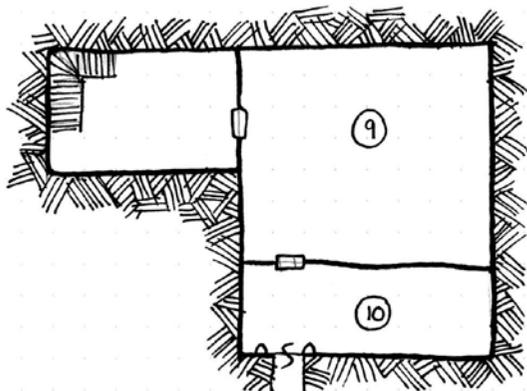
« Les murs de cette grande pièce au plafond haut sont recouverts de tentures mitées. La table du maître des lieux est toujours là et croule sous des monceaux de toiles d'araignée, non loin d'une imposante cheminée éteinte. Assis devant la table, un homme au corps translucide se tourne vers vous, le visage tordu en un rictus de haine ! »

L'homme est le Spectre (voir *Créatures et Oppositions* p. 259) de l'une des trois victimes que Thémésis Shaden a assassinées dans le cadre de son rituel de Réincarnation (l'Aasimar). Pendant le combat qui s'ensuit, le Spectre demande inlassablement



ETAGE

1.5m



SOUS-SOLS

aux PJ pourquoi ils lui ont fait ça, incapable qu'il est de reconnaître les vrais responsables de sa mort.

Trésors : Une dalle creuse dans mur, dissimulée par une tenture, abrite une épée courte +1 et un coffret plein de breloques pour une valeur de 5 PO.

6/ Couloir des chambres

« Le bruit de vos pas est étouffé par d'épais tapis sous lesquels un plancher de bois craque de façon inquiétante. Deux portes ouvragées percent le mur Sud. Mais vous doutez de pouvoir les atteindre sans que le plancher ne s'effondre. »

Les PJ qui ne portent aucune armure peuvent traverser le couloir sans être inquiétés. Ceux qui portent une armure légère doivent réussir un JS Dextérité 10, sous peine de traverser le plancher et d'atterrir douloureusement sur le sol du RdC (2d6 dégâts). Les PJ qui portent une armure intermédiaire font le JS à 15 et ceux qui portent une armure lourde doivent réussir un JS Dextérité 15 en Désavantage. Si un PJ qui chute fait un double 1 sur les dés de dégâts, il traverse également le plancher du rez-de-chaussée pour 1D6 supplémentaire (il percute le sol en pierre de la cave (9)). →

7/ Bureau / Chambre

« Cette pièce est à la fois une chambre avec un lit au matelas mangé par les mites et un bureau avec un écritoire équipé de vieilles plumes, d'encriers séchés et de feuilles de parchemin. Les étagères sont vides et une magnifique tenture aux motifs champêtres recouvre le mur Est. »

Aussitôt qu'un PJ la touche, la tenture s'anime et l'attaque. Utilisez le profil du Tapis Étrangleur (*Créatures et Oppositions* p. 234) en ne lui attribuant que 20 points de vie et un bonus au toucher de +3.

Trésors : Il faut éventrer le matelas (ou réussir un test de Sagesse / Investigation à 15) pour trouver la superbe Amulette de Cicatrisation (voir *Cadre de Campagne* p. 139) que l'aïeul de Vorance y a caché en son temps.

8/ Chambre

« Le lit à baldaquin qui trône dans cette pièce la désigne comme étant la chambre du maître de maison. Un imposant coffre à vêtements à la serrure défoncée se trouve au pied du lit. De la toiture percée parviennent quelques fugaces rayons de lumière. Plus inquiétant, le sol est jonché des carcasses de nombreux pigeons et chauves-souris. »

La chambre est devenue le terrain de chasse d'une Ombre (*Créatures et Oppositions* p. 237) qui, à défaut de mieux, se nourrit de l'essence vitale des oiseaux qui entrent par les trous dans la toiture et des chauves-souris qui partent chasser.

Si les joueurs trouvent un moyen d'agrandir les trous qui percent la toiture, la pièce se retrouve baignée de soleil (même si le ciel est couvert) et l'Ombre est Désavantagée. Si elle est mise en difficulté, l'Ombre fuit vers la Cave à Vin (voir salle 10).

Trésors : Le coffre ne contient rien d'intéressant mais l'une des lattes du plancher cache une cassette contenant des bijoux pour une valeur de 50 PO.

9/ Cave

« Cette pièce taillée dans la roche baigne dans une fraîcheur saisissante. Les étagères qui équipent les murs sont chargées de paniers dont le contenu a pourri depuis bien longtemps. Des barriques vides s'entassent dans un coin. Un petit autel religieux dédié aux Dieux de la Mort a été aménagé dans une niche du mur Sud, face à la porte de la cave à vin. »

L'autel est rudimentaire. Tout au plus quelques effigies, un bol à offrandes et des bougies. Une peinture aux pigments écaillés et représentant la Mort orne le pan de mur et surplombe l'autel.

10/ Cave à vin

« Les murs de cette cave sont percés de dizaines de petites niches qui abritaient les bouteilles du propriétaire. Le sol est jonché de bris de verre. Face à la porte, le mur Nord est agrémenté de deux antiques statues qui, par leur regard grave, invitent au recueillement. »

C'est dans cette cave que se trouve l'accès secret au réseau caché de l'ancêtre de Vorance et dont le linteau donne un indice. L'étroit pan de mur

(un mètre) entre les deux statues est une illusion que l'on ne peut franchir qu'à reculons. Voilà pourquoi il faut faire face à la mort (la peinture qui est en 9 et qui fait face à l'entrée) et prendre du recul, littéralement, pour pouvoir franchir le seuil dans ce sens.

Sur un jet de Sagesse / Perception 10, les PJ peuvent découvrir des traces menant aux statues. Ce sont celles de Tibiline, dont la dernière visite remonte à quelques semaines, avant la venue des Chevaliers Lépreux.

Trésors : Sur un test de Sagesse / Investigation 15, les PJ trouvent une bouteille de la mythique cuvée ValDragon, un cru exceptionnel. Le flacon a miraculeusement survécu aux années. Elle contient l'équivalent de deux doses d'une Potion d'Héroïsme (*Cadre de Campagne* p. 179). Sa valeur de revente est de 150 PO.

Si l'Ombre de la chambre (voir pièce 8) a fui, elle tend ici une embuscade aux PJ et se bat jusqu'à la destruction.

Conclusion

Dès que les joueurs auront percé l'énigme du passage secret, ils pourront pénétrer dans le réseau secret et explorer le repaire des frères Shaden. Avant cela, il serait peut-être bon que le groupe s'accorde un repos court (en débouchant une bouteille de ValDragon, qui sait ?).

B/ Le Réseau secret

Cet antique réseau de tunnels et de salles est éclairé par quelques torches. Il est actuellement occupé par Tibiline, la compagne et esclave de Lenzia Shaden. Sous le coup d'un sort de Coercition Mystique, la jeune femme est totalement dévouée aux tâches que les malfrats lui ont dicté avant leur arrestation. Elle est secondée par 10 monstrueux gnomes du clan des Sombres Taünak (utilisez le

profil des gnomes des profondeurs, *Créatures et Oppositions* p. 162) qui assistent Thémésis dans ses expérimentations occultes depuis des années. Liés au mage par un pacte très ancien, ils lui restent fidèles par-delà la mort.

Si un affrontement devait éclater, évitez d'opposer l'intégralité des gnomes aux PJ. Même pour un groupe de 5 PJ, cela représenterait un combat mortel.

Dès que le premier combat des PJ éclate, ou dès qu'ils se font repérer par les gnomes, considérez que Tibiline est alertée. Elle ordonne aux créatures de ralentir les intrus pendant qu'elle se retranche dans la salle des Réincarnations (6) pour activer les trois Murs de Force isolant les alcôves.

1/ Tunnel d'arrivée

« *Au-delà des deux statues s'étend un obscur couloir. Des échos distordus de voix nasillardes vous parviennent en même temps que la leur vive, à quelques mètres de là, d'une torche.* »

On peut franchir l'illusion sans autre formalité et retourner dans la cave à vin de la maison.

1bis/ Issue alternative

Ce tunnel se prolonge pendant plusieurs centaines de mètres avant de se terminer en cul-de-sac. Une échelle de barreaux scellés à la paroi permet de rejoindre la surface. Les PJ débouchent dans la cave d'un bâtiment en ruines, à presque un kilomètre de la maison de Vorance.

Tant que le jardin de la maison est occupé par les Chevaliers Lépreux, Tibiline préfère emprunter cette issue pour accéder au réseau secret et aller et venir sans être vue. →

Talisman de Pas Brumeux

objet merveilleux rare /
Harmonisation requise
Le Talisman dispose
de 5 charges qui ne se
reconstituent que s'il passe
au moins 6 heures dans les
ténèbres complètes. Le fond
d'un sac ne suffit pas. Un
coffret capitonné de soie
noire fait l'affaire. Chaque
charge permet de lancer le
Sort Pas Brumeux par une
action bonus.

Si la fin est trop désespérée
à votre goût (parce que vos
joueurs sont jeunes, où parce
que les dés sont contre eux,
par exemple) faites intervenir
le troisième et dernier
spectre, celui de Friedrich
Thorse, l'humain de 18 ans.
Sa capacité de Déplacement
Intangible lui permet de
traverser les murs en pierre
et d'attaquer Tibiline dans les
alcôves. Permettez alors aux
joueurs de gérer les actions
du spectre en faisant ses jets
d'attaques et de dégâts.

2/ Salle des gnomes

« Cette pièce obscure, séparée du couloir principal par une vieille grille, est occupée par un immense chaudron de cuivre suspendu au plafond par d'énormes chaînes. Une odeur insupportable émane du chaudron dont le liquide brun visqueux bouillonne en silence. Le sol est encombré d'ossements qui, à votre approche, s'assemblent en d'horribles squelettes. Sitôt formés, les créatures se ruent sur vous ! ».

Le chaudron génère un effet de Nuage Puant (*Manuel* p. 382 / JS Constitution 12) auquel les 5 Squelettes (*Créatures et Oppositions* p. 264) sont insensibles. Le coin Nord-Ouest dispose d'un puits fermé d'une grille et donnant sur d'insondables profondeurs.

Les squelettes sont ceux des nombreuses victimes de Thémésis, enlevés dans les rues de la ville. Certains ont le malheur d'être emportés par les gnomes dans les profondeurs de l'Outreterre.

3/ Tunnel effondré

« Après quelques mètres, ce tunnel humide se termine par un éboulis. Le spectre d'une magnifique Elfe, allongé à même le sol, se tourne vers vous à votre approche ».

Il n'y a rien à trouver ici hormis de gros rats qui fuient à l'approche des PJ. Le Spectre (*Créatures et Oppositions* p. 259) est celui de l'une des 3 victimes de Thémésis (l'Elfe choisie par Lenzia).

4/ Salle au trésors

« Dans cette salle au sol inégal s'entassent de nombreux coffres

et plusieurs malles, la plupart vides. Par terre, quelques pièces abandonnées brillent à la lueur des torches. Des tapis précieux et des rouleaux de tissu rare sont alignés contre le mur Sud. »

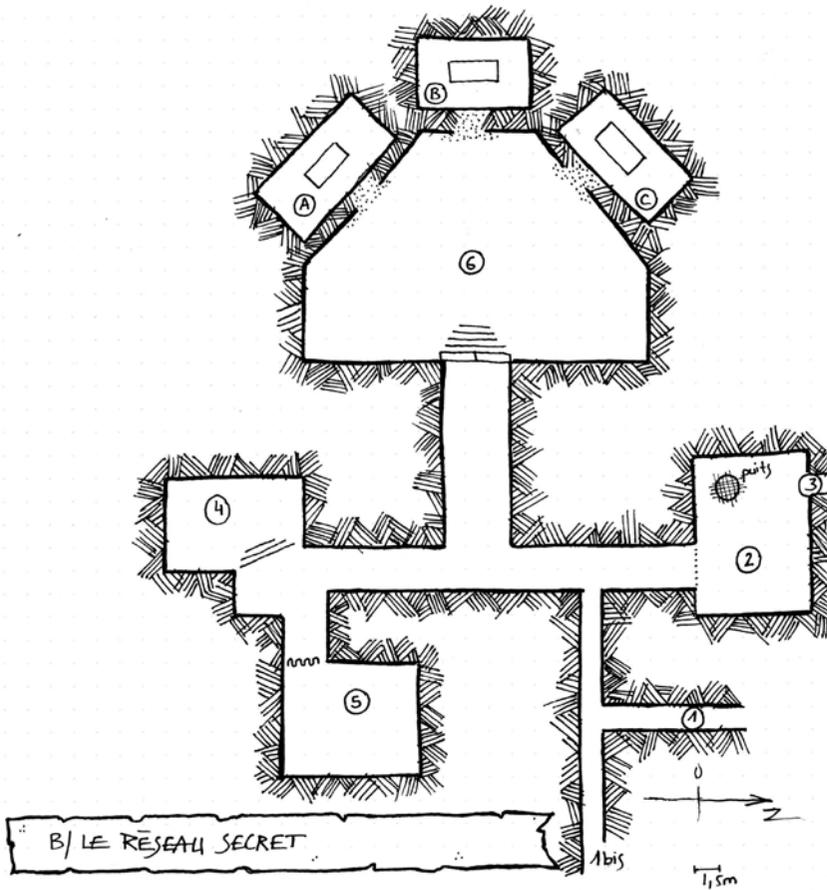
Cette pièce contient les richesses que les trois frères ont abandonnés derrière eux. L'essentiel de leur trésors a déjà été déplacé dans des cachettes lointaines. Ce qu'il reste peut rapporter jusqu'à 100 PO, à condition que les PJ parviennent à sortir l'encombrant butin.

5/ Le Laboratoire

« Tout le matériel dont un alchimiste ou un mage pourrait avoir besoin est rassemblé dans cette petite pièce exiguë et mal aérée. Éprouvettes, mortiers, herbes séchées, composantes étranges et bocaux aux contenus douteux s'entassent sur les étagères murales. Un unique ouvrage relié de cuir est abandonné au milieu du chaos. Une table de dissection souillée de sang séché finit d'encombrer le centre de la pièce. »

C'est ici que Thémésis a conduit l'essentiel de ses recherches. Elles ont nécessité un nombre considérable de victimes. Il y a dans cette salle de quoi se constituer un Paquetage d'Érudit (*Manuel des Règles* p. 233) ou un Matériel d'Empoisonneur (p. 236). Le grimoire est intéressant à plus d'un titre.

Il contient une partie des notes de recherches de Thémésis sur son sortilège de Réincarnation Forcée. Il suffit de maîtriser la compétence Arcanes pour en comprendre les grandes lignes. Avec ce grimoire, les joueurs ont de quoi comprendre le plan des brigands. Rien n'y est dit



clairement mais les déductions que fait le lecteur permettent de combler les blancs.

Les œufs de dragon d'airain, les récentes disparitions, la mission confiée à Tibiline et sa contrainte magique. Tout est révélé.

Le Grimoire contient également les sorts suivants sous forme de 5 Parchemins Magiques (*Cadre de Campagne* p. 174) :

Niveau 1 : Sommeil, Identification

Niveau 2 : 2 X Pas Brumeux, Invisibilité

Si le groupe compte dans ses rangs un magicien, celui-ci pourra les

ajouter plus tard à son grimoire (voir *Manuel des Règles* p. 169 pour les règles régissant la copie de sort).

Une grosse clef est suspendue à un clou. Elle permet l'ouverture de la grille d'accès du puits de la salle des gnomes.

Pour finir, les joueurs apprennent que Tibiline doit poignarder chacun des œufs de dragon pour achever le rituel.

6/ Salle des Réincarnations

« Cette immense salle au plafond en demi-coupole est chichement éclairée par →

des braseros incandescents. Elle se poursuit par trois alcôves étroites où ont été installés des autels sacrificiels. Sur chacun de ces autels est disposé un corps nu aux bras croisés sur la poitrine. Au pied de chacun des corps est déposé un magnifique œuf de dragon parcourus de reflets cuivrés. »

Tibiline, l'âme damnée du trio Shaden, travaille à la phase finale du sortilège de Réincarnation depuis l'exécution des malfrats.

Dès que les PJ franchissent la porte à double battants menant à cette salle, entamez un décompte précis des rounds de combat. Les joueurs doivent être mis sur le grill. Car Tibiline a un mode opératoire précis qu'elle va suivre à la lettre pour que ses maîtres se réincarnent dans les corps allongés sur les autels. Les alcôves sont réparties comme suit :

a/ Un humain de 18 ans. C'est le corps de destination de Lendor. Si vous avez choisi l'option 4 pour impliquer les PJ, ceux-ci reconnaissent le corps de leur ami disparu.

b/ Un aasimar à la chevelure blanche. C'est le choix de Thémésis.

c/ Une elfe aux cheveux courts et à la beauté troublante. Tel est le corps que s'est choisie Lenzia.

Voici la séquence que Tibiline est censée suivre :

Round 1 : Les deux gnomes sombres présents dans la salle se ruent sur les PJ. À son tour, Tibiline utilise son action bonus pour activer son talisman et lancer Pas Brumeux et apparaître, poignard à la main, dans

l'alcôve (b). Elle utilise son action pour crever la surface de l'œuf en hurlant des formules occultes.

Les joueurs l'ignorent, mais chaque alcôve est coupée du reste de la salle par un Mur de Force infranchissable qui persistera pendant 10 minutes ! Impossible donc en l'état d'attaquer Tibiline.

Round 2 : Tibiline utilise son action bonus pour se téléporter dans la salle principale. Elle utilise son action pour lancer Trait de Feu (*Manuel des Règles* p. 409) sur l'un des PJ.

Round 3 : Tibiline utilise son action bonus pour lancer Pas Brumeux et apparaît dans l'alcôve a/ et sacrifie à nouveau l'œuf qui s'y trouve par son action du round.

Round 4 : Tibiline réapparaît dans la salle principale par son action bonus et lance un Projectile Magique (*Manuel des Règles* p. 389) sur l'un des PJ.

Si les joueurs n'ont trouvé aucune parade à ce stade, Tibiline passera son cinquième et dernier round à sacrifier le dernier œuf qui réincarnera Lenzia. Les frères Shaden auront gagné.

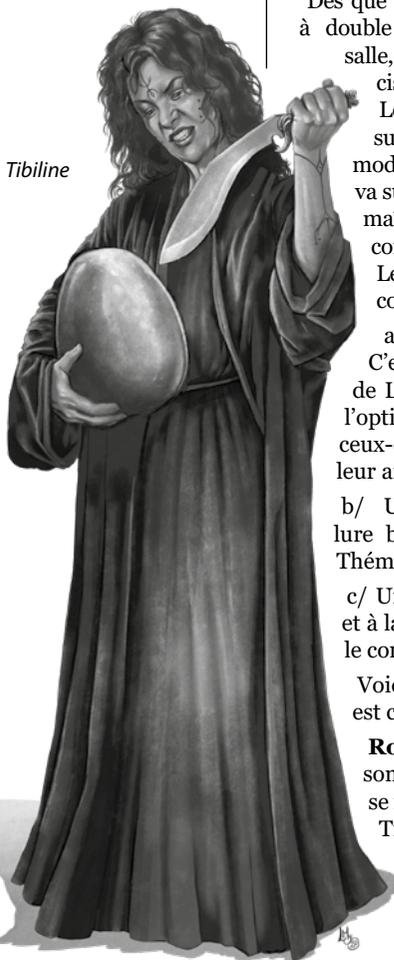
Comment contrer Tibiline ?

Cette scène finale est un défi lancé aux joueurs. Elle devrait mettre leurs nerfs à rude épreuve. Ils n'ont, compte tenu de leur niveau, que peu de moyens d'empêcher Tibiline d'achever le rituel. Mais vous pouvez faire confiance à l'ingéniosité imprévisible qui caractérise les rôlistes.

Voici toutefois deux possibilités :

1/ Les joueurs auront compris que Tibiline doit transiter par la salle principale avant de pouvoir rejoindre une alcôve. Cela leur donne deux rounds pour tenter de l'acculer au corps-à-corps pour essayer de la neutraliser. Un coup critique à ce moment de la scène devrait être un

Tibiline



grand moment ! Des joueurs astucieux peuvent tenter de lui arracher son talisman des mains (c'est de loin la meilleure option).

2/ Un magicien pourrait lancer le sort Pas Brumeux trouvé sur le Parchemin Magique de la salle (5) et engager la lutte avec Tibiline dans l'une des alcôves. Comme il ne peut pas encore lancer de sorts de niveau 2, il lui faudra tout de même réussir un test d'Intelligence (12).

Soyez à l'écoute de vos joueurs et n'hésitez pas à récompenser leur créativité par des dés d'Inspiration. C'est le moment ou jamais de tout donner, au propre comme au figuré.

Et si les PJ échouent ?

Quand Tibiline sacrifie le dernier œuf, les 3 corps se redressent simultanément en une longue et bruyante inspiration. Les Murs de Force les protègent encore des PJ qui assistent, impuissants, à l'éveil des frères Shaden. Avec un sourire cruel, Lenzia poignarde Tibiline avec le couteau sacrificiel. Quant à Thémésis, il observe avec fascination son nouveau corps et s'enorgueillit d'avoir rejoint le panthéon des plus grands mages du monde. Les PJ sont les témoins du succès de sa Réincarnation Forcée.

C'est le moment pour vous d'y aller à fond. Les personnages doivent être à cours de ressources. Et s'il leur en reste sous la pédale, cela ne leur sert à rien. Les Murs de Force sont invulnérables. Par le biais de Thémésis, provoquez les joueurs, inspirez-leur la haine de ce PNJ qui pourra par la suite, pourquoi pas, devenir leur Némésis.

Quand il aura déversé toute sa morgue, Thémésis lance un ultime regard méprisant aux PJ avant de prononcer l'unique sortilège qu'il est pour l'heure capable de lancer : Téléportation. Lenzia et Lendor ramassent la pierre magique posée

à leurs pieds (prévue par leur magicien de frère) et chargée du même sortilège.

Conclusion

Si les PJ ont réussi à neutraliser Tibiline, le plan de Thémésis et de ses complices a échoué. Les trois corps appartiennent à la longue liste des victimes des trois malfrats. Thamis est heureux de récupérer sa progéniture, même si un seul œuf a survécu. Il s'apprête à présent à rentrer chez lui et invite les PJ à l'accompagner ou à l'y rejoindre quand bon leur semblera. Ce sera l'occasion pour vous de les gratifier d'un ou deux objets magiques et de quelques richesses bien méritées.

Les joueurs peuvent tirer avantage de leur aventure en conservant pour eux-mêmes la cachette du contrebandier. Une fois nettoyé, ce pourrait devenir leur repaire à eux (il n'y avait pas un puits fermé par une grille et donnant sur d'insondables profondeurs ?). S'ils apportent la preuve de leurs hauts faits, la garde de la ville leur versera une prime de 100 PO chacun pour avoir définitivement empêché les Shaden de nuire.

Si les PJ ont échoué, Thémésis, Lendor et Lenzia vont pouvoir couler des jours heureux, chacun de son côté, quelque part en ce bas monde. Libre à vous d'inventer la suite de cette aventure et de lancer vos joueurs sur la piste des malfrats dont les PJ sont bien les seuls à avoir vu les nouveaux visages.

Quelle que soit l'issue de cette aventure les PJ atteignent le niveau 3. Il est grand temps pour les joueurs de choisir leurs archétypes et de découvrir les options nouvelles qui s'offrent à eux.

Houari Benkhera

Illustrations : *Laurent Miny*

Plans : *Houari Benkhera*



OPERATION DIVA EN DANCER (ÉPISODE I/II)

Ce scénario est prévu pour Force & Destinée (F&D), étant donné la présence de la Force et de dilemmes moraux comme éléments de jeu. Il peut toutefois être adapté aux autres univers de la gamme Star Wars avec quelques aménagements. Les PJ sont des êtres sensibles à la Force de connivence avec les Rebelles, dont les officiers supérieurs connaissent les capacités exceptionnelles sans pour autant comprendre leur nature.

En quelques mots...

M'Sathria Ber Kharilas Nar, une célèbre diva twi-lek, est portée disparue depuis un gala de charité livré sur Tatooine. R'Nay, son agent artistique, fait appel à l'Alliance pour la retrouver.

En récompense, il aidera sa cause en profitant d'un opéra sur Coruscant pour transmettre un message codé à la Rébellion.

Un voyage d'escorte mouvementé entraînera les PJ, devenus gardes du corps malgré eux, vers la capitale de l'Empire. Cependant, les choses pourraient ne pas être aussi simples qu'elles en ont l'air, et la cantatrice dissimuler un double-jeu potentiellement fatal pour les PJ...

Fiche technique

TYPE • Action/Enquête/
Exploration
PJ • Niveau 4-5
MJ • Difficile
Joueurs • Difficile

ACTION ☆☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

Introduction : il y a bien longtemps...

L'histoire pour le MJ : le plan machiavélique de Palpatine

Dans la galaxie, l'existence de la Force est oubliée de tous, si ce n'est par quelques mystiques considérés comme fous. Cette ignorance est savamment perpétuée par l'Empereur, qui s'acharne simultanément à débusquer les êtres sensibles à la Force. Il utilise pour cela de nombreux stratagèmes, du plus brutal avec son limier Dark Vador au plus subtil *via* des agents infiltrés. Son ambition, sans nuance, consiste à les convertir au Côté Obscur ou à les éliminer. Plus que tout, Palpatine redoute de voir apparaître une nouvelle génération de Jedis.

M'Sathria figure au nombre de ses adeptes, tout en assumant un rôle de personnalité publique sous la couverture d'une célèbre cantatrice. Son rapt a été monté de toutes pièces lors d'un gala de charité sur Tatooine, avec la complicité de son *manager*

hutt et de son cousin Jabba. Par ce subterfuge, l'Empereur souhaite inciter l'Alliance à envoyer des êtres sensibles à la Force pour la rechercher, en jouant sur l'idée que seuls leurs pouvoirs permettraient de la retrouver. Une fois appâtés, ces derniers n'auront d'autre choix que d'escorter la diva vers Coruscant, où elle tiendra le premier rôle d'un opéra. En réalité, il s'agit d'un guet-apens destiné à piéger les PJ, en présence de Palpatine lui-même. Ils devront alors faire un choix : embrasser le Côté Obscur ou périr.

Introduction des PJ : Alerte Enlèvement

Le(s) contact(s) des PJ dans l'Alliance leur demande(nt) de rencontrer R'Nay, un partisan de la Rébellion. Celui-ci a sollicité son aide, en échange d'un service à l'importance capitale pour la lutte contre l'Empire. Leur énigmatique interlocuteur veut absolument confier sa mission à « *des individus aux capacités exceptionnelles, des faiseurs de miracles* ». Aurait-il connaissance de la Force, ou s'agit-il d'une simple formule ? Toujours est-il qu'il insiste pour les voir dans un espace public, plus sûr car à l'abri d'une écoute →



Drôle de rencontre au souk...

Note au MJ

Le visionnage du film *La Revanche des Sith* et de la série *Le Mandalorien* est conseillé pour étoffer le background. *Aux Confins de l'Empire (ACdE)* est suggéré pour disposer de toutes les caractéristiques. Le MJ doit être expérimenté, et s'assurer que ses joueurs sont ouverts à une interprétation libre et « décalée » de *Star Wars*.

ou d'une embuscade. La requête est inhabituelle, mais l'offre trop intéressante pour la décliner. Rendez-vous est pris sur le parcours de Zölv de Corellia.

Cette planète industrielle relativement proche de Coruscant, réputée pour sa fabrication de vaisseaux et ses pilotes, recèle des zones côtières prisées des milliardaires. On y trouve ainsi nombre de divertissements luxueux, dont un parcours de Zölv. C'est ici que R'Nay attend les PJ. Celui-ci est aisément repérable, car il s'agit d'un Hutt. En outre, il est seul sur l'aire de jeu qu'il a louée pour la journée. Il fait signe aux PJ en agitant sa canne et se présente à eux, en omettant bien sûr ses accointances avec l'Empire (**cf. fiche PNJ**). Les préjugés ont la peau dure, et ces derniers se montreront sans doute méfiants envers un Hutt, mais sa recommandation par l'Alliance devrait les rassurer (en réalité, une enquête approfondie sur son compte est en cours). Les Rebelles se montrent tout de même prudents. Les PJ ne seront pas livrés à eux-mêmes car à tout moment de la mission, en cas de doute, ils pourront contacter un officier du Renseignement. Ils utiliseront pour cela un comlink réglé sur le *R.I.O.C. (Réseau Interne des Opérations en Cours)*, avec plus ou moins de succès comme nous le verrons par la suite.

Subitement, un holoprojecteur affiche une Twi'lek en taille réelle devant R'Nay. Son artiste-phare, la cantatrice M'Sathria Ber Kharilas Nar', a disparu lors d'un gala de charité sur Tatooine. L'événement et son emplacement paraissent surprenants, mais le *manager* souhaitait rendre service à son cousin Jabba, en quête de popularité auprès des autochtones. Il ne prend pas la peine de cacher ses intentions véritables, consistant à se mettre dans la poche

les classes populaires locales. En bon Hutt, Jabba refuse maintenant de l'aider, et il se pourrait même qu'il ne soit pas étranger au rapt. R'Nay ne veut pas mêler l'Empire à ses affaires, et les avis de recherche qu'il a émis n'ont rien donné.

La situation est désespérée, et d'après lui seuls des êtres dotés de dons uniques ont une chance de retrouver « une aiguille dans une botte de foin ». Il ne saura en dire plus, n'ayant jamais posé les pieds (si l'on peut dire) sur la planète désertique. La situation est tendue, car le Hutt n'a pas voulu ébruiter la disparition de M'Sathria, et elle doit assurer le rôle-titre d'un opéra sur Coruscant d'ici un mois. Pariant sur la réussite de ses associés occasionnels, il n'a pas annulé la représentation.

La mission des PJ est donc simple : localiser l'artiste sur Tatooine et la déposer au spatioport de Mos Esley où un vaisseau de R'Nay l'attendra pour l'emmener sur Coruscant. En récompense des services rendus, l'opéra sera l'occasion de transmettre un message codé aux poches de rébellion dissimulées dans la galaxie grâce à sa retransmission interplanétaire.

Acte I, S.O.S. diva en détresse

Tatooine (**cf. ACdE p. 363**) est sous le contrôle de Jabba, qui a passé un pacte de non-agression avec l'Empire pour établir une sorte de *statu quo* (**cf. « Les Hutts », ACdE p. 377**). Des *Stormtroopers* sont « autorisés » à patrouiller dans ses villes (Mos Esley et Mos Espa), tant qu'ils n'interfèrent pas avec leurs affaires souterraines. Le but des PJ sera de tout d'abord récolter des informations à Mos Esley avant de s'en éloigner progressivement, pour rejoindre sa banlieue puis le désert.

C'est ici que M'Sathria a livré son gala auprès des fermiers et des Jawas avant de faire croire à son enlèvement par les Tuskens, avec la complicité de R'Nay et de son cousin Jabba. Elle est retenue (de son plein gré) dans le campement des Hommes des Sables, qu'elle tient sous son emprise grâce à la Force. Une fois leur mission accomplie, les PJ auront la surprise de voir leur vaisseau disparu, et seront contraints d'accompagner la diva dans le vaisseau de R'Nay.

Enquête d'action à Mos Esley

1. Station Mos Esley, deux minutes d'arrêt (le spatioport)

Mos Esley est le lieu d'arrivée obligatoire pour les PJ. Avant leur atterrissage, ils sont invités à décliner leur identité et la raison de leur venue *via* l'intercom. Laissez-les créer une couverture crédible (un voyage commercial fera l'affaire), afin qu'un embarcadère leur soit attribué (cf. « *Douanier* », *ACdE* p. 397). Des **tests de Perception ou de Détection** permettent déjà de relever des faits inhabituels.

- Sur les quais, une **navette Taylander** est surveillée par cinq gardes gamorreens (cf. « *Brute Gamorreenne* », *ACdE* p. 413).
- On peut aussi noter la présence d'un **Mante D5**, frappé d'un crâne animal stylisé.
- Plusieurs **Jawas** traînent autour du spatioport. Un habitué de Tatooine peut s'en étonner, car ils quittent rarement le désert.

Note : La navette *Taylander* est le *Blarth Wamta*, le véhicule personnel de R'Nay. On le retrouvera plus tard, car il est destiné à rapatrier M'Sathria sur Coruscant. Les gardes

le protègent sur l'ordre de son cousin Jabba, et leur présence devrait interpellier les PJ. Pourquoi des gardes de Jabba, qui est tapi dans son repaire et ne quitte pas Tatooine, protègent-ils un vaisseau ?

Le D5 appartient à un chasseur de primes sur la piste de la diva. Le crâne de Mythosaure est le blason des Mandaloriens.

Les Jawas ont été contactés par des mécanos soudoyés par Jabba pour démonter le vaisseau des PJ dès qu'ils en auront l'occasion, afin de les contraindre à repartir à bord du *Blarth Wamta*. Ils sont chargés de faire disparaître au plus vite les pièces détachées.

2. *Where the streets have no name* (les rues)

Une fois les formalités remplies, les PJ accèdent directement aux rues ensablées de Tatooine. L'agitation est permanente et les *Stormtroopers* omniprésents (cf. « *Stormtrooper Impérial* », *F&D* p. 407/*ACdE* p. 404). Mieux vaut les éviter et ne pas faire usage de la Force sans discernement (cf. « *Réactions des PNJ à une utilisation inattendue de la Force* », *F&D* p. 390). Des **tests de Perception ou de Détection** permettent de noter certains événements et deux lieux emblématiques (la cantina et le marché). S'ils ont déjà visité Tatooine, leur connaissance des lieux et des contacts locaux avantera les PJ pour localiser les sites où enquêter (notamment ceux situés en banlieue).

- Des **avis de recherche** affichant le visage de M'Sathria sont placardés sur les murs. Sa disparition est toujours d'actualité. →



M'Sathria

- Des **Stormtroopers** sont occupés à contrôler un Sullustan, visiblement sans raison justifiée. Le contrôle de routine dégénère et ils commencent à le tabasser. Les PJ l'aideront-ils ? Si non, ils gagnent **un point de Conflit**. Si oui, il se présente sous le nom de Payla Thayt. Le pauvre bougre se montre reconnaissant et leur propose ses talents d'interprète des dialectes tribaux locaux (notamment le jawa et le tusken, utiles pour la suite). Il ne sait rien concernant le gala. Attention aux conséquences d'une intervention, car la disparition des gardes risque de mettre les autorités en alerte. Les *Stormtroopers* peuvent aussi être manipulés mentalement grâce à la Force (**pouvoir Influence**), à la condition d'en isoler un. Le soldat sait juste que des concerts de charité ont eu lieu récemment. À sa connaissance, aucune disparition n'a été signalée aux autorités.

Des **enfants** désœuvrés de toutes espèces parcourent les rues et font à l'occasion les poches des passants (cf. « **Voyous des Rues** », *F&D* p. 405/« **Orphelin de Spatioport** », *ACdE* p. 396). Les PJ peuvent en interroger un, mais ils gagneront **un point de Conflit** s'ils le violentent. Le garçon a assisté au gala, dans le désert, après avoir été transporté par des gardes gamorreens. Il est toutefois incapable de situer l'endroit. Le suivre dirigera les PJ vers le marché de Mos Esley, où il montera à bord d'un *landspeeder* chargé de petits vagabonds.

◇ *Mène au marché.*

Note : *Les avis de recherche ont été lancés par R'Nay. Le Hutt n'a aucune envie que des chasseurs de primes retrouvent M'Sathria, mais il doit se couvrir en laissant croire qu'il la recherche activement. Ces derniers sont liquidés un à un par*

la diva, qui utilise le Côté Obscur, dès qu'ils approchent de sa cachette. Cependant, comme nous le verrons, un Mandalorien va se montrer plus malin que les autres.

*Le garçon est un orphelin hébergé par la Maison de Charité Hutt, la « façade respectable » du gangster en quête d'honorabilité. Elle se situe dans la banlieue de Mos Esley, et un *landspeeder* assure la navette entre le marché et la Maison.*

3. Je préfère manger à la cantina... (la cantina)

Principal lieu de réunion à Mos Esley, la cantina est le repaire de tout ce que la galaxie compte de vauriens. Une pancarte mentionne l'interdiction des droïdes, et les PJ sont scrutés par la faune locale dès leur premier pas. Les clients sont peu loquaces. Toute tentative de discussion ou de manipulation ne peut qu'attirer des problèmes (cf. « **Pègre Galactique** », *F&D* p. 404/*ACdE* p. 391). Le sujet du gala de charité semble tabou, et prononcer le nom de Jabba entraîne un malaise général. La visite peut toutefois s'avérer productive à l'aide de **tests de Perception** ou de **Détection**.

- Un **contrebandier** humain vêtu d'un gilet noir, nonchalamment installé les pieds sur une table, leur sourit (cf. « **Contrebandier** », *F&D* p. 411/*ACdE* p. 395). Plus sympathique que la moyenne, il conseille aux PJ de ne pas traîner ici, et les oriente vers l'Office de Tourisme (qui, bien entendu, n'existe pas). Si les PJ cherchent l'office et reviennent le voir, récompensez leur effort. Pour se faire pardonner sa blague, le lascar les renvoie vers le marché, dont les habitués sont plus pacifiques et ouverts aux étrangers que dans la cantina. Si les PJ souhaitent se divertir, il les invite à assister à un

Le Mandalorien

Après avoir accepté un peu vite l'offre de R'Nay, l'Alliance fut traversée par un terrible doute. Un interlocuteur hutt honnête, Tatooine, l'imminence d'un opéra dans la capitale de l'Empire... N'envoyait-elle pas ses alliés dans un terrible piège ? Une enquête approfondie du Renseignement confirma ses craintes en révélant le lien de parenté entre R'Nay et Jabba. En outre, des rumeurs faisaient état de plusieurs rencontres entre M'Sathria et Palpatine, après ses représentations. Aurait-il vu en elle une apprentie potentiellement convertible ? Les Rebelles ignorent l'existence de la Force et la nature du Côté Obscur, mais ils soupçonnent la diva d'être une espionne au service de l'Empire. Dans l'incapacité de prévenir les PJ déjà débarqués sur la planète des sables, où les communications entrantes sont brouillées, ils ont engagé un chasseur de primes posté dans le Secteur Arkanis. Son vaisseau, une navette rapide dotée d'un *hyperdrive 2* lui permettait de rejoindre rapidement Tatooine, avec pour mission de retrouver la diva. Sa mission : la localiser puis la neutraliser par tous les moyens, pour l'empêcher d'attirer les PJ vers Coruscant.

combat de Bucha Zirbe, une curiosité locale.

◇ *Mène au marché et à la Petite Arène de Mos Esley.*

- Sur scène, sous un panneau indiquant « *Merssi de ne pa tiré sur lé artiste* », des **musiciens biths** (cf. *F&D p. 402*) aux airs de *mariachis* mettent l'ambiance. Après avoir asséné la musique folklorique locale et reçu quelques crédits, ils acceptent de répondre aux questions des PJ. Ils connaissent M'Sathria, car ils l'ont déjà accompagnée lors d'un concert de Charité. Ils ignoraient qu'elle a disparu, et savent juste qu'ils ont été engagés par une œuvre caritative locale.

◇ *Mène à la Maison de la Charité Hutt.*

- Un **Mandalorien** caché dans un coin sombre peut être remarqué. Si les PJ l'approchent, il se lève et sort. Dehors, il reste introuvable. Si les PJ tentent de le localiser (**test de Perception ou de Détection**), rien ne permet de retrouver sa trace dans l'agitation chaotique des rues.

À l'extérieur, si les PJ ont posé des questions sur M'Sathria ou sur le gala, trois chasseurs de primes (cf. *F&D p. 404/ACdE p. 399*) les attendent en embuscade. La

récompense est juteuse, et ils ne laisseront pas des amateurs la récolter. Une riposte graduée (un tir dans l'épaule, une utilisation de la Force ou, au pire, une mutilation...) les dissuadera d'insister.

4. Marketplace (le marché)

Le marché ne propose que des denrées alimentaires, des vêtements basiques, des accessoires de voyage ou des pièces détachées. Bien sûr, on trouve des armes et du matériel illicite sur Tatooine, mais il faut pour cela connaître les bonnes personnes. Au besoin, ce genre de transaction se déroule dans la cantina (cf. « **Matériel du Marché Noir** », *ACdE p. 185*). Des **tests de Perception ou de Détection** permettent de relever quelques pistes intéressantes.

- Un **Toydarien** les tire par la manche, et les prend en aparté (**I. « Marchand Toydarien »**, *F&D p. 404*/« *Esclavagiste* », *ACdE p. 394*). Il propose de leur fournir un guide pour un prix d'ami, mais ils doivent auparavant le suivre à l'écart de Mos Esley. S'ils ne sont pas intéressés, il les invite à assister à un combat de Bucha Zirbe.

◇ *Mène au marché d'esclaves clandestin et à la Petite Arène de Mos Esley.* →

- Des **fermiers** vendent des légumes peu ragoûtants car trop secs. Ils affirment avoir rencontré M'Sathria, mais ils ne veulent pas en parler ici. Les PJ peuvent cependant les rejoindre, après le marché, dans leur ferme du désert.

◊ *Mène aux fermiers.*

- La présence de **Jawas**, plongés dans une intense négociation avec un mécano, peut intriguer les PJ. Ils acceptent de discuter sous deux conditions : comprendre leur baragouinage (un interprète s'avère indispensable), et leur acheter quelque chose, même n'importe quoi. Dans ce cas, ils accepteront de dire ce

qu'ils savent sur M'Sathria, mais en dehors de Mos Esley.

◊ *Mène aux Jawas.*

- Un **loueur de véhicules** propose des *landspeeders* en mauvais état (**cf. F&D p. 254/ACdE p. 252**) et des Banthas, indispensables pour rejoindre la banlieue ou le désert. Dans le parc locatif, un Gamorréen patiente à côté d'une grande navette multiplace. Régulièrement, des enfants montent à bord. Parfois, des objets tombent de leurs poches, et ils se dépêchent de les ramasser. Une fois chargée d'enfants, la navette file vers le désert. Quelque temps après, elle revient avec eux. Le Gamorréen ne répond aux questions que par des grognements agressifs. Il est toutefois possible de le suivre en *landspeeder*.

◊ *Mène à la Maison de la Charité Hutt.*

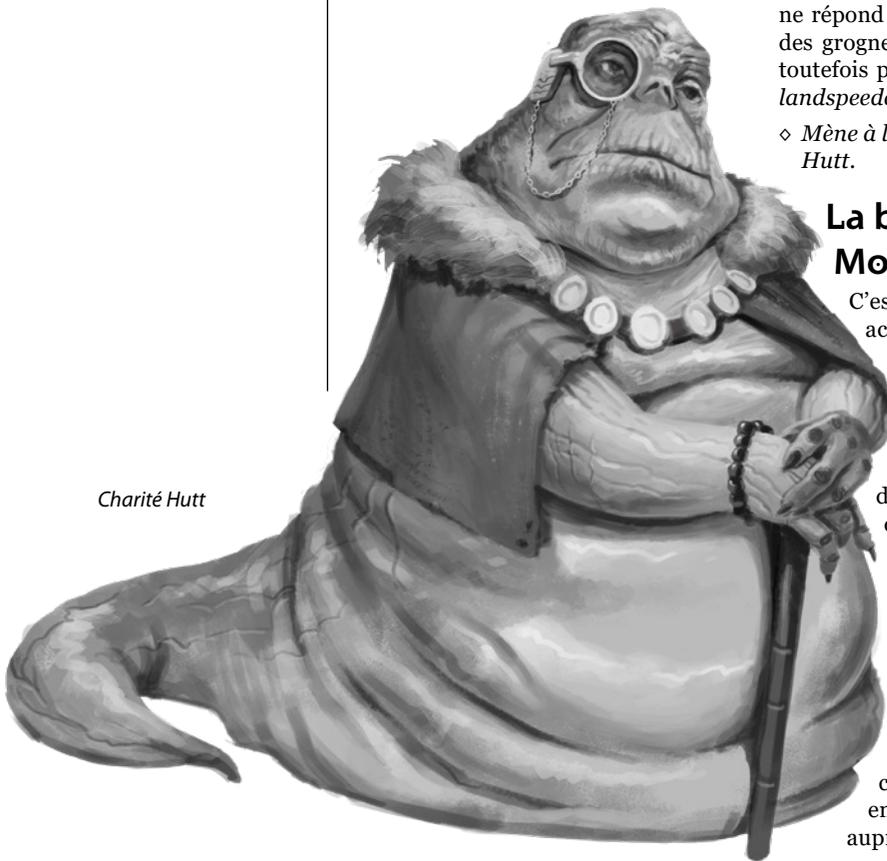
La banlieue de Mos Esley

C'est ici qu'ont lieu les activités prohibées de Tatooine, qui profite pourtant d'une large tolérance de la part de l'Empire. Elle couvre un rayon de dix kilomètres autour de la ville, et on peut y accéder en *landspeeder* ou à dos de Bantha.

1. Charity business (La Maison de la Charité Hutt)

Comme tout bon chef de cartel, Jabba entretient sa popularité auprès des basses classes

Charité Hutt



sociales pour exercer une pression sur l'administration impériale. Avec le prolétariat dans la poche, le Hutt peut se tenir informé de chaque action des Impériaux et démasquer aisément les indicateurs. Pour cela, il utilise notamment la Maison de la Charité Hutt.

L'établissement est installé en banlieue, à bonne distance des *Stormtroopers*. Isolé au milieu de nulle part, rien ne laisse deviner sa fonction. Sa porte est close, et la frapper entraîne l'ouverture d'une trappe d'où émerge un globe oculaire mécanique. Le gardien énonce quelque chose comme « *Tee chuta hhat yudd !* » (que l'on peut interpréter par, en gros : « *Que voulez-vous ?* »), tout en scannant l'équipement des PJ. Il s'agit là d'une formalité pour identifier les intrus, car les visiteurs seront autorisés à entrer.

Dans le hall, plusieurs hologrammes un peu ridicules représentent Jabba entouré d'enfants tel un grand-père bienveillant. Une Zabrak au sourire crispé postée à l'Accueil se présente aux PJ (si les PJ ont arraché l'œil, elle se montre contrariée et leur présente la facture). Officiellement, d'après Ycrite (tel est son nom), la Maison souhaite rester à l'écart des activités illicites de Mos Esley pour mener ses « *bonnes actions* » en toute tranquillité. La Zabrak ne tarit pas d'éloges sur son patron, et répond aux questions avec un discours formaté.

- Elle confirme avoir invité M'Sathria, à la demande de Jabba, pour un **gala de charité**. Il s'agit d'une pratique courante de l'établissement, qui finance aussi des combats de Bucha Zirbe pour amuser les enfants. Les représentations n'ont pas lieu à Mos Esley, où les gangsters locaux s'intéressent peu aux divertissements.

Le concert s'est déroulé dans le désert, auprès des fermiers et des Jawas.

◇ *Mène à la Petite Arène de Mos Esley, aux fermiers et aux Jawas.*

- Interrogée sur la **disparition de la cantatrice**, Ycrite paraît gênée avant d'avouer qu'elle n'était pas escortée, et que Jabba n'a pas pris la peine d'enquêter car les problèmes qui ne concernent pas ses affaires sont gérés par la juridiction impériale. On ne peut suivre sa trace qu'en cherchant dans le désert, où repose peut-être son cadavre. Intimider ou manipuler la Zabrak est inutile, elle n'est pas dans la confiance du plan des Hutts.

◇ *Mène au désert.*

- Pendant la conversation, un **enfant** passe devant les PJ et pose une espèce de petit rectangle plat garni de cartes sur le comptoir, une sorte de portefeuille. Ycrite s'en empare aussitôt et, toujours parée de son sourire figé, le remercie en lui assurant qu'elle le rendra à son propriétaire.

Note : *La Maison de la Charité, outre son rôle propagandiste, sert à recruter des orphelins utilisés comme indicateurs. Elle est autofinancée par les larcins des enfants commis à Mos Esley, Jabba refusant de lui consacrer le moindre crédit. Le Gamorréen, un employé de Jabba, est chargé de les transporter du marché à la banlieue.*

Concernant M'Sathria : Jabba, de connivence avec son cousin R'Nay, a profité d'une nuit pour l'exfiltrer d'une communauté de Jawas, après un récital, afin de la dissimuler dans un campement de Tusksens. La cantatrice maîtrise le Côté Obscur, et elle a soumis sans mal la tribu en attendant d'être retrouvée par les PJ. →

2. *Catch me if you can* (la petite Arène de Mos Esley)

La Petite Arène de Mos Esley, baptisée ainsi en référence à la Grande Arène de Mos Espa, est une aire de combat ouverte à tout lutteur humanoïde. Elle ressemble à un *coliseum* miniature, avec en son centre un ring à gravité réduite où des combattants masqués accomplissent des figures acrobatiques (cf. « *Gladiateur Balafré* », *F&D* p. 413). Leur renommée ne tient pas tant à leurs victoires qu'à l'audace de leurs mouvements aériens. Particulièrement fiers, ils n'adresseront la parole aux PJ qu'après avoir perdu un combat à la loyale. Ils s'expriment toutefois à l'aide de langages tribaux étranges que seul un interprète local peut comprendre. La plupart d'entre eux révèlent avoir été achetés sur le marché d'esclaves et formés au métier de lutteur. Il leur arrive parfois de donner des spectacles de charité pour le compte de Jabba.

◇ *Mène au marché d'esclaves clandestin et à la Maison de la Charité Hutt.*

3. Les enchaînés (le marché d'esclaves)

Le trafic d'esclave est un monopole impérial, et la vente d'êtres vivants (généralement capturés dans les populations tribales) est strictement interdite. Il s'effectue donc dans un marché d'esclaves clandestin, dans un canyon cerné de roche seulement accessible par un boyau surveillé. C'est ici que Jabba, qui organise le marché, se fournit en danseuses *twi'leks*. Le spectacle est assez glauque car des hommes, des femmes et même des enfants de plusieurs races sont alignés, entièrement nus, dans le cadre d'une vente aux enchères. Un esclavagiste *toydarien* (cf. « *Marchand Toydarien* », *F&D*

p. 404/« *Esclavagiste* », *ACdE* p. 394) gère les transactions.

Au prix d'un **point de Conflit**, les PJ peuvent se procurer un (ou une) esclave. Celui-ci (ou celle-ci) peut-être utilisé(e) comme guide dans le désert, ou comme interprète. Il (elle) révélera avoir été capturé(e) par des *Tuskens*, et atteste avoir vu M'Satrhia. La diva est retenue par les Hommes des Sables dans leur repaire, dont il (elle) connaît l'emplacement.

◇ *Mène au campement des Tuskens.*

Quand t'es dans le désert...

Tout, sur *Tatooine*, transite par Jabba, et personne n'ose parler de lui dans l'enceinte de Mos Esley. En revanche, le désert reste le meilleur endroit pour aborder ses « *affaires* », et délier les langues. Cependant, si Mos Esley est un endroit dangereux, faites comprendre à vos joueurs que le désert l'est encore davantage. Il est suicidaire de s'y aventurer sans avoir les coordonnées précises de sa destination et sans véhicule approprié. Le marché est donc une étape préalable obligatoire.

1. FarmVille (les fermiers)

Les fermiers de *Tatooine* sont, pour la plupart, des prospecteurs d'eau, et les cultivateurs restent très minoritaires étant donné sa rareté. Les exploitations de *Tatooine* s'étalent sur plusieurs kilomètres carrés. Elles sont construites sous terre, dans des cavités, et alimentées grâce à des vaporateurs d'humidité car toute culture est impossible en surface. Les installations sont protégées contre les attaques de *Tuskens* à l'aide de senseurs d'alerte, de clôtures énergétiques et de droïdes

Les aléas du désert

Les **Wayans** forment un gang de motards appartenant à diverses races. Ils se déplacent sur des *speeders bikes* noires chromées de différentes catégories, et portent tous le même veston frappé d'un Massiff. Ils traversent le désert pour effectuer différents trafics, et parfois pour détrousser les marchands (cf. « *Pilote de Module* », **F&D p. 403**/« *Rapace Motorisé* », **ACdE p. 397** et « *Speeder Bike* », **F&D p. 25/ACdE p. 251**).

Le **Mandalorien**, monté sur une *speeder bike*, a pisté les PJ pour localiser M'Sathria. Curieusement, il concentre ses tirs sur elle. La diva finira par user discrètement de la Force pour le faire chuter. Pour prolonger la course-poursuite, le Mandalorien peut alors faire usage de son réacteur dorsal pour se projeter sur les PJ. La **faune** de Tatooine regroupe des créatures inoffensives (Banthas, Dewbacks, Eopies, Rontos...) mais aussi des espèces hostiles (Dragons Krayt, Massiffs...). Ils n'attaqueront pas seuls mais en meute, rassurés par leur supériorité numérique.

Le **Sarlacc**. Ce genre de rencontre revêt un caractère exceptionnel, si vous souhaitez une menace plus corsée. Traverser imprudemment la Mer des Dunes à toute allure expose les PJ à tomber dans la gueule béante d'un Sarlacc. Faites-leur des frayeurs en les agrippant à l'aide de tentacules, et relâchez-les au bord du gouffre denté au premier tir de blaster.

Une étrange **procession** se découpe sur l'horizon. En approchant, les PJ peuvent discerner des hommes habillés en noir, coiffés de masques grimaçants sinistres. Ils portent une sorte de brancard où est allongé un corps. Les suivre mène à des cavernes, où le cortège funéraire dépose le corps d'un défunt. Il s'agit en fait d'une cérémonie funéraire tusken, identifiable au moment où les Hommes des Sables retirent leur masque. La patience peut s'avérer payante, car les participants guideront les PJ vers leur campement.

Un **landspeeder** loué au marché peut tomber en rade, étant donné sa piètre qualité. Le problème est facilement soluble, juste de quoi mettre à contribution les talents de mécano de vos PJ (cf. « *Mécanique* », **F&D p. 121/ACdE p. 111**). Cela peut aussi être l'occasion de rencontrer les Jawas afin d'obtenir des pièces de rechange, et de les interroger sur le gala.

sentinelles 2X-3KPR. Les dispositifs de sécurité sont généralement activés la nuit. Interrogés sur leur dur quotidien, les fermiers font part de leur difficulté à irriguer leurs cultures car les vaporateurs sont des investissements coûteux.

- Ils se souviennent très bien du passage de **M'Sathria**, car ici les distractions sont rares. Ils savent que sa venue a été organisée par la Maison de la Charité Hutt et, lucides, soupçonnent une manigance de Jabba. Ils fustigent au passage l'hypocrisie du Hutt et ses œuvres de charité, car le gangster s'accapare toutes les richesses de la planète.
- Ils ont **hébergé la diva** une nuit, où les droïdes sentinelles se sont mis en alerte. Il est inhabituel que les Tuskens, déjà mis en déroute par leur système de sécurité dans le passé, s'en prennent

à leur exploitation. Les fermiers ne croient pas aux coïncidences, et pensent que des mercenaires cherchaient à s'emparer de M'Sathria.

- Ils soupçonnent un **méfait de Jabba**. Il peut s'agir d'un coup monté de sa part pour demander une rançon.
- Pour finir, ils indiquent que la diva a poursuivi sa tournée auprès des **Jawas**.

Note : *Les fermiers ont à moitié raison. Jabba a tenté de faire enlever M'Sathria pour le compte de son cousin R'Nay. Pour s'assurer que personne ne remonte sa piste, il s'est payé les services des Tuskens en échange de matériel de survie et de vivres. Incapables d'atteindre la diva chez les fermiers, ces derniers ont pu s'emparer d'elle chez les Jawas. Si les PJ retournent à la Maison de la Charité Hutt →*

Fermier

Vigueur 3, Agilité 2, Intelligence 2, Ruse 2, Volonté 1, Présence 2
Encaissement 4, Seuil de blessure 5

Jawa

Vigueur 1, Agilité 2, Intelligence 3, Ruse 3, Volonté 3, Présence 2
Encaissement 2, Seuil de blessure 12

Gérer l'infiltration du campement

Le camp peut être peuplé ou vide (ses occupants accomplissent le rite funéraire décrit précédemment, ou chassent dans le désert). Tout dépend de la façon dont le MJ veut orienter l'aventure, et s'il veut soumettre les PJ au Côté Obscur avec la perspective d'un massacre. L'acte est assez « facile » avec des armes lourdes ou des sabres laser, mais entraînera le gain de plusieurs **points de Conflit**. Dans le premier cas, pénétrer dans le campement peut impliquer une infiltration en douceur ou un coup de force. Une approche diplomatique est également possible. Un connaisseur de la culture tusken saura que les nomades sont ouverts à la négociation, mais uniquement dans le cadre d'un droit de passage sur leur territoire. Entrer dans leur camp est une autre affaire. Les PJ peuvent essayer d'envoyer un émissaire, mains en l'air, et offrir un présent. Mais surtout, ils doivent disposer d'un interprète maîtrisant leur langage des signes. Gardez à l'esprit que les Tuskens sont des êtres farouches prêts à tout pour défendre leur territoire.

pour demander des comptes à Ycrite, celle-ci ignore les dessous de l'histoire.

2. Les marchands de sable (les Jawas)

Le char des sables des Jawas, à l'arrêt, est repérable de loin (cf. « **Char Extracteur** », *ACdE p. 252*). Des fermiers peuvent aussi guider les PJ jusqu'ici, car ils y viennent régulièrement acheter des droïds ou des pièces détachées. Là encore, un interprète ne sera pas de trop.

- Les Jawas gardent un excellent souvenir de M'Sathria. Ils sont très fiers de montrer aux PJ des petits hologrammes aux airs de **selfies**, qui les représentent en compagnie de la diva (à l'intérêt discutable, car ils se ressemblent tous).
- Ils prendront très mal le fait d'être accusés du rapt. Sûrs d'eux, ils proposent de **fouiller** leur forteresse roulante, mais cela prendrait des heures aux PJ.
- Un interprète peut ici surprendre une **conversation** entre deux Jawas. Ils s'interrogent sur l'identité des PJ, et se demandent s'il ne s'agirait pas des propriétaires du « *vaisseau à démonter* ». Interpellés, ils ne répondront à aucune question sur le sujet.
- Finalement, ils avouent, un peu honteux (intimidés ou manipulés avec la Force), avoir été **attaqués par des Tuskens** et, incapables de se défendre efficacement, leur avoir livré M'Sathria. Craignant les représailles, ils ne voulaient pas les dénoncer. Pour se déculpabiliser, ils peuvent indiquer l'emplacement du repaire des Hommes des Sables.

◇ *Mène au campement des Tuskens.*

3. Les Tuskens, survivants de l'enfer (le campement des Tuskens)

Le camp des Tuskens représente l'ultime étape de l'enquête sur Mos Esley. À l'horizon, une fumée échappée d'un feu confirme aux PJ la présence d'une activité. La prudence s'impose.

- On peut trouver autour du campement quelques **cadavres** de chasseurs de primes, à en croire leur accoutrement. Étrangement, ils ne présentent aucune blessure visible et semblent avoir été étouffés car leur cou est tuméfié (**test de Perception**)... Leur matériel a disparu, sûrement récupéré par les Tuskens.
- L'utilisation de **macrojumelles** permet d'avoir un premier aperçu de ce qui attend les PJ.
- La présence dans le groupe de l'**esclave** rescapé(e) du camp se révélera utile pour connaître les lieux.
- Sinon, c'est le moment ou jamais d'utiliser la **Force** pour faire des repérages (**pouvoir Détection**), par exemple en prenant possession d'un rapace (le contrôle des animaux s'apparente au **pouvoir Influence**).

Les tentes sont disposées en cercle, autour du chef de tribu. Chacune abrite une famille ou un groupe de Tuskens célibataires. Le chef de guerre et le chamane ont leur propre tente. La nuit, les Tuskens se réunissent autour d'un feu. Un troupeau de Banthas est attaché à l'ombre de grands rochers. Au niveau de la surveillance « humaine », les Tuskens sont naturellement méfiants vis-à-vis des étrangers, voire paranoïaques.

- Le campement est accolé à une **barrière rocheuse** naturelle, pour mieux surveiller l'approche d'intrus.
- Autour du camp, des **Massifs** attachés montent la garde.

- Le jour, deux **snipers** postés en hauteur surveillent l'horizon.

Libérée, délivrée !

Une fois le camp infiltré, une étrange mélodie cristalline émerge de la tente centrale. À l'intérieur, les PJ trouvent enfin M'Sathria. La Twi'lek chante au cœur d'une assemblée d'enfants tuskens assis en tailleur. Les PJ les plus sensibles à la Force peuvent noter que « *quelque chose cloche* », comme si elle avait artificiellement accentué son charisme, ou pratiqué une technique d'hypnose (la diva sait dissimuler sa maîtrise de la Force). Le MJ peut prolonger la scène, si les PJ parviennent à gagner la confiance des Tuskens avec la complicité de M'Sathria. C'est ici l'occasion de montrer une autre facette, moins belliqueuse, des guerriers nomades. M'Sathria, quant à elle, semble bienveillante. Son départ est un déchirement. Elle avoue son regret de ne pas avoir eu d'enfants, en raison d'un dévouement total à sa carrière. Toutefois, un détail peut attirer l'attention d'un PJ. Au moment de partir, devant l'insistance d'un petit garçon qui tire sur sa tunique, la diva perd son sang-froid et le repousse en le faisant chuter. En réalisant qu'on l'a vue, elle se ressaisit et l'aide à se relever.

Note : À ce stade, les PJ ne peuvent pas encore déceler la nature sith de M'Sathria, car Palpatine lui a appris à la cacher. Seule l'observation de son comportement et du mouvement de ses lekku (**test de Culture**) permet de remarquer une attitude peu sociable, sans être assez extrême pour l'accuser de quoi que ce soit.

Sablier retourné !

Les PJ sont enfin de retour à Mos Esley avec M'Sathria sur un *landspeeder* ou un Bantha, les Tuskens

ou les Wayans à leurs trouses (ils s'arrêteront aux portes de la ville), ou tout simplement après un voyage de routine. Revenus à la civilisation, ils penseront sans doute être hors de danger. Le départ de Tatooine est toutefois l'occasion de mettre en scène un branle-bas de combat général, avec tous les acteurs en présence. Dans un premier temps, laissez les PJ retrouver les lieux visités, ou découvrir ceux qu'ils n'ont pas explorés. Partout, M'Sathria est scrutée du coin de l'œil.

Si les PJ vont directement au spatioport, l'**orphelin** du début les repère dans la rue et part en courant alerter les sbires de Jabba.

Devant les quais, des **chasseurs de primes** les attendent de pied ferme, afin d'obtenir la prime ou pour se venger d'une précédente altercation. Un combat s'engage, les *Stormtroopers* s'en mêlent...

Curieusement, certains protagonistes semblent **couvrir la fuite des PJ** (Jabba suit le plan de R'Nay et veut favoriser leur départ).

Sur l'embarcadère, surprise ! Des **Jawas** sont affairés autour d'un tas de pièces détachées, qui constituait jadis leur véhicule.

Les deux autres vaisseaux (souvenez-vous, le **Blarth Wamta** et le **Mante D5**) ont disparu.

C'est l'occasion d'une petite fusillade aux airs de révolution mexicaine entre les Wayans, les chasseurs de primes et les *Stormtroopers*. La confusion est telle que tout le monde en vient à oublier les PJ. Dès qu'ils se trouvent à l'abri, le **Blarth Wamta** apparaît comme par magie et se stabilise au-dessus du sol. M'Sathria leur indique qu'il s'agit du vaisseau de R'Nay, ils n'ont pas d'autre choix que de l'emprunter...

Note : Il est exceptionnel que des *Jawas* s'aventurent à Mos →

Le R.I.O.C. ne répond plus

Il est inutile de tenter de joindre la Rébellion depuis Tatooine, la planète est trop éloignée et hors d'atteinte de son poste le plus proche. En outre, elle compte quantité de brouilleurs programmés pour la couper du reste de la galaxie. Seul l'Empire peut émettre et recevoir des messages sur son propre canal militaire ultra-sécurisé.

Tusken

Vigueur 3, Agilité 2, Intelligence 1, Ruse 3, Volonté 2, Présence 1
 Encassement 3, Seuil de blessure 3, Défense 0/1
Compétences : Corps à corps, Discrétion 3, Négociation 1, Perception 1, Pugilat 3, Résistance 2, Survie 3, Système D, Vigilance 1
Talents : Au choix parmi les talents cohérents avec le PNJ, non liés à la Force (ex. : Aux aguets, Baroudeur, Chasseur... **Cf. F&D p. 138/ACdE p. 129**)
Matériel : robe renforcée, bâton gaffi, fusil à percussion (uniquement *snipers*)

Esley pour voler du matériel. En réalité, R'Nay leur a offert via Jabba une somme folle pour empêcher les PJ de s'enfuir. Son but : les forcer à accompagner M'Satrhia dans le Blarth Wamta, jusqu'à Coruscant, afin de les liurer à l'Empereur. Un simple vol ne suffisait pas, car le décollage d'un vaisseau n'est jamais discret. En outre, Mos Esley couvre un petit espace où il aurait été difficile de le cacher. Les PJ peuvent s'étonner de voir apparaître le Blarth Wamta de la sorte, mais un droïd est aux commandes, et il est programmé pour identifier à distance M'Satrhia.

À suivre...

PNJ

M'Satrhia Ber Kharilas Nar'

Artiste twi'lek/apprenti sith

Vigueur 2, Agilité 3, Intelligence 2,
Ruse 2, Volonté 2, Présence 4
Encaissement 3, Seuil de blessure 5,
Défense CAC/0 0/0

Physiquement, M'Satrhia est une twi'lek à la peau rouge et aux formes généreuses, dont l'âge apparent correspond à la trentaine selon les critères humains. Elle sait mieux que personne cacher ses émotions, et dissimuler sous une image respectable toute la rancœur et la cruauté qui la rongent de l'intérieur. Ses sentiments sont parfois trahis par le mouvement de ses lekku quand elle est contrariée, en colère ou excitée.

Découverte par R'Nay sur Ryoloth, M'Satrhia a quitté la pauvreté de son monde natal pour devenir son artiste phare. Son périple l'amena jusqu'à Coruscant, où Palpatine fut subjugué par son interprétation dramatique et curieusement malaisante lors d'un opéra. Il félicita la diva dans sa loge

après la représentation, puis la corrompit durant de longs mois pour faire d'elle sa favorite et une adepte du Côté Obscur. Leur relation est purement platonique, mais néanmoins teintée d'une passion sans limite typique des Sith.

Les pouvoirs de M'Satrhia sont assez basiques, car Palpatine ne veut pas contrevenir à la Règle des Deux en faisant d'elle une Sith à part entière. Ils sont essentiellement liés aux pouvoirs Influence et Mystification, en aucun cas au combat direct. Elle est toutefois capable de tuer un homme à distance en l'étouffant, si elle le prend par surprise (comme ce fut le cas avec les chasseurs de primes lancés à sa recherche). L'Empereur lui a également enseigné la technique « *Dissimulation de Force* », pour lui permettre d'accomplir des missions secrètes sans être repérée par des êtres sensibles à la Force. La diva n'utilise jamais ses pouvoirs de façon trop voyante, afin de ne pas être démasquée. Elle est également capable d'augmenter son charisme et d'envoûter un groupe d'individus pouvant s'étendre à une salle de concert. Elle maîtrise à la perfection l'art de contrôler les esprits faibles.

R'Nay

Mécène hutt

Originaire de Nal Hutta, R'Nay est un lointain cousin de Jabba, qu'il n'a jamais rencontré physiquement. Le Hutt a pris ses distances avec la pègre afin de se construire une image respectable d'agent artistique. Il s'est pour cela installé sur Corellia, une planète éloignée de son monde d'origine et relativement proche de la capitale Coruscant, où il lui était possible de se faire un nom. Après avoir sillonné la galaxie en quête de nouveaux talents, des « graines de stars » sont venues rejoindre les

rangs de ses artistes sous contrat. Craignant de les voir appâtés par la concurrence, il les garde captifs dans la chambre de congélation carbonique de son vaisseau. Incapable d'échapper à sa nature et à l'appât du gain, R'Nay constitua par la suite un harem de jeunes Twi'leks, qu'il exploita via un réseau de télétransmissions pour adultes.

Mis sous pression par l'Empire après la conversion de M' Satrhia au Côté Obscur, R'Nay se voit contraint de collaborer avec l'Empire. Les autorités lui ont ordonné de se rapprocher de l'Alliance, en diffusant la rumeur selon laquelle il ne supportait plus la mainmise de l'Empire sur le milieu artistique.

Vigueur 6, Agilité 1, Intelligence 4,
Ruse 6, Volonté 5, Présence 3
Encaissement 10, Seuil de blessure 30,
Seuil de stress 20, Défense CAC/0 0/0

Compétences : Athlétisme 1,
Calme 5, Charme 2, Coercition 4,
Commandement 1, Connaissance
(Bordure Extérieure) 3, Connaissance
(Pègre) 3, Corps à corps 2, Distance
(armes légères) 2, Négociation 5,
Résistance 8, Sang-froid 5, Tromperie 5
Talents : Dur au Mal 3, Détermination 2,
Perspicacité 3, Persuasion 2

Capacité : Maladroit

Véhicule : Blarth Wamta

Mandalorien

Chasseur de primes humain

Vigueur 2, Agilité 2, Intelligence 2,
Ruse 2, Volonté 2, Présence 2
Encaissement 3, Seuil de blessure 12,
Défense CAC/D 1/1

Compétences : Calme 2, Coercition 1,
Corps à corps 1, Discrétion 1, Distance
(armes légères) 2, Perception 2, Pilotage
(planétaire) 2, Pugilat 1, Résistance 2,
Survie 2, Système D 2

Talents : Au choix parmi les talents
cohérents avec le PNJ, non liés à la
Force (ex. : Aplomb, Arme en main, Aux
aguets, Baroudeur, Dégourdi, Pisteur

chevronné... **Cf. F&D p. 138/ACdE
p. 129)**

Matériel :

- Armure mandalorienne (pas de malus, seulement vulnérable aux armes lourdes et aux sabres-laser)
- Sondes/macrojumelles/détecteur universel/médipack de secours/matériel d'infiltration/sécurité/survie
- Réacteur dorsal

Armes :

- Pistolet-blaster/fusil-blaster
- Grenade étourdissante/grenade à fragmentation/détonateur thermique
- Couteau de combat
- Armes de jet (intégrées aux poignets) : lance-filet/fléchettes empoisonnées autoguidées (entraînent la paralysie ou la mort)

Véhicule : Metal Fangs

Planète

Tatooine

Données d'astrogation : système
Tatoo, secteur Arkanis, Territoires
de la Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 304 jours par
an/23 heures par jour

Gouvernement : occupation impé-
riale, cartel hutt

Population : 200 000 (divers)

Langues : Basic, Hutt, Jawa, Tusken

Terrain : canyons, déserts, mesas,
roches

Villes importantes : Mos Eisley/Mos
Espa

Sites intéressants : Mer de Dunes

Exportations : marchandises de
contrebande, minéraux

Importations : biens de moyenne et
haute technologies, vivres, métaux,
produits chimiques

Routes marchandes : Route
Commerciale de Triellus

Florent Martin

Illustrations : *clément Ribeyre-Soret*

PIÈCE DE CHITINE

Les PJ s'éveillent dans une prison futuriste. Ils sont amnésiques, pratiquement les seuls survivants d'un meurtrier assaut psionique. Bienvenue dans ce huis clos angoissant.



En quelques mots...

Hors de la prison s'étend une forêt à perte de vue. Des créatures insectoïdes y rôdent et attaquent fréquemment la prison. Elles parviendront bientôt à y entrer. Les PJ apprendront qu'ils sont mercenaires. Ils ont amené ici une énigmatique petite fille. Elle est la cible des créatures : si elles parviennent à la tuer, une entité dévastatrice sera libérée. Les PJ découvriront l'emplacement de leur vaisseau, se fraieront un chemin jusqu'à lui sous les assauts féroces, et le répareront afin de quitter la planète. Que feront-ils de la petite fille ? Lui destineront-ils la bombe nucléaire trouvée à bord du vaisseau ?

Fiche technique

TYPE • Action/Mystère
PJ • Aguerri
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tous niveaux

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

Introduction

L'histoire pour le MJ

Ce qu'il s'est vraiment passé (1/3) : Jin

La Nuée est une armada de créatures insectoïdes. Elles ravagent planète après planète et sont le fléau des autres espèces. Elles suivent les instructions mentales de leurs Seigneurs : d'immortelles créatures psioniques, parfois situées à des années-lumières. Lorsqu'un Seigneur meurt, il se réincarne dans un membre de la Nuée. Face à cette situation, les humains sont parvenus à piéger l'un d'eux au lieu de le tuer. Au prix d'un terrible rituel, ayant nécessité le sacrifice de nombreux psioniques, un Seigneur a été enfermé dans le corps d'une innocente petite fille (Jin). Depuis, la Nuée la poursuit à travers tout l'univers. La mort de Jin permettrait au Seigneur de se réincarner à nouveau.

Ce qu'il s'est vraiment passé (2/3) : Mercenaires

Les PJ sont des mercenaires. Ils ont été chargés d'emmener Jin aux confins de l'espace, dans une planète-prison isolée, en espérant que la Nuée ne la retrouve jamais. Hélas, la Nuée l'a suivie.

Les PJ sont arrivés sur la planète avec un vaisseau prêté par Martin, leur commanditaire. Le vaisseau contient une bombe nucléaire à

déclencher si Jin devait être récupérée par la Nuée. Ils se sont posés dans une clairière à quelques kilomètres de la prison. Des gardiens du bâtiment sont venus les escorter. La Nuée les suivait de près et les a attaqués par surprise. Seuls quelques survivants (dont les PJ) ont pu emmener Jin à la prison. La petite fille est enfermée dans une lourde boîte métallique, à la fois pour sa sécurité et celle de son escorte. Sur place, les PJ allaient être rémunérés, quand Topro a déclenché un assaut psychique meurtrier.

Ce qu'il s'est vraiment passé (3/3) : Topro

Topro est un humain. Il s'est offert à la Nuée en échange de puissants pouvoirs psioniques. C'est un dangereux traître à son espèce. Avant d'être piégé en Jin, le Seigneur avait pu lire télépathiquement les projets des humains. Il a ordonné à Topro (et d'autres traîtres) de se faire capturer. Seul Topro a été emmené là où serait enfermée Jin. Les autres ont été exécutés ou enfermés sur d'autres planètes. Topro a senti Jin arriver et a déclenché un terrible assaut psychique sur tout le bâtiment : celui-ci a tué pratiquement toute la population, et a laissé amnésiques les survivants. De plus, l'alimentation électrique du bâtiment a été dégradée. Ce n'est qu'une question de jours avant que la Nuée pénètre ce lieu hautement sécurisé. D'ici là,



Topro espère que quelqu'un paniquera et délivrera Jin, afin qu'elle soit tuée par la Nuée.

Conseils avant de jouer

Règles d'univers

Les mentions “*ldb p. XX*” font référence à la page XX du livre de règles *Savage Worlds édition Deluxe VF*.

Les Règles d'univers “*Sang & Tripes*” et “*Échecs critiques catastrophiques*” sont utilisées (*ldb p. 165*).

Pour plus d'héroïsme, les prérequis des atouts Panache et Rock n'roll ! sont ignorés.

La compétence Réparation est aussi utilisée afin de bricoler et analyser les composants high-techs, et pas seulement les réparer.

Amnésie des prétirés

L'amnésie dont souffrent les personnages a également un impact “*méta-jeu*”. En début de partie, le MJ est invité à lire la brève description

de chaque prétiré aux joueurs, puis à distribuer des fiches de personnage vierges. Chaque joueur choisit ensuite un prétiré sans connaître ses caractéristiques. Le MJ l'informe juste de ses handicaps. En début de scénario, chaque fois qu'un PJ effectue un jet, le MJ communique la valeur de Trait correspondante au joueur qui peut la noter sur sa feuille. Ainsi, le joueur et le personnage découvrent les facultés de ce dernier lorsqu'il les utilise en jeu.

En milieu de scénario ou dès qu'un joueur connaît 4 ou 5 Traits de son prétiré, le MJ est invité à lui donner sa fiche complète. Cette méthode n'est pas là pour brider les décisions des joueurs. Elle est là afin d'aider les joueurs à être dans l'ambiance de l'amnésie collective.

Équipement

Tenue de protection : Armure de 4 sur tout le corps.

Ces armes high-techs n'ont aucune Force minimale. →

Arme : Portée / Dégâts / CdT / Poids / Tirs / Notes

Pistolet-mitrailleur : 24/48/96 / 2d6 / 1 / 1 / 30 / Semi-auto

Fusil-mitrailleur (2 mains) : 24/48/96 / 2d10 / 3 / 2 / 30 / Automatique, Tir en rafale

Mitrailleuse d'aérojeep (2 mains) : 24/48/96 / 4d6 / 3 / 8 / 2000 / Automatique, Tir en rafale, Assistance de visée (le tireur ignore le malus de -2 de plateforme instable pour tirer depuis un véhicule en mouvement *ldb* p. 177)

Communicateur portable : Appareil s'accrochant au visage et permettant de communiquer avec n'importe quel autre communicateur située à moins de 500 m.

Lunettes infrarouges : Elles confèrent l'infravision (*ldb* p. 240), cependant elles se cassent facilement. Par exemple lors d'un affrontement ou lors d'un 1 sur le dé de Trait durant une escalade ou une poursuite.

Jouer les PNJ

Ce scénario met en jeu de nombreux PNJ. Il est important pour le MJ de les interpréter afin que les PJ les voient comme des alliés potentiels. Les PNJ se sont réveillés en prison. Ils sont terrifiés et ne sont pas ouvertement menaçants. Plusieurs peuvent aider, intriguer (Jin, éventuellement Reibe), ou trahir (Bake, Topro). Rappelez-vous que hormis Topro et Jin, ils sont amnésiques et ignorants de leurs capacités.

En début de scénario, le meneur est invité à masquer les jets de dés des PNJ. Sinon les joueurs pourraient deviner leurs Traits rien qu'en regardant le nombre de faces du dé lancé.

Une fois que les personnages auront découvert leurs capacités, le MJ peut tout à fait laisser les joueurs lancer les dés des PNJ. Cela mettra

en confiance les joueurs. Charge au MJ de "reprenre la main" sur les PNJ (en lançant leurs dés) si ceux-ci agissent à l'encontre des PJ.

Au secours, mes PJ sont bloqués !

Malgré la pression du manque d'énergie, certains PJ hésitent à s'aventurer à l'extérieur. Ils pourraient se contenter de prendre le minimum de risques. Si les PJ sont bloqués, tournent en rond et/ou que la séance stagne, plusieurs solutions s'offrent au MJ.

La fouille méticuleuse des lieux offre des indices et objets utiles.

Jin, Topro (s'il est démasqué) et éventuellement Reibe peuvent révéler de précieuses informations.

Les handicaps des prétirés peuvent générer des situations dramatiques : faut-il laisser un PJ Sanguinaire tuer ou non les prisonniers ? Un PJ Héroïque ne le permettrait pas.

Le MJ peut aussi ellipser jusqu'à la prochaine scène. Il est invité à faire agir ses PNJ afin de relancer le rythme : Cider, Topro et éventuellement Reibe peuvent générer des rebondissements inquiétants.

Passé un certain délai, le courant est coupé et/ou la Nuée attaque.

Acte 1, taulards amnésiques

Éveil en salle de contrôle

Le scénario débute avec le réveil des PJ. Ils s'éveillent sur la planète Testis, dans la salle de contrôle d'une prison jonchée de défunts. Ils sont allongés au sol, avec leur équipement. Ils sont entourés de 5 cadavres. Plusieurs écrans et ordinateurs sont dans la

pièce et sont allumés. Des fenêtres montrent une forêt à l'extérieur.

Un PNJ s'éveille en même temps qu'eux, c'est Cider. Il ne porte pas la même tenue qu'eux. Tous les PJ portent une armure rouge foncée. Lui porte une veste grise avec son prénom inscrit dessus. Les corps inertes situés dans la salle portent la même tenue que lui (avec des prénoms différentes).

Les PJ et Cider ignorent ce qu'ils font ici. Ils ne se rappellent rien de ce qui a précédé. Ils sont amnésiques et ont l'impression de se réveiller d'un long sommeil. Des gouttes de sang leurs perlent des yeux, oreilles ou nez. Les défunts ont de grandes quantités de sang séché (entre autres substances) auprès des mêmes organes.

Des appels à l'aide se font entendre, de l'autre côté de portes métalliques.

Passée la surprise initiale, les PJ peuvent chercher à comprendre la situation. De nombreuses informations peuvent être trouvées au sein de la prison en explorant les lieux et en fouillant. Les informations entre parenthèses sont à destination du MJ et ne sont pas accessibles immédiatement aux PJ. Charge à eux d'essayer de comprendre par eux-mêmes.

Écrans : Un écran indique l'heure et la date. Les PJ se sont réveillés à 15 h le 3242e jour. (Il s'agit du nombre de jours écoulés depuis la construction de cet endroit.) Il est indiqué que le bâtiment où se trouvent les PJ est une prison pour hommes nommée Sangpi. Elle est située sur une planète inhabitée nommée Testis. D'autres écrans montrent la forêt ainsi que des tourelles positionnées sur les murs extérieurs du bâtiment. Les munitions des tourelles sont à 84 %. L'énergie du bâtiment est à 4 %. Il est clair que ce lieu sera bientôt à court d'énergie : les PJ ne

pourront pas s'y dissimuler durant des semaines. Plusieurs fonctionnalités peuvent être déclenchées sur les ordinateurs.

Fonctionnalités des ordinateurs : Y accéder nécessite la réussite d'un jet de **Réparation** et plusieurs dizaines de minutes de manipulations informatiques. Les ordinateurs n'offrent aucun moyen supplémentaire de détection ou de communication. Les fonctionnalités concernées sont désactivées (car les composants concernés ont grillé suite à l'assaut psychique de Topro) La gestion de l'énergie se fait d'ici. Des dossiers et un journal de bord sont visibles.

Gestion de l'énergie : L'énergie du bâtiment descend de 1 % par jour. La réussite d'un jet d'**Intellect** permet de désactiver les systèmes non-essentiels : traitement et recyclage des déchets, lumières, entretien automatique de l'armurerie, climatisation, nettoyage... Cela plonge le bâtiment dans l'obscurité, exceptées la cour et la salle de contrôle qui bénéficient de la lumière extérieure en journée. L'énergie descend alors de 1 % tous les 5 jours (ou 4 jours si la lumière est laissée). En journée, la température devient élevée.

Dossiers : Les dossiers des prisonniers sont accessibles, cependant pas ceux des gardiens (les fichiers concernés ont été effacés suite à l'assaut psychique). Les prisonniers sont tous conservés ici car suspects d'être des fanatiques à la solde de la Nuée. Examiner les dossiers en détail nécessite la réussite d'un jet d'**Intellect**. Cela révèle que les dossiers sont minces. Les prisonniers ont été amenés ici sur simple dénonciation d'un de leurs proches. Bake était déjà emprisonné (ailleurs) pour des séries de meurtres sans lien avec la Nuée. Une Relance sur le jet permet de réaliser que Topro →

est le seul à s'être laissé capturer (car il voulait être enfermé ici).

Journal de bord : De nombreux enregistrements vidéos sans le son montrent la vie de la prison ces dernières années. Ils révèlent que tortures et privations sont courantes envers les prisonniers (les gardiens étaient particulièrement stressés ici et cela les a rendus violents). Les enregistrements vidéos s'arrêtent 4 h avant le réveil des PJ. Un vaisseau a atterri au matin du réveil des PJ, peu avant 9 h. Une annotation précise sa position : dans une clairière à 15 km au nord-ouest (il s'agit du vaisseau des PJ, qui amenaient Jin).

La vidéo du jour du réveil est la plus intéressante. À 9 h ce matin, juste après l'atterrissage du vaisseau, Cider et 15 autres gardiens ont quitté la prison en aérojeep. À 13 h, les PJ sont arrivés à la prison, accompagnés de Cider et d'un autre gardien ensanglanté. Les 14 autres ne sont pas visibles. Les PJ transportent une grande boîte métallique. Elle fait 1,50 m de long, 1 m de côté et 50 cm de haut et est parsemée de composants électroniques. La boîte est amenée en salle de haute sécurité, derrière une porte blindée. Un PJ referme la porte blindée via un lecteur d'empreintes digitales. Ensuite, la boîte s'ouvre et une petite fille en sort (Jin). En salle de contrôle, un gardien sort une carte de sa poche (le paiement) et s'apprête à la remettre aux PJ. Soudain, tout le monde se met à crier et à saigner. Les gens s'écroulent au sol, puis l'image se floute et s'arrête.

Fenêtres : On voit l'extérieur de la prison (voir paragraphe dédié). Les fenêtres sont blindées.

Équipement des PJ : Sur eux, les PJ trouvent l'équipement accompagnant le présumé. Leur prénom est inscrit dans la doublure de leur

tenue. Ils n'ont aucun autre indice sur leur identité.

Interroger Cider : Cela n'apporte aucune information. Voir description du PNJ.

Examen médical des défunts : L'examen des corps nécessite la réussite d'un jet de **Soins**. Ils sont décédés depuis 4 heures. Il ne s'agit ni d'un virus, ni d'une arme, ni d'une contamination extérieure. Les organes ont été "poussés" vers l'extérieur. (C'est dû au meurtrier assaut psychique déclenché par Topro)

Fouiller les défunts : Ils ont chacun sur eux un pistolet-mitrailleur (voir encadré), 2 chargeurs et un communicateur portable. Un des défunts tient une petite carte électronique dans sa main.

Carte électronique : Un examen approfondi permet de déclencher un message audio explicatif. Cette carte confère l'accès à un compte en banque situé sur la planète Paquila. Il contient 10 000 crédits, remis au porteur de la carte. Cet argent est sécurisé et cette unique carte est le seul moyen de retrait. (Il s'agit de leur paiement pour la livraison de Jin. On considère que les tarifs indiqués dans le livre *Savage Worlds* sont indiqués en crédits, c'est donc une forte somme.)

Écouter les appels à l'aide : La réussite d'un jet de **Perception** permet de comprendre que ce sont des cris de détresse humains venant de l'intérieur du bâtiment. (Ce sont les prisonniers survivants qui appellent depuis leurs cellules.)

Portes métalliques : Les portes s'ouvrent automatiquement dès qu'un humain ou un membre de la Nuée s'en approche. Les PJ peuvent se déplacer facilement au sein de la prison, qui ne contient pour l'heure aucun membre de la Nuée. Ils se sont éveillés dans la salle de contrôle.

Les autres lieux de la prison sont : vestiaire, armurerie, cellules, zone haute sécurité, restauration, accès sous-sol, infirmerie, garage et cour. Les lieux non indiqués sur la carte sont des bureaux et débarras sans importance. Il est possible de sortir de la prison via une porte près du garage. Une quinzaine de cadavres de gardiens sont répartis dans la prison. Le plus grand nombre de défunts se trouve du côté des cellules : là-bas, les corps sont ceux de prisonniers. Les victimes sont toutes des hommes adultes.

Détection d'arcanes : Un psionique utilisant ce pouvoir peut repérer Jin lorsqu'il est à portée. (Topro et éventuellement Reibe sont plus difficiles à repérer, car ils usent de Dissimulation d'arcanes.)

La prison

Vestiaire

Il y a des casiers, lieux de repos et sanitaires pour environ 30 gardiens. Les fouiller permet de découvrir des lots de communicateurs, de nombreuses lunettes infrarouges, 12 litres de bières et 10 cigares.

Armurerie

L'accès nécessite d'entrer le code (inconnu des PJ et oublié des PNJ), de réussir un jet de **Crochetage** ou de détruire la porte à coups d'armes à feu.

Elle contient en grandes quantités des armes blanches, des pistolets-mitrailleurs, des tenues de protection. Il ne reste que 2 fusils-mitrailleurs. Il y a des centaines de chargeurs. Les munitions ne devraient jamais être un souci dans ce scénario.

Restauration :

Contient des provisions pour des semaines. La nourriture a la forme de sachets colorés à mettre dans un

appareil ressemblant à une cafetière. Le plat (fade mais nutritif) en sort après quelques instants.

Infirmerie

Un stock de 24 stimpacks est visible. Quelques vêtements de rechange gris sont dans un placard, ainsi que du matériel permettant d'effectuer jusqu'à 10 premiers soins (*ldb* p. 131) avec un bonus au jet de **Soins** de +2.

Stimpacks : Ces seringues à usage unique sont emplies d'un liquide régénératif. Chaque utilisation d'un Stimpack prend une action et confère immédiatement un jet de Guérison naturelle. Lorsqu'un tel jet obtient au moins un Succès, chaque utilisation d'un autre stimpack durant les prochaines 12 h n'a aucun effet.

Cour

La cour avait auparavant comme plafond un champ de force translucide. Celui-ci s'est coupé par manque de courant, ce qui permet de poser un vaisseau dans la cour, par exemple. La réussite d'un jet d'**Escalade** permet de sortir de la cour en grim pant le long d'un mur. Cela donne accès aux toits des bâtiments et à l'extérieur. C'est un bon poste de tir et de surveillance, malheureusement à portée d'un cri psychique d'un Lambeau.

Zone de haute sécurité

La lumière est tamisée dans cette pièce. Une lourde porte blindée et vitrée bloque l'accès à l'unique cellule. Celle-ci contient une petite fille : c'est Jin. Un compartiment permet de lui faire passer de tous petits objets, bien qu'elle n'ait pas besoin de boire ou manger. Une boîte métallique vide se trouve à côté, et peut être facilement refermée (à condition d'être dans la pièce ou d'user de Télékinésie). Jin ne peut pas s'échapper seule de la boîte lorsqu'elle y est enfermée. →

Pour ouvrir la porte blindée, un garde ou un PJ doit appuyer sa main sur le lecteur d'empreintes digitales. Cela ne fonctionne pas si la main est séparée du corps ou si l'humain est décédé. Un jet de **Réparation** réussi permet de comprendre tout cela.

La Nuée (Jin incluse) mettrait des jours à détruire la porte blindée et quelques minutes à ouvrir la boîte.

Sous-sol

Le bruit de grattements provient d'ici. On accède au sous-sol par un escalier. Un bouton situé à son sommet permet de le refermer : l'escalier est alors scellé et même la Nuée ne pourra le franchir. Tout individu situé dans l'escalier à cet instant subit 4d6 dégâts.

En bas de l'escalier se trouve une gigantesque salle avec un plafond assez bas. Cela sent le brûlé. Des centaines de générateurs d'électricité se trouvent ici. Un examen rapide permet de réaliser que les composants électroniques de la plupart d'entre eux sont grillés (ils ont été détruits par l'assaut psychique de Topro). Ils ne sont pas réparables.

Un jet de **Réparation** réussi permet de comprendre qu'un champ de force protégeait les parois de cette pièce et qu'il s'est coupé par manque d'énergie.

Cellules

La zone la plus importante du bâtiment accueillait 200 prisonniers. Tous sont morts lors de l'assaut psychique de Topro, sauf une poignée d'entre eux décrite en fin de scénario. Les prisonniers survivants sont dans des cellules éloignées les uns des autres. Ils sont en très mauvaise santé. Ils souffrent de malnutrition et ont de nombreuses lésions mal cicatrisées. Leur prénom est inscrit sur leurs tenues jaunes.

Chaque cellule dispose de toilettes indépendantes (avec une minuscule évacuation d'eau, blindée). Il y a une salle de douches communes.

L'ouverture de chaque cellule se fait en débloquent manuellement un loquet sur la porte. Il a été conçu afin de ne pas pouvoir être manipulé par Télékinésie depuis l'intérieur d'une cellule.

Une centaine de paires de menottes magnétiques sont accrochées au mur. Elles sont réglées sur l'ADN des prisonniers : les PJ, Jin et Cider peuvent les ouvrir sans difficulté.

Garage

Le garage contient 2 véhicules et de la place pour en stocker 4 supplémentaires. Le vaisseau ne peut pas y être stocké.

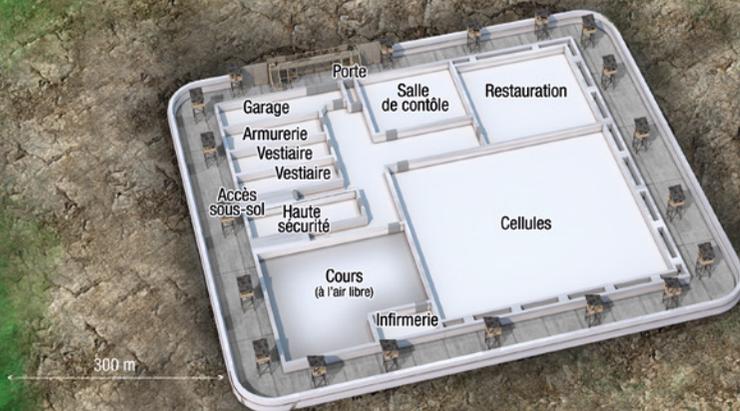
Un bouton poussoir avec une tête de mort à côté permet d'ouvrir la porte d'accès vers l'extérieur. Une brève alarme se fait alors entendre dans le bâtiment. La porte est suffisamment large pour laisser sortir un véhicule ou 2 piétons simultanément. De l'extérieur, aucun bouton ni mécanisme ne permet d'ouvrir ou de fermer la porte. Une seconde pression sur le bouton referme la porte. Un individu sous la porte lors de sa fermeture subit 3d6 dégâts d'écrasement.

Fouiller les lieux permet de découvrir une trousse à outils facilement transportable et un lot de composants électroniques. Le tout tient dans une aérojeep si besoin.

Les véhicules sont des "aéro-jeeps" : des véhicules légers capables de flotter à quelques dizaines de centimètres du sol. Chacun contient 4 places (chauffeur inclus) ainsi qu'une mitrailleuse intégrée. La compétence Conduite est utilisée pour les piloter. Aucune aérojeep n'a été endommagée. Elles ont les caractéristiques d'une voiture compacte

Sentier
(menant vers le vaisseau)

Sentier



Sentier

Sentier

Sentier

(ldb p. 98) avec une VMax de 18. Le malus de Plateforme instable est divisé par 2 à leur bord.

Mitrailleuse (voir encadré) : Elle peut pivoter à 360°. Détruire le véhicule ou tenter de séparer la mitrailleuse du reste n'aboutit qu'à la rendre défaillante.

Acte 2, dehors !

Extérieur

On accède à l'extérieur par une petite porte située à proximité du garage. Dehors, le sol est recouvert d'un épais mélange spongieux et noirci. Ce sont les restes des précédents assauts de la Nuée. C'est suffisamment compact pour qu'il soit possible de se déplacer à la surface sans difficulté.

La surface extérieure de la prison est parsemée de dizaines de

tourelles. Elles ont des mitrailleuses similaires à celles des aérojeeps, excepté qu'elles mitraillent automatiquement tout membre de la Nuée dans leur champ de vision (300 m). Elles font feu sur la cible, même si un humain est dans leur champ de vision. Elles identifient Jin et Topro comme des humains.

Après chaque assaut, des lance-flammes situés près du sol consomment les restes des créatures de la Nuée. Les intempéries en enlèvent une partie et le reste se solidifie rapidement.

Des corps humains positionnés dehors seront brûlés après le prochain assaut de la Nuée.

Les murs sont dans un alliage solide et lisse. La Nuée ne peut ni les escalader ni les détruire. La forêt est magnifique. Elle est calme, silencieuse et dense. On →

n'y voit pas à plus de 10 m. Plusieurs sentiers permettent de s'y déplacer en aérojeep. L'un d'eux mène au vaisseau des PJ.

Le soleil brille d'une intense lumière bleue et est particulièrement grand.

La température extérieure (et intérieure si la climatisation est coupée) est élevée en journée (au moins 40°). Utilisez les règles de la chaleur (*ldb* p. 153) sachant que les porteurs d'armure ont un malus de -2 sur leurs tests. Un jet est nécessaire par heure en cas d'activité soutenue (déplacement en aérojeep, réparations, affrontements...).

Un jet de **Pistage** réussi permet de trouver le sentier emprunté par les gardes : des arbres ont été abîmés au passage des aérojeeps. Après 5 km, un charnier est découvert : 4 aérojeeps (réparables) sont à proximité du chemin, et 14 cadavres de gardiens sont présents. Un jet de **Soins** réussi permet de comprendre qu'ils ont été tués par des Rampants.

Ils ont voulu venir chercher les PJ et Jin. Ils ont été attaqués par la Nuée à leur retour. Deux autres aérojeeps sont parvenues à rentrer, dont celle(s) contenant les PJ.

Les fouiller permet de découvrir des tenues de protection, plusieurs fusils-mitrailleurs, une lame psychique, des couteaux, des munitions et un lot de 6 grenades à plasma (similaires aux Mk67 Pineapple *ldb* p. 96 excepté qu'elles impactent un Grand Gabarit).

La Nuée à l'extérieur

Des milliers de Rampants rôdent dans la région. Une poignée de Lambeaux se déplace dans les environs, souvent isolés de leurs congénères. Ils usent de leur cri psychique. Ils effectuent du harcèlement auprès des PJ, en prenant pour cible un PJ isolé, sur le toit de la prison ou

en train de surveiller un lieu. Un Lambeau n'hésite pas à attaquer, puis à se replier dès que la situation tourne à son désavantage.

Lors de chaque déplacement à l'extérieur (typiquement de la prison à la clairière, ou dans le cas d'une visite des environs de la prison), les PJ risquent de rencontrer une patrouille de 12 Rampants. En cas de poursuite, il est recommandé d'utiliser les règles abstraites (*ldb* p. 144) en donnant un bonus de +2 aux Rampants et aux aérojeeps. Ces dernières flottent au-dessus du sol et ignorent la pénalité de -2 liée au terrain difficile. Il est facile d'attirer les Rampants ailleurs avec une diversion bien réalisée ou en fuyant bruyamment à bord d'une aérojeep par exemple.

Des PJ statiques (par exemple le temps des réparations du vaisseau) rencontreront une opposition de plus en plus forte, en particulier si Jin est avec eux.

Clairière

Le vaisseau se trouve dans une clairière de 60 m de diamètre. Autour de lui se trouvent 6 mercenaires morts. Ils sont équipés de pistolets-mitrailleurs et de tenues de protection. Ce sont les anciens collègues des PJ, tués par la Nuée alors qu'ils gardaient le vaisseau.

À l'arrivée des PJ, tout est calme : il n'y a même pas un bruit animal. Dans le cas où les PJ y restent des heures, faites monter la tension progressivement : d'abord des ombres vues dans les fourrés (des Rampants isolés ou un Lambeau prudent), puis une patrouille de 12 Rampants, ensuite un harcèlement par un Lambeau, et enfin un assaut plus global. Cet assaut devrait se produire lorsque les réparations sont sur le point de s'achever, au moment où la tension est à son maximum. Idéalement, les

La chronologie du scénario

La première journée, les prisonniers se montrent inquiets et protestent s'ils sont laissés enfermés.

Une vague d'une centaine de Rampants et d'un Lambeau prend d'assaut la prison. Ils sont aisément repoussés par les tourelles extérieures. Leurs munitions descendent de 2 % par assaut. L'assaut est voué à l'échec. Les Rampants présents combattent jusqu'à la mort. Après 3-4 rounds, ils ne reçoivent plus de renforts.

La seconde journée, certains cadavres humains commencent à se décomposer. Ils émettent une odeur nauséabonde. Les prisonniers réclament de pouvoir sortir à l'air libre, le plus pratique étant la cour. Vous pouvez éventuellement rajouter une seconde vague d'assaut de la Nuée, aussi inefficace que la première.

Durant la nuit, Topro se met à danser et marmonner dans sa cellule. Il entre en transe. Durant celle-ci, il est incapable de percevoir son environnement et irradie une aura psionique repérable par Détection d'arcanes. Les autres prisonniers sont trop loin pour l'entendre. Si un personnage surveille les prisonniers, la réussite d'un jet de **Perception** lui permet de le remarquer. Si rien n'arrête la transe de Topro, au bout de 2 heures, 12 cadavres s'animent dans la prison. Ce sont des zombies (ldb p. 210). Réveiller Topro stoppe l'effet et le vide de tous ses points de pouvoirs en réserve. C'est l'unique fois où il pourra employer cette faculté sur autant de corps simultanés. Ils sont capables d'activer des mécanismes simples et tirer avec une arme (sans pouvoir recharger). Dix zombies prennent d'assaut les PJ, tandis que les autres vont au sous-sol détruire les derniers générateurs fonctionnels. S'ils y parviennent, voir paragraphe suivant. Si Topro n'est pas en mesure de démarrer sa transe discrètement, il attendra une prochaine occasion.

En fin de troisième journée, une vague similaire à la première attaque via un tunnel dans les sous-sols. Les heures précédentes, la réussite d'un jet de **Perception** à la prison permet d'entendre des grattements dans les profondeurs. Ils se font plus forts dans le sous-sol. Ce sont des Rampants qui creusent un tunnel depuis la forêt vers le sous-sol. Vingt Rampants pénétreront la prison si on ne ferme pas l'escalier. Un Lambeau détruira les derniers générateurs fonctionnels. Il coupera ainsi le courant du bâtiment, plongeant la prison dans le noir et désactivant les tourelles. Une autre vague de la Nuée attaquera simultanément par la surface. Elle se déplacera de manière chaotique dans la prison. Les personnages n'auront d'autre choix que de fuir. Les systèmes d'ouverture/fermeture de portes fonctionneront encore, car ils sont manuels ou sur alimentation autonome.

PJ devraient parvenir à décoller en étant entourés par la Nuée.

Événements supplémentaires

Les éléments suivants sont facultatifs. Ils augmentent la difficulté et rallongent la durée du scénario. Certains sont directement inspirés des films du genre :

- Un sympathique chat roux à 3 yeux se dissimule dans la prison. Il pourrait faire une belle frousse aux PJ.
- 1 ou 2 colosses insectoïdes sont entendus de loin et dévastent la forêt sur leur passage. Il s'agit de Saccageurs, dont les caractéristiques sont celles d'un ver géant (ldb p. 262) sans Armure Lourde.

Ils disposent des capacités Sans Peur et Terreur. Ils peuvent abîmer le vaisseau ou la prison mais pas y entrer.

- Reibe est un psionique qui s'ignore. Il use inconsciemment de Dissimulation d'arcanes et Divination. Ce pouvoir fait apparaître une illusion de lui-même à l'extérieur. Il est en transe durant ces moments. Il recueille de précieuses informations sans savoir d'où il les tire ni si elles sont avérées.
- (Décollage uniquement) Des Rampants s'accrochent au vaisseau et tentent de le déchiqueter. Ils n'y arriveront pas, cependant ils peuvent distraire le pilote ou empêcher la fermeture de la porte extérieure. →

- (Décollage uniquement) Un Lambeau dissimulé dans la forêt regarde le pilote à travers le pare-brise, et use de son cri psychique sur lui.

SOTB, vaisseau de confort

Le vaisseau a pour nom et pour sigle SOTB. Il fait 20 x 30 m. Il est très spacieux, confortable, et ne dispose d'aucun armement. Il dispose d'un sas, d'une salle de commande, d'un mess, de systèmes de survie et de propulsion, de zones de stockage (dont une soute verrouillée), d'une salle de détente et de quartiers (comprenant des sanitaires et chambres privatives). Il est clair qu'il s'agit d'un vaisseau de confort haut de gamme et non d'un vaisseau militaire. Les PJ

ignorent que ce vaisseau leur a été prêté par leur commanditaire afin d'accomplir cette mission.

Ses caractéristiques ne seront pas utilisées et ne sont donc pas indiquées.

Le vaisseau est en piteux état. Il a subi les attaques de la Nuée. Son extérieur est abîmé, des composants électroniques sont détruits, et un trou béant se trouve au plafond de la salle de commande. Les senseurs, les quartiers, la salle de détente, le système de propulsion et la moitié des systèmes de sécurité ont aussi été fortement endommagés par la Nuée. Les seuls moyens de l'endommager encore plus sont : un tir de mitrailleuse ou l'explosion de la bombe nucléaire. Lorsqu'il est découvert, sa porte principale est grande ouverte. Deux cadavres de mercenaires se trouvent à l'intérieur, près de la porte.

En examinant les lieux et en réussissant les jets de Trait appropriés, voici les informations que les PJ peuvent découvrir :

Tradition cinématographique oblige : 12 Rampants sont dissimulés dans le vaisseau, prêts à bondir sur les PJ.

Sas : Une porte large comme 4 personnes permet d'entrer dans le vaisseau.

Salle de commande : Poste de pilotage. En raison des dommages, le journal de bord n'est pas récupérable. Par contre, la carte d'astrogation est disponible : elle liste plusieurs planètes. Celle où se trouve les PJ se nomme Testis. La plus proche se nomme Paquila, à 8 jours de voyage PRL (Plus Rapide que la Lumière). Il y a 10 jours de carburant : aucune autre planète n'est à portée.

Soute : L'accès à la soute est blindé et verrouillé. La Nuée n'est pas



parvenue à l'ouvrir. La réussite d'un jet de **Crochetage** est nécessaire. À l'intérieur se trouvent 2 tenues permettant des sorties dans le vide spatial, de nombreuses munitions, des pistolets-mitrailleurs, des vêtements, des vivres pour plusieurs mois, de l'eau et une boîte métallique. La boîte métallique s'ouvre aisément et contient une bombe nucléaire, un mot manuscrit et un mode opératoire.

Mot manuscrit : Il est indiqué "À déclencher si la prisonnière s'échappe. En espérant que cela suffit... Signé : Martin.". En salle de contrôle de la prison, il est aisé de vérifier qu'aucun gardien ni prisonnier (vivant ou mort) ne s'appelle Martin.

Mode opératoire : Il explique comment déclencher la bombe. Un bouton permet de la faire exploser immédiatement, un autre est un minuteur réglable jusqu'à 24 h à l'avance.

Réparer le vaisseau : Sans réparations, le vaisseau n'est pas capable de voler plus de 5 min sans se disloquer. Remettre le vaisseau en état de marche nécessite un succès sur un jet de **Réparation** ainsi que 2 heures de travail. Une Relance réduit de moitié ce temps. Le matériel nécessaire est une boîte à outils et des composants électroniques, trouvables dans le garage de la prison. Ces réparations bouchent le trou de la salle de commande et permettent au vaisseau d'effectuer un unique voyage spatial. Les autres éléments défectueux (senseurs...) ne peuvent pas être réparés avec le matériel à disposition des PJ. Des réparations complémentaires seraient nécessaires pour des voyages supplémentaires.

Bombe nucléaire : Contrairement aux éléments précédents, aucun jet de Trait ni examen détaillé ne permet aux PJ d'obtenir les informations qui suivent. Une

fois déclenchée, la bombe explose sur un rayon de 2 à 3 km et produit un souffle dévastateur sur 2 à 3 km de plus. La zone d'irradiation (1db p. 155) s'étend sur jusqu'à 30 km selon le sens du vent. Elle n'explose pas si elle tombe, subit un tir d'arme, un assaut de la Nuée ou même si le vaisseau est détruit (crash...). Elle peut aisément être larguée sur la prison depuis un vaisseau en vol.

Lorsque le Seigneur a été piégé dans Jin, il a été décidé d'une solution de secours : l'arme nucléaire. Le Seigneur étant affaibli, les scientifiques espéraient qu'une explosion nucléaire l'élimine définitivement. Les mercenaires ont reçu pour instruction de la faire exploser à proximité de Jin si elle devait être capturée ou tuée par la Nuée.

Décollage

Un jet de **Pilotage** réussi permet de faire décoller le vaisseau réparé. Ensuite, 5 heures suffisent à parcourir la surface de la planète. Elle est totalement sauvage. La prison est la seule construction visible. La plupart des animaux ont été tués par la Nuée.

Aucun jet n'est nécessaire pour amener le vaisseau dans l'espace et déclencher le voyage à vitesse PRL. La destination la plus probable est la planète Paquila, dont les PJ ignorent tout.

Conclusion : continuer la campagne ?

Le scénario est réussi si les PJ quittent la planète sans que Jin n'ait été tuée par la Nuée, ou s'ils parviennent à anéantir le Seigneur. Cela ne signifie pas la fin de l'histoire : voici un développement possible. La planète Paquila est une planète désertique à faible température →



et parsemée de rares cités fortifiées. Elle est peuplée d'humains. Martin, leur ancien employeur, y réside. Il pensait les avoir envoyés sur une mission-suicide et voudra les assassiner afin d'empêcher le retrait de 10 000 crédits. Les forces de sécurité voudront arrêter Wiske, qui a jadis commis un meurtre qu'il a oublié. D'ici quelques jours, la Nuée viendra envahir la planète à la recherche de Jin (si elle a survécu, sinon la Nuée recherche les PJ afin de les anéantir). Les forces de sécurité sont noyautées par de dangereux traîtres psioniques (comme Topro) qui s'attaqueront aux PJ et chercheront à faire tuer Jin par la Nuée.

Annexes

Le bestiaire

Nuée

Les membres de la Nuée possèdent des caractéristiques inspirées de créatures du bestiaire de *Savage Worlds*. Ils disposent tous également des facultés Infravision et Sans Peur (*ldb* p. 240).

Un horrible rampant



Rampant

Une créature insectoïde pourvue de larges pinces. Elle se déplace par groupes et ne dispose ni de stratégie ni d'instinct de survie. Caractéristiques du loup géant (*ldb* p. 253).

Lambeau

Un humanoïde qui de loin pourrait passer pour humain. Sa tête est en fait le sommet de sa carapace, qui a pris la forme d'un visage humain figé dans la terreur.

De près, son apparence insectoïde et le liquide malodorant qu'il suinte le rendent identifiable.

Caractéristiques du Robot sentinelle (*ldb* p. 257), excepté que c'est un Joker. Il ne tient donc pas compte des malus de blessures. Son aura psionique peut être repérée par Détection d'arcanes. Il attaque uniquement *via* son Cri psychique.

Cri psychique : Cette créature subit un niveau de fatigue, récupéré après 1 h de repos. Une cible à portée de vue doit effectuer un jet d'Âme à -2 ou subir une blessure.

Jin

C'est une petite fille brune, vêtue d'une blouse, au regard glacial et à la voix monocorde. Elle est un piège vivant pour un Seigneur de la Nuée. Leurs psychés ont été altérées par leur union et le Seigneur n'a plus aucun pouvoir. Sa présence en elle lui ôte toute humanité et lui confère des facultés surnaturelles. Jin connaît les PJ qui l'ont amenée ici car elle a lu leurs âmes lorsqu'ils l'ont amenée sur Testis. Elle n'est pas amnésique. Elle ignore l'existence des autres PNJ, à l'exception de Cider. Dès leur première rencontre,

elle appelle les héros par leur prénom et leur demande de la laisser sortir. Elle confie des informations au compte-goutte et fait des promesses qu'elle ne pourra pas tenir. Elle ne manifeste aucune émotion et souhaite rejoindre au plus tôt ceux qu'elle appelle sa "Famille" (la Nuée). Elle est comme une balise pour ces créatures, qui peuvent la repérer quelle que soit la distance ou ce qui l'entoure.

Phrases typiques : "Bientôt, ma famille viendra me chercher. Mieux vaudrait me libérer, afin que je vous protège.", "Vous êtes seuls, perdus et amnésiques. Laissez-moi sortir et je vais tout vous expliquer.", "Vous aurez des réponses au sous-sol".

Attributs : Agilité d4, Âme d8, Force d12 + 2, Intellect d6, Vigueur d4

Compétences : Combat d6, Discrétion d6, Perception d12 + 2, Persuasion d6, Psionique d12

Valeurs Secondaires : Allure : 6, Cha : -2, Parade : 5, Résistance : 4

Atouts : Arcanes Psionique (*ldb* p. 184), Grande source de pouvoirs, Points de pouvoirs (x3), Sixième sens, Vigilant

Handicap : Gamin, Étranger, Rien à perdre

Points de pouvoirs : 25

Pouvoirs : Lecture des pensées
Invulnérabilité (*ldb* p. 240).

Point faible (*ldb* p. 241) : Nuée. Toute attaque physique ou psychique d'une créature de la Nuée (mais pas de Topro) ignore l'invulnérabilité.

Si Jin est tuée par la Nuée, le scénario est un échec. Dans un vortex sanguinolent, elle se transforme en colosse insectoïde invulnérable et (heureusement) lent. Cette créature (le Seigneur) lance la Nuée à la poursuite des héros afin de les

exterminer. Le seul espoir des PJ est la fuite. Si vous êtes un gentil MJ, vous pouvez considérer qu'une explosion nucléaire peut anéantir définitivement le Seigneur nouvellement réincarné.

PNJ Humains

Topro [Joker]

Cet humain vénère la Nuée qui a renforcé ses pouvoirs psioniques. Il a pour objectif de provoquer une situation forçant les PJ ou le gardien survivant à délivrer la petite fille.

Il reste en retrait des discussions et ne se fait pas trop remarquer. Il fait semblant d'être amnésique également. Si on lui en laisse l'occasion, il feint de découvrir ses talents de guérisseur et tente de se rendre utile pour les PJ. Il maintient Dissimulation d'arcanes en permanence sur lui-même. Il use de ses pouvoirs psioniques lorsqu'il pense être hors de vue.

Hélas pour Topro, il n'est pas un excellent instigateur et il a laissé des traces permettant de le confondre. S'il est démasqué, il use de ses pouvoirs afin de s'enfuir et court à l'extérieur. Une fois dehors, il aide la Nuée à entrer et à délivrer la petite fille. Il n'affrontera les PJ que s'il est en position de force (avec la Nuée à ses côtés, par exemple). S'il est capturé, il est prêt à révéler la vérité en échange de la vie sauve. Il se dit prêt à mourir pour défendre la Nuée, cependant une fois face au danger il préfère dévoiler des secrets plutôt que d'être exécuté.

Aucun membre de la Nuée n'attaquera Topro tant qu'il sera utile. S'il révèle le moindre secret ou n'est plus d'utilité pour la Nuée, cette dernière s'en prendra à lui sans hésitation. À la grande surprise de Topro... →

► **Attributs :** Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6

Compétences : Combat d4, Discrétion d6, Perception d4, Persuasion d8, Psionique d12 + 2, Soins d8 + 2, Tir d4

Valeurs Secondaires : Allure : 6, Cha : 0, Parade : 4, Résistance : 5

Atouts : Arcanes Psionique (*ldb* p. 184), Combatif, Grande source de pouvoirs, Guérisseur, Panache, Points de pouvoirs (x3)

Points de pouvoirs : 25

Pouvoirs : Détection/dissimulation d'arcanes, Dissipation, Vitesse, Terreur, Zombi

Bake et Cider ont le profil du Soldat expérimenté (*ldb* p. 142, atouts Rock'n Roll et Combatif). Les autres ont celui du Soldat. Les compétences indiqués ci-dessous s'y ajoutent.

Hurm

Benêt naïf, habile en pleine nature.

Escalade d10, Pistage d10, Survie d10

Bake

Cet hardi tueur psychopathe n'attend qu'une arme pour faire un carnage. Devant témoins, il feint d'être fiable et vise en priorité la Nuée.

Zamana

Sympathique mécanicien et bon pilote.

Conduite D8, Pilotage D8, Réparation D8 + 2

Reibe

Toujours dans la lune. Voir "Événements supplémentaires".

Cider (prononcer "Saïdeur")

C'est l'unique gardien de prison survivant. Il est perdu et terrifié par la situation. Chaque fois qu'il le pourra, il tentera de délivrer la petite fille, espérant ainsi calmer la colère de la Nuée.

Prétirés

Il est recommandé de jouer ce scénario avec 4 joueurs. Cinq prétirés sont proposés afin de leurs laisser du choix. Le scénario peut être accompli avec n'importe quelle combinaison de 4 prétirés, puisque les compétences essentielles sont en doublon. Les prétirés ont tous 20 points d'expérience et sont de rang Aguerri.

Jack

Cet habile chasseur est plus à l'aise en pleine nature qu'auprès de ses semblables

Attributs : Agilité d8, Intellect d4, Âme d6 (+2 pour annuler l'état Secoué), Force d6, Vigueur d8

Compétences : Combat d4, Conduite d4, Discrétion d4 (+2 en extérieur), Escalade d4, Intimidation d4, Lancer d4, Perception d4, Pistage d8 + 2, Soins d4, Survie d8 + 2, Tir d8

Valeurs Secondaires : Allure : 6, Cha : -3, Parade : 6, Résistance : 10 (4)

Atouts : Combatif, Forestier, Nerfs d'acier, Panache, Rock n' roll !

Handicaps : Présomptueux, Mauvaise habitude (mineur, alcool), Sale Caractère

Équipement : Fusil-mitrailleur, deux chargeurs, couteau For + d4, Tenue de protection (voir p.135)

Eric

Un homme cultivé d'une cinquantaine d'années, pourvu d'une élégante barbe. Sa démarche est boitillante.

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d8, Force d4, Vigueur d4

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Discrétion d6, Escalade d4, Intimidation d4, Lancer d4, Persuasion d6 + 2, Pilotage d6, Réseaux d4 + 2, Soins d10, Tir d6

Valeurs Secondaires : Allure : 5, Cha : +2, Parade : 5, Résistance : 4

Atouts : Chanceux, Charismatique, Lien mutuel, Panache, Touche à tout, Vigilant

Handicaps : Âgé, Bavard, Anémique

Équipement : Dague moléculaire (*ldb* p. 91)

Wiske

Une cruelle femme-féline d'une espèce ressemblant aux Rakashans (*ldb* p. 36).

Attributs : Agilité d10, Intellect d4, Âme d6, Force d8, Vigueur d6

Compétences : Combat d4, Crochetage d6 + 2, Discrétion d8 (+2 en intérieur), Escalade d6 + 4, Intimidation d6, Perception d4, Pistage d4, Survie d4, Tir d10

Valeurs Secondaires : Allure : 6, Cha : -2/-6, Parade : 4, Résistance : 9 (4)

Humanoïde félin : Vision nocturne, griffes conférant +2 en Escalade (inclus) et infligeant Force + d6 dégâts

Atouts : Panache, Rock n' roll !, Voleur

Handicaps : Sanguinaire, Moche, Rancunier

Équipement : Fusil-mitrailleur, deux chargeurs, Tenue de protection (voir p.135)

Danielle

Une habile conductrice et guérisseuse, également pourvue de pouvoirs psioniques.

Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d6, Force d4, Vigueur d4

Compétences : Combat d4, Conduite d8 + 2, Crochetage d4, Discrétion d6, Escalade d4, Persuasion d4, Pilotage d4 + 2, Psionique d8, Soins d4 + 2, Tir d8

Valeurs Secondaires : Allure : 6, Cha : 0, Parade : 4, Résistance : 8 (4)

Atouts : As, Arcanes Psionique (*ldb* p. 184), Guérisseur, Nouveau pouvoir, Panache, Points de Pouvoirs

Handicaps : Malchanceux, Dur d'oreille, Prudent

Pouvoirs : Confusion, Détection/dissimulation d'arcanes, Guérison, Télékinésie

Équipement : Pistolet-mitrailleur, deux chargeurs, couteau For + d4, Tenue de protection (voir p.135)

Steauffe

Une combattante psionique, douée en mécanique.

Attributs : Agilité d4, Intellect d8, Âme d10, Force d4, Vigueur d8

Compétences : Combat d4, Discrétion d4, Escalade d4, Intimidation d4, Perception d8, Persuasion d4, Psionique d10, Réparation d8, Tir d4

Valeurs Secondaires : Allure : 6, Cha : 0, Parade : 7, Résistance : 6

Atouts : Arcanes Psionique (*ldb* p. 184), Nouveau pouvoir, Panache, Points de Pouvoirs

Pouvoirs : Déflexion, Détection/dissimulation d'arcanes, Frappe, Télékinésie

Handicaps : Héroïque, Loyal, Rien à perdre

Équipement : Lame psychique, dégâts Âme + d10. Cette arme de corps à corps ressemble à une épée-laser. Psionique peut-être utilisé à la place de Combat, pour les jets d'attaque et le calcul de la Parade. Lorsque le porteur attaque avec sa lame psychique, il peut utiliser un pouvoir psionique sur lui-même par une action gratuite. Ce pouvoir ne génère pas de pénalité de multi-actions.

Sébastien Allon

Illustrations : Pinnacle et Black Book Editions, tous droits réservés et Josselin Grange

Plan : Josselin Grange





CATHARSIS EN PAYS CATHARE

Ce scénario est prévu pour être joué avec le Guide du Gardien et de l'Investigateur pour la Guerre Secrète. Les investigateurs sont obligatoirement des résistants français (ou assimilés) sous couverture. Ils ne connaissent pas (ou peu) le Mythe de Cthulhu, et ignorent l'existence du conflit occulte en cours.

En quelques mots...

Au cœur de la Seconde Guerre Mondiale, derrière les batailles acharnées faisant rage entre tanks, avions et autres frégates sur les lignes de front, une lutte clandestine s'opère en coulisses. Celle-ci vise à conquérir un pouvoir obscur, plus redoutable encore que la plus dévastatrice des armes atomiques. Cette histoire est un chapitre, parmi d'autres, de la Guerre Secrète. Elle se déroule en France, en Occitanie, dans la zone dite « libre » sous l'égide du gouvernement de Vichy. Un territoire truffé de collaborateurs prêts à dénoncer leurs compatriotes sans une once de remord.

Fiche technique

TYPE • Action/Enquête/
Exploration
PJ • Niveau 3-4
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

L'histoire pour le

MJ

Novembre 1942. Ilse Wolf, une élève de feu Otto Rahn (l'archéologue du III^e Reich), poursuit ses recherches dans le sud de la France. Son objectif consiste à mettre la main sur des reliques occultes. Alertés, les Américains comptent tirer avantage de la situation. Ilse est en effet accompagnée de Merlin, un éminent scientifique que les Alliés souhaitent rallier à leur cause. L'opération de recrutement et d'exfiltration est confiée à la Résistance française. Désignés pour la mission, les investigateurs sont loin d'imaginer la nature des découvertes qui les attendent...

Ilse Wolf est en réalité une adepte du Soleil Noir (cf. *Guide du Gardien* p. 79), secondée par une petite fille autiste dotée d'un talent inné pour décrypter les langages codés. Son véritable objectif consiste à ouvrir un portail vers la Vallée du Soleil Noir à l'aide d'antiques tablettes décrivant un rituel oublié. L'inexpérience et l'imprudence d'Ilse vont toutefois l'amener à invoquer une force incontrôlable en la personne de Nyarlathotep (cf. *Guide du Conteur* p. 278).

Introduction

Les investigateurs font partie de la Résistance (cf. *Guide du Gardien* p. 58/*Guide de l'Investigateur* p. 46) en tant que membres actifs, ou aides occasionnelles. Peu importe leur zone d'action, tant qu'elle se situe en France. Leurs faits d'armes ont attiré l'attention des hautes strates et ils sont secrètement contactés en région parisienne (mot manuscrit glissé dans la main par un serveur à la terrasse d'un café, ou par le facteur...). Dans une cave, l'arrière-salle d'un magasin ou la grange d'une ferme, un agent de la Résistance représentant « Max » (cf. *Guide du Gardien* p. 256) les reçoit sans fioritures pour leur exposer leur mission : une opération de soutien aux Américains validée par Londres.

Ces derniers temps, une étrange activité agite l'Aude et l'Hérault. La zone semble susciter l'intérêt des nazis. D'après les témoins, des fouilles sont en cours depuis quelques semaines en Occitanie, sans raison apparente. Il ne s'agit pas d'une première. Au début des années trente, Otto Rahn a déjà exploré la commune de Montségur à la recherche du Graal. Cependant, celle-ci se trouve à près de ➔



trois-cent kilomètres, et l'archéologue est décédé depuis 1939.

L'affaire intéresse le BSS américain récemment créé (cf. *Guide de l'Investigateur* p. 44) pour une raison supplémentaire. Les SS à l'œuvre dans le sud sont épaulés par un expert (nom de code : « Merlin »), dont on ne sait encore pas grand chose. A priori, il s'agirait d'un prestigieux scientifique qu'ils emmènent avec eux dans toutes leurs investigations. Son rôle consisterait à déchiffrer, décrypter et analyser les découvertes qui échappent au champ de la science traditionnelle. Sans doute un archéologue, un spécialiste des civilisations anciennes ou un cryptographe de génie, car ses conclusions sont toujours remarquables. Il semble en effet que son mode de raisonnement atypique lui ouvre des portes restées closes à ses collègues. Merlin n'est pas membre du parti nazi, et il est probable qu'il coopère en échange d'une proposition alléchante. Pour ses débuts, le BSS souhaite ainsi accomplir un gros coup en le retournant au profit des Alliés. Il est quasiment impossible de l'approcher en Allemagne, et sa présence en France est une aubaine. À cet effet, le Bureau « prête » l'un de ses hommes, un fameux psychologue (le Docteur Swanberg, qui prendra soin d'utiliser un autre nom moins « risqué »), pour assurer la prise de contact et le recrutement de la cible. À la charge des investigateurs d'organiser l'exfiltration jusqu'au point d'extraction, car ils possèdent une meilleure connaissance du terrain et des autochtones.

Si les investigateurs n'en disposent pas, des identités d'emprunt associées à des faux papiers ont été prévues, afin de justifier leur présence en Occitanie. Agriculteurs nomades à la recherche de travail dans les champs, commis

voyageurs, médecins itinérants (cf. « *Occupations Civiles* », *Guide de l'Investigateur* p. 62)... Plusieurs rôles sont envisageables, mais les archétypes de journalistes ou de militaires sont proscrits pour des raisons évidentes.

Acte I, le village d'Olonzac

Les recoupements d'informations glanées auprès des sympathisants locaux de la Résistance sont assez précis. Les mouvements du convoi de camions allemands couvrent un rayon d'une quarantaine de kilomètres. Tous convergent vers un point central : Olonzac. Curieusement, les SS ont renoncé aux commodités et aux infrastructures offertes par une grande ville. Cette petite commune rurale ne compte en effet que deux-mille habitants, ce qui devrait éveiller la curiosité des investigateurs... Ils seraient avisés de ne pas y apparaître tous en même temps, et de ne pas loger au même endroit. La meilleure approche consiste à éviter d'attirer l'attention, vu le nombre réduit d'hôtels et leur faible fréquentation. Le bourg est un lieu de vie classique des années quarante avec sa mairie, son église, son fameux « *Café Plana* », sa boulangerie... Une agréable odeur de pain cuit accueille les investigateurs à leur arrivée. Les habitants ne se montrent pas hostiles, mais les plus téméraires leur demandent ce qu'ils viennent faire ici.

Note : *Il est conseillé de fournir aux joueurs une carte de la région localisant Olonzac, Carcassonne, Minerve et Béziers (cf. encadré « Chantiers de Fouille »).*

Énigme en pays cathare

L'église

Un prêtre est occupé à frotter sa porte d'entrée, un seau à ses pieds, tout en pestant sur ces « *maudits garnements qui s'en prennent à un lieu sacré* », en arguant que « *la jeunesse d'aujourd'hui ne respecte plus rien* ». Les investigateurs ont tout intérêt à jeter un œil sur la porte, car un rébus y est inscrit à la craie. Une sorte de molaire dessinée, suivie de la lettre G (« *danger* »). Ils peuvent discuter avec le prêtre, un homme accueillant, ouvert, aimable, affable, prêt à les renseigner. C'est aussi un collaborateur, qui préviendra la Gestapo de la présence d'étrangers trop curieux.

Le Café Plana

Le jour, il est quasiment vide, si ce n'est à midi. En effet, les habitants de la France rurale de 1942 travaillent de l'aube jusqu'à la nuit tombée, six jours sur sept. En outre, la plupart des hommes sont mobilisés pour les fouilles. Le soir, peu avant le dîner, le café se remplit de travailleurs venus se détendre. Il est alors possible d'écouter les conversations (plus l'alcool coule et plus le niveau sonore est fort), voire de se joindre à eux pour les faire parler en usant des compétences adéquates (**tests de Baratin, Espionnage, Imposture, Persuasion...**).

- La plupart des clients sont des paysans et des ouvriers réquisitionnés pour aider aux fouilles. Certains ont travaillé sur le site de Carcassonne (à l'ouest), d'autres à Béziers (à l'est). Ils accompagnent quotidiennement les SS dans leurs convois. Sur place, ils s'épuisent à la tâche comme des forcenés, à « **creuser des trous**

dans la terre caillouteuse pour les remplir ensuite ». Les SS, quant à eux, se tournent les pouces en les surveillant dans l'attente d'une découverte. Ils ne perçoivent aucun dédommagement, tout juste sont-ils nourris. En cas de rébellion, le camp d'internement les attend.

- L'un d'eux a trouvé « *un truc étrange, une **statuette** immonde qui lui a donné des cauchemars* », à Minerve (9,5 km au nord). Il l'a apportée à un SS, et une femme en uniforme a surgi pour lui arracher des mains, en le menaçant de mort s'il en parlait à quiconque. Il prend ensuite ses camarades à partie : « *Vous y croyez, à ça, une femme SS ?* » puis hausse les épaules et termine son verre avant de se resservir et de conclure par « *Quelle la garde donc !* » (Il refusera de décrire la relique).
- Les fouilles durent depuis un mois. Suite à de **récentes découvertes**, la cadence s'est accélérée et ils s'activent désormais du matin jusqu'au soir sous la menace des fusils.
- Il est parfois question de « *la petite* », ou de « *la **gamine** bizarre* ». Tout le monde semble se demander ce qu'elle fait là (ne révélez rien à son propos). Si on les interroge sur Merlin, personne n'a remarqué un éventuel vieux bonhomme aux allures de scientifique.
- Les SS occupent le domicile d'un particulier. La **ferme** des Labrousse était le seul endroit à leur convenance, suffisamment grand pour abriter un peloton d'une douzaine de soldats. De surcroît, elle est idéalement placée pour rejoindre les routes goudronnées qui mènent aux divers lieux de fouille. →

- Passé un moment, deux officiers de la **Gestapo** font irruption dans le café. Toutes les conversations s'arrêtent net. Ils s'assoient à une table comme si de rien n'était. Jouez la scène de façon tendue, c'est le moment idéal pour une séquence de roleplay. Le duo remarque les nouveaux visages, et noue la conversation avec les investigateurs. Si nos résistants se sont montrés imprudents avec le prêtre, les nazis sont suspicieux et cherchent à les piéger subtilement. Les officiers réclament ensuite leurs (faux) papiers, les examinent attentivement. Dans l'éventualité où vos joueurs perdraient leur sang-froid, un interrogatoire privé les attend.

Souvenez-vous du Dr. Swanberg, qui accompagne les investigateurs. Quoi qu'il arrive, il reste d'un calme olympien et, par sa seule parole, il peut sortir les investigateurs d'une mauvaise passe. Improvisez en fonction de leur réaction. S'ils s'en sortent bien, il serait judicieux d'en faire recruter certains pour les fouilles. Les autres en profiteront pour explorer le repaire des SS. Le départ du convoi est programmé le lendemain matin, à l'aube.

La ferme des Labrousse

M. Labrousse est veuf et vit avec ses quatre filles. Le jour, il est

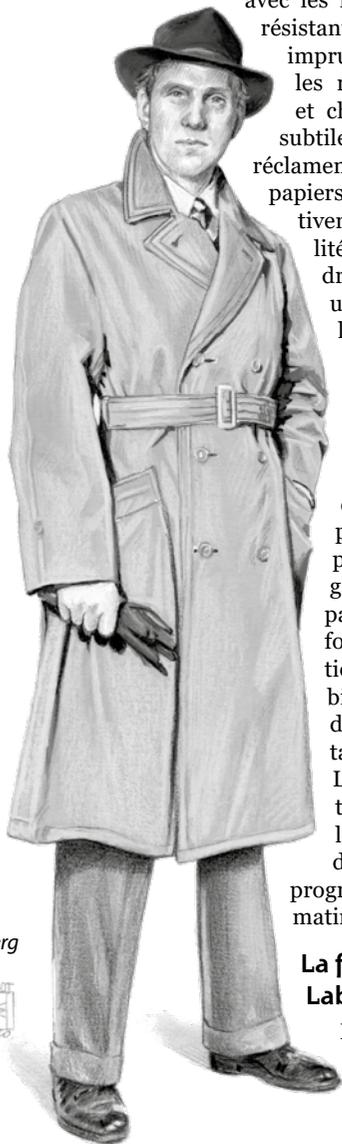
occupé à labourer ses champs ou à faire la récolte. Trois de ses enfants l'accompagnent. Sarah, la plus jeune, reste à la ferme pour s'occuper des tâches domestiques. Les investigateurs peuvent se rendre sur place en journée (si les conversations du café leur ont appris la localisation des SS). Ils ne risquent rien, les soldats allemands se trouvent sur les chantiers de fouille à des dizaines de kilomètres. La petite Sarah les recevra, surprise au moment où elle étend du linge dans le jardin.

Laissez les investigateurs mettre au point leur plan d'approche (ils peuvent se présenter en tant qu'agriculteurs nomades en quête de travail). Si la petite Labrousse apprend leur appartenance à la Résistance, elle fera tout pour les aider. La jeune fille voue une admiration sans borne pour celle-ci et, en vraie dure à cuire, elle ne dévoilera rien de ce qu'ils pourraient lui dire.

Les investigateurs apprendront ainsi la présence à Olonzac d'Ilse, d'une douzaine de SS, et d'une petite fille de son âge qui ne parle jamais. Elle n'en sait pas plus, mais il n'y a aucun « *Professeur* » dans les parages. Étrangement, Swanberg ne dit pas un mot à l'adolescente, et garde les mâchoires crispées durant toute la scène.

Note : Vous pouvez corser l'enquête en n'utilisant pas Sarah, laissez les joueurs entrer par effraction dans la ferme, ou bien faites revenir M. Labrousse et ses filles des champs plus tôt que prévu.

- **La grange :** Elle comporte une dizaine de lits de camp et des couvertures kakis au milieu du foin. La nuit, le peloton de Wafen-SS y dort dans les conditions les plus spartiates.



Swanberg



Les chantiers de fouille

L'objet de l'obsession d'Ilse mérite d'être traité à part, car il est relativement complexe. D'abord lancée à la poursuite du Graal, dans la continuité des recherches d'Otto Rahn, elle se déplace après la mort de son mentor (1939) vers Montségur, en Ardèche. L'opération se révèle infructueuse (Rahn a déjà « labouré » toute la région, en vain). Son rapprochement avec le Soleil Noir l'incite à réorienter ses recherches vers le pays cathare, en région occitane. Ilse délocalise alors son projet vers le sud, et se concentre sur trois chantiers : Carcassonne, Minerve et Béziers. Olonzac, où elle s'installe, se trouve au cœur des lieux ciblés. Les premiers fruits de la récolte ne tardent pas : étranges statuettes de pierre, tablettes à l'écriture inconnue, dolmens... Toutes ses découvertes démontrent une activité rituelle locale datant d'une ère pré-civilisationnelle. Ilse révisé ses plans. D'après Emma, ces reliques s'avèrent bien plus intéressantes qu'un hypothétique Graal, car elles ouvrent de nouvelles perspectives à l'humanité. Selon elle, le Graal n'est qu'une chimère qui lui a fait perdre son temps, alors qu'elle tient là une opportunité unique de découvrir la Vallée du Soleil Noir via un portail interdimensionnel.

Note : Concernant l'inspiration, les descriptions ou la recherche d'images, il existe plusieurs sites de dolmens à Minerve. Les Fades, la Cigalière, les Bois-bas, Bruneau...

- **La chambre de M. Labrousse :** La ferme comporte quatre chambres. Celle du père de famille, celle de sa femme disparue, celle de ses filles et une chambre d'ami. La chambre de M. Labrousse est une chambre classique de l'époque, avec un portrait de son épouse accroché au mur. Elle sent le tabac froid, une pipe est posée sur la table de nuit.
- **La chambre de Mme Labrousse :** C'est ici que séjourne Ilse. Les investigateurs ont peut-être entendu parler de la présence d'une femme dans le peloton SS, au café ou par la bouche de Sarah. Ils ignorent cependant qu'elle est son chef. La pièce est austère et ne comporte aucun uniforme ou matériel (elle emporte tout avec elle). On y trouve plusieurs livres en allemand. Ces derniers traitent des mythes germaniques, des cathares, du Graal... Deux ouvrages sont rangés à part : *Kreuzzug gegen den Gral*, *die Geschichte der Albigenser* et *Luzifers Hofgesind, eine Reise zu den guten Geistern Europas* (Croisade contre le Graal et La Cour de Lucifer, **test**

de Langue : Allemand, ou bien utilisez Swanberg pour les traduire). Sur leur couverture, les investigateurs peuvent aisément constater qu'ils sont l'œuvre d'un auteur commun, Otto Rahn. Sur une table de chevet près du lit, on peut identifier son portrait encadré (**test de Sciences Humaines ou de Sciences Occultes**, ou bien Swanberg le reconnaît). Un plan du département est punaisé au mur. Sur la carte, des fils rouges partent d'Olonzac dans toutes les directions, comme une toile d'araignée. Les zones ouest, est et sud ont été marquées avec des croix, pour signifier l'échec des fouilles. L'une des destinations attire toutefois l'attention, car le site est ponctué de points d'exclamations. Le site concerné se trouve à Minerve, à 9,5 km au nord, en pleine forêt.

- **Les chambres des filles :** Deux grands lits, des jouets rustiques... Décrivez une chambre classique de jeune fille des années quarante. Swanberg s'y sent particulièrement mal à l'aise et sort de la pièce. Les joueurs peuvent croire qu'il « ressent » une aura →

maléfique invisible, mais la réalité est tout autre : il déteste les femmes et les enfants.

- **La chambre d'amis :** Elle est occupée par Emma, et devrait susciter de grosses interrogations chez les investigateurs. La petite fille a en effet rempli sa chambre d'indices. Ils y découvriront des livres pour enfants tels que *Les Fables de La Fontaine*, *Les Contes de Grimm*, *Alice au Pays des Merveilles* ou *Le Magicien d'Oz* dans leur version allemande, qui indique son origine teutonne. Une fouille avancée (**plusieurs tests de TOC**) permet de remarquer, sous le lit, d'étranges signes tracés à la craie. Les investigateurs ne sont pas censés être familiers du monde surnaturel, mais certains sont identifiables car il s'agit de runes protectrices. Plus énigmatique : les angles de la pièce ont été arrondis à l'aide d'une pâte solide. Enfin, un papier posé en évidence cite, dans un français impeccable, un extrait du *Loup et l'Agneau*. « *Qui te rend si hardi de troubler mon breuvage ?* » Il s'agit bien sûr d'un avertissement faisant allusion au loup (Ilse Wolf) et à l'agneau (les investigateurs).

Note : À la vue des coins arrondis, les joueurs penseront irrémédiablement aux Chiens de Tindalos (cf. Guide du Conteur p. 238). Ils n'ont cependant aucun rôle à jouer dans le scénario, et leur personnage ne devrait pas les connaître. Peut-être croiront-ils également que le Professeur recherché est accompagné d'un enfant, sans doute le sien, que les nazis menaceraient pour obtenir son aide. Il s'agit là encore de fausses pistes. Les investigateurs apprendront toutefois, à cette occasion, la connaissance de Merlin des sciences occultes. S'ils pensent à

retourner dans la chambre d'Ilse, ils y trouveront les mêmes protections qu'ils n'avaient pas remarquées, à moins d'avoir exploré les lieux en profondeur. Par contre, la grange des SS en est totalement dénuée.

En conclusion de la fouille, les investigateurs risquent d'être surpris de ne rien avoir trouvé correspondant à l'idée que l'on se fait du lieu de vie d'un Professeur. Où se trouve donc son matériel scientifique ? A-t-il emporté avec lui ses livres de recherches ? Merlin accompagnait-il vraiment les SS ? Dort-il à l'hôtel ? Partage-t-il la chambre d'Ilse ? Ou bien reste-t-il sur les chantiers de fouille vingt-quatre heures sur vingt-quatre ? Qui est cet enfant ? Si sa langue est l'allemand, pourquoi écrire en français ? S'adressait-il à eux avec ce message ? Les réponses à ces questions les mèneront à des conclusions forcément erronées, car rien ne leur permet de deviner que Merlin est en réalité une petite fille autiste.

Acte II, chantier dangereux

Après avoir écouté les conversations du café, s'être fait recruter par la Gestapo ou avoir vu le plan de recherche d'Ilse, les investigateurs sont prêts à se rendre sur le site de fouille de Minerve. Les nazis peuvent les y conduire, en les transportant ou par le biais d'une filature. Il était aussi possible de s'y déplacer directement avec un véhicule. Si les investigateurs préfèrent explorer Carcassonne ou Béziers, laissez-les perdre du temps sans leur fournir de résultat. S'ils persévèrent, transposez l'intrigue. Les SS ne se déplacent pas dans le même camion que leurs sous-fifres, il n'est

donc pour l'instant pas possible de voir Ilse dans le véhicule de tête.

Sur place, dans la forêt de Minerve, les fouilles sont bien entamées. De grands rectangles de terre retournée sont cernés par un cordon de sécurité. Très vite, les investigateurs sont encadrés par des SS en armes qui surveillent l'avancée du chantier. On leur confie des pelles et des pioches en leur demandant de creuser, et d'arrêter dès qu'un objet apparaît. Bien entendu, le but de l'aventure n'est pas de creuser, et les investigateurs devraient mettre au point une stratégie pour comprendre les dessous de l'affaire (s'ils ne l'ont pas fait auparavant).

Les ouvriers

Tant qu'ils n'arrêtent pas de travailler, les investigateurs peuvent sympathiser avec les ouvriers afin d'apprendre ce qu'ils n'ont pas découvert. C'est l'occasion de confirmer l'existence de cette mystérieuse femme, par le biais de remarques grivoises et obscènes. Il est également question d'« *une gamine à l'air bizarre qui ne parle pas* ».

Ilse et Emma

Pendant un instant, sur une petite colline à une dizaine de mètres, une femme fait son apparition (cf. *encadré « Ilse »*). Elle porte un imperméable noir assorti d'un brassard nazi, ainsi qu'une casquette ornée d'une tête de mort. En la voyant, Swanberg ne manque pas de faire quelques remarques sexistes en constatant qu'une femme est à la tête des SS. L'officier observe l'avancée des travaux, les mains jointes dans le dos, et une fillette d'une douzaine d'années se cache à moitié derrière elle. Celle-ci fixe obstinément les investigateurs avec un visage

inexpressif, et détourne les yeux dès qu'ils la regardent.

La tente d'Ilse

Ilse organise les opérations sous un grand chapiteau. Les SS se contentent quant à eux d'un immense barnum rectangulaire. L'officier s'y trouve la plupart du temps avec Emma. Les investigateurs doivent s'assurer qu'elle est déserte pour la fouiller, par exemple en provoquant une diversion (bagarre, feu allumé...). L'événement ne manquera pas de mobiliser l'attention des SS, et fera sortir Ilse de sa cachette. Toutefois, le risque s'avèrera payant, car de précieux indices sont entreposés à l'intérieur.

- **Les reliques exhumées.**

Toutes les découvertes se trouvent étalées sur une table pliable métallique de deux mètres. Elles se limitent en fait à une statuette immonde et à des tablettes incompréhensibles. L'effigie représente une créature montée sur trois pattes et munie de plusieurs bras. Sa tête est une sorte de limace qui semble hurler de douleur. Les investigateurs ne sont pas censés le connaître mais s'ils s'y sont déjà frottés, un **test de Mythe de Cthulhu** réussi permet de reconnaître Nyarlathotep (cf. *Guide du Gardien p. 228*). Les tablettes évoquent un mélange d'écritures cunéiformes et de runes en apparence incohérent. Mieux vaudrait ne pas les dérober, car Ilse deviendrait folle de rage.

- **Un carnet de notes.** Il est rédigé en allemand, avec une écriture élégante toute en arabesques. Un **test de Langue : Allemand** réussi permet de le consulter. Le carnet ressemble davantage à un journal intime qu'à un cahier de recherches. En préambule, Ilse précise →

qu'Emma ne prend aucune note et mémorise toutes les informations utiles. Par chance, elle a retranscrit toutes ses réflexions. La lecture permet ainsi de découvrir l'avancée quotidienne des travaux depuis un mois, la découverte des reliques il y a une semaine, et les inquiétudes présentes d'Emma. La petite fille a commencé à déchiffrer les tablettes. Elles désignent l'emplacement de portails proches et la manière de les activer. Selon elle, les écritures décrivent un rituel lié à une invocation et nécessitant un sacrifice. La formulation exacte de l'invocation se trouve sans doute sur une autre tablette, que les fouilles n'ont pas encore mise à jour (d'où l'empressement d'Ilse, qui a accéléré les recherches depuis une semaine). Emma ne comprend pas la nature de l'entité concernée, qui dépasse le cadre de ses connaissances occultes. Elle redoute qu'il s'agisse de la créature représentée par la statuette, une idole peut-être issue d'une très ancienne croyance païenne. Quoi qu'il en soit, elle lui a très fortement déconseillé de s'obstiner sur une voie dont personne ne peut mesurer les risques. Ilse avoue avoir tenté de la rassurer, en lui expliquant qu'elle ne devait pas se fier à l'apparence des choses. L'officier conclue par ces mots : « *Un Waffen-SS ne connaît pas la peur. Je n'hésiterai pas à sacrifier tous ces idiots de Français et mes propres hommes, voire ma propre vie, si cela me permet de voir la Vallée. Peut-être y retrouverais-je Otto... Heil Hitler.* »

- **Des photographies.** Elles dévoilent sous tous les angles le portail associé aux tablettes. Concrètement, il s'agit d'un dolmen que les SS ont déjà découvert.

Il se situe sur une colline qui domine la forêt de Minerve. Ses coordonnées sont indiquées en rouge.

- **Une carte astronomique.** Il s'agit d'une grande carte du ciel couverte d'inscriptions et de calculs effectués par Ilse, que le Soleil Noir a formée à ce type de travaux. Son empressement à trouver la tablette d'invocation semble lié à une question d'alignements planétaires.
- **Un message codé.** Sur une feuille de papier recouverte d'une écriture d'enfant, à côté d'une radio, un message est écrit en allemand (il a été décodé par Emma suite à l'écoute d'une transmission du Soleil Noir). Un **test de Langue : Allemand** permet de lire : « *Poursuivez les fouilles, les résultats sont encourageants. Si nécessaire, mobilisez plus d'ouvriers. Peu important les pertes. La tablette de l'incantation est capitale. Une fois découverte, prévenez-nous aussitôt. Votre mission sera dès lors terminée, et une nouvelle équipe vous remplacera. SURTOUT, n'essayez pas d'ouvrir le portail par vous-même.* »

Note : *Wessler, le dirigeant du Soleil Noir, n'a aucunement besoin d'un portail pour communiquer avec Nyarlathotep car il le rencontre dans ses rêves. Cependant, il n'a pas l'intention de laisser des portails aux mains des Alliés. Il veut donc trouver la tablette d'incantation afin de la détruire.*

Le soir venu, Ilse fait un discours aux ouvriers pour leur annoncer qu'ils dormiront désormais sur place. L'avancée des fouilles ne peut plus attendre. Des lits de camp et des couvertures militaires stockés dans les camions sont distribués, et un feu allumé. Si les investigateurs n'ont pas exploré la tente et les environs, l'un d'eux se réveille en pleine nuit.

Son sommeil est perturbé par d'horribles cauchemars où la créature de la statuette hurle à la Lune. Au réveil, Emma se tient debout devant lui, une besace en bandoulière. Elle pose un index sur ses lèvres puis lui fait signe de la suivre, et disparaît dans la nuit.

Les dolmens

Les investigateurs peuvent les découvrir par eux-mêmes, en brûlant les étapes. Par exemple, s'ils ont sauté du camion des SS avant son arrivée, s'ils explorent les alentours du chantier après y avoir été conduits, ou s'ils parviennent à s'échapper du chantier. La forêt est très grande et il n'y a personne pour les renseigner. En outre, ils ne savent pas ce qu'ils cherchent. Mais avec beaucoup de chance, et des réussites sur des **TOC**, pourquoi pas... Après tout, le dolmen ne se trouve qu'à quelques centaines de mètres des fouilles, et ils peuvent avoir noté ses coordonnées s'ils ont consulté les photos sous la tente.

Sinon, Emma les guide sur un sentier jusqu'à un site rocailleux en amont du chantier de fouille, sur une colline surplombant le paysage forestier minervois. On y trouve un énorme dolmen à la pierre érodée qui domine la région. Emma s'assoit alors par terre et déballe son sac, où se trouvent les tablettes et les notes d'Ilse. Le sujet semble passionner la petite fille, d'ordinaire si effacée, qui se lance dans un exposé expliquant ses découvertes et l'utilité des reliques (si les investigateurs n'ont pas lu ou traduit les notes d'Ilse).

Acte III, Ragnarök

La colère de la walkyrie

Si sa tente a été fouillée, ou si Emma a renseigné les investigateurs, Ilse s'en est aperçu. Une fois

revenus au camp (s'ils reviennent), après avoir repris le cours de leur sommeil, les investigateurs sont réveillés en fanfare à l'aube. Ilse s'est métamorphosée en véritable furie. Habillée en hâte, débraillée, elle injurie ses SS et les ouvriers, qui ne comprennent pas la raison de son courroux (les investigateurs peuvent la comprendre à l'aide d'un **test de Langue : Allemand**, ou de Swanberg). Puis elle les gifle. On aurait « touché à ses affaires ». La situation devient tendue car les SS encerclent les ouvriers, fusils à la main. Ilse semble hésiter, puis conclut par : « *Nous réglerons ça demain. Nous avons désormais tout ce qu'il nous faut, il est temps d'en finir.* »

S'il vient à l'idée des investigateurs de s'enfuir la nuit, les SS montent la garde à tour de rôle et tirent à vue. À l'aube, Ilse fait son apparition tirée à quatre épingles. Emma ne l'accompagne pas. Elle est attachée à un arbre bien en vue, car la nuit porte conseil et l'officier SS a désormais des doutes sur sa fiabilité. Ilse fait aligner tous les ouvriers en rang et entame un passage en revue. Elle en choisit un, emmené de force par les soldats. Chaque heure, un ouvrier est ainsi emporté pour ne jamais revenir. Durant cette journée cauchemardesque, plusieurs événements peuvent survenir.

Note : *En réalité, Ilse a choisi de ne plus attendre, et de « tester » le portail malgré l'injonction du Soleil Noir et les réticences d'Emma. Elle ne maîtrise pas la procédure d'invocation, et Emma refuse de l'aider. Elle va donc tuer, sans discernement, des victimes en les saignant sur le dolmen, tout en répétant des pseudo incantations sans aucun sens en agitant la statuette.*

• **La possession d'Emma.** À un moment de la journée, les →



yeux de la petite fille deviennent vitreux et se retournent, en ne laissant apparaître que du blanc. Elle se met alors à parler dans une langue inconnue avec une voix gutturale. Désarmés, les SS décident de l'emmener au dolmen pour la confier à Ilse, en forçant les prisonniers à les suivre pour ne pas les laisser sans surveillance. Sinon, quand Ilse revient choisir une autre victime, elle prend Emma avec elle.

- **Une révolte.** Il y a fort à parier que les investigateurs n'aient pas l'intention d'attendre d'être sacrifiés comme des agneaux menés à l'abattoir. La moitié des SS accompagne Ilse au dolmen, il n'en reste que six pour les surveiller. Cela revient à se battre à un contre deux, face à des hommes surentraînés et armés. Toutefois, ils peuvent fomenter une mutinerie, car les prisonniers sont une vingtaine et ils n'ont rien à perdre. Une fois les SS morts, sans doute après quelques pertes, les investigateurs décideront peut-être d'entamer l'exfiltration d'Emma. Mais rien n'y fait, elle reste possédée et impossible à bouger d'un centimètre. Il ne leur reste plus qu'à se rendre au dolmen pour en avoir le cœur net...

- **Un sacrifice de masse.** Ilse s'impatiente et décide de réquisitionner l'ensemble de ses prisonniers pour le sacrifice. Le but de la scène est, bien sûr, de regrouper un maximum d'acteurs pour la scène finale.

Note : Toute la séquence des fouilles peut être jouée « de l'extérieur », si les investigateurs surveillent le chantier en gardant leurs distances. Mais ils devront s'infiltrer à un moment ou à un autre dans la zone d'activité. Les scènes sont décrites dans un ordre chronologique, mais il est possible de les intervertir ou d'en supprimer certaines si vous sentez à l'aise avec l'intrigue.

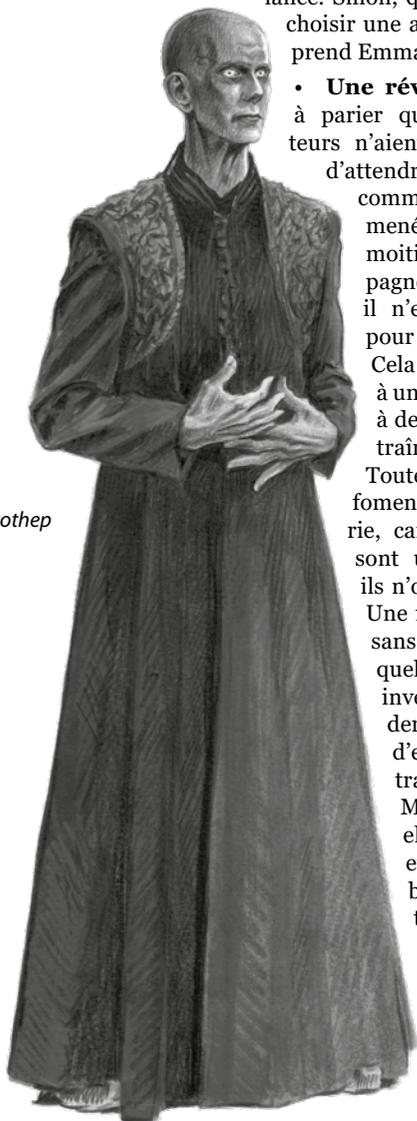
Le Chaos Rampant

La nuit commence à tomber. Curieusement, le vent se met à souffler et le tonnerre gronde, alors qu'un Soleil resplendissant a illuminé la journée. Des gouttes tombent sur le crâne des investigateurs. Sur la colline, Ilse ne porte pas son uniforme, mais une robe blanche dont le fin tissu plaqué sur sa peau ne cache rien de son anatomie musclée sous la clarté des premières lueurs de la Lune. Elle brandit une statuette dans une main, et un sabre dans l'autre. Un cadavre gît sur le dolmen, ruisselant de sang. C'est le moment d'improviser.

Note : Les étapes de ce final grandiloquent sont présentées dans un ordre plus ou moins chronologique, tout en laissant une certaine latitude d'action.

- **Emma.** Elle approche, attirée comme un aimant, en psalmodiant une sorte d'incantation avec une voix caverneuse. Sous l'arc du dolmen, des arcs électriques apparaissent. Inutile d'essayer de lui faire reprendre conscience en

Nyarlatothep



lui parlant ou en la secouant, elle semble possédée.

Note : *Emma est sous l'emprise de Nyarlathotep qui, lassé d'attendre, a trouvé une faille et exploité son hypersensibilité d'autiste. Son esprit lui a permis d'entrer en contact avec notre monde. Il utilise ainsi la petite fille comme « relais » et réceptacle de sa propre invocation. Il ne la libérera de son emprise qu'une fois incarné dans l'un de ses avatars.*

- **Swanberg.** Il perd totalement pied, et se met à courir vers le portail les bras en l'air en s'écriant « *Je veux voir ! Je veux voir !* ». Puis il disparaît à jamais. Son coup de folie peut déclencher l'incarnation de Nyarlathotep.
- **Nyarlathotep.** Si un seul être vivant est jeté dans le portail, le sacrifice est accompli et les conditions sont remplies pour sa venue. L'air crépite d'étincelles, il pleut maintenant à verse, une silhouette sombre apparaît dans l'encadrement du dolmen. Contre toute attente, le visiteur interdimensionnel se présente sous la forme d'un grand homme maigre. Sa peau est imberbe et noire, et il est vêtu d'une tunique sombre. Nyarlathotep observe les protagonistes et scrute la swastika arborée par les Allemands. Emma cesse de parler. Ilse paraît décontenancée par l'idée que la divinité invoquée puisse avoir la peau noire. Nyarlathotep s'adresse alors à elle dans un langage étrange que tout le monde semble comprendre.

– L'offrande est faite, me voici. Je vois que vous portez sa marque. Que souhaitez-vous, que ne n'ai pas déjà accordé à votre maître ? (Il fait allusion à Weissler, le dirigeant du Soleil Noir).

Ilse est en état de choc. Swanberg, s'il n'a pas disparu, intervient en faisant des souhaits déments, comme s'il s'adressait à un djinn. Il réclame « *des femmes, beaucoup de femmes !* », qu'il ne semble subitement plus détester. Puis Ilse reprend ses esprits, et répond à Nyarlathotep.

– Je veux... Je veux que le Reich perdure mille ans ! Je veux revoir Otto ! Je veux qu'Emma vive heureuse ! Et je veux voir la Vallée de mes yeux !

Nyarlathotep sourit.

– Tu es exigeante et je ne suis que le messenger, mais tu seras exaucée. Cependant... Cela fait quatre demandes. Il me faut plus d'âmes.

Il désigne alors d'un geste toute l'assemblée.

- **Ilse.** Si les investigateurs l'attaquent, Emma reprend aussitôt conscience et essaie de les en empêcher. Le portail se désactive. Ilse se défend avec son sabre et les SS viennent protéger leur louve. Le Gardien peut utiliser les sorts connus par les maîtres du Soleil Noir (cf. *PNJ « Ilse »*). Si Nyarlathotep est présent, il observe la scène amusé (décidément, ces humains...) puis s'impatientie et repart. Le portail se ferme derrière lui.

Si un sacrifice collectif est accompli, Nyarlathotep est satisfait et il tend la main à Ilse pour l'inviter à retrouver Otto, de l'autre côté du portail. Comme hypnotisée, elle le rejoint et le passage se clôt derrière elle. Emma reprend conscience et essaie de la suivre, il faut à tout prix l'en empêcher.

Il est aussi possible que Nyarlathotep lui joue un →



► mauvais tour en faisant d'elle l'un de ses serviteurs (*cf. Guide du Conteur p. 251*), ce qui revient à faire d'elle une esclave à l'apparence abominable.

- **Les ouvriers.** C'est la panique à bord. Certains essaient de fuir, immédiatement abattus dans le dos par les SS. Ilse est décidée à tous les sacrifier en les faisant pénétrer massivement dans le portail.
- **Les SS.** Malgré leur entraînement psychologique, ils sont confus et désespérés. Malgré tout, ils suivent les ordres et essaient tant bien que mal de garder sous contrôle les ouvriers à sacrifier.

Il est envisageable de rendre Nyarlathotep plus impressionnant

en le métamorphosant. Ce dernier possède en effet beaucoup d'avatars. Faites comprendre aux joueurs qu'il est primordial de préserver en priorité Emma, leur propre personne, éventuellement les ouvriers. Prévoyez des **tests de SAN**, étant donné le caractère traumatisant de la scène pour des non initiés au Mythe de Cthulhu. Puis concluez en beauté, sans rester sur une impression d'inachevé. À titre d'exemple, les investigateurs s'attaquent à Ilse au moment où elle accepte le pacte de Nyarlathotep et s'appête à commettre un massacre de masse. Ils libèrent ainsi Emma de son emprise, la capturent et l'emmènent en courant alors qu'Ilse et les SS les poursuivent. Derrière eux, le rire de Nyarlathotep résonne...

Épilogue (vers de nouvelles aventures !)

Le scénario est censé se conclure avant l'extraction de Merlin. Toutefois, si le Gardien souhaite la jouer, en fin de scénario ou dans une prochaine aventure, voici quelques précisions qui l'aideront à la mettre en scène, « façon *Indiana Jones* ».

- Le **point d'extraction** se trouve au Port de Galère, à Narbonne (37 km au sud-est).
- Les investigateurs peuvent voler un **camion** aux SS. Ils utilisent des Opel-Blitz qui peuvent atteindre 80 km/h. S'ils ne sont pas chargés, le point d'extraction peut être rejoint en une demi-heure.
- Les **limitations de vitesse** n'existent pas mais, si les investigateurs ne sont pas poursuivis, il serait plus prudent de rouler prudemment sans attirer l'attention.
- Dans le **port**, Corto (un gangster corse en lien avec la Résistance) fera embarquer les investigateurs sur son bateau en partance pour l'Île de Beauté. Ils y seront récupérés par un avion de la Royal Air Force qui les emmènera à Londres. Là-bas, ils seront approchés par la Section M (cf. *Guide du Gardien p. 68*) ou par le Majestic (cf. *Guide du Gardien p. 73*) pour un *debriefing* des événements. Pour de futures aventures, organisez un recrutement en bonne et due forme. Ces deux services surveillaient en effet de près le déroulé des opérations, sans interférer avec l'opération du BSS.

La mission suivante des investigateurs, s'ils l'acceptent, consiste à escorter Merlin vers le nouveau

continent, étant donné la confiance qu'Emma leur accorde désormais. Nul doute qu'elle deviendra un PNJ d'importance.

PNJ



Ilse Wolf, la louve du *III Reich*

Maitre du Soleil Noir

Née à Berlin, Ilse est aujourd'hui âgée de trente-quatre ans. C'est une belle femme de type nordique et de grande taille (1,82 m) au physique aryen. Son teint est pâle, ses cheveux blond très clair coupés ras sur les côtés, avec de longues mèches plaquées sur le crâne. Son physique avenant est atténué par une apparente masculinité, interprétée à tort par ses hommes comme un lesbianisme assumé. Elle était en effet amoureuse d'Otto Rahn – amour non réciproque en raison de ses tendances homosexuelles – et entend bien honorer sa mémoire.

Ilse rencontra Otto en 1928, quatorze ans avant sa présente mission, à une période où elle n'était qu'une étudiante naïve. Son mentor reprenait alors ses études universitaires en littérature et philologie. Ilse devint l'admiratrice la plus fervente de l'archéologue, et l'accompagna dans ses recherches. Quand il intégra la *Waffen-SS* en 1935, Ilse le suivit sans une hésitation, telle l'adepte d'une secte sous l'emprise de son gourou. Totalement acquise à la quête obsessionnelle d'Otto →

Rahn, elle décida de poursuivre son œuvre à sa mort en 1939 (« suicidé » sur ordre d'Hitler, à cause de ses origines juives et de son homosexualité latente).

Son autorité naturelle, alliée à une efficacité certaine et son absence de pitié, lui permirent de gagner la confiance d'Himmler. Fait rare pour une femme, elle fut intégrée au *Waffen-SS* au grade d'*Obersturmführer* (tout comme Otto Rahn), qui lui permet d'avoir sous ses ordres un peloton de SS. Malgré tout, il lui fallut trois ans (entre 1939 et 1942) pour convaincre sa hiérarchie de lui donner les moyens d'entamer de nouveaux chantiers de fouille en France.

Nul ne sait à quel moment elle entra en contact avec le Soleil Noir (cf. *Guide du Gardien p. 79*), mais Ilse rencontra Karl Maria Wiligut dans son asile d'aliénés de Salzbourg, sur les conseils d'Himmler. Peut-être fut-elle ensuite présentée à Reinhardt Weissler, car elle fut initiée aux rites et secrets de son Ordre et accéda au statut de maître. Elle dispose ainsi d'une certaine connaissance du monde des rêves mais, contrairement à Wiligut et à Weissler, elle n'a jamais eu l'opportunité de visiter la Vallée du Soleil Noir (cf. *Guide du Gardien p. 80*). Elle l'a toutefois entraperçue en songe, et la vision l'émerveilla. Sans doute voit-elle le portail comme une occasion unique de visiter la Vallée sans l'autorisation de sa hiérarchie...

Caractéristiques : cf. « Maître du Soleil Noir », *Guide du Gardien p. 96*

Emma, alias Merlin l'Enchanteresse

Novice du Soleil Noir

Emma est une jeune fille de douze ans, née en Allemagne en 1930. Elle

est atteinte du Syndrome d'Asperger, encore inconnu en 1942 (le Dr. Asperger en posera les bases en 1944). Elle manifeste très tôt un intérêt obsessionnel pour les hiéroglyphes et les idéogrammes, ainsi qu'une incroyable capacité à les déchiffrer. À huit ans, elle crée son propre langage écrit, basé sur un alphabet de son invention. À dix ans, elle parle couramment trois langues : l'anglais, le français et le russe. C'est lors d'une campagne de recrutement pour les jeunesses hitlériennes qu'elle est repérée dans son école, où elle occupe la place de meilleure élève et subit les brimades des autres élèves. La brutalité des nazis chargés de l'embrigader provoque un repli sur soi, et ils n'obtiennent rien d'elle. En 1939, lorsque Ilse reprend les travaux d'Otto Rahn, elle se met à la recherche de scientifiques pour l'accompagner et prend connaissance, presque par hasard, de cette enfant surdouée dont un professeur de collège membre du parti nazi a entendu parler. Elle l'approche avec tact et douceur, en civil, sans uniforme, et parvient à la ramener avec elle. Le rapport entre Emma et Ilse n'est pas totalement intéressé, car la jeune surdouée a été abandonnée par ses parents en raison de son handicap. L'officier SS n'a quant à elle pas d'enfant, n'ayant jamais connu l'amour, si ce n'est une relation platonique avec Otto Rahn. Un lien maternel s'est ainsi tissé entre elles.

Emma a étudié tous les travaux d'Otto Rahn, mais elle ne leur accorde pas grande importance. Elle a aussi rencontré Karl Maria Wiligut grâce à Ilse. Ce dernier, fasciné par l'enfant, l'a initiée au Mythe de Cthulhu (d'où la présence des protections dans sa chambre). L'étude approfondie des tablettes par Emma

l'a amenée à entrevoir en rêve la puissance cosmique que les SS s'approprient à invoquer, et elle pense que cela n'est pas nécessairement une bonne idée. Son exceptionnelle intuition lui a également permis de comprendre que des agents ennemis suivent leurs pas. La jeune fille voit en eux l'occasion de stopper la folle entreprise en cours.

À un moment ou à un autre, les investigateurs comprendront que Merlin et Emma ne font qu'un. Ils découvriront alors à quel point la communication avec elle s'avère compliquée. Cependant, s'ils font preuve de bienveillance, elle acceptera de leur parler. Hélas, Swanberg se montrera odieux et sabotera toute tentative de conversation. Au bout du compte, une fois convaincue de leur bonne foi, Emma avouera faire face à un dilemme. Elle considère Ilse comme sa mère et elle suppliera les investigateurs de ne pas lui faire de mal. Elle pense néanmoins que l'aventure va très mal finir, car Ilse n'hésitera pas à ouvrir le portail en accomplissant tous les sacrifices nécessaires. Emma est prête à suivre les investigateurs, à une condition : épargner toute vie humaine.

Caractéristiques : cf. « *Novice du Soleil Noir* », *Guide du Gardien* p. 97



Dr. Swanberg

Professeur en psychologie

Diplômé de Yale en psychologie, Swanberg s'est engagé à l'âge de vingt ans dans les Marines en

mémoire de son père mort au front lors de la Première Guerre Mondiale. Rapidement reconnu comme un éminent psychologue, spécialiste des théories de Carl Jung, on le retire du terrain en 1940 pour l'affecter aux tests psychologiques des agents infiltrés dans l'Europe occupée. Dans la confiance du « *Secret Défense* », faisant preuve d'un grand tact dans son rapport aux espions, il attire l'attention du BSS alors en phase de recrutement. Après quelques essais en interne, le Bureau l'envoie en mission à l'étranger pour des opérations de « *retournement* » visant à faire passer des diplomates et des scientifiques à l'Ouest (Swanberg parle couramment trois langues sans accent, dont le français).

Son rôle dans le scénario consiste à aider les investigateurs, notamment grâce à sa connaissance de l'allemand ou de l'interprétation des rêves. Il possède également des notions d'hypnose qui peuvent s'avérer utiles. En dépit de ses qualités, l'homme peut aussi représenter un frein à l'enquête. Malgré son apparente diplomatie, il s'agace rapidement en présence de femmes ou d'enfants. Il ignore que Merlin est une petite fille, sans quoi il aurait refusé la mission. Ses névroses risquent de placer les investigateurs dans des situations délicates.

Caractéristiques : cf. « *agent spécial Nathan Chance, «le Professeur»* », *Guide du Gardien* p. 310

Waffen-SS

Caractéristiques : cf. *Guide du Gardien* p. 39

Florent Martin

Illustrations : Mathilde Marlot



En quelques mots...

En pleine moisson, le village de Nedåt est envahi pendant quelques minutes par une brume inquiétante. Après sa dissipation, les villageois constatent la disparition de plusieurs femmes et enfants. Des traces menant à la grand-route laissent penser qu'ils ont été victimes d'esclavagistes. Des guerriers sont envoyés pour les libérer.

Fiche technique

TYPE • Linéaire

PJ • Débutants

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★☆☆☆

INVESTIGATION ★☆☆☆

BRUMES MAUDITES

Pour accompagner le lancement de la précommande participative de Trudvang Chronicles, une partie de démonstration a été diffusée en ligne par Black Book Éditions. Nous vous en proposons aujourd'hui la version intégrale du scénario.

L'histoire pour le MJ

Dans les Stormländer, au sud des Kopparskogen (« les bois de Cuivre »), la cité de Saaga, située à la pointe sud de l'Ejdland, semble se préparer à la guerre. Le jarl a commandé pas moins de quarante-six navires aux ateliers navals de Rimkust, dont on murmure qu'ils doivent permettre une grande campagne de conquête de terres, dans l'ouest ; à moins qu'il ne s'agisse tout simplement d'effectuer des attaques éclairs contre des pays voisins.

Les mille habitants de Rimkust ont ainsi vu leur quotidien bousculé et tous se sont mis à vivre au rythme de la construction des bateaux. Les bûche-rons se sont mis à pied d'œuvre pour fournir les meilleurs kopparbloms (ou chênes de cuivre) aux charpentiers qui ont à cœur de montrer leur savoir-faire. Rapidement, il s'est avéré que la population de la petite ville n'était pas assez nombreuse pour pouvoir faire vivre toute cette communauté, et des appels à contribution ont été lancés aux villages et cités de la région. Pour compléter la main d'œuvre volontaire, quelques capitaines n'ont pas hésité à mener des raids dans les pays voisins pour constituer une population d'esclaves corvéables à merci.

L'un d'entre eux, un havsvarge (loup de mer, c'est-à-dire un pirate)

mittlander, a récemment effectué plusieurs attaques le long des côtes de Junghart et de Dain pour enlever des femmes et des enfants, proies plus aisées à capturer et particulièrement utiles pour toutes les tâches de logistique nécessaires aux chantiers. Fort de ses succès, il revient sur la côte de Dain avec trois langskips pour une nouvelle opération. Les havsvargar ciblent alors plusieurs petits villages, dont celui de Nedåt, situé à la pointe sud du pays. En pleine moisson, les villageois sont tous rassemblés dans les champs et facilitent le travail des guerriers qui n'ont plus qu'à fondre sur eux pour se servir.

Pour garantir leur discrétion et leur efficacité, le capitaine Eidhan s'en remet à Logwen, une arpenteuse des brumes qui l'accompagne partout où il va. Cette dernière fait appel à un pouvoir divin qui ouvre une brèche sur Othwa, générant une zone de brume épaisse et permettant aux havsvargar de parcourir quelques centaines de mètres en quelques instants sans être vus. Ils surgissent au beau milieu des femmes, des enfants et des vieillards qu'ils ont observés un peu plus tôt. L'attaque est rapide et, si les victimes se débattent en hurlant, aucun blessé n'est à déplorer d'un côté ou de l'autre. Les loups de mer repartent comme ils sont venus et réapparaissent un peu plus loin, sur la grand-route. Leur navire les attend à deux jours de marche pour les ramener à Rimkust où ils pourront vendre leur cargaison. →



Dain

Les Stormländer sont constitués de nombreux fiefs unis par une même culture et une même religion, Gerbanis, mais dont les jarls passent leur temps à se faire la guerre. Dans le sud de la région, toutefois, se trouvent les terres volcaniques de Dain, dont la population dominante est antérieure aux Stormlanders et même à leurs ancêtres Vildbrons, Brots et Kremors. On dit de ce peuple de chasseurs-cueilleurs, les Joarjos, qu'il aurait du sang troll dans les veines. Aussi, les quelques villages stormlanders situés à la pointe sud de Dain, fidèles de Storme, les évitent au maximum en essayant de cultiver tant bien que mal les terres situées au bord d'Osterhavet. C'est le cas de Julgavad et de Nedåt.

Une belle journée

Tout commence par une belle journée d'été dans les champs de Nedåt, un village de la côté sud de Dain qui vit tant bien que mal de la culture et de la pêche sur la mer Orientale. La plupart des villageois, aussi bien colons que chasseurs, guerriers ou arpenteurs des brumes, se sont rassemblés pour participer à la moisson. Les hommes et les femmes les plus vigoureux manient la faux, tandis que d'autres chargent une charrette sous le regard des anciens qui donnent des conseils. Solvei a béni la journée et le soleil brille de tous ses feux, faisant transpirer les travailleurs à grosses gouttes ; des enfants leur portent des outres d'eau fraîche.

La brume

Tout se passe bien quand soudain une brume inquiétante se lève, en pleine journée, occultant le soleil. Rapidement, chacun perd de vue son voisin, voyant à peine plus loin que le bout de son bras. La température baisse et les villageois frissonnent, pensant aussitôt aux histoires que l'on raconte au coin du feu durant les longues nuits d'hiver. Les brumes sont toujours associées à Dimhall, le royaume des morts. En automne et en hiver, le phénomène n'est pas rare mais lorsqu'en plein été, le brouillard se lève aussi soudainement, les villageois sentent leur cœur se serrer et craignent le pire. Est-ce que cela signifie qu'ils viennent de rejoindre Dimhall ? Ou bien doivent-ils craindre un quelconque maléfice des dieux du Chaos ? En tout cas, tous pensent spontanément à invoquer l'aide de Storme.

Tandis que les uns et les autres essaient de se repérer et éventuellement de se rassembler, des cris de détresse s'élèvent. Les sons sont plus ou moins étouffés par la brume, mais

ils semblent relativement aigus et indiquent que des femmes et même des enfants sont en difficulté. Les courageux qui souhaitent voler à leur secours doivent commencer par effectuer un test de situation avec une valeur de situation de 7 (éventuellement modifié par leur Perception), ou bien un test d'**Arts des ombres (discipline Discretion, spécialité Trouver et remarquer)** ou de **Nature (discipline Survie)**, chacun avec un malus de -3, pour se repérer dans le champ et identifier d'où viennent les cris.

- Un échec indique qu'ils sont quelque peu désorienté par la brume et ont du mal à se repérer ; ils avancent à tâtons, pensant aller droit sur les cris avant de se rendre compte qu'en fait, ils s'en sont éloigné et doivent bifurquer. Se faisant, ils croisent le chemin d'un autre villageois (peut-être d'un autre PJ).
- Si le test est réussi, le héros avance rapidement dans la direction des cris qui semblent de plus en plus proches. Soudain, il distingue une silhouette au sol, qui se révèle être l'un des anciens qui donnait des conseils aux gamins. Il semble avoir été poussé à terre mais indique qu'il n'est pas blessé et exhorte le PJ à poursuivre son agresseur en pointant une direction du doigt. Il souligne l'urgence en prononçant deux mots : « *Les enfants !* ».

Le sálhele

Quelle que soit leur facilité à se diriger dans la brume, les PJ se rendent compte qu'en réalité, les cris proviennent de quatre ou cinq femmes et enfants répartis en deux ou trois groupes différents qui ne sont pas statiques. S'ils n'étaient pas nécessairement ensemble au départ, chacun occupé à une tâche spécifique à un endroit du champ, ils finissent par se retrouver ensemble, quasiment

nez-à-nez avec une silhouette inquiétante qui surgit du brouillard : un squelette monté sur un cheval non moins squelettique (si le groupe de PJ est important ou composé de guerriers compétents, n'hésitez pas à ajouter un second squelette à pied). Ce sálhele (cf. *Bestiaire de Jorge* page 60) ne semble pas agressif *a priori*, et n'a pas l'air de les avoir particulièrement pris en compte. Mais il est difficile de savoir, face aux orbites vides de la créature, si elle est capable de percevoir les PJ. Toujours est-il que le cheval squelette avance dans leur direction d'un pas lent et s'immobilise brusquement devant eux. Il n'émet aucun son et n'effectue aucun mouvement.

La créature provient d'Othwa et essaie d'évaluer la situation. Laissez aux joueurs le temps d'angoisser et de s'interroger sur le bon choix à effectuer. En tout état de cause, la moindre tentative de contact (verbal ou physique) sera interprétée comme agressive par le sálhele qui ripostera (en s'avancant si nécessaire) en frappant de son arme. La créature se bat jusqu'à être détruite ou rappelée à Othwa. Cela peut arriver lorsque le sort de Logwen arrive à son terme normal, ou si un arpenteur des brumes parvient à chasser la brume, par exemple en invoquant un pouvoir divin, comme Rayons du soleil, ou un autre lié à Solvei. Dans ce cas, il disparaît rapidement en même temps que la brume, comme s'il s'effaçait.

La fin de l'attaque

Les cris des femmes et enfants perdurent encore pendant le combat avec le sálhele mais semblent s'éloigner. Ce ne sont plus tant des cris de surprise ou de terreur que des injures fleuries lancées par une femme exigeant d'être relâchée immédiatement, ou les appels au secours d'une petite fille à sa mère par exemple.

Tant que la brume règne, les PJ qui recherchent ceux qui crient peuvent apercevoir des silhouettes fantomatiques en réussissant un test d'**Arts des ombres (discipline Discrétion, spécialité Trouver et remarquer)**, sans pouvoir les identifier précisément. Certaines ont l'air de grands guerriers équipés de lances, d'autres sont plus petites, vêtues de robes, probablement des femmes. D'autres encore font la taille d'enfants. Les visions sont fugitives et les PJ ne parviennent pas à les suivre dans la brume, surtout s'ils sont encore occupés avec le sálhele.

Et soudain, la brume se lève aussi vite qu'elle est apparue, soit grâce à un PJ arpenteur des brumes qui aurait fait appel à un pouvoir divin, soit parce que les loups de mer se sont repliés et que Logwen a mis fin aux effets de son pouvoir. En tout état de cause, même dans la première hypothèse, les havsvargar viennent de repartir à l'aide de la brume lorsque celle-ci est dissipée.

Le soleil darde à nouveau ses rayons brûlants sur les champs, et les PJ peuvent à nouveau voir leur environnement. Autour d'eux, des villageois au regard inquiet semblent tourner en rond à la recherche de leur femme, de leur mari ou encore de leurs enfants. Comme les PJ, plusieurs guerriers du village ont agi et se sont précipités pour protéger femmes et enfants ; personne n'était véritablement équipé mais les PJ les voient, une dague à la main, prêts à défendre ceux qu'ils ont regroupé derrière eux. Chacun se regarde, étonné, sans voix sur le moment.

Disparus

Les voix s'élèvent, certains pour appeler ceux qu'ils aiment, d'autres pour s'interroger mutuellement sur la présence des agresseurs. →

La brume et le sálhele

L'arpenteuse de brumes Logwen dispose d'une variante de la tablette Utilité de Nema contenant un pouvoir divin similaire à la Piste des brumes mais aux effets quelque peu différents : Raccourci d'Othwa. Ce pouvoir permet à l'arpenteur des brumes de créer un raccourci en ouvrant des brèches sur le royaume des morts d'Othwa. Raccourci d'Othwa a une durée d'une heure et permet à ses bénéficiaires de franchir une distance de 500 mètres en l'espace de quelques secondes. En outre, les brumes d'Othwa se répandent sur une zone circulaire d'un rayon de 500 mètres qui réduit la visibilité à environ 2 mètres. En faisant appel à ce type de pouvoir, l'arpenteur des brumes prend le risque de faire apparaître sur Trudvang des esprits qui n'y ont plus leur place. C'est ce qui arrive ici, avec un sálhele qui surgit au beau milieu des champs.

Nedåt

Nedåt est un village d'une centaine de maisons dirigé par le jarl Per-Ulav Järnarm (40 ans, cheveux blond cendré, yeux bleus, grand, fort malgré un ventre bedonnant). Érigé à un endroit où la côte s'est affaissée, il dispose d'un port de pêche, tandis que l'essentiel de la population cultive les champs alentours. Plusieurs petites fermes sont d'ailleurs construites à l'écart.

Une petite stavkirke se dresse au milieu du village, les sacrifices en l'honneur de Storme étant menés par Gelse et son apprenti. Nedåt vit de l'agriculture et de la pêche, et commerce parfois avec Julgavad, un village situé à une journée de marche, à l'extrême sud de la piste de Julga. Ce dernier se trouve à la frontière avec Junghart, de l'autre côté du pont d'Eben, qui franchit la Hrimforsa, un torrent jaillissant des Trollbergen.

Il ne se passe pas longtemps avant que plusieurs hommes réalisent que leur femme et/ou un de leurs enfants à disparu. C'est le cas de **Lars** (29 ans, châtain, yeux marron tirant sur le jaune, grand et musclé) et **Svein** (26 ans, blond-roux, yeux verts, taille moyenne) : le premier cherche sa femme et son fils de 12 ans (Boda et Asgalt), l'autre son fils de 8 ans et sa fille de 10 ans (Torulf et Porunn).

C'est également le cas d'un des PJ, qui ne retrouve pas sa femme.

Les villageois sont abattus par ce qui vient de se passer et craignent que les disparus aient été victimes des dieux du Chaos. Spontanément, plusieurs se mettent à prier Storme pour les protéger de la Grande Tempête. Des femmes et des enfants pleurent, sous le choc ou désespérés par les disparitions mystérieuses. Une femme hurle des imprécations à l'encontre de Helfrigg, la plus puissante des divinités du Chaos et féroce ennemie de Storme, qu'elle croit responsable. Des guerriers grondent qu'il s'agit d'un coup des Joarjos, « *ces sales fils de trolls, et de leur maudite mopr* ». Pour eux, seule cette sorcière a pu invoquer les brumes de Dimhall pour couvrir leur lâcheté. Un autre encore suggère que c'est peut-être une incursion des Junghartiens. Après tout, ils vivent dans un pays troll et leurs yeux dénoncent leur parenté !

Si des PJ se mettent à la recherche de traces, un test d'**Arts des ombres (discipline Discrétion, spécialité Trouver et remarquer)** ou de **Nature (discipline Survie)** permet sans problème de localiser les endroits où certaines des victimes ont été enlevées (elles se sont débattues, et le sol en porte encore les traces). À partir de là, il est possible de suivre une vague piste qui, malheureusement, disparaît tout simplement après quelques mètres. Comme si les

agresseurs et les disparus s'étaient évanouis dans la nature.

Finalement, Per-Ulav Järnarm, le fier jarl de Nedåt, met fin aux échanges. Il invite au calme et demande à tout le monde de se rassembler à la maison longue.

Les heures sombres

Suivant Per-Ulav en direction du village, les villageois forment de petits groupes, certains ayant besoin de parler de ce qui s'est passé, d'autres cherchant un soutien, d'autres encore manifestant leur agressivité et leur volonté de riposter contre un ennemi quelconque. Cependant, ils arrivent tous assez rapidement dans le cœur du village et se rassemblent à l'intérieur de la maison longue du jarl, qui sert aussi de halle à hydro-mel dans les temps plus joyeux.

Que ce soit en cours de route ou au sein de la maison longue, les PJ peuvent être interpellés par les uns ou les autres, notamment celui dont l'épouse a disparu, à qui certains pourront témoigner leur sympathie, ou demander son appui pour aller traquer les Joarjos, par exemple. Dans la séquence qui suit, vous aurez fort à faire en représentant à la fois le jarl et deux groupes de villageois ayant des positions différentes. Le texte décrit l'ambiance et les échanges qui peuvent avoir lieu dans la maison longue, mais veillez bien à laisser leur place aux joueurs et à adapter les réactions à leur propos. N'hésitez pas à vous appuyer sur Per-Ulav, qui se révèle être un arbitre juste et bienveillant, et fera tout pour sauver les disparus.

Un coup des Joarjos ?

Assis sur son trône, le jarl lève la main pour imposer le silence,

notamment aux belliqueux. Il prend la parole et commence par demander si quelqu'un a remarqué quelque chose de particulier juste avant l'arrivée de la brume, ou vu ceux qui ont enlevé les femmes et les enfants. Après un moment de silence lourd, plusieurs voix s'élèvent (incluant peut-être celle des PJ), formant une cacophonie. Per-Ulav doit à nouveau donner de la voix pour ramener le calme et distribuer la parole à tour de rôle. Il apparaît rapidement que dans le meilleur des cas, les uns ou les autres ont pu voir une ou plusieurs silhouettes, armées d'épées ou de lances. Difficile d'en conclure qu'il s'agit de Joarjos, de Junghartiens ou de qui que ce soit d'autre.

Dès lors, si l'on ne peut identifier les agresseurs, comment retrouver les disparus ? Comment retrouver leur piste ? Si les PJ ont cherché une piste dans les champs, ils feront peut-être part de leur découverte ; sinon, d'autres auront fait le constat de la disparition mystérieuse, ce qui relancera les inquiétudes vis-à-vis des dieux du Chaos. La voix de Lars s'élève et Per-Ulav lui donne la parole. Il rappelle que l'attitude et les croyances de Joarjos ont toujours attiré la méfiance du village. Le fait que ce peuple soit dirigé par des mopers ne plaide pas en leur faveur lorsqu'il est question d'apparition soudaine de la brume. Sans parler de leur physionomie différente, héritée des trolls. Pour lui, c'est une évidence : c'est un coup des Joarjos ! Il faut emprunter la piste de Julga vers le nord et les rattraper au plus vite. De nombreux villageois, dont Svein, se joignent à lui et l'approuvent.

Per-Ulav relève cependant qu'il a aussi été question des Junghartiens. La Hrimforsa, frontière naturelle entre Dain et Junghart, n'est située qu'à une petite journée de marche, et peut être franchie sans problème

par le pont d'Eben. Ce ne serait pas la première fois que les Junghartiens, également apparentés aux trolls, s'attaquent aux fermiers de Dain, et ils se trouvent nettement moins loin que les Joarjos. Là encore, de nombreux villageois approuvent.

La décision

L'ambiance s'échauffe, les époux et pères des disparus hurlent à la vengeance en brandissant les armes et demandent au chef de trancher. Pour lui, l'affaire est entendue. Puisque deux pistes se dessinent, deux groupes seront formés : l'un descendra la piste de Julga jusqu'à Julgavaad, où il pourra peut-être obtenir des informations, tandis que l'autre suivra la route vers le nord, pour traquer un éventuel groupe de guerrier joarings. Per-Ulav fait appel à des volontaires pour composer les deux groupes. Lars et Svein en font partie, bien entendu, et veulent aller vers le nord.

Concernant les PJ, vous avez trois options.

- La première est de faire en sorte qu'ils se joignent à Lars et Svein. Si c'est leur choix, tant mieux, car c'est celui que nous suivrons dans le cadre de ce scénario. Sinon, indiquez que les volontaires pour aller dans le sud sont plus nombreux, ce qui semble embêter Per-Ulav. Sans réaction de leur part, *in fine*, le jarl leur ordonne de faire partie du groupe partant pour le nord. Ainsi, vous mettez d'office les PJ sur la bonne piste, mais évidemment, la méthode n'est pas fine et pourrait déplaire à des joueurs ayant un peu de bouteille et n'aimant pas être manipulés.
- La seconde consiste à laisser véritablement le choix aux joueurs, quitte à ce qu'ils choisissent le mauvais groupe. Dans ce cas, →

ils perdront un temps considérable qui leur fera inévitablement manquer le départ des navires des havsvargar dans la scène finale ; mais ils pourront tout de même obtenir les informations nécessaires pour poursuivre la traque.

- Enfin, vous pouvez opter pour une troisième solution : quel que soit le choix des joueurs, ce sera le bon ! Le scénario part du principe que les havsvargar ont mouillé leurs navires dans une baie à deux jours au nord-est de Nedât, dans une région relativement déserte. Cependant, si les PJ prennent la direction du sud, vous pouvez tout à fait décider qu'en réalité, les havsvargar ont mouillé leur navire au sud, soit entre Dain et Julgavaad, soit en Junghart, au-delà du pont d'Eben. Si le point d'ancrage est en Dain, vous pourrez justifier le temps mis par les loups de mer pour appareiller par le retard d'un groupe parti enlever des femmes et des enfants en Junghart. Ils peuvent aussi avoir débarqué dans ce pays, auquel cas les habitants de Julgavaad pourront témoigner de leur passage, et éventuellement avoir également subi leur agression. À moins que les havsvargar aient carrément débarqué à Julgavaad, qu'ils auront occupé pour la piller et y faire la fête avant de reprendre la mer.

Le blot

De nombreux guerriers, à l'image de Lars et Svein, veulent partir dans l'instant pour ne pas perdre une minute de plus. Certains (dont les PJ font peut-être partie) ont la sagesse de leur dire qu'il faut se préparer au minimum, la traque pouvant être amenée à durer et les terres de Dain étant connues pour les créatures sauvages qui hantent ses plaines et ses montagnes. Il faut donc prendre

le temps de s'équiper et de constituer quelques provisions.

Par ailleurs, les guerriers s'apprêtent à traquer un groupe de combattants ayant probablement en son sein un sorcier capable d'invoquer les forces du Chaos. Aussi, Gelse, le stormikjalt du village, veut procéder à un blot (une offrande de sang) pour attirer les faveurs de Storme sur les deux groupes et leur garantir le succès dans le sauvetage des femmes et des enfants. Le sacrifice aura lieu le soir même. Gelse invite chaque homme dont l'épouse ou l'enfant a disparu à fournir un animal ou un esclave en sacrifice. En attendant, chacun est invité à remettre chez soi pour essayer de se remettre de ses émotions.

Quelques heures plus tard, alors que le soleil se couche, la population se rassemble à nouveau, cette fois devant la stavkirke et ses poteaux sacrificiels. Lars et Svein arrivent en tirant derrière eux des animaux qu'ils souhaitent offrir à Storme (une chèvre pour l'un, un mouton et son chien pour l'autre). Le PJ dont la femme a disparu apportera-t-il également une offrande ? Techniquement, cela n'aura *a priori* pas d'influence sur le scénario, mais s'il ne le fait pas, vous pouvez décider d'exploiter cet élément dans l'intrigue. Des actions qui échouent, et en particulier le fait d'arriver trop tard pour empêcher les havsvargar d'appareiller, à la fin du scénario, pourront être interprétés comme la conséquence du refus de sacrifice du PJ ; ce qui lui vaudra des reproches, voire le bannissement du village, au moins tant que les femmes et enfants n'auront pas été retrouvés.

Gelse s'avance vers Lars, Svein et (éventuellement) le PJ pour emmener les offrandes jusqu'aux deux gros blotstångs entourés d'une demi-douzaine de blotstör (ou piquets sacrificiels) plus petits, auxquels sont encore accrochées les dépouilles de volailles →



offertes à Solvei au début de l'été. Si l'un des joueurs incarne Volmund (cf. les PJ pré-tirés, page 178), ou si l'un d'eux incarne un arpenteur des brumes, il est bien entendu associé à la cérémonie et invité par Gelse à l'aider en attachant l'une des victimes à un anneau de l'un des blotstångs.

Gelse invoque alors le nom de Storme, le suppliant d'accorder aux guerriers du village sa force et son courage pour vaincre les forces du Chaos qui se sont abattues sur Nedåt. Puis il en appelle à Enken, qui voit et entend tout, pour qu'il guide le pas des guerriers et les mène jusqu'à ceux qui ont attaqué le village. Enfin, il crie le nom de Tyrdr, hurlant sa colère et sa soif de vengeance contre ceux qui ont eu la lâcheté de s'en prendre à des femmes et des enfants sans défense.

Et tout en prononçant ces derniers mots, de concert avec son apprenti, il saisit sa lame sacrificielle et égorge les victimes une à une, recueillant à chaque fois leur sang dans une coupe. Après avoir drainé chacune d'entre elles, tous deux portent la coupe à leurs lèvres et en boivent plusieurs gorgées avant d'asperger de sang la foule (les guerriers des deux groupes en premier) à l'aide de leur blotkvist, des faisceaux de petites branches constitués à cet effet.

La traque

Le lendemain, très tôt, après une nuit peu reposante, les guerriers se regroupent

devant la maison longue où les attendent le jarl, le stormikjalt, la femme de Svein et quelques villageois venus les encourager. Il n'y a pas d'effusion, pas de cérémonie, seulement quelques paroles sobres de séparation, qui

tranchent avec les propos vengeurs prononcés la veille par Gelse. Puis les deux groupes partent, l'un en direction de Julgavaad et du pont d'Eben, l'autre en direction de Svartblad, au nord.

Organisation

Comme prévu la veille, les PJ font partie du groupe qui part vers le nord. En dehors de Lars et Svein, les PJ sont également accompagnés de **Gerda**, une sköldmaer (ou vierge au bouclier), belle-sœur de Lars (24 ans, blonde, yeux bleus, élancée et musclée), qui ne décroche pas un mot au cours des premières heures. Les trois guerriers ne sont pas des pisteurs et ont plutôt l'habitude de suivre un chef. Si aucun PJ ne prend la direction des opérations, ils avanceront en désordre sans donner d'instruction spécifique ni penser à chercher la trace des ravisseurs. De plus, en raison de la tension ambiante, le moindre désaccord peut se traduire par une grave prise de bec qui peut éventuellement se transformer en pugilat. En revanche, si l'un ou l'autre des PJ font mine de prendre les décisions, Lars, Svein et Gerda suivront dans un premier temps.

Cependant, dès lors qu'une décision importante devra être prise (choix de direction, attaquer ou ne pas attaquer...), le PJ qui aura pris la tête du groupe devra s'imposer par un test de **Savoir-Faire (discipline Diriger, spécialité Commander)** ou, à défaut, par un test de situation avec une valeur de situation dépendant des enjeux (10 pour un choix de direction, mais 8 pour éviter d'attaquer de prime abord la moindre personne ou créature rencontrée, en raison des esprits échauffés ; le modificateur de **Charisme** s'applique).

A priori, le groupe rejoint la piste de Julga, que les ravisseurs ont dû emprunter. C'est en effet la seule

Ingerd la rôdeuse



route qui traverse la région, et s'il s'agit bien de Joarjos, il s'agit là du moyen le plus rapide pour eux pour rejoindre rapidement leurs terres.

Si les PJ (en particulier Ingerd la rôdeuse, si vous utilisez les PJ pré-tirés) cherchent les traces de passages de leurs ennemis, les joueurs peuvent effectuer un test de **Nature (discipline Expérience de la chasse, spécialité Pister)** ou d'**Arts des ombres (discipline Discrétion, spécialité Trouver et remarquer)**. En cas de réussite, les personnages remarquent des empreintes de pas nombreuses inscrites dans la poussière (probablement une quinzaine de personnes, dont quelques empreintes correspondant à des pieds d'enfants), ou des traces d'un ou deux mètres de long, comme si l'on avait traîné quelqu'un qui résiste. Ils savent qu'ils sont sur la bonne piste. En cas d'échec, ils se rendent tout de même compte que le chemin porte des traces de passage humain, mais sans pouvoir déterminer si elles sont récentes ni quelque autre détail tel que le nombre de personnes ou même la taille des pas.

Première journée

Au début de la poursuite, Lars, Svein et Gerda voudront trotter pour rattraper ce qu'ils considèrent comme du temps perdu et, lors des rares moments de pause, ils auront tendance à maugréer contre le jarl (et les PJ si ceux-ci se sont rangés derrière leur chef) pour avoir permis aux ravisseurs de prendre de l'avance. Tous les trois sont assez résistants et capables de courir un bon moment. Cependant, les heures passant, ils vont peu à peu accumuler de la fatigue et ralentir la cadence, en particulier Svein.

S'ils ont accepté (ou même impulsé) la marche forcée, les joueurs doivent réaliser un test de situation avec une

valeur de situation de 10 (modifiée par la Constitution) pour savoir si les PJ fatiguent eux aussi. Ceux qui font plus de 15 se sont même fait distancer dans la journée et ne parviennent à rattraper le groupe que dans la soirée. En tout état de cause, un échec entraîne un malus de -1 à toutes les actions du personnage tant qu'il n'aura pas pu se reposer correctement (une nuit de sommeil complète).

Si les joueurs précisent que leurs PJ essaient de suivre la piste des ravisseurs, ils peuvent tenter un test de **Nature (discipline Expérience de la chasse, spécialité Pister)**. Une réussite indique qu'ils remarquent effectivement des traces d'un passage récent (la veille), en particulier des crottins (indiquant également qu'ils disposent de montures) et des restes de nourriture à proximité du chemin (marquant le lieu d'une pause déjeuner). La piste étant peu empruntée et aucun étranger n'ayant été vu à proximité de Nedåt la veille, il s'agit forcément des ravisseurs. Cette information met du baume au cœur de Lars, Svein et Gerda, qui sont maintenant persuadés qu'ils sont sur la bonne voie. Dans l'après-midi, le groupe découvre même les restes d'un campement probablement dressé la veille au soir, ce qui indique qu'il gagne sur l'ennemi.

Cependant, à la tombée de la nuit, les héros devront faire halte. Même s'ils ne s'arrêtent que pour quelques heures, si l'un des PJ le souhaite, il peut tenter un test de **Nature (discipline Survie, spécialité Campement)** pour permettre au groupe de s'établir à un emplacement où il pourra dormir et surtout se reposer dans de bonnes conditions. Pour rappeler qu'ils sont désormais en pleine nature et plus sous la protection de leur village, décrivez les cris de loups que →



les PJ entendent dans le lointain, ou des bruits étranges qu'ils entendent peut-être à proximité pendant la nuit. Il n'est pas conseillé de placer un affrontement à ce stade de l'aventure, mais il est toujours intéressant de cultiver la tension des joueurs !

Le jotun

Dès le lever du jour, le groupe se remet en route. Comme la veille, les PJ peuvent demander à effectuer un jet de **Nature (discipline Expérience de la chasse, spécialité Pister)**. En cas de réussite, ils continuent de remarquer un ou deux détails confirmant qu'ils sont sur la bonne piste ; en tout état de cause, ils peuvent poursuivre leur chemin sur la piste de Julga en trottant.

Dans l'après-midi, le groupe aperçoit au loin un monticule qui se dresse au bord de la piste, parfaitement visible au milieu de la plaine (pas besoin

d'effectuer un test pour le remarquer). Gerda s'en étonne car, étant déjà venue par là, elle n'a pas souvenir d'un tel relief. Si un joueur demande ce que sait son personnage à ce sujet, il peut tenter un test **Connaissances (discipline Connaissance de créatures, spécialité Connaissance des monstres** ou bien **discipline Connaissances culturelles, spécialité Contes et légendes)**. Une réussite indique que le PJ se rend compte assez rapidement qu'il s'agit là d'un « petit » vidrjotun (cf. *Bestiaire de Jorge*, page 141) assis au bord de la route. Assis, il mesure une bonne douzaine de mètres de haut, nulle doute qu'il atteigne vingt mètres en se redressant. Et, comme le disent les récits, il n'a pas l'air agressif.

Sinon, alors que le groupe s'en approche, le sommet du monticule semble frémir et, soudain, sa partie supérieure se meut et tous peuvent alors distinguer un visage et même une tête dépassant de la roche, puis des bras et même des jambes, qu'ils avaient jusque-là pris pour des excroissances rocheuses couvertes d'herbe. Aucun doute n'est possible, ils ont affaire à une sorte de géant, jotun ou tursir, ils ne sauraient dire exactement. La créature semble les contempler de ses grands yeux, l'air bonhomme ; puis il ouvre légèrement sa bouche, et émet un son... « *Harumpf!* ».

Ce jeune vidrjotun descend des montagnes situées plus au nord et cherche un endroit où s'installer. Il y a plusieurs jours de cela, il a eu envie de se reposer quelques instants et s'est assis là, au bord du chemin des humains, sans même en avoir conscience. Le passage des havsvargar se dirigeant vers Nedåt a attiré son attention et il a commencé à sortir de sa sieste. La veille, il les a regardés passer devant lui, curieux de ces petits êtres gesticulants. À présent parfaitement réveillé,

Le jotun



il se prépare à reprendre son chemin (d'ici un jour un deux...) lorsqu'il voit arriver un nouveau groupe.

Le jotun n'est absolument pas agressif et est plutôt débonnaire. En revanche, si on lui cherche des noises, il essaiera bien sûr d'attraper le malotru et de l'écraser dans son poing ou de lui projeter un rocher pour le faire disparaître de sa vue. Il ne comprend pas la langue des humains mais apprécie qu'on essaie d'établir un dialogue avec lui. Il regarde alors les petits êtres avec bienveillance, en émettant des sons graves et rocaillieux qui résonnent jusque dans la poitrine et les entrailles de ses interlocuteurs. La « discussion » ne menant à rien et pressentant, d'une certaine façon, que le groupe a un rapport avec celui qu'il a vu passer la veille, le jotun finit par lever doucement un bras et tendre un doigt vers l'est, en direction de l'océan.

Le bout du chemin

Les personnages l'auront peut-être remarqué auparavant s'ils ne se sont pas plus intéressés que ça au jotun, mais en tout état de cause, le doigt tendu le leur en fait prendre conscience : ils sont parvenus à un carrefour ! À cet endroit, un chemin diverge de la piste de Julga et prend la direction de l'est, droit vers l'océan, à une paire d'heures de marche de là. Une épreuve d'**Arts des ombres (discipline Discrétion, spécialité Trouver et remarquer)** ou de **Nature (discipline Expérience de la chasse, spécialité Pister)** permet aux PJ de remarquer que les traces de leurs ennemis vont justement dans cette direction, comme l'indique le jotun.

À un cheveu près

La nouvelle piste débouche sur la côte, au sommet d'une falaise qui

surplombe l'Osterhavet. En contrebas, on distingue un petit village (une vingtaine de maisons) construit au bord de l'eau. Un gros navire est amarré à un petit quai en bois et embarque une petite troupe, probablement celle que les héros poursuivent. Ils peuvent d'ailleurs remarquer des prisonniers, hommes, femmes et enfants, reliés par une corde, qui sont poussés à bord. Au large, deux autres navires similaires semblent attendre celui qui est à quai. Le départ semble imminent et les PJ et leurs compagnons vont devoir courir le long de l'étroit sentier rocaillieux qui descend vers la plage, le long de la falaise, s'ils veulent empêcher le navire d'appareiller.

Dans ce cas, demandez aux joueurs d'effectuer un test d'**Agilité (discipline Contrôle corporel, spécialité Sauts, escalade & équilibre)** pour déterminer si les PJ parviennent à conserver l'équilibre et à ne pas glisser sur les cailloux roulants qui jonchent le chemin. Sur un échec, un PJ peut se tordre une cheville ou perdre l'équilibre et chuter (perte d'1d6 points de santé, et ralentissement ; si vous vous sentez d'humeur vicieuse, un PJ peut basculer dans le vide et devoir tenter un nouveau test pour pouvoir se raccrocher au bord de la falaise. En cas d'échec, c'est la mort assurée...). De plus, le compagnon qui le suit subit un malus de -3 à sa VC parce qu'il doit l'éviter ; toute chute supplémentaire aggrave le malus, qui passe à -5 pour les compagnons suivants. Faites faire les jets dans l'ordre de la descente ; ainsi, lorsqu'un PJ échoue à son jet, le suivant subit le malus de -3, et si celui-ci échoue, le suivant subit le malus de -5, etc.

Arrivés sur la grève, les héros voient que l'embarquement est achevé et que le navire est en train d'appareiller. Lorsqu'ils parviennent au quai, hors d'haleine et sous le regard →

EINHARJAR (guerrier)

18 ans, 1,90 m, 100 kg

Cheveux châtain foncé ; **Yeux** bleus**Constitution** +2, **Intelligence** -1, **Force** +4**Raud** 5 ; **Mouvement** 9 m ; **Points de santé** 38**Agilité** 4 Contrôle corporel 1, Ambidextrie 5 ; Manœuvres de combat 1, Cuirassé 1**Arts des ombres** 4 Discrétion 1, Trouver & remarquer 1**Combat** 7 Combat à mains nues 1, Bagarre 1 ; Combat armé 2, Arcs & frondes 1, Armes légères à 1 main – gauche 2, Armes lourdes à 1 main – droite 2, Porteur de bouclier 1 ; Expérience du combat 1, Combattant 2, Porteur d'armure 2**Connaissances** 3 Connaissances culturelles 1 ; Langage 1, Langue maternelle (vrok) 3**Divertissement** 1 ; **Foi** 1 ; **Maîtrise du vitner** 1 ; **Nature** 3 ; **Savoir-faire** 2

Équipement Hache ornée de trois pattes de loups (arnachée dans le dos), seax

**BJORN « Langue de vipère » (colon)**

24 ans, 1,60 m, 65 kg

Cheveux roux ; **Yeux** verts**Intelligence** +1, **Perception** +1**Force** +1**Raud** 6 ; **Mouvement** 10 m ; **Points de santé** 33**Agilité** 4 Maîtrise équestre 1, Conduite de chariot 1, Équitation 1**Combat** 4 Combat à mains nues 1**Connaissances** 7 Connaissances culturelles 1 ; Langage 1, Beau-parleur 2, Calcul 1, Langue étrangère (rona) 1, Langue maternelle (vrok) 3**Divertissement** 7 Jeux 1 ; Narration 1, Calomnies 1**Savoir-faire** 7 Artisanat 1 ; Commerce 1, Cuisinier 1, Marchand 2**Arts des ombres** 4 ; **Foi** 2 ; **Maîtrise du vitner** 1 ;**Nature** 3

Équipement Vieille pelisse sale, seax

**INGERD (rôdeuse)**

20 ans, 1,60 m, 50 kg

Cheveux roux ; **Yeux** verts**Constitution** +1, **Dextérité** +2, **Psychisme** +2**Raud** 3 ; **Mouvement** 12 m ; **Points de santé** 33**Agilité** 7 Contrôle corporel 1, Sauts, escalade et équilibre 2**Combat** 5 Combat armé 1, Armes lourdes à 1 main – droite 1 ; Expérience du combat 1, Combattant 1**Connaissances** 4 Connaissances culturelles 1 ; Langage 1, Langue maternelle (vrok) 3**Divertissement** 4 Narration 1**Nature** 7 Connaissance de la nature 1 ; Expérience de la chasse 1, Chasser & pêcher 1, Découper & dépecer 1, Pister 2 ; Survie 2**Savoir-faire** 5 Artisanat 1, Matériaux souples 1**Arts des ombres** 4 ; **Foi** 3 ; **Maîtrise du vitner** 1

Équipement Pelisse en peau sur laquelle est cousue de la mousse, lance de chasse, seax

**VOLMUND (arpenteur des brumes)**

17 ans, 1,75 m, 70 kg

Cheveux bruns ; **Yeux** marrons**Charisme** +1, **Intelligence** +2,**Psychisme** +1**Raud** 7 ; **Mouvement** 9 m ; **Points de santé** 32**Combat** 4 Combat armé 1, Armes lourdes à 1 main – droite 2**Connaissances** 4 Connaissances culturelles 1, Religion (Gerbanis) 2 ; Langage 1, Langue maternelle (vrok) 3, Lire & écrire (vrok) 1**Foi** 7 Concentration religieuse 1, Transcendance 1 ; Invocation 1, Stormikjalt 2 ; Pouvoirs divins 2, Dévotion 1, Puissant 1**Savoir-faire** 4 Soins & remèdes 1, Premiers secours & soins 1**Agilité** 3 ; **Arts des ombres** 1 ; **Divertissement** 4 ;**Maîtrise du vitner** 1 ; **Nature** 2

Équipement Robes de stormikjalt, hring seax



médusé des quelques pauvres habitants du village, il est trop tard pour le stopper. Les PJ peuvent distinguer quelques marins qui les raillent et leur lancent des quolibets, et surtout le regard désespéré de la femme de l'un d'entre eux, que l'un des ravisseurs force à s'asseoir lorsqu'elle se met à hurler et fait mine de plonger à l'eau.

Ce scénario n'a pas vocation à voir les PJ réussir à libérer les « *disparus* » ; ils devront pour cela faire face à de nouvelles épreuves (cf. ci-dessous). Toutefois, si vous le souhaitez, vous pouvez laisser les joueurs espérer jusqu'au bout, en leur demandant un ultime test d'**Agilité (discipline Contrôle corporel, spécialité Sauts, escalade et équilibre)** pour leur laisser une chance de remonter le quai alors que le langskip s'en écarte, et de bondir à bord, si c'est leur souhait. Si le jet est réussi, le ou les PJ parviennent à atterrir sur le pont ou à s'accrocher *in extremis* sur le plat-bord selon le résultat et la façon dont vous envisagez le résultat. En tout état de cause, les PJ sont en infériorité numérique et attendus de pied ferme. Le combat éventuel est bref et le personnage, repoussé, tombe à l'eau.

Et après ?

Le village, qui porte le nom de Silverfisk, est morne, et les habitants regardent les PJ avec un air hagard. Après le départ des navires, quelques-uns s'approchent d'eux, leur disant que c'est peine perdue : les havsvargar sont trop nombreux et trop forts pour qu'on leur résiste. Bien qu'abattus, les habitants de Silverfisk accueillent le groupe avec chaleur et Larkon, leur chef, leur propose des rafraîchissements après leur course désespérée. Il est également prêt à répondre à leurs questions.

En quelques mois, c'est la troisième fois que le village subit les loups de

mers. Suite aux deux premiers raids, il a perdu la moitié de sa population, tout comme plusieurs autres villages de la région. Au début, les agresseurs ont forcé des hommes à les suivre, mais cette fois, ils ont emporté des femmes et des enfants. Larkon a essayé de parlementer avec le chef des pirates, un mittlander du nom d'Eidhan, et a compris que les prisonniers sont ensuite vendus comme esclaves destinés au chantier naval de Rimkust. Il semblerait que de nombreux navires doivent être fabriqués pour le compte du jarl de Saaga, ce qui nécessite une forte main d'œuvre. Les villages alentours en font les frais, et il n'y a pas grand-chose à faire !

À ce stade, les PJ ne peuvent guère que regarder les trois navires s'éloigner, petits points à l'horizon. Les loups de mer ont coulé la petite flotte de pêche du village dès le premier raid et il n'est donc pas possible de les filer. Cependant, la destination est désormais connue. Si les PJ ne provoquent pas la discussion avec Lars, Svein et Gerda, cette dernière propose de retourner à Nedât pour y chercher une embarcation. Là-bas, le groupe retrouvera certainement les autres guerriers, partis vers le sud, qui auront compris entre temps qu'ils étaient sur une mauvaise piste. Ensemble, ils pourront se rendre à Rimkust pour reprendre leurs femmes et enfants, par la force s'il le faut. Lars et Svein adhèrent à l'idée de la vierge au bouclier, mais les PJ peuvent leur présenter un autre plan s'ils le souhaitent et tenter de les convaincre de les suivre. Quitte à ce que le groupe se sépare en cas de désaccord.

En tout état de cause, la destinée des disparus est une autre histoire.

En attendant de vous revoir...

Marc Sautriot

Illustrations : Laurent Miny et Mathilde Marlot

anneau de l'automne

Ce scénario court est pensé pour faire suite à l'aventure Retour à Clairval présentée dans Casus Belli HS01. Les personnages ont accompli leur première mission et les habitants du village savent qu'ils peuvent à présent compter sur eux en cas de besoin. Il en va de même du Baron Rodrick de Haute-Pierre qui pourrait avoir rapidement besoin d'eux. Il vous sera facile d'adapter le scénario à votre univers favori en modifiant les noms de lieux et de personnages. Découvrez le secret de la cécité de Rodrick.

En quelques mots...

Le Baron Rodrick de Haute-pierre a besoin des nouveaux héros de Clairval pour mener en son nom une périlleuse mission. Ils devront aider le seigneur à racheter un tort commis par lui lorsqu'il était jeune et qui lui vaut la cécité dont il est frappé.

Fiche technique

TYPE • Scène d'action
PJ • 4-5 PJ de niveau 1
MJ • Débutant
Joueurs • Initiation

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

Introduction

L'histoire pour le MJ

Le Baron Rodrick fut en son temps un intrépide aventurier. Avant qu'il ne s'installe à Clairval, il vécut moult aventures qui lui procurèrent la richesse dont il jouit à présent. Une de ces aventures, hélas, le plongea dans un tourment qui allait l'acabler pour le reste de ses jours.

Rodrick s'était mis en quête d'un lieu fabuleux, au cœur de la forêt. Selon la légende, un petit lac aux eaux de cristal était bordé d'un cercle constitué de douze arbres majestueux. Chacun des saules de ce cercle abritait une Nymphe dont il est dit qu'elles s'éveillaient de leur arbre pour chanter, nager et danser dans l'onde pure. À chaque saison, trois Nymphes s'éveillaient à la vie, pendant que les précédentes retournaient à leur arbre et s'endormaient pour les neuf lunes à venir. Se succédaient donc les sœurs du printemps,

les sœurs de l'été, les sœurs de l'automne et enfin celles de l'hiver.

Les Nymphes sont dangereuses pour les mortels. Gare à celui qui entend l'éclat de leurs voix lorsqu'elles résonnent, sous les frondaisons, en échos entraînants. Car celui-là, sous le charme, est inéluctablement entraîné dans l'onde où il périt noyé. À moins qu'il ne soit pris dans leur étrange sarabande, dansant tant et plus jusqu'à ce que la mort le trouve épuisé et sans souffle.

Rodrick trouva le lac à l'automne. Il tomba aussitôt sous le charme de la cadette qui l'attira dans ses eaux glacées. Mais pour la première fois, la créature fut prise à son propre piège et, au premier regard, tomba amoureuse de l'inconnu aux yeux gris. Cet instant d'hésitation permit à Rodrick de retrouver ses esprits. D'un geste brusque il abat-tit son épée, tranchant net la main qui enlaçait son visage. S'étant tiré des eaux rouges du sang de la Nymphe, il assista aux terribles →



"Il faut toujours se méfier d'une nymphe à qui il manque une main..."



► cris de douleur de la créature. Ce fut la dernière scène que ses yeux contemplèrent.

Les Nymphes se réfugièrent dans leurs saules. Toutes, sauf celle que Rodrick avait mutilé et dont la main était restée accrochée à son armure. Chaque Nymphes porte à son doigt un anneau ensorcelé qui lui ouvre les portes de l'autre monde, l'étendue magique qui s'étend au cœur de l'arbre refuge. Privé de son anneau, la Nymphes était condamnée à errer en ces lieux, prisonnière du monde des mortels. Pour prix de sa barbarie, la Nymphes proféra une malédiction qui ôta à Rodrick l'usage de ses yeux. Si elle ne pouvait plus voir son monde, il en serait de même pour lui ! La malédiction durerait tant que l'anneau ne serait pas rendu à sa propriétaire légitime.

Les années qui suivirent, Rodrick garda l'anneau de l'Automne au bout d'une chaîne, autour de son cou. Il tenta de retrouver le lac aux Nymphes pour réparer son tors. Ce fut à chaque fois en vain.

L'Introduction des PJ

Très tôt ce matin, le Baron Rodrick invite les PJ dans son château pour leur exposer un problème. Il est très inquiet et lisse avec nervosité sa moustache grise. Le Baron a fait une mauvaise chute il y a peu et sa jambe droite est immobilisée par une attelle. Après les avoir remerciés d'avoir répondu à son appel, le Baron raconte aux PJ l'histoire de sa rencontre avec la Nymphes de l'Automne. **Sans insister sur cette information qui s'avérera cruciale, Rodrick évoque le souvenir des yeux couleur émeraude de la Nymphes.**

«Hier après-midi, un marchand ambulante arrivé à Clairval a raconté aux gardes qu'il avait entendu une voix mélodieuse, alors qu'il campait dans la forêt. Cette voix l'avait presque subjugué et, craignant la magie d'une Sorcière ou d'une Fée, il prit ses jambes à son cou. Je sens au plus profond de mon âme qu'il s'agit de la Nymphes de l'Automne. Je suis immobilisé sur cette chaise, aussi ai-je demandé à mon fidèle serviteur, Julius, de rapporter en mon nom l'Anneau à sa propriétaire. Il aurait dû rentrer hier soir. Hélas, je suis sans nouvelle de lui.»

Rodrick a demandé à Bertold, le capitaine de la garde du château, d'accompagner Julius dans son périple. Les deux hommes ont suivi les indications du marchand pour retrouver l'emplacement de son campement et, de là, entamer leurs recherches du lac aux Nymphes.

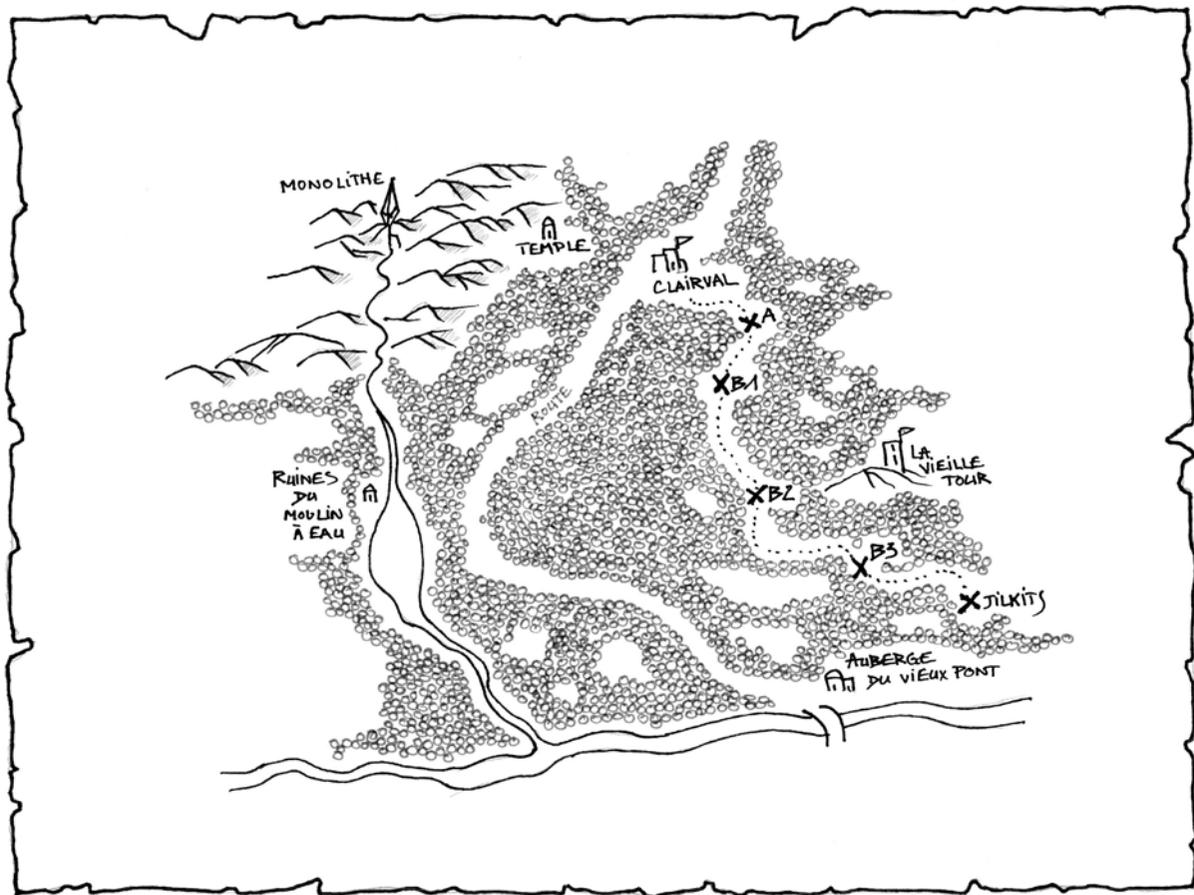
Rodrick a donc besoin que les PJ partent sans plus tarder à la recherche des deux hommes.

Que s'est-il passé ?

Hélas Bertold est un homme peu fiable. L'anneau ensorcelé allait faire de lui un homme riche. Une fois atteint le couvert des bois, le soldat a délesté Julius de l'anneau. Sur un coup de chance, le serviteur a réussi à fuir et à survivre à une nuit dans la forêt. Les PJ le trouveront en fâcheuse posture, en haut d'un arbre. Quant à Bertold, il hâta le pas en direction de l'Auberge du Vieux Pont dans le but d'y acheter des vivres avant de quitter la région au plus vite.

Scène 1 Serviteur en détresse !

Le Baron indique au groupe l'emplacement du campement du marchand (à mi-chemin entre Clairval



et la Vieille Tour abandonnée). Après avoir rassemblé leurs affaires, les PJ se mettent en route.

«Après deux heures de route, alors que vous suivez une sente au pied d'une colline, vous parvenez à une petite clairière bordée de grands rochers. L'emplacement d'un feu de camp, éteint, est bien visible. Que faites-vous ?»

Un test en INT difficulté 10 permet aux PJ de retrouver les traces de deux chevaux qui repartent vers le sud. Dépasser ce seuil d'au

moins 10 points permet de savoir que l'un des deux chevaux ne portait pas de cavalier (profondeur des empreintes).

Alors que les PJ inspectent le camp, des cris retentissent non loin de là. Quand ils accourent, les PJ découvrent Julius au sommet d'un pin, terrorisé, et aux prises avec 3 striges virevoltantes. Les joueurs doivent intervenir !

Une fois les créatures neutralisées, et après lui avoir donné de l'eau, le groupe peut écouter le récit du serviteur. →

Strige

NC ½ taille très petite
 FOR -3 DEX +3 CON -3
 INT -4 SAG +2 CHA -4
 DEF 15 PV 2 Init 12

Piqûre +3 DM **sucer le sang**

Capacités :

Sucer le sang : Une strige qui réussit son attaque s'agrippe à sa proie pour lui aspirer le sang et inflige ainsi 1d4 DM par tour. Lorsque la strige a infligé au moins 6 points de DM de cette façon, elle se détache et fuit le combat.

Une créature de taille normale est dès lors **Affaiblie**.

Lorsqu'elle est fixée à sa proie, la strige possède une DEF de 12.

Vol : La strige vole à une vitesse de 20 m par action de mouvement.

« C'est affreux. Affreux je vous dis ! Bertold, le capitaine de la garde. Ce traître m'a volé l'anneau du Baron. J'ai réussi à m'enfuir avant qu'il ne me tue, mais je vous jure qu'il était sur le point de le faire ! Ah ça oui ! Il va quitter le pays et vendre l'anneau de mon maître. Il faut le rattraper ! »

Si les PJ ont trouvé la piste, ils connaissent la destination probable de Bertold. Si tel n'est pas le cas, Julius est convaincu que l'homme va passer par l'Auberge du Vieux Pont avant de filer. À cheval, l'auberge n'est distante que de deux ou trois heures. Julius refuse de ralentir les PJ et affirme qu'il retrouvera tout seul le chemin du village maintenant que le jour est levé.

Scène 2, Traque en forêt

Dans leur périple vers le sud les PJ vont vivre trois scènes rapides qui vont les confronter à un choix. De ces choix dépendra le comportement de Jilkits le Pixie, auquel ils auront affaire plus tard.

L'oursion tombé dans un piège

« Alors que vous foncez, un cri déchirant vous interpelle. Comme une complainte, un pleur un peu guttural. Le son résonne non de loin de vous. Puis à nouveau, plus fort encore, à vous déchirer le cœur. Que faites-vous ? »

Depuis le fond d'une profonde fosse (4 m), l'animal appelle sa mère en poussant des cris aigus. Si les joueurs prennent le temps de l'aider, en abattant un arbre pour lui permettre de grimper, par exemple, l'oursion file dans les bois sans demander son

reste. Ne le dites pas aux joueurs, mais le groupe gagne 1 Point de Chance.

B2/ Le vieux moine blessé

Berrand Longtarin est un moine bedonnant et jovial qui se rend à Clairval. Très tôt ce matin, il a glissé sur une racine et s'est foulé la cheville (saleté de Brownies !). Incapable de marcher, à cours d'eau et de nourriture, le moine demande leur aide aux PJ.

« Un peu de charité, jeunes gens. Vous voulez bien me porter s'il vous plaît ? Je ne suis pas si lourd ? Ou alors, avez-vous un petit remontant ? Ne me laissez pas ainsi... »

Quel que soit le choix des joueurs pour venir en aide au moine, cela prend une grosse demi-heure. L'homme n'a pas vu le soldat que les PJ recherchent.

Si les joueurs viennent en aide à Berrand, octroyez en secret 1 Point de Chance au groupe.

B3/ Gobelin dans le pétrin

« Alors que vous traversez un ruisseau, vous tombez sur un goblin qui aurait mieux fait de rester couché. La créature s'est coincé le pied entre deux rochers et tire sur sa jambe, sans doute depuis des heures d'après la fatigue et le désespoir qui ronge son visage, dans l'espoir vain de se libérer. »

Évidemment, ses copains l'ont lâchement abandonné sur place. Le Gobelin ne parle pas commun et assiste, terrifié, à l'approche des PJ. Les joueurs peuvent abattre le Gobelin ou l'aider à se dégager. Auquel cas le Gobelin filera aussi vite que ses petites guibolles vertes le lui permettront.



L'anneau de l'automne

S'ils choisissent la seconde option, les joueurs engrangent encore 1 Point de Chance.

Scène 3, La forêt, c'est dangereux

Malheureusement pour lui, Bertold n'a pas pu mener son projet à bien. Jilkits le Pixie a assisté à la tentative de meurtre de Bertold sur Julius et a tout de suite compris que ce type était malfaisant. Notez bien qu'aider Julius ne lui a pas traversé l'esprit. C'était bien plus marrant de châtier Bertold. Atteint de plusieurs Flèches

de Sommeil. Bertold s'est effondré de sa selle et, en chutant, s'est fendu le crâne sur un rocher.

Son corps gît dans une profonde flaque de boue dans laquelle il s'enfonce, lentement mais sûrement, comme sous l'effet d'un sable mouvant. Le tout sous le regard satisfait du Pixie.

Jilkits le Pixie

Lorsque les PJ découvrent la scène, il leur reste 6 rounds, moins 1 round par PNJ aidé dans la série d'événements B, avant que le corps de Bertold ne soit totalement aspiré. Ils ont donc entre 3 et 6 rounds pour agir. →

Jilkits le Pixie

NC 1, taille petite
FOR -2 DEX +4 CON -2
INT +2 SAG +2 CHA +2
DEF 15 PV 12 Init 24
Flèches +4 DM 1d4

Voie du prédateur rang 1

Capacités :

Flèche de sommeil (L) : Le pixie peut tirer une flèche qui ne provoque aucun DM mais plonge la cible dans un profond sommeil. La victime doit réussir un test de SAG difficulté 13 ou s'endormir immédiatement pour 1d6 minutes. Le sommeil est si profond qu'il faut au moins infliger 1 DM à la victime pour la réveiller.
Vol : La créature est capable de voler de 20 mètres par action de mouvement.



Nymphe

NC 7, créature humanoïde
FOR +0 DEX +4 CON +0
INT +2 SAG +4 CHA +6
DEF 16 PV 42 Init 18
Dague +14 DM 1d6

Capacités :

Beauté aveuglante : Tous les humanoïdes qui regardent une nymphe à moins de 20 mètres doivent réussir un test de CON difficulté 15 ou être Aveuglé pendant 24 heures. La nymphe peut désactiver ce pouvoir à volonté.

Regard étourdissant : La nymphe peut étourdir une cible à moins de 20 mètres d'un simple regard (action d'attaque). La cible doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être étourdie pendant 2d4 tours.

Créature aquatique : Une nymphe ne subit aucune pénalité lorsqu'elle agit en milieu aquatique, elle respire aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

« Bonjour mes beaux seigneurs. »
 Vous vous retournez. Devant vous, une petite créature, 40 ou 50 centimètres, juchée fièrement sur une souche, de très grandes oreilles et le sourire crâneur.
 « Vous êtes des amis de ce gros balourd qui va bientôt fertiliser la forêt ? »

La zone boueuse entourant le corps est sous l'effet d'une Prison Végétale (Voie des Végétaux rang 2 / Druide) qui obéit à Jilkits (par une Action Limitée).

Bien qu'il soit un tantinet obtus, Jilkits peut être convaincu par les arguments des joueurs. Ceux-ci devront déployer tout leur talent pour expliquer à la créature que l'homme porte sur lui un objet précieux qui, s'ils ne font rien, va disparaître à tout jamais. Argumenter avec Jilkits est une Action Limitée au terme de laquelle l'un des joueurs devra remporter un test de CHA difficulté 25. N'oubliez pas que les PJ peuvent s'entraider dans cette action.

Le moment est venu de révéler aux joueurs le nombre de Points de Chance que leur groupe a cumulé (ou pas) et ce qu'ils vont pouvoir en faire (voir CBHS01 p. 77). Outre le bonus de +10 à l'action de leur choix, les joueurs peuvent dépenser 2 points de Chance pour convaincre Jilkits sans jet de dés (mais avec une discussion en roleplay tout de même, si c'est ce qui plaît à votre table de jeu).

Si les joueurs ne négocient pas ou s'ils sont ouvertement hostiles envers le Pixie, celui-ci les attaque sans hésiter. La phase de dialogue reste possible à tout moment du combat.

Cinq rounds après l'arrivée des PJ, le corps disparaît dans un immonde bruit de succion et Jilkits, satisfait, disparaît dans la forêt. Le corps est encore récupérable moyennant un test de FOR difficulté 15, +1 par round après le premier, jusqu'à concurrence de 3 rounds. N'hésitez pas à

gratifier les joueurs de bonus de circonstances pour récompenser leur créativité. Et faites-les également patauger et s'enfoncer dans une boue odorante jusqu'aux oreilles. Ce n'est pas le coin où les ours viennent marquer leur territoire ici ?

Scène 4, Le chant des Nymphes

Une fois que les PJ parviennent à récupérer l'anneau, lisez-leur ou paraphrasez le paragraphe suivant.

« Une étrange mélodie s'élève dans les bois. Un vent surnaturel fait bruisser les feuillages. Autour de vous, la forêt semble s'animer d'une vie propre. »

Les PJ peuvent remonter à la source de la voix féminine qui s'élève.

« Vous cheminez dans une partie de la forêt soumise aux rudes lois de l'automne. Sous vos pieds, l'humus est chargé d'une épaisse couche de feuilles mortes. Les branches des arbres squelettiques sont dénudées, secouées par un vent froid qui souffle en rafales imprévisibles. Une ambiance éthérée règne sur en ces lieux. »

C'est au centre de cette zone que s'étend le Lac aux Nymphes.

« Au milieu de l'étendue d'eau bordée de douze magnifiques saules, une jeune femme aux longs cheveux couleur rouille semble vous attendre. Son bras droit se termine en un affreux moignon. Ses envoûtants yeux bleus braqués sur vous, la Nymphe de l'Automne disparaît sans un bruit sous la surface pour réapparaître au bord de l'étang, à quelques mètres de vous. D'un geste suppliant, le regard plein d'espoir, elle tend sa main valide vers vous. »

Les plus attentifs des joueurs n'auront besoin d'aucun jet de dé pour

flairer le piège : lors de son entretien avec les PJ, Rodrick avait évoqué le souvenir des yeux couleur émeraude la créature. La Nymphe qui tente de duper les PJ et dont les yeux sont bleus, est l'une des deux sœurs. Elle use d'illusion pour reproduire la blessure de sa sœur.

Même entre elles, les Nymphes font preuve d'une implacable cruauté. Privée de ses pouvoirs, la cadette est devenue la souffre-douleur des aînées qui, années après années, lui rappellent que c'est à sa faiblesse qu'elle doit son triste sort.

Si les joueurs s'apprêtent à lui donner l'anneau et qu'il leur reste 1 Point de Chance à dépenser, dites-leur que quelque chose cloche. Un sentiment désagréable les taraude. S'il ne leur reste pas de Points de Chance, faites-leur jouer un test de SAG difficulté 15. De plus, sur un jet de 20 ou plus, les PJ déjouent le piège et se souviennent de leur échange avec le Baron et de la couleur des yeux de la nymphe.

Si les PJ engagent le combat avec la Nymphe, celle-ci battra en retraite (elle plonge) dès la première blessure reçue.

Si, pour une raison ou pour une autre, les joueurs donnent l'anneau à la Nymphe, celle-ci part d'un rire espiègle et plonge dans l'onde pour ne plus reparaitre. Rodrick n'est alors pas prêt de revoir la lumière du jour. Si les joueurs décident de guetter le retour de la Nymphe, ils perdront leur temps car la créature peut rester indéfiniment sous l'eau. Si vous souhaitez une nouvelle scène d'action, rien ne vous empêche de faire réagir les deux aînées. Attention toutefois à l'équilibre d'un tel combat qui verra certainement la mort d'un PJ.

Enfin, si les joueurs décident de quitter le Lac aux Nymphes, ils ne retrouveront plus jamais le chemin qui

y mène. Tout comme Rodrick en son temps, ils auront raté leur chance.

La cadette

Qu'ils déjouent le piège ou qu'ils y succombent, les PJ découvrent que la Nymphe qu'ils cherchaient et dont ils ont entendu le chant désespéré est prisonnière des racines de l'un des saules, cachée à leur vue par un épais rideau de branches tombantes. Seul son visage affleure à la surface. Au prix d'un grand effort, elle parvient à sortir sa main de la vase et à la tendre aux PJ qui peuvent enfin y glisser l'anneau.

Conclusion

Si les PJ rentrent au château bredouilles, le Baron Rodrick est certes déçu. Mais il n'accablera pas les PJ et les remerciera d'avoir sauvé la vie de Julius qui a pu rentrer sain et sauf.

Si les PJ rendent l'anneau à la bonne Nymphe, celle-ci se libère des racines du saule et, le visage débordant de joie, plonge dans les eaux froides du lac. Avant de rejoindre son saule et de quitter le monde des mortels, elle se retourne une dernière fois et gratifie les PJ d'un hochement de tête reconnaissant. La malédiction du baron est levée et, après être rentrés chez eux, les PJ apprendront que le Baron a décrété une grande fête au château pour célébrer sa vue retrouvée !

En gage de sa gratitude, le baron offre aux PJ une nouvelle récompense de cent pièces d'argent à se partager. Cette mésaventure l'amène à revoir très sérieusement ses critères de recrutement. À ce propos, le poste de capitaine de la garde est à pourvoir...

Houari Benkhera

Illustrations : Benjamin Giletti

Carte : Houari Benkhera

LE CONSENTEMENT EN JEU

Les jeux de rôle (JdR) vous permettent de découvrir et de faire l'expérience de choses auxquelles vous n'auriez pas envie de faire face dans la vraie vie, ou encore d'aborder des sujets du point de vue de personnages qui peuvent être très différents de vous. La pratique du JdR est une expérience partagée qui est supposée être agréable pour tous les participants, et il faut donc s'assurer que chacun d'eux a consenti au postulat et aux attentes de la campagne et du type de partie.

Ce texte a été rédigé de façon à servir de documentation sur le consentement en jeu, mais n'a pas vocation à être exhaustif sur le sujet. Il existe de nombreuses façons permettant de composer un groupe sain, solidaire et ouvert autour d'une table de jeu, et nous vous encourageons à faire des recherches et à utiliser toutes celles que vous jugerez appropriées à votre groupe. Consultez la liste des autres ressources à la fin de ce document ; vous y trouverez de bonnes pistes de départ.

De nombreux JdR placent les personnages dans des situations de vie ou de mort, face à des conflits émotionnels intenses avec d'autres personnages ou encore dans des environnements traumatisants ou malsains – des situations que vous cherchiez à éviter si vous vous y retrouviez confronté. Le fait de jouer un personnage au lieu d'être vous-même vous apporte une distanciation émotionnelle qui vous permettra de réfléchir sereinement à la façon de gérer ces situations. Peut-être serez-vous horrifié à la simple pensée de vous retrouver confronté à une araignée de la taille d'un cheval, mais il est également possible que vous appréciiez incarner un aventurier arachnophobe qui doit affronter une araignée géante pour venir au secours de ses amis. Peut-être que vous n'avez actuellement aucune envie de vous engager dans une relation dans votre vie privée, mais pourquoi ne pas interpréter une telle relation, que ce soit un simple flirt ou quelque chose de plus romantique, avec un PJ ou un PNJ ? Vous n'avez probablement aucune envie de vous retrouver confronté aux dangers d'une apocalypse zombie, tout en prenant plaisir à affronter des morts-vivants au cours d'un scénario. Le principe de base est donc le consentement : accepter ou non de prendre part à certains aspects de l'histoire.

Ce qui est parfaitement normal.

Voici quelques points importants à ne pas oublier lorsque vous abordez les questions de consentement dans un JdR.

Vous décidez de ce qui est sans danger pour vous.

C'est toujours de votre ressort, et personne n'a à faire ce choix pour vous. Même si le MJ est particulièrement enthousiaste quant à une idée de partie, cela ne signifie pas que vous devez l'accepter. Ce n'est pas parce que les autres joueurs sont emballés par une idée que vous êtes obligé d'y adhérer. Ils n'ont pas à vous persuader ni à vous mettre la pression quant à une idée qui ne vous convient pas (si c'est le cas, c'est la marque d'un manque de respect et de confiance à votre table de jeu).

la réponse par défaut est « non. »

Dans l'idéal, le consentement commence avec l'acceptation de ce que vous désirez essayer – c'est le but des outils préventifs comme les listes d'acceptation – mais il est inévitable que cela passe également par le refus de ce que vous souhaitez éviter. Bien évidemment, il y a toujours des gens qui manquent délibérément de respect ou qui refusent les choix d'autrui, mais il est plus probable que quelqu'un autour de la table souhaite ajouter à la partie quelque chose qui vous pose problème. Il est toujours possible de dire non à un



élément qui a été proposé, même s'il n'y a eu aucune discussion à ce sujet en amont.

La raison pour laquelle un consentement a été refusé n'a aucune importance.

Peut-être n'aimez-vous pas les histoires parlant de démons à cause de votre éducation religieuse, ou parce que lorsque vous aviez sept ans, vous avez regardé en cachette un film d'horreur dans lequel un démon apparaissait, ce qui vous a terrifié. Vous n'êtes peut-être pas fan des histoires de survie dans un monde post-apocalyptique parce que vous avez vécu dans une zone de guerre et que vous savez parfaitement, pour l'avoir vu, à quel point cela peut être traumatisant.

Vous ne vous sentez pas d'interpréter une situation de roleplay dans laquelle vous dragueriez quelqu'un qui ne vous attire pas, ou parce que vous êtes amis, ou encore aromantique. La raison précise n'a aucune importance. Ce qui l'est, à l'inverse, c'est que cela vous met mal à l'aise et que vous ne voulez pas le voir apparaître dans votre partie.

Personne n'a à expliquer pourquoi il n'est pas consentant.

Personne n'a à fournir d'explication au groupe à ce sujet. La personne qui refuse de consentir à un sujet n'a pas à faire comprendre aux autres pourquoi

c'est un problème à ses yeux. Le roleplay au sein

d'un groupe n'est en aucun cas destiné à remplacer une thérapie ou une considération religieuse. Le groupe n'a en aucun cas le droit de donner des conseils ou un avis sur un sujet de consentement. Si vous êtes celui qui fait objection sur un sujet, vous n'avez pas à préciser que vous ne souhaitez pas en parler – par défaut, vous n'avez pas à le faire et ne le ferez pas. (Il est à noter que si certains de vos amis font partie du groupe, ils peuvent vous demander d'en discuter, mais vous êtes toujours libre de refuser.)

Il n'y a pas forcément de raison à un non-consentement.

Il arrive parfois que quelqu'un soit incapable d'expliquer pourquoi quelque chose le dérange. Cela le dérange, point. Ce n'est pas grave. Même s'il ne parvient pas à le formaliser, cela confirme que quelque chose le met mal à l'aise, en insécurité ou lui fait peur. Les gens doivent être attentifs à ces considérations ; les humains sont des créatures complexes dont les agissements ne sont pas systématiquement logiques ni guidés par des pensées conscientes.

Chaque sujet est composé d'un éventail de nuances.

Une personne peut accepter d'avoir un poisson rouge dans le jeu, sans pour autant souhaiter qu'on →

Discuter au préalable du consentement ne signifie pas que vous n'aurez pas de surprises en cours de jeu ; cela signifie cependant que le groupe aura une meilleure appréhension des zones de confort et d'inconfort des joueurs et qu'il sera plus facile d'encadrer consciemment et de manière plus constructive les rebondissements de l'intrigue.

Un JdR n'est en aucun cas censé prendre la place d'une séance de thérapie où les gens doivent travailler sur leurs propres traumatismes (c'est un fardeau bien trop lourd pour quiconque autour de la table, d'autant que probablement personne ne dispose d'un diplôme de thérapeute).



Pour reprendre une blague à Toto : « Je sais que je n'apprécierai pas un sandwich au caca, et peu importe combien de fois vous pourrez me dire que ce sandwich au caca est le meilleur jamais composé et que je devrais le goûter, je ne le ferai pas. »

Le fondu au noir est une autre excellente façon de parler de confort et des limites du consentement en jeu. Le fondu au noir signifie qu'il y a des allusions de faites dans l'histoire sans que rien ne soit expressément décrit ni discuté. Cela se voit souvent dans les films au sujet des scènes de sexe – le couple commence à s'embrasser, puis il y a un fondu au noir et dans la scène d'après, ils discutent. Chacun est capable de comprendre ce qu'il s'est passé entre-temps sans en avoir vu les détails

s'appesantisse sur une description de ses yeux globuleux, de son odeur étrange ou de sa peau écailleuse. Une autre peut n'avoir aucun problème avec la violence, tant qu'il n'est pas question de description réaliste trop sangnolente. Quelqu'un peut ne ressentir aucune gêne à draguer, mais il ne devra être question ni de déclaration d'amour ni d'attirance physique (qu'elle soit platonique ou sexuelle). Chacun ne donne son consentement qu'à ce avec quoi il est en total accord. Un joueur peut se sentir à l'aise lorsqu'il s'agit d'allusions voilées sur sujet donné, mais posera sans doute des limites qu'il refusera de franchir. S'il n'y a aucune certitude quant aux détails qui vous conviennent sur un sujet particulier, il est plus sain de rester prudent et de prendre le temps plus tard de revenir sur ces différents points.

Ce n'est pas sujet à débat.

Il est inapproprié et injuste de la part de qui que ce soit de faire pression, de tenter de persuader ou d'influencer quelqu'un afin qu'il change d'avis sur un sujet de consentement. Il n'y a pas matière à argumenter. Le groupe ne doit placer personne en minorité ni faire accepter un sujet avec lequel cette personne est en désaccord. Il ne doit pas insister. Il ne doit rien proposer en échange, que ce soit un en-cas, du matériel supplémentaire pour le personnage, un rendez-vous, ni même la promesse que la prochaine partie se déroulera en utilisant le système de jeu préféré de cette personne. Il ne doit non plus pas menacer cette personne d'exclusion si elle refuse de jouer la partie. Le principe même du jeu c'est de s'amuser, et personne ne doit essayer de convaincre une autre de faire quelque chose qui ne lui fera pas plaisir. (Ce point est présenté de manière spécifique ici parce que certaines personnes pensent qu'il est normal de parler aux autres d'une expérience qu'elles

ne souhaitent pas tenter, alors que cela n'a rien de normal.)

Il est toujours possible de changer d'avis sur ce qui est ou non consenti.

Si une personne pense être en accord avec un sujet et qu'il s'avère par la suite qu'il n'en est finalement rien, elle doit en faire part aux autres, ce qui doit entraîner l'élimination du sujet en question. Une personne a également droit de changer d'avis sur un sujet qui la gênait jusqu'à présent et informer le groupe qu'elle est prête à s'y confronter dans une situation précise (cependant, le groupe devra introduire le sujet petit à petit, et avec prudence, afin d'être certain qu'il ne gêne plus cette personne). Il est également possible qu'une personne change d'avis plusieurs fois sur un sujet donné, et le fait de revoir ainsi sa position est sans doute le signe qu'elle n'est pas totalement à l'aise avec ce dernier et qu'il doit rester sur sa liste de non-consentements.

Chacun a le droit de quitter une situation dans laquelle il n'est pas à l'aise, et ce, à n'importe quel moment.

Les sentiments de confort et de sécurité de chacun l'emportent sur la participation à une partie. Si une situation problématique se produit et que quelqu'un n'a plus envie de poursuivre la partie, il n'y a aucun souci à ce que cette personne se retire. Peu importent les circonstances à l'origine de cette situation – peut-être que quelqu'un a fait une remarque pour plaisanter, ou peut-être qu'un aspect du problème en question s'est accidentellement retrouvé présent dans le scénario, ou qu'à l'inverse il y a été introduit malgré le refus de cette personne. Celui qui ne se sent pas à l'aise n'a pas à en parler au reste du groupe (surtout si cela doit accentuer son sentiment de malaise), il a juste à quitter la table. Parmi les excuses appropriées, il y a : le fait de ne pas se sentir bien et avoir besoin de se reposer (ou d'avoir envie de vomir, ce que peu de personnes vont

« Une bonne partie devrait proposer un espace sécurisé à chaque participant. Il faut donc gérer les problèmes qui pourraient affecter tous les participants, ce qui implique de les identifier afin de les éviter. Certains sujets – dont le sexe et la violence en premier lieu – nécessitent une compréhension totale de chaque personne présente à la table. Pensez-y un peu comme au système de classement des films. Est-ce une partie tous publics ? Est-ce une partie où l'accord parental serait demandé ? Interdite aux moins de 16 ans ? Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, mais assurez-vous que tout le monde est dans le même état d'esprit que vous avant de dire, ou faire, quelque chose qui sorte du cadre tous publics. Si des enfants ou des adolescents sont présents à la table, c'est doublement important. »

– La partie de vos rêves

normalement contester), d'avoir reçu un SMS d'un ami ou de la famille et de devoir partir (à cause d'une maladie, d'une blessure ou de devoir raccompagner quelqu'un en voiture), ou encore d'une obligation à se lever tôt le lendemain matin. Souvenez-vous que la personne mal à l'aise n'a pas à soulever la question de son consentement à ce moment précis ; la priorité est de s'assurer qu'elle se sente le mieux possible. Plus tard, elle pourra décider de discuter du problème avec le MJ ou tout autre joueur en qui elle a confiance, indiquant que finalement elle change d'avis ou au contraire réaffirme son non-consentement. Si elle ne se sent pas à l'aise d'en discuter avec qui que ce soit où qu'elle est persuadée que la situation n'évoluera pas, il n'y a aucun problème à ce qu'elle ne joue plus pendant quelques séances, voire plus du tout.

MOTS D'ACCORD ET DE DÉSACCORD

Les mots d'accord et de désaccord représentent d'excellents moyens de contrôle facile et rapide sur ce qu'il se passe autour de la table. Un mot de désaccord (quelquefois appelé mot d'alerte) est un mot qui peut être prononcé par n'importe qui à n'importe quel moment afin d'interrompre le jeu. Vous pouvez l'utiliser de la même façon que l'X-Card décrite ci-contre. Assurez-vous simplement qu'il ne s'agit pas d'un mot qui puisse apparaître normalement en cours de partie.

Un mot d'accord est l'opposé d'un mot de désaccord ; c'est l'expression verbale d'un consentement enthousiaste, et il peut être utilisé de différentes façons. En tant que MJ, vous pouvez directement voir avec vos joueurs : « On va discuter de [sujet]. Est-ce que tout le monde est d'accord ? » En tant que joueur, vous pouvez agir de la même façon avec vos partenaires.

Note : les mots d'accord et de désaccord n'ont pas à être nécessairement verbalisés. Ils peuvent être écrits sur des cartes, symbolisés par un geste du pouce levé/baissé, ou de toute autre façon qui colle avec votre partie tant que leur usage reste parfaitement explicite.

LA X-CARD

La X-Card est un outil (utilisable dans n'importe quelle partie) qui permet à n'importe qui autour de la table d'indiquer silencieusement que ce qu'il est en train de s'y dérouler le met mal à l'aise. Le plus souvent, la personne incline ou montre aux autres joueurs cette carte avec un X dessiné dessus. L'idée, c'est que certaines personnes ne souhaitent pas (ou ne sont pas capables de) parler de ce qui les gêne, mais qu'elles aimeraient que le sujet soit à présent écarté.

Si un joueur utilise la X-Card, le MJ (ou celui qui agit au moment où la X-Card est activée) doit modifier ce qu'il est en train d'effectuer afin d'éviter le problème, ou passer directement à la suite afin de l'éliminer.

Après la session, si le problème n'a pas été clairement identifié, il →

Une règle du jeu No Thank You, Evil ! fonctionne de la même façon et permet également d'interrompre une partie ou d'en changer l'orientation. Les joueurs peuvent utiliser la mécanique No Thank You, Evil (ou simplement dire « No Thank you, Evil ! ») lorsqu'ils se sentent nerveux, anxieux, ou qu'ils ont besoin d'une pause, de s'arrêter ou de changer de façon de jouer. Une autre question que peut poser le MJ à la suite, c'est « Est-ce que les araignées sont le seul problème, ou est-ce que j'ajoute trop de détails dans la description des autres monstres ? » Souvenez-vous que vous n'avez pas à vous justifier lorsque vous ne souhaitez pas discuter d'un sujet et que vous avez toujours la possibilité de changer d'avis sur votre consentement

est possible que le joueur veuille préciser de façon que vous puissiez faire les ajustements nécessaires à la liste de consentements, vous permettant ainsi de poursuivre. Toutefois, il est possible que le joueur ne souhaite pas entrer dans les détails, et la meilleure démarche consiste alors à respecter ses choix quant à ce qu'il souhaite préciser ou encore oublier. La réponse peut être aussi générale que « Je n'ai pas ajouté

ce sujet à notre liste de consentements », ce qui implique dans ce cas que le groupe devra examiner le problème (voir Corriger les erreurs de consentement). La réponse peut être aussi précise que « Je n'ai en général aucun problème avec les araignées, mais tes descriptions évoquant les mandibules tremblantes, les yeux morts et les poils hérissés me donnent vraiment la chair de poule », auquel cas le MJ se doit de ne plus utiliser de descriptions de ce genre. Une autre réponse peut être « Je souhaite retirer ce sujet de

consentement », auquel cas le groupe doit immédiatement procéder à son retrait pour le reste de la partie.

Il revient au groupe de se souvenir des décisions et des changements qui ont été apportés et de les appliquer. Parmi les exemples, on trouve « Souvenez-vous que [sujet] n'a pas été consenti pour notre partie », « nous retirons [sujet] de notre liste de consentement », ou « je ne décrirai dorénavant plus les araignées avec autant de détails. »

Vous n'êtes pas obligés d'utiliser une carte. Votre groupe sera peut-être plus à l'aise avec une phrase codée (comme « Bip-bip », signifiant « C'est le moment d'arrêter de parler de ça »), ou en toquant doucement sur la table ou encore en utilisant un téléphone qui produira le bruit d'une sirène ou celui d'une cloche. En fait, il faut s'assurer que chacun puisse signaler quelque chose qui le met mal à l'aise et que les changements permettant de l'éliminer puissent être appliqués.

CORRIGER LES ERREURS DE CONSENTEMENT

Il se peut que quelqu'un, malgré les précautions prises par chacun au sujet du consentement, commette une erreur et aborde un sujet qui n'est pas présent dans la liste de consentements. Il peut s'agir d'une conversation

tournant autour d'un article qui aura été lu sur internet, comme un nouveau film qui vient de sortir au cinéma, ou une blague mal placée. C'est malheureux, mais cela arrive, et le groupe doit savoir comment gérer la situation et oublier l'incident. Voilà un aperçu des mesures que votre groupe peut prendre lorsque cela se produit.

- Quelqu'un se rend compte que la conversation a dérapé sur un sujet de non-consentement.
- Une personne devrait le signaler. Bien évidemment, il n'est pas aisé

Éléments importants sur le consentement

- Vous décidez de ce qui est sans danger pour vous.
- La réponse par défaut est « non. »
- La raison pour laquelle un consentement a été refusé n'a aucune importance.
 - Personne n'a à expliquer pourquoi il n'est pas consentant.
 - Il n'y a pas forcément de raison à un non-consentement.
- Chaque sujet est composé d'un éventail de nuances.
- Ce n'est pas sujet à débat.
- Il est toujours possible de changer d'avis sur ce qui est ou non consenti.
 - Chacun a le droit de quitter une situation dans laquelle il n'est pas à l'aise, et ce, à n'importe quel moment.



Vous devez vous sentir détendu en présence des autres joueurs de votre groupe. Si vous êtes en permanence sur vos gardes ou que vous vous inquiétez systématiquement de ce que quiconque pourrait dire, vous aurez du mal à vous amuser. Vous avez le droit de faire des blagues et de dire des choses idiotes (parce que cela fait tout de même partie du JdR en général). En parallèle, il faut vous assurer que personne ne dira quoi que ce soit qui puisse vous mettre mal à l'aise. Nous devons être prêts à reconnaître le fait que quelqu'un fasse une simple erreur, tout comme nous souhaitons que les autres soient capables de gérer avec élégance nos propres erreurs, mais je fais là référence à quelque chose qui n'est pas de l'ordre de la simple gaffe. Quelquefois, il y aura quelqu'un au sein d'un groupe dont les croyances seront différentes des vôtres, comme cela arrive tous les jours au sein d'une communauté. Et comme dans la vie de tous les jours, certaines de ces croyances peuvent sembler offensantes ou vous mettre mal à l'aise. Ce qui n'en vaut pas la peine dans une partie de JdR.

– La partie de vos rêves

de le faire remarquer. Il peut sembler embarrassant d'être la personne qui pointe du doigt un sujet de consentement, surtout devant les autres, mais tenter de gérer le problème en privé risque de faire perdurer la conversation autour dudit problème, ce qui ne fera qu'empirer la situation. La seule chose qu'il faut alors dire, c'est « Attention, je crois que [sujet] n'est pas quelque chose que nous avons consenti pour notre partie, est-ce qu'on peut vérifier la liste ? » Vous pouvez très bien souhaiter ne pas être la personne qui le dira, surtout si c'est un sujet qui vous concerne ; si c'est le cas, tentez le SMS ou transmettez une note au MJ, ou à un joueur que vous estimez être capable d'aborder le sujet. À défaut, votre groupe peut utiliser la X-Card ou un outil équivalent pour signaler son malaise.

- La personne qui a commis l'erreur devrait s'excuser auprès du groupe. Certains auront du mal à présenter des excuses dans le sens où il est dans la nature humaine d'avoir du mal à accepter qu'on se soit trompé. Mais voilà le truc : vous êtes un joueur de jeu de rôle. Si vous êtes capable d'endosser la personnalité d'un elfe ou d'un cyborg, si vous êtes capable d'insulter un roi en lui faisant face ou de vous placer devant votre groupe alors qu'une armée

d'orcs charge vers vous, si vous pouvez admettre avoir décimé votre groupe avec une boule de feu ou revendiquer le coup fatal ayant tué un dragon grâce à un critique, alors vous devez être en mesure de vous excuser auprès de vos amis pour avoir dit quelque chose qui les a mis mal à l'aise. Vous n'avez pas à cibler vos excuses (vous ne savez peut-être même pas qui s'est retrouvé mal à l'aise, et vous n'avez pas besoin de le savoir), alors présentez-les à tout le monde. Vous pouvez adoucir les choses avec une simple excuse du type « Je ne pensais pas à nos sujets de consentement lorsque j'ai dit ça. Je suis désolé. »

- Chacun dans le groupe devrait alors affirmer qu'il fera dorénavant plus attention à ce sujet précis. Cela évite que la personne qui vient juste de s'excuser se sente mise à l'écart, et rappelle à chacun qu'il appartient à tout le monde de tenir compte du consentement collectif.
- Le MJ doit s'assurer que tout le monde se sente bien, et que personne ne se retrouve isolé. Le MJ peut proposer une courte pause afin de se détendre (ce qui peut être l'occasion de voir si tout va bien avec chacun des joueurs), de manger un morceau, d'aller aux toilettes, etc. Après ce break, chacun est prêt à reprendre la partie. →

Ne laissez pas le débriefing aux seuls soins du MJ. C'est une activité de groupe, et, en tant que joueur, il vous revient autant qu'au MJ de l'initier. Accompagnez vos compagnons de jeu et n'oubliez pas d'intégrer le MJ dans vos discussions – il est possible que lui aussi ait vécu des moments difficiles pendant la partie.

Le principal de tout cela, c'est qu'une partie de jeu est censée être amusante, qu'un sujet malaisant va briser ce plaisir, mais qu'il est possible de corriger une erreur, de poursuivre la partie et de retrouver l'effervescence d'une partie de JdR en équipe.

SUIVI & CONTRÔLE

Même dans une partie ou tout se passe bien – histoire passionnante, joueurs et interprétation des personnages extraordinaires, du bon temps pour tout le monde – peut nécessiter un petit contrôle a posteriori. Quelquefois appelé suivi ou débriefing, le but de ce contrôle est de créer un moment de transition entre le monde du jeu et le nôtre, bien réel, où chacun va pouvoir partager son expérience dans un environnement serein.

Au cours d'une partie plutôt calme, il peut simplement s'agir de revenir sur certains moments de la partie écoulée et de parler de la suite, que ce soit en tant que personnage ou que joueur. Après une partie qui aura été intense, il faudra sans doute procéder de façon plus structurée, avec les joueurs qui réfléchissent à ce qui a pu les gêner et qui en discutent. C'est une excellente occasion d'aborder les événements particulièrement chargés en émotion ou ayant posé un problème et qui ont émaillé la partie. Cela permet également de discuter de la suite des événements induite par les actions déjà entreprises, comme de la nouvelle idylle entre deux personnages, ou l'évocation d'une bête ou d'une rencontre à venir.

Quelques éléments à prendre en compte lors d'un débriefing :

Attention à l'identification.

L'identification se produit lorsque les émotions d'un personnage influent sur les émotions du joueur (et inversement). Il n'y a rien de mal à s'identifier – c'est une des raisons pour lesquelles nous jouons. On a envie d'être excité

au même titre que notre personnage ou ressentir ce sentiment de perte en même temps que lui. Cependant, l'identification peut être cause de mauvaises expériences si elle n'est pas gérée avec précaution. Par exemple, il se peut qu'un personnage agisse d'une façon qui déplaît au vôtre, et que cela vous mette également en colère contre son joueur. Ou peut-être que votre personnage en drague un autre et que vous craigniez de ressentir des sentiments similaires envers son joueur. Il est important de parler régulièrement de cette différenciation entre joueurs et personnages afin d'éviter que les événements ne prennent un tour inattendu.

Soyez conscient de vos propres sentiments.

Tentez d'être le plus conscient possible des émotions dont vous faites l'expérience. Êtes-vous réellement en colère contre l'elfe qui vous a volé votre sac, ou avez-vous passé une mauvaise journée au travail ? Essayez d'être aussi sincère que possible lorsque vous parlez de vos sentiments et de vos expériences, même si vous ne savez pas exactement comment ni pourquoi vous les avez vécus. Il est parfaitement concevable d'avouer que vous ignorez pourquoi vous avez réagi d'une certaine façon et de demander à prendre un peu de temps pour y réfléchir.

Prenez connaissance des sentiments des autres.

Faites le point avec chacun, même si tout semble aller au mieux. Les choses peuvent quelquefois dégénérer et amener à des conséquences plus lourdes. Cependant, ne forcez aucun autre joueur à vous parler. Vous proposez une discussion, vous ne l'imposez pas. Prêtez l'oreille lorsqu'un joueur vous fait part de ce qu'il pense et ressent. Une écoute active est très importante dans ce cas.



Il existe un endroit étrange où les événements qui se déroulent dans le jeu se répercutent dans la vraie vie, et inversement.

Les jeux sont une expérience de groupe qui, de fait, peuvent engendrer une certaine confusion sociale. Est-ce que le personnage du joueur situé à l'autre bout de la table est en train de draguer le vôtre ? Parfait, mais ne partez pas du principe que cette même personne vous drague personnellement. Est-ce que le personnage de ce joueur est en colère contre le vôtre, dégainant son épée et se préparant à attaquer ? Ok, mais cela ne signifie pas non plus que cette personne est en colère contre vous. Ou, si c'est le cas, c'est que les choses ont mal tourné et que vous devez faire une pause dans la partie. Personne ne devrait, en aucun cas, se servir des actions de son personnage pour exprimer ses véritables émotions.

– La partie de vos rêves

Si possible, terminez sur une note positive.

Un des risques de ces débriefings, c'est que si vous ne parlez que des aspects émotionnels et délicats qui se sont présentés, ils risquent de perdurer lorsque chacun repartira de son côté. Dans l'idéal, prenez un peu de temps pour également aborder les côtés positifs de la partie. Qui s'est parfaitement conformé aux limites que vous aviez imposées ? Quels sont les moments où vous vous êtes vraiment senti comme faisant partie du groupe ? Qu'attendez-vous de la prochaine session ?

LA LISTE DES CONSENTEMENTS

À la page 199 vous trouverez la liste des consentements, un outil que le MJ peut utiliser lorsqu'il prépare sa partie. L'idée derrière cette liste de consentements, c'est qu'elle doit être imprimée ou photocopiée par le MJ et distribuée afin que chaque joueur la remplisse avant de la remettre au MJ. Cette liste comporte les sections suivantes :

Nom du MJ : même s'il peut s'agir

d'une évidence, il est important de le préciser. Il est possible que le MJ vienne à jouer avec de nouveaux joueurs, et ces derniers peuvent demander des renseignements à son sujet à d'autres joueurs. Le MJ peut également mener la partie avec une autre personne. Certains joueurs accepteront qu'un

MJ gère un sujet sensible, mais seront beaucoup moins à l'aise avec un autre.

Nom du joueur : c'est surtout pour que le MJ puisse s'assurer que chacun a complété sa propre liste. Cependant, il n'y a aucun problème à ce qu'un joueur souhaite conserver son anonymat, évitant ainsi à se retrouver dans l'obligation de discuter d'un sujet de non-consentement. Si le groupe préfère que toutes les réponses restent anonymes, chacun doit alors barrer cette entrée et personne n'a à la remplir.

Thème prévu : c'est là où le MJ va rédiger un bref résumé de la partie à venir, ce qui permettra immédiatement aux joueurs de savoir s'ils sont intéressés. Par exemple « un groupe de héros tenaces unit ses forces afin de vaincre l'armée de zombies d'un nécromancien, » « des aliens métamorphes chassent les occupants d'un vaisseau spatial, » ou « des fantômes en colère hantent un bâtiment très ancien. »

Classification : la classification de la partie comme si elle avait été un film. Classification basée sur la violence, l'usage de drogues, le blasphème, le sexe et autre contenu résolument adulte. Elle suit la terminologie de classification utilisée aux États-Unis, avec le G (« General audiences » – tous publics), PG (« Parental Guidance » – accord parental souhaité, certains éléments pouvant être inappropriés aux enfants), PG-13 (accord parental indispensable, déconseillé aux enfants) →

Il est toujours préférable de savoir à l'avance que vous devez éviter un sujet plutôt que de devoir en parler au risque de mettre certaines personnes mal à l'aise ou de heurter certains sentiments et d'être obligé de revenir sur quelque chose qui s'est déjà produit au cours de la partie

de moins de 13 ans), R (Restricted, les enfants de moins de 17 ans doivent être accompagnés par un parent ou un référent adulte – 16 ans en France), ou NC-17 (No Children, interdit aux moins de 17 ans – 18 en France). Il y a de la place pour indiquer les classifications différentes de celles des États-Unis. Cela permettra au joueur d'avoir une idée de ce qui l'attend en cours de partie.

Sujets de consentement : il s'agit d'une longue liste de sujets avec une case à cocher en cas de consentement. Certains ont trait à l'imaginaire, mais d'autres concernent des sujets du monde réel, et il y a également une série de lignes vierges permettant au joueur de rajouter ce qu'il souhaite préciser ou éviter. Le joueur doit cocher les lignes des sujets avec lesquels il est en accord.

Précision : la fin de la liste comporte une zone où le joueur indique s'il souhaite des éclaircissements quant aux éléments figurant sur cette liste. Par défaut, c'est « non », dans le sens où aucun joueur n'a à se justifier ou à argumenter sur un sujet auquel il ne consent pas. Si le joueur choisit « oui », le MJ s'arrangera pour aborder le sujet plus tard. Il y a également une place réservée pour que le joueur puisse écrire une brève réponse s'il estime qu'aucune discussion n'est nécessaire.

Une fois que tout le monde a rempli et rendu sa liste de consentements, le MJ peut alors regarder les sujets auxquels les joueurs ont consenti (ou non) afin d'apporter les modifications nécessaires à sa partie.

Souvenez-vous que le MJ doit lui aussi compléter une liste qui lui servira de pense-bête quant à sa propre position sur les sujets de consentement. Vous pouvez penser que le MJ n'a pas à se soucier de ses sujets de consentement dans le sens où c'est lui qui dirige la partie et qu'il contrôle chacun des aspects de l'univers, exception faite des personnages des joueurs – il est fort peu probable qu'un MJ arachnophobe place par accident des araignées dans sa campagne. Cependant, les joueurs et les PJ peuvent effectuer des choix qui surprendront le MJ, ce qui peut amener à l'introduction d'un sujet de consentement sans même s'en rendre compte. Par exemple, un joueur peut faire de l'ingérence en disant que lorsqu'ils poussent un PNJ dans une caverne, ce dernier tombe dans une énorme toile grouillant d'araignées.

Une fois que le MJ a composé la liste commune des sujets de consentement (dont les siens), il doit la communiquer à tout le monde afin que chacun en ait connaissance. (Dans l'idéal, il devrait également la transmettre par écrit ou par courriel de façon à ce que chacun puisse la consulter à loisir.) Le groupe doit alors discuter des éventuels ajustements à apporter à cette liste ; certains joueurs peuvent consentir à un sujet dans son ensemble, mais préférer en éviter certains aspects. Par exemple, un joueur peut donner son accord et participer à un scénario horrifique dans lequel intervient un oui-ja possédé, mais qu'il ne souhaite pas toucher ni utiliser un tel plateau (au cours par exemple d'une mise en scène

« On n'a pas envie de parler de ce genre de choses. On part du principe qu'on va tous s'entendre. On aime tous les dragons, les vaisseaux spatiaux, et raconter des histoires, et on aime à croire que ces préférences communes signifient que nous sommes tous taillés dans le même moule. Et quelquefois, ces différents éléments permettent de tisser des liens puissants entre nous. Mais pas toujours. Et, tout comme vous le feriez dans n'importe quelle situation, si vous vous sentez menacé ou en danger d'une façon ou d'une autre, vous partez. Dites-le à un autre joueur. Puis partez. »

– La partie de vos rêves

Vous devez vous sentir en confiance au sein de votre groupe. C'est une étape indispensable et nécessaire pour pouvoir jouer dans de bonnes conditions. C'est un espace sans disputes, sans harcèlement, sans ondes négatives, sans jugement ni comportement inamical, que ce soit dans le jeu ou autour de la table. Vous ne devez pas vous sentir inquiet ou anxieux lorsque vous êtes à la table de jeu, sauf s'il ne vous reste plus que 4 points de vie et que le dragon s'apprête de nouveau à souffler. Personne ne devrait avoir à se soucier de situations réelles, de drames ou encore de comportements intimidants ou odieux. C'est dans ce genre de moments, lorsque vous faites une pause ou que vous parlez d'autre chose que des agissements de votre personnage, ou que vous remballez vos affaires avant de rentrer chez vous, qu'il est important d'être entouré de gens qui vous font vous sentir à l'aise.

– La partie de vos rêves

effectuée par les joueurs). Le MJ peut très bien n'avoir aucun souci avec les araignées, ou ne rien avoir à redire à la présence d'un terrarium dans la pièce où se déroule la partie, mais refuser de voir la tarentule d'un joueur craphahuter en toute liberté sur la table.

UTILISATION DE LA LISTE DE CONSENTEMENTS

Une fois que tout le monde a pris connaissance des questions relatives au consentement et que les discussions à leur sujet sont terminées, la partie peut alors commencer. Cependant, rappelez-vous de ces deux choses :

- Il est toujours possible de remettre une discussion à une date ultérieure.
- Chacun est libre de changer d'avis sur un sujet de consentement.

Afin de bien prendre en compte le ressenti de chacun, il peut être bienvenu de la part du MJ de prendre un peu de temps avant chaque session de jeu de rappeler aux joueurs que la partie pourra aborder des sujets adultes et ainsi leur donner la possibilité de changer d'avis sur certains sujets.

DE LA MAUVAISE UTILISATION DE LA LISTE DE CONSENTEMENTS

La liste comporte un ensemble de sujets polémiques et très adultes que certains vont accepter de voir apparaître en jeu et d'autres non. Une fois qu'un groupe est prévenu du type de

sujets pouvant apparaître au cours d'une partie, il y a deux choses dont chacun doit se rappeler.

- Les sujets de consentement **acceptés** n'ont pas forcément à apparaître au cours de chaque séance. Le MJ a une idée de l'orientation qu'il veut donner à son histoire, et les joueurs doivent savoir qu'il intégrera ces sujets de façon à en respecter la narration. Par exemple, ce n'est pas parce que la torture apparaît sur la liste de consentements que les PJ tortureront quelqu'un à chaque séance. À l'inverse, le MJ ne doit pas raisonner en se disant « Mon groupe est d'accord avec ça, je vais donc faire en sorte de l'utiliser à chaque session. » Prenez cette liste de consentements comme une liste d'éléments qui ont été approuvés, et non nécessaires.
- Les sujets de consentement **rejetés** ne doivent jamais être présents dans une partie. Que ce soit dans la partie même ou hors jeu. En d'autres mots, n'utilisez pas la liste de consentements afin de découvrir quels sont les éléments qui dérangent les autres et de les utiliser délibérément. C'est de l'intimidation, du harcèlement et de l'abus de confiance, et cette forme de cruauté ne devrait en aucun cas se retrouver dans une séance qui est censée être agréable pour chacun.

Une fois que le MJ sait quels sont les sujets validés par le groupe, il peut faire en sorte de les faire →

apparaître au cours de la partie. Bien évidemment, le MJ n'est pas obligé de faire apparaître tous ces sujets. Si l'intention du MJ était de mener une séance flippante avec des poupées effrayantes et jouant sur la claustrophobie des joueurs, peu importe que les joueurs aient donné leur accord sur des sujets comme les histoires d'amour ou le terrorisme, ces éléments n'ont pas à apparaître dans la campagne s'ils n'y ont pas une place naturelle.

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

LA TROUSSE À OUTILS DE LA TOLÉRANCE EN JDR/ THE TTRPG SAFETY TOOLKIT

Le TTRPG Safety Toolkit est un document rédigé par Kienna Shaw et Lauren Bryant-Monk. Ce document est une compilation d'outils qui ont été rédigés par des membres de la communauté des joueurs de JdR et mis à disposition des joueurs et des MJ. Vous pourrez le trouver ici : bit.ly/ttrpgsafetytoolkit.

X-CARD

La X-CARD a été créée par John Stavropoulos. Elle permet à chacun d'éviter tout contenu avec lequel il est en désaccord et d'éviter les discussions qui pourraient en ressortir. Vous en saurez plus ici : <http://tinyurl.com/x-card-rpg>.

LA MÉCANIQUE DU NO THANK YOU, EVIL !

No Thank You, Evil ! est un jeu destiné à toute la famille dans lequel a été intégré une règle permettant de faire une pause dans jeu ou de lui donner une autre direction.

Les joueurs peuvent utiliser un pion No thank You, Evil ! à n'importe quel moment (ou ils peuvent simplement dire « No Thank you, evil ! »). De plus amples informations sur le jeu sont disponibles ici : <http://www.nothankyoevil.com/>

THE SAME PAGE TOOL

The Same Page Tool de Christopher Chinn est utilisé avant le début d'une partie et permet aux joueurs d'être sur la même longueur d'ondes quant au type de partie auquel ils vont participer. De plus amples informations sont disponibles ici : <https://bankuei.wordpress.com/2010/03/27/the-same-page-tool/>

BADGES DE PRÉNOMS AVEC GENRE

Même s'ils ne sont pas spécifiquement conçus pour les JdR, certains sites proposent l'achat ou le téléchargement de badges où il y a la place pour indiquer le genre du pronom. Par exemple, le Congregation Bet Haverim en propose certains au téléchargement. Vous pourrez les trouver ici : <https://www.congregationbethaverim.org/pronounnametags>

Jess Meier & Darcy Ross

Vous pouvez très bien parler de certaines choses dans le contexte de votre partie – sexe, violence, religion, émotions fortes, vengeance, discrimination, acceptation, histoire d'amour, famille, valeurs, principes – dont vous ne parleriez pas autrement. Vous pouvez éviter le sujet de la moralité lorsque vous discutez avec vos amis, mais voilà qu'un dilemme moral se présente dans la partie. Vous n'aurez sans doute pas envie que cela se passe au sein d'un groupe où les choses risquent de tourner à l'inconfortable, au gênant ou au désagréable. C'est un jeu, et on le pratique pour se détendre. Si quelqu'un au sein de votre groupe exprime des sentiments que vous trouvez odieux et que vous ne trouviez pas le moyen de résoudre le problème de façon tout à fait amicale, c'est que ce groupe n'est pas celui qui vous convient. (Et aux autres non plus, peut-être.)

– La partie de vos rêves

LISTE DE CONSENTEMENTS EN JDR

Nom du MJ : _____

Nom du joueur : _____

Thème prévu : _____

Si cette partie était un film, sa classification serait : G PG PG-13 R NC-17 Autre : _____

Choisissez la couleur correspondant le mieux à votre niveau de confort en rapport avec les différentes intrigues et autres éléments narratifs.

Vert = pas de souci, je suis partant !

Jaune = d'accord si c'est sous-entendu ou hors-jeu ; peut être consenti en jeu, mais nécessite une discussion en amont. Pas certain.

Rouge = hors limite ; ne pas inclure.

HORREUR

Araignées

Démons

Globes oculaires

Insectes

Rats

Sang

Violence animale

Violence envers les enfants

Viscères

RELATIONNEL

Histoire d'amour

Entre PJ

Entre PJ et PNJ

Explicite

Fondu au noir

Sexe

Entre PJ

Entre PJ et PNJ

Explicite

Fondu au noir

SUJETS SOCIAUX ET CULTURELS

Homophobie

Questions d'ordre culturel

Racisme

Religion (réelles)

Sexisme

SANTÉ PHYSIQUE ET MENTALE

Agression sexuelle

Auto-mutilation

Cancer

Claustrophobie

Désastres naturels (tremblements de terre, feux de forêts)

Famine

Génocide

Grossesse, fausse couche ou avortement

Insolation

Intempéries (ouragans, tornades)

Mourir de froid

Paralytie/contention

Police, agression policière

Psychiatriation

Soif

Terrorisme

Torture

SUJETS COMPLÉMENTAIRES

Souhaitez-vous que le MJ apporte des éclaircissements quant à certains de ces sujets ? Si oui, lesquels ?

BÂTISSSES & ARTIFICES

Bâtisses & Artifices n° 30

LE BARRAGE DES JOURS ÉTRANGES

En amont d'Arkham, des eaux habitées...

Dans sa nouvelle intitulée La Couleur tombée du ciel, Lovecraft décrivait la future construction d'un barrage en aval d'une vallée maudite, désertée depuis la chute d'une météorite aux conséquences surnaturelles. Imaginons que ce barrage put bel et bien être bâti. Imaginons que la retenue d'eau ait finalement englouti la funeste vallée. Imaginons que des investigateurs passent dans la région au moment où des résidents se plaignent d'une végétation pervertie ou de lueurs étranges aperçues au fond du lac... Ce Bâtisses&Artifices vise un peu plus large que d'habitude. On espère que cela vous plaira.

▶ Le lac Miskavidge : une plaine inondée

Tout barrage est lié à une rétention d'eau, et qui dit rétention d'eau dit... zone inondée, habitations abandonnées pour être submergées, dispersion voire destruction de plantes ou d'animaux endémiques. Au niveau du courant, l'impact est aussi évident et encore plus puissant, les poissons ayant besoin de remonter les cours d'eau se retrouvent évidemment dans un embarras mortel (les populations de saumon chutent drastiquement, par exemple).

Mais il s'agit aussi d'une ouverture d'opportunités pour les populations proches. Outre la réserve d'eau ainsi créée pour la ville d'Arkham (qui se trouve à moins de trois kilomètres, ou moins de deux miles, au sud-est), il y a bien sûr un apport d'électricité pour la région grâce aux turbines hydroélectriques, mais aussi des activités de pêche et de tourisme apportées par cette nouvelle étendue d'eau. La description du lac et

de ses environs concerne ici le début des années 30, juste avant la fin de la prohibition (abrogée en avril 1933 par le président Franklin Delano Roosevelt). Le barrage a été terminé il y a peu, depuis assez longtemps en tout cas pour que le niveau des eaux parvienne à son maximum et que de nouveaux habitants viennent s'installer pour profiter de ce lac artificiel. Il faut bien garder en tête qu'avant la construction de ce barrage, cette zone était peu peuplée, mais pas déserte pour autant. Certaines personnes qui vivaient sur des hauteurs ou à l'écart du fleuve Miskatonic ont simplement vu leur voisinage évoluer. D'autres ont dû déménager pour s'installer un peu plus loin ou quitter la région.

La rive foudroyée

Les terres maudites, enfin noyées, ne semblent pas avoir perdu de leur poison pour autant, et en quelques mois on a vu paraître sur des berges avoisinantes les premiers symptômes d'une déformation comparable à celle qui avait affligé les terres des

Gardner en leur temps. À l'époque, tout avait commencé avec cette chute de météorite durant l'été 1882.

Depuis la mort récente d'Ammi Pierce qui avait relaté en détail cette histoire (cf. la nouvelle de Lovecraft), rares sont les personnes à avoir vécu la chute de la météorite. Celles et ceux qui avaient gardé en mémoire les terribles événements donnèrent bien vite à ce bord de lac grisâtre le surnom moqueur de « *rive foudroyée* », en référence au terme de « *lande foudroyée* » utilisé dans l'ancien temps pour désigner les terres maudites de la famille Gardner. C'est un rire jaune qui accompagnait ce baptême hâtif, car on espérait bien se tromper et ne voir là que quelques épiphénomènes sans gravité.

Aujourd'hui, le caractère de plus en plus gris et torturé de cette zone lui donne parfois l'allure des sombres tableaux de Salvator Rosa. En fait, quelques riverains ont même tenté de désherber ce qui leur paraissait malsain et envahissant, tout en plantant les graines d'une végétation qu'ils connaissaient bien et jugeaient utile. Rien n'y fit, toute plante ou fleur poussant là sortait de terre déformée, affublée de couleurs étranges. Les insectes y atteignirent bientôt des tailles insensées et montraient des mutations grotesques. Lorsque, en un lieu aux fleurs torturées, le moindre papillon a le corps aussi gros que l'un de vos doigts et que la surface de ses ailes dépasse celle de votre main, vous n'avez guère envie de rester bien longtemps sur place pour batifoler dans les herbes hautes.

Sauf si... Sauf si la maison que vous avez achetée est à proximité, auquel cas vous pourriez être tenté de faire contre mauvaise fortune bon cœur, et considérer comme un avantage le fait d'être seul à posséder un tel voisinage.

C'est le cas de la famille Rigotti. Des immigrés d'origine italienne.

Installés récemment pour profiter de l'essor économique promis par l'arrivée du barrage, ils ont racheté la ferme Pierce pour y continuer les activités de culture et d'élevage. Celle-ci se trouve malheureusement à la frontière de ces terres malsaines, dont l'étendue semble vouloir grandir d'année en année. Déjà, les fruits et légumes récoltés l'année passée furent décevants, ou plutôt inquiétants. En dépit d'une taille légèrement supérieure à la normale qui laissait espérer une belle récolte, ils ne se vendirent pas très bien car on leur trouvait un goût excessivement amer. Les Rigotti en firent des compotes et des pickles qu'ils purent manger ou écouler, mais la famille craint de voir le phénomène s'aggraver à l'avenir. Le père, Marius, envisage de réduire l'activité agricole pour agrandir leur troupeau de bovins. Mais combien de temps les vaches voudront-elles encore manger de cette herbe dont le goût est aussi triste que la couleur ? Au moins les animaux peuvent-ils être déplacés pour paître... pour autant qu'ils acceptent de coopérer. Lorsque les bêtes se trouvent à proximité de certaines plantes perturbées par le mal qui ronge cette rive, elles deviennent nerveuses et n'en font plus qu'à leur tête, jusqu'à ce qu'elles en soient suffisamment éloignées.

Les îlots

Deux sommets de collines sont devenus de petites îles avec la montée des eaux. Ils sont quelque peu touchés par la mutation qui touche la rive foudroyée. De manière moins intense pour l'instant.

La première petite île (surnommée « *la ronde* »), côté nord, n'abrite rien d'autre que des rochers, quelques arbres et une cabane de bois que les enfants du coin ont bâtie et viennent visiter en barque ou à la nage de temps en temps. →

Géographie

Les USA comptent aujourd'hui plus de 2,5 millions de barrages de toutes tailles. Six mille d'entre eux font partie des grands ouvrages faisant plus de 50 pieds (15 mètres) de haut. Beaucoup ont été construits au début du XX^e siècle, notamment durant les années 20 et 30 qui nous intéressent généralement lors de scénarios liés au mythe de Cthulhu. Le lieu proposé ici peut néanmoins être utilisé dans un contexte moderne pour *Chroniques Oubliées Contemporain*. Côté emplacement, le barrage se situe par défaut sur le fleuve Miskatonic, en amont d'Arkham, dans le Massachusetts alternatif de Lovecraft. Là encore, en dehors du fait que Boston est parfois mentionnée comme capitale fédérale, le lac peut facilement être transposé dans une autre région du pays, voire ailleurs dans le monde.

Un chou peu amène
Examinons le symplocarpe
fétide, qu'on appelle chou
puant. Omniprésente dans la
région, cette plante est l'une
des premières à y fleurir.
Elle peut le faire dès janvier
grâce à sa capacité à emma-
gasiner de la chaleur dans un
cocon végétal. Cette plante
déjà étonnante, avec sa fleur
en forme de capuchon de
moine, l'est encore plus sur la
rive foudroyée. Elle y pousse
en se tordant d'une façon
immonde. Même sa couleur
se pervertit. Ses feuilles
tournent au vert-de-gris et
sa fleur, d'ordinaire rouge,
prend une teinte inconnue,
qui n'est pas sans rappeler
les histoires du vieux Pierce
lorsqu'il racontait ce qu'il
avait vu autour de la ferme
des Gardner. Pour ce qui est
de l'odeur, le chou puant
est fidèle à lui-même ! Si on
l'écrase, il dégage une hor-
rible odeur de moufette.

Un autre îlot, plus grand (surnom-
mé « *la colline* »), se situe un peu
plus au sud, en plein milieu du lac.
Rempli d'arbres et de végétation
touffue, on pourrait y voir un terrain
de jeu encore plus amusant pour les
enfants, mais ceux-ci se font rude-
ment dégager par les pêcheurs dès
qu'ils en approchent. Et pour cause,
ces derniers défendent de petits
stocks d'alcool régulièrement enter-
rés là afin d'échapper à tout contrôle
sur les côtes habitées.

Le Roc Rieur

Ce rocher qui surplombait autrefois
la vallée se retrouve aujourd'hui à
seulement quelques mètres au-des-
sus de la surface du lac. On lui trouve
la forme d'un visage humain avec une
bouche ouverte, un visage qui pour-
rait fort bien être en train de rire !

Autrefois, il ne s'agissait que d'une
curiosité que l'on montrait du doigt
de loin. Aujourd'hui, il s'agit de
plus en plus d'un lieu qui amuse les
superstitieux. Enfin, il devient com-
mun, alors que l'on passe à proximité
en barque, de lancer quelques pièces
dans la bouche du roc. Des enfants
un peu casse-cous se hasardent par-
fois à escalader le roc pour aller y
chercher les pièces ainsi déposées.

La ferme immergée, et la Chose Qui Observe Depuis Le Fond

Située à peu près au milieu du
triangle formé par la rive foudroyée
et les deux îlots, l'ancienne ferme des
Gardner gît sous les eaux, abritant
un mal persistant.

Rares sont les personnes encore
capables aujourd'hui de raconter
avec précision l'époque des Jours
Étranges, durant laquelle une mé-
téorite s'est écrasée en déchaînant
le malheur sur les terres aujourd'hui
englouties. Encore plus rares sont
ceux qui ont connu ce qui semblait en

être le dénouement, cette nuit mys-
térieuse durant laquelle « *quelque
chose* » est sorti du puits maudit
pour s'envoler vers les étoiles.

Si en effet « *une* » chose s'est à
l'époque abondamment nourrie
d'êtres vivants jusqu'à retrouver as-
sez de force pour rejoindre ses sem-
blables, une autre est restée, trop
faible alors. Touchée d'une blessure
profonde, elle attend sa guérison, sur
une échelle de temps que les fragiles
humains ne peuvent qu'avoir du mal
à appréhender.

La Chose dévore. Elle le doit pour
prendre des forces. Et le lac ne fait
que lui faciliter la tâche. Autrefois
piégée dans un sous-sol dont il était
difficile de s'extraire, réduite à aspi-
rer la vie de la végétation et des rares
imprudents qui l'approchaient, elle
peut aujourd'hui se mouvoir plus
facilement dans cette eau presque
immobile qu'elle pervertit peu à
peu... et elle a appris à se nourrir des
nombreux poissons et crustacés qui
pullulent au fond du lac.

La Chose sent et écoute. L'eau lui
rapporte mille témoignages quo-
tidiens quant à ce qui flotte, nage,
pêche, s'ébat sur ou sous la surface
du lac.

La Chose s'invite. Dans les songes,
dans l'atmosphère, dans les dissens-
sions. Elle s'invite dans le climat
local, qu'il soit social ou météoro-
logique. Les pluies du lac ont une
odeur à nulle autre pareille, et les ha-
bitants sont aussi prompts à se que-
reller qu'ils sont lents à pardonner et
oublier. Rares sont celles et ceux qui
n'ont pas au moins une fois connu
un mauvais rêve les invitant dans les
profondeurs impies de leur lac nour-
ricier. Beaucoup l'oublient, d'autres
s'en rappellent et l'acceptent.
Certains se voient dévorés par cette
terreur sourde et inexplicable.

Couleurs tombées du ciel ?

Il est sans doute préférable de rester évasif sur la nature de cette créature, et de ne permettre aux personnages que d'en apercevoir des manifestations indirectes, tout au plus de vagues contours dans l'obscurité. La menace peut rester très générale, et l'objectif des investigateurs pourrait être de régler d'autres soucis dans la région, sans qu'ils puissent en nettoyer l'infestation. Toutefois, si vous préférez définir plus précisément les origines et les formes potentielles de cette créature, vous pouvez utiliser les propositions faites dans certains manuels de *l'Appel de Cthulhu*. On parle alors d'une couleur tombée du ciel et n'ayant pas de forme matérielle. Lorsqu'elle se déplace, on n'aperçoit qu'une tache lumineuse dont les pâles rayons n'appartiennent pas au spectre connu. Elle émet une légère radiation détectable au compteur Geiger, et le fait de la traverser procure une sensation malsaine. La créature peut se nourrir d'un être vivant, et dans ce cas la victime voit sa peau luire à son tour.

Un spécimen adulte peut donner naissance à des embryons prenant la forme de petites sphères creuses et inoffensives d'un diamètre de sept centimètres. Ces derniers peuvent rapidement germer dans des eaux calmes, leur enveloppe se dissout alors et une nouvelle créature naît. Ces créatures grandissent en infiltrant l'écosystème environnant, qui se voit alors muter et irradier la nuit d'une couleur surnaturelle. Arrivées à une certaine maturité, elles peuvent quitter la planète pour terminer leur croissance dans l'espace.

En dépit de leur caractère essentiellement immatériel, ces êtres sont capables de solidifier une partie d'elles-mêmes, qui, bien que restant translucide, pourra manipuler des objets. Ces créatures peuvent aussi percer des trous dans n'importe quel matériau, ce qui leur sert en général à aménager un nid sécurisé. Si ces créatures peuvent pondre et se reproduire, peut-être que depuis 1882 ce sont plusieurs individus qui se partagent la lande foudroyée et aujourd'hui le lac ?

Bien sûr, si ces créatures immatérielles ne vous conviennent pas, sentez-vous libre de considérer que la météorite transportait d'autres êtres aussi palpables que monstrueux. Le fond du lac pourrait-il être habité par un chthonien ou une larve stellaire de Cthulhu ?

La Chose brille et luit. En de rares nuits, une couleur inhabituelle émane depuis les fonds du lac, surnaturelle et insaisissable. Les scientifiques et naturalistes en herbe y donnent nombre d'explications fantaisistes, mais personne ne sait vraiment de quoi il s'agit. Celles et ceux qui connaissent les anciennes histoires locales, ou qui ont trop rêvé, peuvent se douter qu'il y a quelque mal en action, mais peu osent le vérifier. Les rares tentatives pour plonger durant ces phénomènes n'ont abouti qu'à une chose : le retour de l'obscurité.

La Chose reprend des forces. Souhaite-t-elle à son tour s'envoler vers les espaces infinis et insondables, ou préférera-t-elle faire de ce lac son domaine indisputable ? Le barrage lui a donné de nouvelles opportunités, mais il génère un bruit, une agitation... qui ne réjouissent

guère les sens d'une créature venue du fond des âges. Peut-être voudra-t-elle accumuler assez de puissance pour s'extirper de ce pauvre monde tout en réduisant à néant ce mur de béton bruyant et vulgaire ? Se soucierait-elle une seconde des milliers de morts qu'engendrerait la rupture de cette lourde barrière qui retient désormais une terrifiante masse d'eau ?

La Chose peut-elle disparaître ? Mourir ? S'évanouir ? Peut-elle être pourchassée ? Pour l'instant, personne n'a pu ne serait-ce qu'en apercevoir les moindres contours.

Le camp des bûcherons et des pêcheurs

Sur la rive Ouest, à l'opposé du village de Queensmound, se trouve un camp de bûcherons, qui fut déplacé de quelques dizaines de mètres car l'emplacement initial allait →

être inondé. Ce fut l'occasion d'y adjoindre quelques cabanes de pêcheurs. En fait, tout ça s'est organisé autour d'une maison qui se trouvait déjà là, isolée. Celle de la "sainte" Jutka, une personnalité forte de la région qui mêle deux passions : l'herboristerie et la distillation. Elle exerce une forte influence sur tout ce petit groupe de travailleurs. Certains sont directement sous ses ordres, d'autres sont ses alliés, ses clients ou ses revendeurs. Tout cet ensemble constitue une sorte de village parallèle obscur et solidaire, sur lequel la mairie ou la police fluviale n'ont que peu d'emprise.

Le barrage Appleton

La construction d'un tel barrage représente toujours un exploit faisant appel à de nombreuses expertises modernes. Des défis spécifiques se présentent dans de nombreux cas mais, pour ce barrage précis, la succession invraisemblable d'accidents et de contre-temps a bien failli faire complètement échouer la construction. Grâce à la ténacité des maîtres d'ouvrages, et ce en dépit de la mort de quelques ouvriers et de nombreuses menaces de sabotage, le barrage a fini par être terminé et inauguré sans grande publicité. L'entreprise commanditaire, *Essex & Arkham Company*, a pour l'instant dépensé bien plus que prévu mais compte bien rentrer dans ses frais en vendant électricité et autres services à la ville d'Arkham. Un tel barrage est généralement fait pour durer !

Le voici donc terminé, retenant les eaux du fleuve Miskatonic afin d'actionner ses turbines hydro-électriques et proposer un vaste réservoir d'eau à la ville d'Arkham. Long de 200 mètres pour 40 mètres de haut, le barrage Appleton (du nom d'une des familles ayant fondé la compagnie électrique en 1845) a, sur

le papier, tout pour devenir un élément fondamental de l'économie locale. Dans les faits, il est possible que les coûts de construction plus élevés que prévus aient fini par pousser la compagnie à faire quelques économies de bouts de chandelles lors des derniers mois de chantier. En rognant sur la qualité des matériaux, sur l'abandon de quelques systèmes sécuritaires redondants, en augmentant les cadences de travail... des dollars furent sauvés mais au prix d'un bâtiment imparfait.

Et encore, s'il n'y avait eu que des soucis matériels... Parmi les accidents survenus lors des travaux, deux s'avèrent mortels. Celui de Tim Ferry, tout d'abord, écrasé par un bloc de béton qu'un grutier épuisé avait manipulé dangereusement. Puis celui, plus terrible, de Jean Larouche, victime d'une chute mortelle dans un puits en plein remblaiement. Il ne fut même pas possible de récupérer le corps (ou du moins, la volonté de le faire était trop faible en rapport avec les coûts de l'opération alors que les travaux étaient déjà en retard). Il y eut peu de témoins et le pauvre travailleur canadien n'avait pas de famille connue, la compagnie s'en tira donc avec quelques « *primes exceptionnelles* » généreuses offertes aux collègues du défunt. Jusqu'à présent, les journalistes du *Boston Daily* n'ont pas eu vent de l'affaire.

Les logements ouvriers

Sur la rive Est du barrage, juste avant le village de Queensmound (décrit plus loin) se trouvent les logements simples mis en place depuis le début du chantier de construction. Certains bâtiments ont été démontés, mais certains sont toujours là, le temps que les travailleurs assignés de manière permanente au barrage se construisent des habitations plus décentes dans le village. C'est ici que loge aussi temporairement

le responsable du barrage, **Frank Bardon**, un homme usé par le stress, conscient des faiblesses du barrage et du caractère hostile de la région (même s'il ne comprend pas encore à quel point la situation est empoisonnée).

Le poste de police fluviale

De l'autre côté, sur la rive Ouest, se trouve le local de la police fluviale (qui dépend de l'United States Coast Guard, ou USCG). La population environnante étant très faible, ce n'est que depuis la construction du barrage que cette petite équipe, composée de deux agents, a été constituée. L'officier en charge, **Stan Lewis**, natif de Kingsport (ville côtière à environ sept kilomètres au sud), est satisfait de ce poste qui promet d'être tranquille. En effet, il est du genre honnête et patriote, mais n'a rien contre le fait de terminer sa carrière (il a un peu plus de cinquante ans) dans un arrière-pays éloigné des trafics maritimes. Il est assisté d'un jeune garçon natif de Queensmound, **Rick Hammond**. Leur rôle consiste à assurer la sécurité des habitants, la protection des installations et, bien sûr, le respect des lois d'une manière générale. En absence de forces de police traditionnelles, ils sont un peu vus comme les représentants de la loi, que ce soit sur les eaux ou sur la terre ferme.

Le village de Queensmound

Autrefois une sorte de lieu-dit abritant une vingtaine d'âmes, Queensmound a récemment doublé sa population pour devenir un véritable village avec sa petite mairie flambant neuve. Situé sur la rive Est, le village reste bien sûr un lieu très calme où des familles présentes depuis des années, voire des générations, doivent apprendre à cohabiter

avec de nouveaux foyers venus exploiter les perspectives économiques du nouveau lac. La distinction est assez nette : si les anciens sont plutôt bûcherons, chasseurs ou fermiers, les nouveaux sont pêcheurs ou cherchent à vivre d'un tourisme intérieur encore balbutiant.

L'église

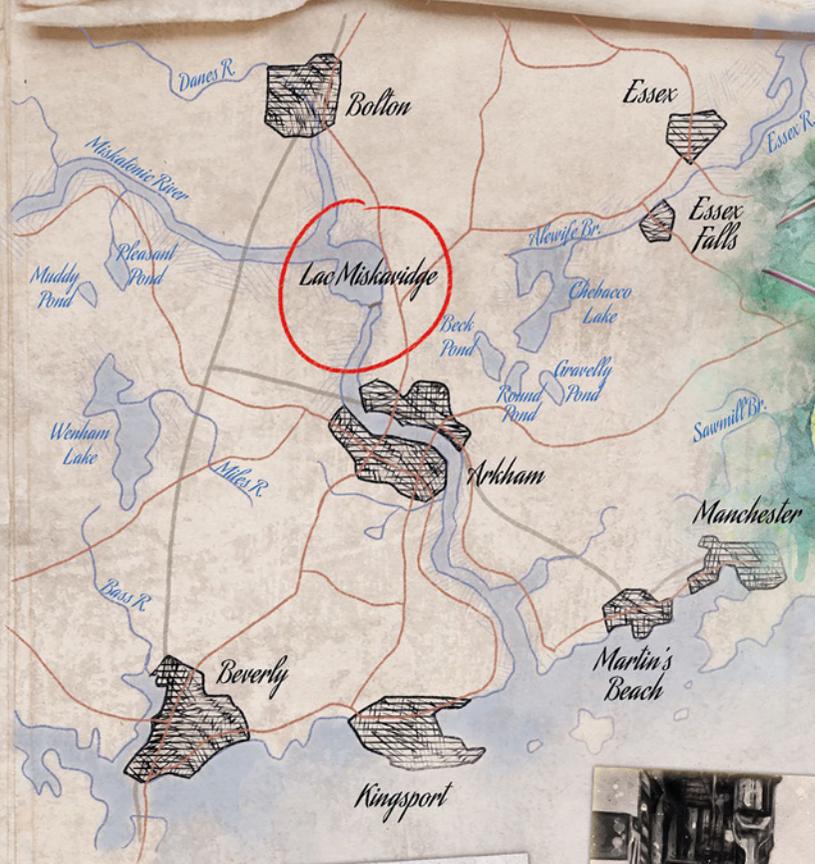
C'est l'un des plus vieux bâtiments de la localité, autour duquel des habitants se sont naturellement regroupés. Il s'agit d'une petite église de bois fort simple, mais qui suffit à accueillir la congrégation locale. Certains croyants se plaignent néanmoins de sa vétusté. L'idée de la rénover a été plusieurs fois évoquée mais, pour l'instant, la communauté n'a encore jamais réussi à se mettre d'accord sur une récolte de fonds ou un chantier bénévole. L'arrivée de nouveaux habitants a donné l'espoir au **pasteur Higgins** (un brave homme un peu dépassé par les événements) de voir une nouvelle impulsion en ce sens, mais rien n'est encore fait : si le village a gagné des croyants motivés et pleins de zèle, il accueille aussi de nouveaux incroyants qui tentent de canaliser l'énergie du groupe vers des buts plus commerciaux, voire... païens ?

La mairie

Il s'agit d'un bâtiment très simple qui sert à la fois de bâtiment administratif et de logement pour la personne qui exerce la fonction de maire. Il s'agit en ce moment de **Noah Lewis**, un paysan retraité issu d'une très ancienne famille de la région. De nature vindicative et très autoritaire, il lui arrive parfois de susciter une certaine animosité auprès de ses administrés, mais ses intentions franches et pragmatiques ainsi que sa ténacité suffisent en général, bon gré mal gré, à calmer la situation au bout d'un moment. →

Le lac Miskavidge





Légende :

1 Église	6 Hôtel
2 Mairie	7 Ouvriers
3 Musée	8 Police fluviale
4 Magasin	9 Pêcheurs et bûcherons
5 Librairie	10 Ferme des Rigotti



Messe aquatique

La série Ozark prend place dans un lac artificiel comparable à celui-ci, elle pourrait vous servir d'inspiration, en particulier en ce qui concerne l'église ! En effet, le pasteur local y effectue sa messe hebdomadaire sur le lac. Lui et ses ouailles viennent en barque, et l'assemblée communie au gré des vaguelettes. L'église de Queensmound pourrait bien être victime d'un incendie (provoqué par un orage à la limite du naturel). Le pasteur, dépité mais dans l'incapacité de reconstruire dans l'immédiat, déciderait alors de rendre gloire à Dieu en transformant cette catastrophe en opportunité : la messe avait lieu sur une rive trop éloignée pour certaines personnes ? Il la fera désormais en bateau, vers le centre du lac, à faible distance de tous les croyants potentiels !

Dans un si petit village, les enjeux municipaux sont de toute manière plutôt légers, et la fonction de maire est plus honorifique qu'autre chose. Il tente en tout cas de mettre son influence à profit pour réduire celle de la « *sainte* » qu'il soupçonne (comme beaucoup de gens) d'être derrière le trafic d'alcool. Cet approvisionnement arrange bien des gens, donc personne ne cherche vraiment à la stopper, mais Noah essaie au moins d'empêcher la région de devenir un repaire pour mafieux.

Le Petit Musée aux Curiosités

Le fier **Tobie Mangoose** et ses non moins fières moustaches accueillent volontiers tout visiteur qui désirerait en apprendre plus sur les souvenirs et bizarreries contenus dans son musée personnel ! Cela n'arrive pas très souvent, bien entendu, et Tobie passe l'essentiel de son temps à fabriquer des outils qu'il vend à des bûcherons, des charpentiers ou des fermiers.

En cas de visite, il lâche tout pour vous guider à l'étage de sa maison et vous décrire avec force détail tout ce qu'il a accumulé avec le temps : des fossiles, des os de dinosaures, un morceau de l'arche de Noé qui aurait flotté depuis le mont Ararat avant que les eaux du déluge ne se retirent, une lettre d'amour très osée prétendument expédiée par Abraham Lincoln la veille de sa mort, un cerf-volant qui aurait servi à Benjamin Franklin (natif de Boston) pour un test préliminaire avant la fameuse expérience qui participa aux découvertes sur l'électricité naturelle... Bien d'autres objets sont présentés en ce petit musée. Leur authenticité prête peut-être à caution, mais l'entrain de Tobie et la foule de détails qu'il récite par cœur (ou improvise quand il se sent inspiré) compensent largement le manque de certificats.

Bien sûr, Tobie est intarissable sur tout ce qui touche à l'histoire de la région, mais s'il représente une source non négligeable de légendes et de rumeurs, il se refuse tellement à filtrer ce qu'il entend qu'il peut répéter tout et son contraire à quelques jours voire quelques heures d'intervalle.

Pour ce qui est de ses activités plus discrètes, disons qu'il aime à se fournir en spiritueux auprès du réseau clandestin local. Malheureusement, il ne sait pas toujours se contrôler et il lui est déjà arrivé de venir au prêche du pasteur avec quelques verres de trop derrière lui. Les deux hommes s'apprécient mais l'homme d'église reproche souvent à Tobie de se laisser aller au péché.

L'hôtel Baumier

Paul Baumier, né à Chicoutimi au Québec, a rencontré **Bettie**, originaire d'une famille bourgeoise d'Arkham, une vingtaine d'années auparavant, alors qu'il venait de s'installer dans les terres aujourd'hui submergées. Ils se marièrent rapidement mais, ne sentant pas très à l'aise dans leur habitation (Bettie y faisait d'horribles cauchemars), ils déménagèrent et s'installèrent plus en hauteur. Voilà qui les a placés tout naturellement sur ce qui constitue aujourd'hui l'une des plus jolies côtes du nouveau lac. Abandonnant son métier de charpentier, Paul profita de la nouvelle configuration régionale pour se lancer dans la pêche puis il s'intéressa rapidement à la location et la réparation de bateaux. Bettie, de son côté, mis de côté sa passion pour l'écriture afin de profiter d'un héritage récent. Elle vient de terminer la construction d'un petit hôtel proposant une demi-douzaine de chambres. Elle compte s'en occuper seule la plupart du temps, mais pourrait recruter une aide ponctuelle à Queensmound lorsque l'activité décollera !

Le magasin général

Dans ce genre de village isolé, il n'y a pas la place pour des boutiques spécialisées. Seule cette épicerie permet de faire des emplettes avant Arkham ou Bolton. Il est tenu par **Marla Simmons** et son mari **Georges**. Il s'agit d'une succursale de la *First National*, une chaîne de magasins identiques présents dans de nombreuses bourgades du même type.

Le couple ne retire pas de grands revenus de cette activité pour l'instant, mais espère voir leurs ventes croître avec l'arrivée de nouveaux pêcheurs et de quelques touristes occasionnels. C'est Marla qui s'occupe de l'organisation et de la gestion, et elle fait tout pour faire entendre sa voix au sein du village afin d'y asseoir une certaine influence. Croyante fervente, elle soutient le pasteur Higgins dans toutes ses décisions. Son mari, Georges, ne s'intéresse ni à Dieu ni aux gens, et préfère fabriquer des maquettes de navires embouteillés (qu'il expose dans le magasin et décrit avec fierté à qui peut s'y intéresser).

La bibliothèque publique, privée...

Une bibliothèque personnelle, ouverte au public ! En effet, le village est trop petit pour disposer d'une bibliothèque municipale, mais un habitant, **Nathan Herold**, a tant apprécié l'initiative de Tobie (créateur du musée) qu'il a voulu apporter sa propre pierre aux activités de la communauté. Forgeron proche de la retraite, il a bricolé sa maison pour qu'elle dispose d'une pièce, séparée de son foyer et toujours accessible depuis l'extérieur. Il y a disposé presque tous ses livres et ceux que les habitants ont bien voulu lui laisser pour être prêtés. Il passe tout le temps qu'il peut là-dedans, à lire lorsqu'il est seul et à conseiller des

lectures lorsque quelqu'un lui rend visite. C'est un homme apprécié de tous, non seulement parce qu'il est très serviable et poli, mais aussi parce que personne ici ne sait qu'il a tué sa première femme et leurs deux enfants alors qu'il habitait encore sa Floride natale... Personne ne sait non plus qu'il lutte encore toutes les nuits contre des pulsions meurtrières qui l'enjoignent d'égorger cette prétentieuse de Marla Simmons qui passe son temps à défendre l'imbécile de pasteur.

Autres personnages notables

La Sainte Jutka et ses moines

Cette américaine, catholique d'origine hongroise, n'a pas été canonisée par le pape Pie XI mais on a pris l'habitude de l'appeler « *la sainte* », en raison de sa générosité sans bornes. Une générosité illimitée en ce qui concerne les prières et les compléments en tout cas. Lorsqu'il s'agit de lui acheter l'alcool qu'elle fabrique en secret (la prohibition court toujours), sa bonté trouve bien vite ses limites, et elle n'hésitera pas à faire appel à ses « *cueilleurs* » pour protéger ses intérêts. En effet, son commerce officiel ne dépasse pas le cadre de l'herboristerie, et ses hommes de mains occupent, aux yeux de la loi et des voisins les plus naïfs, le métier de cueilleur. Aucune enquête gouvernementale ne se laisserait abuser par ce grossier montage, mais l'administration de la région se lasse de plus en plus des difficultés et étrangetés propres à ce lac aussi perturbant que perturbé.

Certains habitants de la région commencèrent à donner aux employés de Jutka le surnom de « *moines* » il y a quelques années, en rapport à leur mutisme coutumier (le sort que la sainte a réservé au dernier →

employé trop bavard leur a fait comprendre qu'il était bon de rester laconique) et au simple fait que leur patronne est désignée sainte. Ce qui a commencé comme une blague est devenu une habitude, et désormais les concernés en jouent volontiers pour maintenir une réputation qui les tient à part dans la société. Surtout lorsque cette réputation les rattache tout naturellement à des fonctions bienveillantes.

Le vieux Mangus

Ce vieil homme, originaire de Boston, a passé sa vie à travailler dans les champs. Il vit aujourd'hui d'une maigre retraite et de quelques menus services (jardinage surtout) pour lesquels il se fait payer en nature. On l'aperçoit de moins en moins, ceci dit. Il a pu se plaindre de mal dormir ces derniers temps, mais il n'a pas de famille dans la région, et personne n'est assez ami avec lui pour se soucier rapidement de son état. Le fait est qu'il a de plus en plus de mal à dormir car il est victime d'un cauchemar récurrent et particulièrement saisissant. Il rêve qu'il nage sur le lac, sous une pleine lune, jusqu'à sentir une présence en dessous de lui. Ses forces l'abandonnent alors, il commence à sombrer sous les flots et se noie. C'est à ce moment qu'il se réveille, paniqué et incapable de se rendormir avant des heures. Ce cauchemar est si vif, si réaliste, si mémorable, que Mangus en vient à ne plus vouloir dormir. D'autant que le mal va grandissant et qu'il a désormais l'impression qu'au prochain cauchemar de ce genre, il se noiera pour de bon, rêve ou pas. Il s'est procuré tous les excitants qu'il pouvait trouver, y compris des thés puissants concoctés par la sainte Jutka, et ne dort quasiment plus.

Pendant totalement pied avec la réalité, il ne sait plus ce qui relève du fantasme ou du danger réel. Sa

mémoire se trouble elle aussi. A-t-il obtenu ces herbes auprès de Jutka, ou lui ont-elles été montrées lors d'une promenade par le fantôme du père Gardner ? Ne pas dormir, ne pas dormir... C'est tout ce qui compte désormais. Car s'il plonge à nouveaux vers le monde des rêves... ne le retrouvera-t-on pas, chez lui, les poumons remplis d'eau, noyé par la terreur faite matière ?

L'Apparition

Une légende court dans la région : on pourrait apercevoir, une nuit par an (personne ne s'accorde sur la date) le fantôme du père **Nahum Gardner**, celui-là même qui habitait près de la météorite tombée en 1882. Celui-ci chercherait sa femme, Nabby, et ses enfants, Taddeus, Merwin et Zenas. Maintenant que la région est inondée, la légende évolue et l'on raconte qu'il rôde le long de ce qu'on appelle aujourd'hui la rive foudroyée, puis qu'il marche, avant la fin de la nuit, en direction du lac pour y couler en direction de la maison qu'il habitait autrefois. Les enfants aiment à raconter que c'est un double noyé, plongeant dans le lac puis dans le puits maudit immergé, ce puits où deux de ses enfants furent retrouvés durant les Jours Étranges.

Certaines versions de l'histoire disent qu'en cas de rencontre avec cette âme en peine, il faut se présenter à Nahum comme un membre de sa famille, fils ou femme, sous peine d'être emporté avec lui dans les flots lorsqu'il descendra pour aller les retrouver.

Les Serviteurs de l'Inconnu

La réputation de ces terres et de ces eaux maudites n'a pas fait grand bruit dans la presse nationale ni même régionale, mais certains yeux, certaines oreilles, sont habitués à

l'observation des signes les plus tenus de phénomènes surnaturels. L'époque des Jours Étranges avait déjà généré l'écriture de rapports troublants dans les grandes villes avoisinantes. Il n'aura pas fallu bien longtemps, à partir des premiers signes de bizarreries depuis le remplissage du réservoir, pour que des serviteurs de causes innommables viennent s'installer autour du lac afin d'en étudier le contenu.

Le couple Monroe

C'est ainsi qu'est venu s'installer un couple de naturalistes new-yorkais : **Clifton et Cecelia Monroe**. Rien ou si peu de ce qu'ils montrent au monde n'est vrai. Leur mariage est légal, mais ne sert qu'à justifier aux yeux de leurs concitoyens le fait qu'ils se déplacent et vivent ensemble. En réalité, ils se respectent et s'entraident, mais ne sont aucunement amoureux et ont fait vœu de célibat pour consacrer toute leur énergie sexuelle aux arts magiques et à l'adoration de créatures cosmiques dont ils discernent à peine les caractéristiques. Leur dévotion en ce domaine est allée jusqu'à l'automutilation, encore une chose à cacher qui fait que peu de médecins ont eu l'occasion de recevoir les Monroe en consultation.

Leur métier aussi est une couverture. Même s'ils ont effectivement accumulé bien des connaissances en matières de biologie et de zoologie, leurs travaux apparents ne sont financés par aucune université ni aucune entreprise légale. C'est une secte fondée à New York et disposant d'une section à Arkham qui leur fournit de quoi subsister. Pas de quoi mener un train de vie dispendieux, mais assez pour se loger, manger et faire illusion.

Quelques excentricités peuvent trahir le caractère torturé de leur

esprit mais, globalement, Clifton et Cecelia sont capables de mener une vie sociale assez riche pour établir des liens avec la population locale. Les anciens sont en général assez méfiants en ce qui concerne les nouveaux arrivants, mais il y en a tellement eu dernièrement qu'il est plus facile de se fondre dans la masse. Ces cultistes seront néanmoins ravis de pouvoir jouer de sales tours au pasteur s'ils en ont l'occasion, même s'ils sont tout à fait prêts à jouer les bigots le temps de faire bonne figure. Ils feront, quoi qu'il en soit, tout ce qui est en leur pouvoir pour empêcher la rénovation de l'église et pourraient même être tentés d'accélérer sa destruction.

Le visiteur d'Innsmouth

Lorsque des profondeurs promettent d'abriter des secrets anciens aux pouvoirs incommensurables, il est impossible pour l'Ordre ésotérique de Dagon de rester indifférent. Les ténèbres auront assez murmuré pour porter les sombres nouvelles jusqu'à Innsmouth (qui ne se trouve qu'à une dizaine de kilomètres au nord). L'Ordre a tout naturellement envoyé un adorateur de Dagon du nom d'**Abraham Asmead** afin d'enquêter sur place. Il a été choisi pour son physique encore proche de celui des humains, mais son hybridation reste quand même perceptible à un œil exercé. Ses yeux légèrement globuleux, sa peau flasque, son odeur rappelant subtilement le poisson... Bien sûr, il est venu en tant que pêcheur, puisqu'il connaît le métier et que cette activité offre une bonne couverture. Ses premières plongées n'ont rien donné, mais il sera probablement le premier à rencontrer la Chose de près. Il est possible que cela porte sérieusement atteinte à sa santé.

Entre temps, il évite bien sûr au maximum la compagnie des →

humains, mais ne peut s'y soustraire totalement. Ses visites au magasin sont rares, et il ne se rend bien sûr jamais à l'église. Une rencontre avec les sectateurs d'Arkham pourrait avoir des effets imprévisibles. Qui reconnaîtra la véritable nature de qui ? Pourraient-ils être tentés de collaborer, ou entreraient-ils immédiatement dans une compétition féroce propice aux dommages collatéraux ?

Curiosités et légendes

La Belle

Les carpes européennes récemment introduites dans le nord-ouest américain se sont très bien accommodées à la région. Des spécimens de grande taille sont régulièrement pêchés, certains pouvant atteindre les quarante livres (un peu moins de vingt kilos). L'un d'eux fréquente notre lac, tout en restant évasif. Il s'agit de la bête surnommée « *la Belle* », depuis qu'elle a failli être attrapée par un pêcheur québécois de passage. Il prétend qu'elle faisait sans doute cinquante livres, et que sa mâchoire avait rongé sans peine deux bas de lignes différents, de la meilleure qualité.

Depuis, des tas de pêcheurs du coin et de villes avoisinantes viennent tenter leur chance pour attraper ce trophée qui ferait d'eux de véritables légendes locales... mais personne n'a encore eu la chance de pouvoir poser en triomphe aux côtés du bel animal !

Gary « *Lightröd* »

Ce bon vieux Gary, a-t-il seulement existé ? C'est possible, si l'on en croit les nombreux bouts de témoignages qu'on peut entendre de-ci de-là. On parle d'un homme qui aurait vécu sur les hauteurs surplombant la vallée, bien avant qu'elle ne soit inondée. Neuf fois, qu'il aurait été touché par la foudre, vous dira-t-on ! Enfin,

à vrai dire, suivant les sources, vous pourriez entendre que cela lui est arrivé sept fois, ou bien cinq. Toujours est-il que le pauvre homme a la réputation d'avoir encaissé bien trop souvent ce qui aurait pu à chaque coup tuer un éléphant. Les différentes versions de l'histoire s'accordent pour dire que cela eut lieu la première fois alors qu'il était en train de sculpter un tronc pour en faire une sorte de totem. Ce dernier existe toujours, sur ce qui est aujourd'hui la rive sud du lac. Il n'a jamais été terminé mais on y reconnaît des figures d'ours, de loup, et d'un troisième animal difficile à identifier. Les histoires concernant les foudroiements suivants varient furieusement, mais le dernier met à nouveau presque tout le monde d'accord, en dépit de son caractère incroyable : Gary, dansant nu dans une clairière, fut interrompu en plein chant spirituel par un énième arc électrique qui, plus puissant que jamais, le réduisit instantanément en cendres. Le musée de Queensmound prétend proposer dans sa galerie une urne qui contiendrait les restes du pauvre homme. Le propriétaire du lieu affirme même que les cendres brillent encore lorsque l'on retire le couvercle, mais refuse de le faire devant les visiteurs, prétextant que cela pourrait déclencher des gerbes électriques mortelles !

D'autres aspects de la légende vont et viennent suivant les modes et les générations. Les vieillards racontaient souvent aux enfants, à une époque, que Gary apparaissait pour quelques instants à chaque fois qu'un éclair frappait le sol. Néanmoins, depuis que la rive foudroyée attire ce genre d'éclairs d'une manière inhabituelle, on entend moins cette histoire, qui paraît de plus en plus facile à infirmer !

Pistes d'enquêtes et de péripéties

De nombreux embryons d'intrigues sont déjà proposés dans les descriptions du lieu, avec assez de variantes suggérées pour pouvoir s'adapter au style de votre tablée. Voici quelques propositions supplémentaires touchant soit à des événements qui peuvent se cumuler à de plus grandes intrigues, soit à la caractérisation des motivations de la Chose.

Notre fille a changé

Une famille du village se plaint auprès du pasteur (et de qui veut l'entendre) : leur fille, âgée d'une dizaine d'années, n'est plus la même depuis qu'elle fait ces cauchemars. Les parents sont obligés de la garder sous clé car dès qu'elle reste sans surveillance, elle se dirige vers le lac pour en boire l'eau et parler dans une langue qu'elle semble avoir imaginée.

Chevaux enfuis

Les Rigotti ont perdu deux chevaux qui leur rendaient bien service à la ferme. Ils affirment que ces derniers ont été effrayés par la nature pervertie de la rive foudroyée où, entre autres horreurs, les arbres se balancent même en absence de vent.

La meute

Une meute de chiens en maraude terrifie les habitants, qui n'osent plus se déplacer seuls. Des battues ont déjà été organisées, mais pour l'instant on n'a pas réussi à se débarrasser de ces bêtes qui semblent douées pour n'attaquer que des cibles sans défense.

Une menace qui en cache une autre

Le duo cultiste pense que la Chose est freinée dans son développement par les eaux, et cherche donc à faire sauter le barrage afin de la libérer.

Chacun est prêt à sacrifier l'autre pour ça (sans qu'ils en aient forcément parlé au préalable) et ils ne reculeront devant aucun pot-de-vin, aucune manipulation, aucun sabotage avant d'arriver à leurs fins. La tâche reste délicate, mais la santé déclinante du responsable du barrage le rend vulnérable. Il pourrait se laisser abuser par les mystiques et leur remettre des plans et des accès vitaux, dans l'idée que cela pourrait aider la recherche pour l'université de Miskatonic. Les saboteurs s'y connaissent autant en explosifs qu'en botanique, et pourraient bien parvenir à leurs fins en faisant venir sur place une demi-douzaine d'alliés depuis Arkham. Un tel accident serait catastrophique pour les habitants en aval... mais n'aurait-il pas aussi des conséquences sur « *l'humeur* » de la Chose, qui s'était fort bien accommodée de son nouveau milieu ?

Pour Yuggoth !

Le duo cultiste n'est pas simplement sous les ordres d'une secte humaine. Clifton et Cecelia sont, directement ou indirectement, au service des Mi-Go. Ces derniers ont eu vent des étrangetés du lieu, et souhaitent en savoir plus. Le but des cultistes est donc d'en apprendre plus sur ce qu'il se passe. Dès qu'ils auront identifié la Chose, ils tenteront de la capturer, ou, s'ils en sont incapables, de prêter assistance à leurs maîtres qui mettront tout en œuvre pour y arriver et effectuer d'innombrables expériences sur leur nouveau jouet d'étude.

Ver de terre amoureux d'une étoile

La Chose ne désire que les étoiles. Elle cherche, comme sa comparse d'antan, à retourner chez elle. Sa blessure initiale, très profonde, termine de guérir, et elle pourra bientôt accomplir son souhait. Pour cela, elle doit mettre les bouchées doubles →

en matière de récolte d'énergie, et cela devient justement possible maintenant que son état de santé revient à la normale. Ainsi, dès ce moment, la progression du mal autour de la rive foudroyée va grandement s'accélérer. En quelques mois, quelques semaines ou même quelques jours (suivant les besoins du scénario), la ferme des Rigotti va se trouver complètement corrompue par l'influence de la Chose. Toute la végétation et les animaux n'y sont plus bons à rien, et ne provoquent que le dégoût et la peur. La famille devient peu à peu folle à lier, jusqu'à ce que ses membres périssent les uns après les autres, de différentes manières (accidents, noyades, suicides...). La Chose s'arrangera toujours pour avoir accès à leurs cadavres afin de s'en repaître. Bien sûr, l'influence peut s'étendre au delà de cette rive et toucher des zones plus éloignées, semant la terreur chez d'autres habitants. Jusqu'à une nuit où... la « lueur » apparaît, dans l'eau. Forte, plus forte et plus tenace que jamais. Quelque chose semble s'être approché de la surface, non loin de la rive. Quelque chose est presque visible, presque palpable. Est-il possible d'intervenir ? La lueur s'étend bien vite au delà des eaux. Est-ce une brume ? Une aura ? Vers le milieu de la nuit, cette chose immergée quittera le lac dans une gerbe d'eau impressionnante, pour filer vers l'espace en laissant derrière elle une traînée incompréhensible, aux couleurs indescriptibles.

Voisine envahissante

La Chose n'a que faire de son monde d'origine. Elle a traversé l'espace pour découvrir de nouveaux horizons, et s'accommode bien de ce nouveau logis. Elle n'en sera pleinement satisfaite, toutefois, que si un flux d'énergie stable et conséquent lui parvient, jour après jour, nuit après nuit. Si elle est capable de se lier aux rayonnements électromagnétiques du barrage, elle pourrait bien s'en

nourrir comme le ferait une sangsue. Voilà qui aurait de quoi provoquer assez de perturbations pour, au choix, provoquer un accident dans les turbines, ou justifier une enquête approfondie de la part de la compagnie. Que donnerait une expédition menée par des plongeurs ?

La Bouche de la Folie

La Chose a perdu la raison, si tant est que son esprit d'outre-monde puisse avoir un jour disposé de ce que les humains appellent raison. Son arrivée sur la terre ne s'était pas déroulée comme prévu, et voilà qu'elle se trouve aujourd'hui sous les eaux, ce qui a ses avantages mais ne convient pas à son métabolisme standard. En perte de repères, paniquée, elle cherche à étendre ses sens et son influence autour d'elle afin de mieux comprendre ce qu'il peut advenir d'elle. Il lui paraît évident que cette grande structure de béton n'est pas de même nature que la terre et la roche qu'elle côtoyait depuis des décennies. Retient-elle cette nouvelle eau ? Et si ce mur était détruit, l'écoulement des flots ne permettrait-il pas de découvrir de nouveaux horizons ? Est-il encore temps de sucer lentement l'énergie des choux et des vieillards ? Ne serait-il pas plus opportun de prendre désormais une forme plus active, plus mobile, plus dévorante, afin de cueillir enfin tous ces petits corps d'humains qui, actuellement, naissent, vivent et périssent sans apporter quoi que ce soit d'utile au cosmos ?

Errements chtoniens

La Chose s'est égarée. Elle qui ne voulait qu'explorer l'espace lointain et revenir chez les siens avec récits, expériences, échantillons... La voici perdue, blessée, à bout de forces, réduite à parasiter la flore et la faune terrienne afin de perdurer quelques siècles de plus, dans une lente

agonie. Ces vies qu'elle perturbe n'ont pas de valeur intrinsèque, mais ne fait-elle pas ici l'œuvre d'une bien piètre exploratrice ? Son existence mérite-t-elle le moindre sacrifice ? Elle s'apprête donc à retourner au néant, dans ce que des humains pourraient qualifier de suicide... Si ce n'est qu'à ses yeux, il s'agit plutôt d'une fusion avec l'écosystème qui l'entoure. Un tel événement provoquerait une extension rapide et massive des mutations. Les malheurs de la rive foudroyée se répandraient ainsi sur l'ensemble des bords du lac, en particulier lors d'une ultime nuit durant laquelle le lac entier luirait d'une manière terrifiante.

Fiel infini

La Chose ne sait survivre qu'en tuant. N'est-ce pas le lot de toute créature ou presque ? Totalemement indifférente aux plantes et aux animaux qu'elle côtoie, elle se contente de répandre son fiel, de plus en plus largement. Cette infestation est l'équivalent d'un suc gastrique externe, un moyen pour elle de digérer tout ce qui l'entoure sans avoir à s'exposer inutilement. Mais son appétit est sans fin, et va même grandissant à mesure qu'elle se développe. En conséquence, si la rive foudroyée peut inquiéter les riverains, c'est surtout l'empoisonnement de la réserve d'eau qui finira par susciter l'attention des autorités. En effet, lorsqu'une maladie nouvelle frappera jusqu'à Arkham et qu'on se rendra compte que sa diffusion est liée à l'eau... L'administration de la ville (ou directement celle de Boston) ne pourra rester les bras croisés et enverra une équipe d'investigation. Mais quelle solution pourrait bien être appliquée à un tel problème ? Au premier abord, le démantèlement du réservoir ne paraît pas envisageable ! Mais qui pourrait croire qu'une opération militaire est nécessaire pour

déloger une créature inconnue logée au fond du lac ? À moins... à moins que des mystiques bien intentionnés ne soient capables de comprendre la nécessité d'un rituel de bannissement, et qu'ils soient en plus capables de l'accomplir ?

Bâtir contre vents et marées

Et si vos investigateurs arrivaient dans la région pour y trouver, non pas un lac, mais un barrage encore en construction ? Des logements temporaires pour les ouvriers, des allées et venues de camions, des travailleurs de plusieurs origines différentes... Qu'y faire ? Peut-être porter assistance à un chef de chantier excédé par le nombre inhabituel d'accidents et de maladies qui s'enchaînent semaine après semaine. La lande foudroyée n'étant alors pas encore recouverte par les eaux, son influence n'a pas été perturbée, et même si « une » chose est remontée vers le ciel d'où elle était venue, un Mal semble être toujours à l'œuvre, gênant le repos des travailleurs qui, exténués, se disputent sans cesse et négligent les règles de sécurité. Est-ce là l'occasion de proposer aux personnages une enquête contre une menace incompréhensible et dont la seule issue pourrait consister à faire boucher en priorité le vieux puits maudit des Gardner ? Ou s'agirait-il d'une histoire les mettant en opposition à une ou plusieurs créatures venues de la furieuse planète Yuggoth ? La météorite aurait très bien pu venir de cette planète située aux bords du système solaire, qui abrite des espèces intelligentes et dotées de technologies avancées dont les effets ne sont pas toujours neutre pour le corps et l'esprit humain...

Adrien Saurat

Relecteur : Matthias Embid

Illustration, cartes et plans : Josselin Grange

VTT EN ROUE LIBRE !

Jouer en ligne, à l'aide ou non d'une table virtuelle (ou VTT en anglais) telle que Roll20, n'est pas réellement une nouveauté, mais la pratique s'est largement répandue suite à la pandémie de COVID-19. Le concept vous intrigue, vous a conquis, vous intimide ou vous rebute, lisez quand même les pages qui suivent !

Un choix grandissant

Si la réputation de *Roll20* n'est plus à faire, ce site de jeu virtuel est rejoint par des concurrents toujours plus nombreux et inventifs. *Rolisteam*, *Let's Role*, *FoundryVTT* (qui propose un module *Warhammer 4* très poussé et traduit en français) ou même *Tabletop Simulator*... Chacun présente ses avantages et inconvénients. N'hésitez donc pas à vous renseigner avant de faire votre choix. Ces moteurs permettent en général de gérer nativement le son et les webcams, mais il n'est pas rare de réserver cette partie du travail à des logiciels dédiés tels que *Discord*, *Teamspeak* ou *Mumble*. Ces derniers peuvent se montrer plus stables, et facilitent dans certains cas l'enregistrement des parties. D'autres outils sont proposés dans le *CB#15*, page 236.

Le jeu en VTT est déjà très courant dans certains pays géographiquement étendus, tels que les USA, où une table « physique » survit rarement à un déménagement professionnel. Elle est en revanche relativement nouvelle dans l'Hexagone.

Bien que l'outillage d'une table virtuelle vise à recréer autant que possible l'expérience de jeu entre amis, en vrai dans un salon, le résultat reste différent. Ce changement crée souvent de l'appréhension « ça va être moins drôle » ou du désintérêt « autant ne pas jouer », ce qui explique la faible adoption de ces plate-formes jusqu'à aujourd'hui. Le contexte ayant changé, les réfractaires d'hier sont de plus en plus nombreux à « se convertir ». Cela encleme un cercle vertueux : le nombre d'outils disponibles, notamment en français, ne fait qu'augmenter !

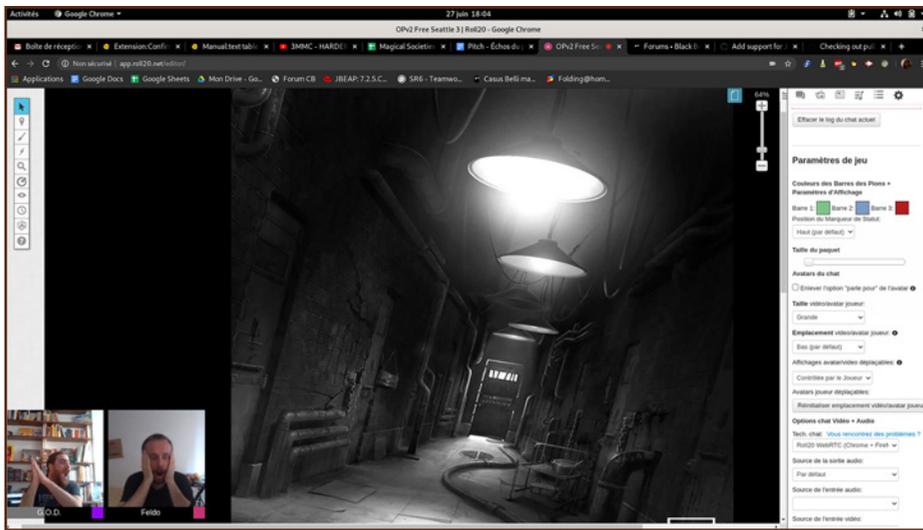
Cette différence de cadre de jeu n'est pas, en soi, une malédiction ou une condamnation à jouer « moins bien ». Il y a en effet des avantages à jouer en ligne et les inconvénients que l'ap-proche apporte peuvent être largement compensés en exploitant habilement les outils à notre disposition. Dans cet article, nous allons donc essayer de dresser un inventaire des bonnes pratiques et des bonnes recettes pour créer le meilleur cadre de jeu possible.

Revoir l'organisation des séances

Jouer en ligne est donc différent du jeu autour d'une table. Malheureusement, on se focalise souvent sur ce que l'on perd à ne plus être assis ensemble en négligeant la souplesse que cette variante apporte. En effet, le plus grand avantage du jeu en ligne est la simplification de la planification et de la logistique associées à la partie.

Plus besoin de trouver « où jouer », d'attendre qu'un joueur « pris dans les embouteillages » arrive ou encore de « finir tôt, car j'habite à une demi-heure ». Cette organisation offre aussi beaucoup de souplesse. Si un problème émerge (une urgence au travail), annuler la séance du soir, même à la dernière minute, s'avère moins frustrant. Les participants sont souvent chez eux et peuvent donc « reprendre une activité normale ». Attention, ceci ne veut pas dire qu'il faut annuler à la légère une session en ligne, mais que l'on peut jouer sur cette souplesse pour, peut-être, planifier plus de séances.

Un autre avantage, surtout de nos jours, est que l'on peut facilement rejoindre une partie, même si on n'est pas forcément devant son ordinateur. Un joueur en retard, au volant de sa voiture, peut rejoindre le canal vocal de la



partie et assister au début de la séance tout en conduisant (dans le respect des règles de sécurité, ceci va sans dire).

En résumé, l'organisation d'une table virtuelle est, par essence, différente de celle d'une table physique. En jouant en ligne, on peut commencer plus tôt, jouer plus tard donc, au bout du compte, jouer plus longtemps et peut-être plus souvent.

Oh, dernier avantage : plus de bataille sur « qui apporte les chips » et aucun problème pour se faire une tartine d'aïoli avant la partie !

Impact du jeu en ligne sur le type de jeu

Ce n'est peut-être pas évident de prime abord, mais jouer en ligne, spécialement avec une table virtuelle telle que *Roll20*, rebat les cartes quant aux jeux que l'on peut considérer et privilégier. En effet, des jeux aux règles complexes et lourdes, tels que *Shadowrun* ou *Starfinder*, sont infiniment plus simples à prendre en main en ligne (du moins sur *Roll20*). Pourquoi ? Les fiches proposées par la plate-forme prennent en charge une grande partie de la complexité des règles. Une fois remplies intégralement, elles permettent au

joueur, pendant la partie, de ne prendre que quelques décisions tactiques. C'est le moteur de la plateforme qui fait gros du travail quant au jet de dés.

Prenons quelques exemples rapides :

- À *Shadowrun*, lancer un sort demande un test de Sorcellerie suivi d'un test de résistance au Drain : sur *Roll20*, la fiche exécute les deux en même temps et donne directement le résultat, en tenant compte d'autres aspects techniques du jeu, tels que la limite ou les modificateurs dus aux blessures !
- Toujours à *Shadowrun*, un personnage contrôlant des drones ou véhicules (un « rigger ») dispose de quatre manières de les contrôler, multipliées par trois modes de connexion. Bien sûr, chaque combinaison utilise différentes caractéristiques et/ou compétences. Sur la fiche, il suffit de sélectionner le mode de contrôle et le mode de connexion puis de cliquer, et le tour est joué : les stats adaptées sont utilisées !
- À *Starfinder*, il suffit d'indiquer qui est le canonier à bord du vaisseau pour que les rangs de compétence et les bonus de caractéristiques les plus appropriés soient automatiquement sélectionnés ! De même, en indiquant les classes d'un ➔

Étrangement, les joueurs ont beaucoup moins envie d'explorer ce couloir depuis que le meneur les a placés sur ce nouveau tableau..

personnage sur sa fiche, la fiche calcule le nombre de compétences à sa disposition et vérifie donc que le joueur n'a pas oublié des points (ou à l'inverse, alloué trop de points).

Même si ce n'est pas du goût de tous, plusieurs VTT fournissent absolument tous les outils pour faire de l'exploration de donjon « *old school* » à l'aide de cartes, minutieusement révélées, étape par étape, alors que les personnages progressent (*via* la gestion d'un brouillard de guerre et parfois d'éclairages dynamiques).

Exploiter la table virtuelle pour améliorer l'expérience de jeu

Sur une table virtuelle, il est aisé de placer (et révéler au moment approprié) de nombreux éléments graphiques. Si ces fonctionnalités ont été conçues en ayant l'exploration de donjon en tête, elles peuvent être utilisées pour bien d'autres aspects du jeu.

Par exemple, vos personnages ont rendez-vous avec un individu plutôt suspect dans une allée sordide? Trouvez une belle image qui représente l'ambiance d'un tel endroit et servez-vous en comme carte de fond pour poser l'ambiance.

Vos joueurs sont sur la piste d'un redoutable meurtrier? Mettez une photo de chacune de ses victimes, sous-titrée par leur nom et la date du meurtre. Symbolisez d'autres pièces de l'enquête sous la forme éléments graphiques sur le tableau, afin de permettre aux joueurs de garder à l'esprit les pistes à leur disposition (en associant chaque indice trouvé à un document ou une image sur la carte le représentant). Ainsi, les joueurs l'ont sous les yeux pendant la partie et n'oublieront pas qu'ils ont ces informations à leur disposition.

Le temps presse et vous voulez le faire sentir aux joueurs? Certaines tables virtuelles ont des fonctionnalités d'horloge ou de compte à rebours qui vous permettent de faire monter la pression.

L'ambiance et le visuel de Foundry Virtual Tabletop, spécialement pour Warhammer, fait rêver





La musique est aussi une excellente plus-value des tables virtuelles ! Attachez la musique d'Halloween à la carte de la maison hantée que les investigateurs vont explorer ! Lorsqu'ils ouvrent la porte et que vous les glissez sur la page dédiée à l'exploration de la maison, une photo lugubre montre la porte branlante d'une vieille maison et immédiatement les notes flippantes du thème de John Carpenter (un improbable 5/4) retentissent...

En quelques mots, une table virtuelle offre beaucoup de possibilités nouvelles pour agrémenter, de manière plus ou moins gadget, votre partie. Rien n'est nécessaire et tout ne s'adapte pas forcément à votre manière de jouer. Mais le potentiel est là. Oubliez comment vous auriez fait autour d'une table (« sniff, là j'aurais secoué la table pour leur faire peur ») et réfléchissez à ce que ce nouveau médium peut vous apporter.

Faciliter le suivi d'une campagne

Le jeu en ligne et les tables VTT se prêtent tout à fait au jeu en campagne. Non seulement la facilité logistique, déjà évoquée, améliore la régularité des séances, mais l'outil informatique

simplifie également le suivi. *Roll20*, par exemple, permet à chaque joueur ou joueuse de maintenir un journal de bord. En outre, les fiches de personnages restent en l'état entre deux sessions, permettant de reprendre le jeu là où il s'était arrêté sans se poser de question (« *Il me reste combien de points de Destin déjà ? Et j'avais pas reçu un critique aussi ?* »). Deux éléments qui règlent aussi le problème du participant qui perd régulièrement sa fiche ou ses notes !

En outre, côté meneur, ces mêmes documents peuvent servir à prendre des notes et à partager des informations avec les joueurs. Le MJ peut facilement concevoir des pages récapitulant l'ensemble des personnages-clés de la campagne et leurs relations. Lorsque les joueurs souhaitent faire le point, il lui suffit d'afficher cette page.

Points à noter

La voix et la vidéo *via* Internet, c'est comme imprimer un document : cela fait maintenant des décennies que les technologies existent mais, de manière frustrante, nous ne sommes toujours pas arrivés à quelque chose de réellement fiable et stable (en comparaison à d'autres domaines de →

Rodrick, Félintra et Mæla sont bien plus dans le pétrin qu'ils ne le voient (tout l'intérêt du brouillard de Guerre !)

Remarque supplémentaire : cette plaie de la notification, ou distraction constante, ne s'applique pas qu'au fait de jouer en ligne. Il existe d'ailleurs quelques solutions logicielles et bonnes pratiques pour en réduire l'impact, mais ceci dépasse quelque peu le cadre de cet article.

Conseil très gruiik destiné aux utilisateurs de Linux :

L'outil d'optimisation *tuned* dispose de *profiles* visant à améliorer la latence réseau. N'hésitez pas à activer cette configuration sur votre ordinateur avant de commencer la partie !

Des conventions en ligne

Devant les annulations forcées de grandes rencontres physiques, certaines équipes de rôlistes ont lancé l'organisation de conventions en ligne. C'est ainsi qu'on a pu assister par exemple à la Cyber Conv ou à la Nickel Reroll. Il s'agit en général, à l'instar des conventions physiques, de proposer de nombreuses tables de jeu et également de fournir aussi un programme de conférences, voire des stands promotionnels pour des jeux récents.

l'informatique). C'est la vie, il faut faire avec. Il est donc bon de s'organiser en conséquence afin de limiter autant que possible les inconvénients.

Avant même de commencer la partie, prenez un petit peu de temps pour gérer cet aspect technique. Vérifiez que le niveau du son de chaque participant est correct et modifiez, si besoin, les paramètres de votre système. Si vous vous jetez dans la partie sans prendre le temps de faire ces vérifications, vous prenez le risque de faire la séance dans des conditions médiocres.

Outre les préparatifs, notez aussi qu'il est sain de se donner quelques minutes pour « souffler et se déconnecter ». Peut-être même pouvez-vous prévoir un post-it marqué d'un « Relax » sur votre écran pour vous en rappeler ! Ce conseil vient d'un batteur professionnel (Alain Gozzo de mémoire), qui avait pris l'habitude d'écrire sur sa caisse claire (juste devant lui) le mot « relax » afin, justement, de se remémorer, avant d'enregistrer ou de démarrer un concert, de bien se détendre.

Quel rapport avec le jeu de rôle en ligne ? Le fait que ce format ne nous coupe pas naturellement des distractions de notre environnement, à la différence du jeu « sur table ». Généralement, juste avant de se connecter pour jouer, on travaille sur quelque chose, on consulte ses emails

ou encore on discute en ligne avec d'autres amis. Ce n'est pas dramatique, mais il est important de penser à fermer ses onglets, finir ses échanges, passer la table virtuelle en plein écran pour se consacrer pleinement à la partie.

N'oubliez pas aussi les aspects autres que l'outillage informatique : préparez verre d'eau, petits snacks, tamisez la lumière (si vous le souhaitez). Bref, préparez votre environnement immédiat afin de vous assurer d'être le plus possible « dans le jeu ».

Dans le même genre d'idée, inutile de dire que consulter ses emails, son téléphone ou autre chose pendant la partie devrait être considéré comme tabou. Si vous passez vos séances à la faire, inutile de vous plaindre que « c'est nul de jouer en ligne », car si vous êtes incapable de lâcher votre téléphone la partie serait tout aussi mauvaise sur table physique.

Au-delà de ces bonnes pratiques de préparation, n'hésitez pas à libérer la table virtuelle (ex : *Roll20*) de la gestion de la voix. Ainsi, utilisez un autre logiciel dédié (*Discord*, *Mumble*, *Skype*, *Google Hangout* pour ne citer que ceux-ci) pour gérer cet aspect. Les avantages de cette approche sont multiples.

Tout d'abord, si la table virtuelle nécessite un rafraîchissement (ce qui arrive régulièrement avec *Roll20*,

Avec quelques clics, le joueur de ce rigger à Shadowrun peut facilement configurer son mode de connexion, mais aussi de contrôle de ses drones et véhicules !

Name	Hand.	Speed	Accel.	Pilot	Sens.	Seats	Price	Body	Armor	Dmg	Nodes	Tests	Weapon
GMC Bulldog Steep-Vari (van)	3/5	3	1	1	2	6	54 250	16	12		X	X	

Interface de Rigger
 Pulvérisateur de nappe d'huile
 Rail d'atterrissage de drone (main)
 Système aérovol
 Cocoon de rigger
 Plaque d'immatriculation métamorphe
 Pace fauldrieuse
 Suspension tout-terrain

Batteries de senseur (2):
 Senseur atmosphérique
 Scanneur de fréquence

Initiative Soak Evasion Maneuver Clearlight Stealth Other Vehicle Type
 0 0 0 0 0 0

spécialement avec le confinement qui a très clairement augmenté la charge de leur système), la partie n'est plus interrompue, car les joueurs peuvent continuer à discuter grâce au logiciel parallèle.

À ceci s'ajoute le fait indéniable que ces logiciels dédiés à la transmission de la voix sur un réseau informatique fournissent une connexion de bien meilleure qualité que ne le permet une table virtuelle comme *Roll20* (sans rentrer trop dans la technique, *Roll20* est prisonnier de son cadre d'exécution, un navigateur web, dont les capacités d'interactions avec les systèmes sonores de l'ordinateur sont toujours plus limitées). En outre, ceci permet d'utiliser *Discord*, par exemple, sur son téléphone (afin d'avoir une meilleure qualité audio) et *Roll20* sur son navigateur.

On peut être tenté de couper la caméra afin de préserver la bande passante, mais c'est à réserver aux cas où la partie audio en souffre trop. En effet, laisser la caméra activée a son intérêt : cela permet de maintenir une communication non verbale, même limitée. En outre, cette vidéo permet de pallier certains problèmes récurrents lorsqu'on joue en ligne : le partage de la parole et le joueur « muted ».

Sans visual des autres participants, il est courant que les joueurs ne cessent de parler les uns au-dessus des autres. Pire encore, le phénomène peut s'amplifier avec les légers délais de latence qui peuvent générer des séries d'arrêt/reprise de la parole. Bref, avoir un œil sur les autres participants améliore grandement la situation.

Le second phénomène découle en fait du respect d'une bonne pratique qui consiste à couper son micro (ou « mute » en anglais) lorsque l'on ne parle pas. Ceci évite que les autres participants ne subissent votre fond sonore (bébé qui pleure ou autre) ainsi que les bruits divers que votre micro

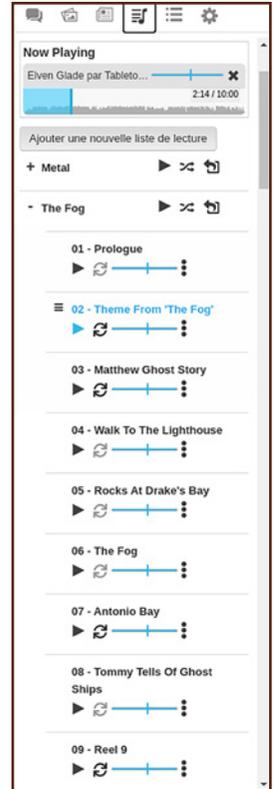
peut capter à sa portée (comme l'ouverture d'un paquet de chips, dont le son dans un microphone est spécialement désagréable !). Néanmoins, cette pratique aboutit souvent à ce que le joueur, lorsqu'il parle, oublie de rallumer le micro. L'avantage de la caméra est ici de voir immédiatement le problème et permet de corriger le tir à l'aide d'un : « *Je suis tout à fait d'accord, mais répète ça quand même avec ton micro ouvert pour voir !* ».

Tant que nous sommes sur le sujet du microphone : il faut noter qu'ils ne sont pas tous égaux. La plupart sont de qualité suffisante pour jouer en ligne, mais ce n'est peut-être pas le cas du vôtre. Si vos partenaires de jeu vous signalent un problème de qualité constant, pensez éventuellement à investir, selon vos moyens, dans un micro de meilleure facture.

Conclusion

Sous bien des égards, jouer en ligne peut se révéler profitable. Prévoyez un certain investissement en temps afin de prendre les outils en main et de préparer vos sessions différemment. Particulièrement pour une campagne, où une table virtuelle peut permettre d'augmenter la fréquence de jeu, conserver toutes les informations sous la main et suivre aisément la progression d'un personnage. On peut aussi rejouer à des jeux dont la complexité avait son charme, mais avait fini par rebuter (*De-D*, *Shadowrun*). Bref, jouer en ligne n'est bien sûr pas la panacée, mais cela n'a rien non plus d'un carcan nous condamnant à un jeu de qualité médiocre. Trouvez vos outils, votre organisation, et tentez de tirer le plus de profit de la situation au lieu de considérer celle-ci comme un pansement temporaire !

Romain « Belaran » Pelisse & Adrien
« Feldo » Saurat
Relecture : Valentine Vienne



Qu'il s'agisse des strates de la terrasse du Nuage à Laelith ou de la Brume de Bretagne à Shadowrun, lorsque la musique glaçante de *The Fog* envahit le casque et l'univers sonore des joueurs, l'ambiance est garantie !



MMJ ONLY

LE RYTHME DANS LA PEAU

Ne soyez pas induit en erreur par le titre, nous n'allons pas parler de musique. Non, aujourd'hui, nous allons parler du rythme d'une scène. Nous allons découvrir un outil qui permet d'observer ce rythme et comment nous en servir pour augmenter l'engagement des joueurs.

Le rythme d'une scène, c'est l'oscillation permanente entre les deux émotions fondamentales que nous ressentons quand nous lisons, regardons ou – et c'est ce qui nous intéresse ici – jouons une histoire : l'espoir et la peur. À chaque instant d'une scène, les joueurs espèrent que la situation va se résoudre en faveur de leur personnage et craignent que ce ne soit pas le cas. S'il n'y a ni espoir ni crainte, vous avez une scène plate et sans réel intérêt. Ça peut arriver, mais mieux vaut s'assurer que ces scènes restent rares (on pense ici à la traditionnelle scène pendant laquelle les personnages font leur shopping). Pour rester engagé, un joueur doit osciller continuellement entre peur et espoir.

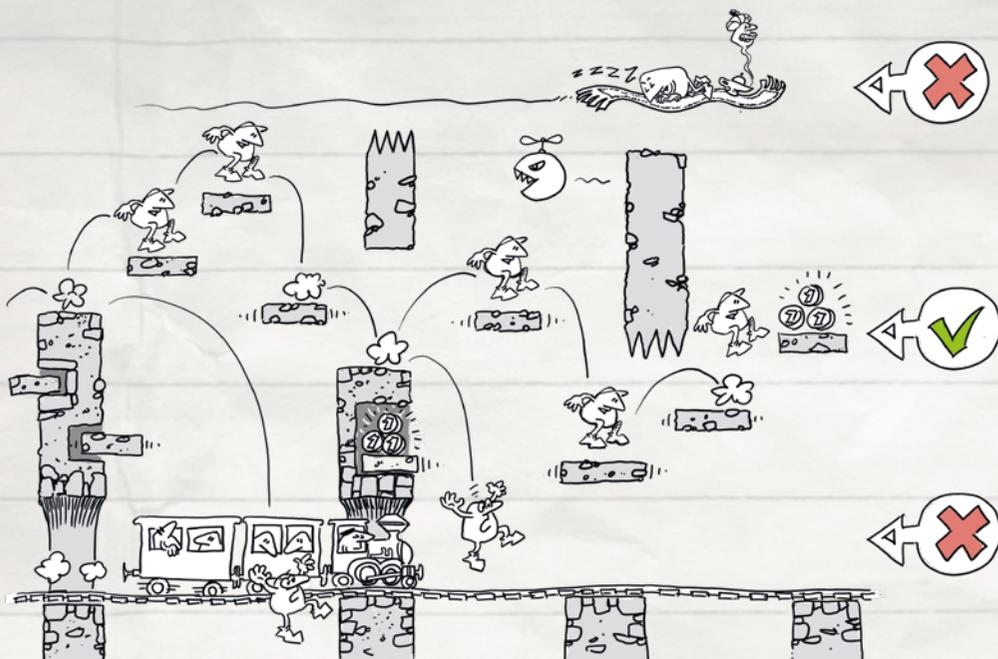
Beat it

Pour comprendre ce qui suit, laissez-moi vous présenter un nouvel ami : le « beat ».

Un beat, c'est le plus petit élément possible de narration. Une scène est composée d'une succession de beats. À chaque nouvelle révélation, action, réaction, changement d'attitude au sein d'une scène, il y a un nouveau beat. Idéalement, chaque beat doit conduire les joueurs vers l'espoir ou la peur. Les beats latéraux (qui ne montent pas vers l'espoir et ne plongent pas vers la peur) sont à éviter pour garder l'engagement émotionnel.

Je sens que vous avez besoin d'un exemple. Passons rapidement à la moulinette du beat une scène mythique du cinéma que la plupart d'entre vous auront vu (sinon il n'est pas trop tard pour vous rattraper) : l'introduction des *Aventuriers de l'arche perdue*. On peut facilement distinguer chaque beat de la scène, et le sens de la flèche indiquera s'il nous conduit vers l'espoir ou vers la peur.

1. Juste avant d'entrer dans le temple, Indy indique à son compagnon que l'endroit est dangereux et qu'un grand archéologue n'en est jamais ressorti. C'est un beat ↘ car si l'endroit est dangereux, nous craignons pour la réussite du héros et sa survie.
2. Au même moment, il remplit un sac de sable : ↗ (négatif car il nous manque une information. Un questionnement est un beat négatif, une réponse ou une révélation est un beat positif).
3. Indy a des araignées sur le dos : ↘
4. Indy enlève les araignées sans sourciller : ↗ (parce qu'un héros cool face au danger, ça nous donne l'espoir qu'il passera au travers des dangers du temple). La scène se poursuit sur la même oscillation ↘ puis ↗ avec la succession de pièges à chaque fois plus dangereux auxquels Indy fait face en ayant l'air à chaque fois



plus *badass*. Jusqu'à ce moment mythique...

5. Indy fait face à l'idole en or : ↗ (on comprend ce qu'il est venu chercher).
6. Indy sort son sac de terre : ↗ (incroyable, notre héros est cool, fort et en plus il est malin. Et puis c'est la révélation de l'utilité du sac).
7. Le coup du sac fonctionne : ↗ (ouf, quel soulagement).
8. Ah, en fait, non : ↘
9. Indy traverse la pièce et se prend une volée de flèches : ↘
10. Il s'en sort de justesse : ↗. De nouveau on a une succession de beats négatifs et positifs quand il est trahi par son compagnon (↘), puis qu'il réussit à franchir le gouffre : génial, une liane ↗ ; oh non, elle s'arrache du sol ↘ ; finalement il s'extrait du gouffre ↗ et surtout, il récupère son fouet ↗.
11. Le traître a payé pour sa trahison et Indy récupère l'idole : ↗.
12. Le boulet géant (↘) qu'Indy évite de justesse (↗).

13. Indy est sous la menace d'indigènes (↘) et se fait piquer l'idole par son rival : ↘

On pourrait continuer tout le film comme ça, mais vous avez compris. Chaque moment de cette scène est positif ou négatif. Aucun beat latéral. Et l'immense majorité des scènes marquantes du cinéma, du théâtre ou de la littérature sont comme ça. Et ça ne se limite pas qu'aux scènes d'action. Prenez les interactions entre Clarice Starling et Hannibal Lecter dans *Le Silence des Agneaux* : chaque ligne de dialogue ou presque est un beat ↘ ou ↗.

En réalité, cela marche pour toutes les scènes :

- **Action/combat** : un personnage tente une action et réussira ou pas. Ici, la polarité du beat est souvent dictée par le résultat des dés.
- **Interaction/roleplay** : un personnage négocie, tente de séduire, ou plus globalement entre dans un conflit social et obtiendra ce qu'il souhaite ↗ ou pas ↘.
- **Enquête/mystère** : quand les personnages ignorent quelque chose, c'est un beat négatif, quand ils →

Le beat qui tue

Il y a des beats qui ont un effet plus important que les autres. Quand Indiana Jones pense voler l'idole et que le socle s'enfoncé pour déclencher les pièges, on est clairement face à ce genre de beat. Pour deux raisons. D'abord, le beat négatif suit une série de trois beats positifs. Le changement brutal de polarité renforce l'effet. Ensuite, c'est clairement le moment où la scène entière change de polarité. Jusque-là, Indy est impressionnant, infailible et maintenant tout bascule. Il panique, court dans tous les sens et subit des événements négatifs. Si vous parvenez à avoir un beat comme celui-là dans une scène, vos joueurs s'en souviendront !

découvrent un élément ou ont une révélation, c'est un beat positif.

- **Exploration** : le groupe fait face à une région ou un obstacle dangereux ou visiblement infranchissable, ↘ ; ils parviennent à passer l'obstacle, ↗.

Qu'apprendre de cette rapide analyse ? Eh bien jetez un œil à la succession des flèches dans la scène : il n'y a jamais plus de trois beats successifs qui vont dans le même sens. Le bon rythme, c'est ça : il faut osciller entre ↘ et ↗ et éviter les successions trop longues de beats de la même orientation.

Autour de la table

Comprendre le concept des beats et être capable de reconnaître leur polarité d'instinct permet à un MJ de jauger le rythme de sa scène en portant une attention particulière à deux éléments.

1. Éviter les beats latéraux

Nous sommes d'accords, il n'est pas possible de s'assurer que chaque beat autour de la table mène vers l'espoir ou la peur. Un beat latéral n'est pas une catastrophe, mais il faut s'assurer qu'ils soient rares et les plus courts possibles. Et surtout qu'ils ne s'enchaînent pas. Pour reprendre la phase de shopping des personnages, à moins qu'il y ait un conflit dans cette scène (le groupe cherche un objet précis, rare, cher, dangereux, convoité par quelqu'un d'autre, etc.) ou qu'à votre table vous soyez friands de jouer tous les instants de la vie quotidienne des personnages, la situation peut être évacuée en une phrase.

Il en va de même pour les scènes d'exposition où vous, MJ, parlez tout seul pour décrire un lieu. Trois options s'offrent à vous :

1. Comme la scène du shopping, vous pouvez expédier la description en trois mots. « *Vous faites enfin face à*

la montagne au sommet de laquelle vous voulez monter ».

2. Vous pouvez glisser des éléments qui conduiront vers l'espoir ou la peur dans votre description et donner une polarité à ce beat. « *L'impressionnante montagne que vous apprêtez à gravir se dresse devant vous telle un monstre de roche et de glace. Depuis le col, vous apercevez une avalanche qui engloutit de grands pins en quelques secondes. Au moment où vous faites le premier pas retentit le cri glaçant d'un dragon blanc qui semble vous attendre de pied ferme* ». C'est une courte description, mais c'est clairement un beat négatif.

3. Passez simplement la description et glissez vos éléments d'exposition dans d'autres beats. Remplacez vos mots-clés de la proposition précédente lors d'autres scènes. Les PJ entament l'escalade d'une paroi rocheuse ? C'est ici que le rocher est monstrueux et impressionnant. Les PJ ont une vue sur un couloir dégagé ? C'est là qu'une avalanche engloutit une petite forêt en quelques secondes. Et avant de mettre le pied sur un glacier, le cri du dragon retentit comme un avertissement. Chaque petit beat de description est ainsi polarisé vers la peur.

2. Éviter les longues séries de beats de même polarité

Nous l'avons vu avec *Indiana Jones*, la scène d'introduction ne contient aucune suite de plus de trois beats de même polarité. Pourquoi ? Parce qu'une plus longue série diminuerait fortement l'impact de chaque beat, jusqu'à les rendre virtuellement latéraux. Pour garder le rythme de votre scène, lorsque vous avez repéré que les trois derniers beats sont orientés dans le même sens, vous devez faire en sorte que le beat

suivant ait la polarité inverse. Ce n'est pas toujours simple, pour trois raisons.

D'abord, il faut repérer la série de beats identiques. À moins que vous ne fassiez l'exercice de noter chaque beat de votre scène (bravo, vous êtes vraiment un MJ multitâches), il vous faudra vous rabattre vers votre instinct et vers les indices que vous glissent les joueurs :

- S'ils commencent à prendre des risques inconsidérés, comme se mettre en danger lors d'un combat ou devenir agressif avec le PNJ qu'il faut absolument respecter, c'est que vous accumulez les beats positifs. Vos joueurs jouent en réalité les Monsieur Jourdain, ils créent eux-mêmes, sans s'en rendre compte, des beats négatifs pour compenser la trop longue série de beats positifs.
- Si au contraire ils accumulent les petites blagues pour détendre l'atmosphère, ou qu'ils soupirent avec un air perdu, c'est que la scène accumule les beats négatifs. Ils ne savent plus quoi faire, et leur réaction est soit l'humour bête pour détendre l'atmosphère ou le désespoir...

Deuxième difficulté, c'est parfois difficile d'improviser un élément positif ou négatif pour briser l'enchaînement des beats. C'est ici que de tous les conseils pour bien improviser que vous trouvez partout, il vous faut retenir le principal : improviser, ça se prépare. Mon truc à moi ? Passer mentalement sur les scènes importantes pendant le trajet vers la partie et chercher quelques éléments positifs et négatifs que je pourrais faire intervenir au besoin. Attention : ce ne sont que des éléments qui peuvent éventuellement briser une série de beats de même polarité, mais il ne faut pas absolument vouloir les placer. Il s'agit d'aide à l'improvisation, veillez à ne pas tomber dans l'excès et à vous forcer à utiliser ces éléments, au risque de tomber dans le dirigisme.

Reprenons l'exemple de la montagne à gravir. Si les PJ accumulent les succès, ont de la chance aux dés et sont créatifs pour vaincre les obstacles de l'escalade, vous avez une série de beats ↗ qu'il faut briser. C'est le moment de placer un éboulement, une pièce d'équipement qui lâche ou un monstre errant. Si au contraire ils ont subi plusieurs chutes, sont blessés ou ont perdu leurs rations, accumulant ainsi les beats ↘, vous pourriez les faire tomber sur un ancien campement abandonné, bien à l'abri, où ils peuvent se reposer et trouver quelques objets utiles.

Enfin, dernière difficulté, les beats ont parfois une polarité différente selon les joueurs. Si tous les PJ escaladent facilement la montagne mais que l'un d'entre eux, malheureux aux dés, a accumulé les problèmes, ce joueur aura perçu une série négative alors que les autres auront perçu une série positive. Que faire alors ? Probablement rien. Les beats négatifs de ce joueur auront tout de même cassé les séries de beats positifs des autres. Mais si les indices comportementaux des joueurs dont nous avons parlé plus tôt vous inquiètent, il vous faudra trouver le moyen d'inverser la tendance lors des scènes suivantes : guider les PJ trop chanceux vers la peur et donner un peu d'espoir au joueur malchanceux.

Beat'em up

Vous voici armé d'un nouvel outil pour améliorer l'engagement de vos joueurs pendant une scène. Prenez d'abord le temps d'observer quelques scènes de film ou de série pour bien vous imprégner du concept, et vous construirez rapidement cet instinct qui vous permettra de « sentir » vos scènes et de les rendre meilleures en temps réel. Alors, à vous de jouer !

Etienne Goos
Crapou : Didier Guiserix

Aller plus loin

Le concept des beats et l'analyse des scènes n'est que brossé superficiellement dans cet article. Si vous souhaitez pousser le bouchon, voici trois ouvrages recommandés : **Story** de Robert McKee. C'est un peu la bible des scénaristes américains. À lire absolument si vous voulez savoir comment fonctionne une bonne histoire.

Writing for emotional impact de Karl Iglesias. Un livre (non traduit) qui vous donne des dizaines de trucs pour aller plus loin et penser vos histoires en partant des émotions que vous souhaitez susciter chez le spectateur, ou les joueurs. **Hamlet's hit points** de Robin Laws. L'auteur de jeu de rôle bien connu creuse vraiment l'analyse des beats de trois classiques (Hamlet, Dr. No et Casablanca) pour donner les astuces aux MJ pour les utiliser à leur table. Un peu comme cet article, mais en plus gros et plus poussé...





PJ ONLY

UNE SESSION « BOUTEILLE » ?

Les contraintes sont de formidables sources de création. Et si, en jeu de rôle, les contraintes devenaient amusantes ? On teste pour vous quelques idées venues du monde des séries télé.

Il existe des parallèles évidents et indéniables, en matière de narration, entre une série télévisée et une campagne de jeu de rôle. Les deux ont leurs protagonistes, leurs antagonistes récurrents, le cadre qui évolue tout au long des épisodes (pour les séries) ou des scénarios (pour le jeu de rôle). Les deux ont, la plupart du temps, des intrigues qui se développent et se révèlent au fur et à mesure des épisodes. Le parallèle va plus loin, car les séries ont souvent des axes narratifs sur l'ensemble de la saison qui se comparent aisément au format d'une campagne.

Mais une série télé, comme toute œuvre de création, est aussi le produit de ses limites. En effet, on l'oublie souvent, la contrainte est souvent source d'inspiration. Les exigences du médium incitent à être créatif. Preuve en est, certaines formes poétiques très codifiées, telles que le sonnet ou le haïku, ou encore certaines formes d'arts scéniques, elles aussi très contraintes, comme le théâtre d'improvisation, sont très prolifiques.

À la croisée de ces deux constats émerge la proposition de ce « *PJ Only* » : et si les spécificités de production des séries télévisées pouvaient enrichir nos parties de jeu de rôle ? Démonstration (peut-être ?) par l'exemple, avec l'application d'une recette issue des

productions de série télévisuelles au jeu de rôle : la « *séance bouteille* ».

QU'EST-CE QU'UN « ÉPISODE BOUTEILLE » ?

Si le terme ne vous évoque rien, repensez à vos séries favorites. Rappelez-vous cet épisode, généralement en mi-saison, où une partie des personnages sont enfermés dans un ascenseur ou une navette ! Ou encore celui où ils se promènent à bord de leur vaisseau spatial, vidé de tout équipage pour une raison étrange et inexplicable, mais aussi hanté par une force invisible ! Vous savez, cet épisode, où même certains membres du « *casting* » réguliers de la série sont absents et on ne voit que peu de « *guest star* », voire aucune ? Ça y est, vous avez compris : c'est ça, un épisode bouteille !

Fondamentalement, l'épisode bouteille est un épisode « *pas cher* ». La production essaye d'y récupérer un peu de sous, généralement dépensés dans l'épisode d'avant, riche en explosions, en « *guests stars* » d'envergure ou autres artifices coûteux. Notons tout de suite que ce n'est pas un exercice facile et qu'un épisode bouteille peut finalement se révéler onéreux et difficile à tourner...

Les épisodes bouteilles ne tiennent pas toujours leur pari de l'économie : plusieurs épisodes de la série *X-Files*, tels que « *Darkness Falls* » (*Quand vient la nuit*) ou « *Ice* » (*Projet Arctique*), conçus justement pour être des épisodes bouteilles ont, au bout du compte, largement dépassé leur budget...



ET LE JEU DE RÔLE DANS TOUT ÇA ?

Alors nous y voilà : la proposition d'une « séance bouteille » dérive directement de cette idée. Il s'agit de s'imposer une contrainte, peut-être uniquement en méta jeu, sur la séance du jour. Si, dans un épisode bouteille, l'objectif est d'économiser le budget de la série, ici, il sera de sortir des sentiers battus et donc de jouer autrement avec les mêmes personnages, en s'imposant des contraintes de jeu plus ou moins artificielles. Bref, aider la créativité de la table, en changeant la manière de jouer.

Prenons un exemple simple : les personnages sont tous très forts en magie et ils y recourent régulièrement pour régler tout défi qui se pose à eux. Changeons la donne pour une séance : afin d'obtenir la faveur qu'ils

souhaitent du roi, ils doivent s'engager à ne pas utiliser la magie pendant plusieurs jours ! Ou encore, plus simplement, la dernière séance a fini dans un massacre magique à haut niveau ? Les champs magiques de la région sont grandement perturbés et il faut les laisser se reposer !

Vous l'aurez compris : une séance bouteille est une séance de jeu où l'on se donne une contrainte dans son exécution afin de créer de nouvelles opportunités de jeu. Pour faciliter la lecture, nous réitérerons à partir de maintenant à cette contrainte sous le terme de « bouteille ».

ACCORD DE LA TABLE

Alors, attention, il est évident que cette « bouteille » apparue subitement casse largement le contrat social ou le pacte de jeu de la partie. Pour être intéressant, il faut que sa →

Sur le thème de l'absence de parole pour s'exprimer, on peut se référer à l'amusant épisode de « *Buffy, The Vampire Slayer* » intitulé « *Hush* » (*Un silence de mort*), où un trio de créatures surnaturelles vole les voix de toute la ville, donnant un prétexte à une série de séquences humoristiques où les protagonistes ont bien du mal à se comprendre, spécialement quand l'héroïne mime l'empalement de vampire, d'un geste de la main ayant un bien autre sens pour ses compagnons...

Dans le même ordre d'idée, les films d'animation de Nick Park (« *Wallace and Gromit* », « *Shaun The Sheep* ») sont de fabuleux exemples de narration muette.

présence affecte largement les habitudes de jeux ou, à défaut, les capacités des personnages. Il est certain que, dans un jeu de rôle où la magie existe, décréter qu'elle ne fonctionne plus, même de manière temporaire, brise la certitude que le joueur avait jusqu'à maintenant quant à sa capacité à interagir avec le récit à l'aide des pouvoirs magiques de son personnage. Que vous optiez pour une approche « *en jeu* » (« *depuis hier, la magie ne fonctionne plus* ») ou beaucoup plus « *méta* » (« *je vous propose, pour cette séance, de jouer sans magie* »), il est essentiel de vérifier que tout le monde à la table (et spécialement le meneur, si ce n'est pas de lui ou elle que vient la proposition) soit motivé et intéressé par une telle approche. Nul besoin de ruiner le plaisir d'un ou plusieurs participants à la seule fin de pouvoir crâner à la prochaine rencontre des narrativovegans de votre quartier !

UNE APPROCHE MÉTA PAR CONSTRUCTION

S'il est possible, pour un meneur, d'adopter une approche « *en jeu* » pour proposer sa « *bouteille* », nous recommandons plutôt ici une approche plus « *méta* » qui consiste à discuter ouvertement de l'idée avec la table avant de lancer la séance. Certes, une telle approche réduit grandement l'effet de surprise, mais elle offre l'opportunité à tous les joueurs d'accepter (ou non) l'idée et surtout d'en discuter pour en définir le périmètre. Et elle offre l'opportunité à n'importe qui à table de proposer une telle session !

En outre, cette approche rejoint, au bout du compte, celle que subissent les studios de télévision. À la base, aucun scénariste d'Hollywood (ou en fait, du Canada, vu la proportion de séries télé produites parmi les pins et les caribous) n'a envie d'écrire un épisode bouteille. C'est généralement une contrainte bien

extérieure à son propos narratif qui lui impose cette décision. Ainsi, avec une certaine symétrie, il semble approprié que cette contrainte sur la séance ou le scénario soit elle aussi « *méta* », qu'elle aussi vienne heurter, de manière décorrelée de ses enjeux, le récit.

COMMENT STRUCTURER SA

« BOUTEILLE » ?

La « *bouteille* » qui va venir réduire ou modifier le périmètre du jeu peut être de bien différentes natures, mais son épice doit être le renversement, l'annulation ou l'inversion d'un paradigme clairement établi de la manière de jouer de la table. Sans quoi son impact sur la partie risquerait d'être minime et, en langage vernaculaire, ne pas en valoir la chandelle. Donc, pour bien construire sa proposition de « *bouteille* », il faut commencer par analyser les parties précédentes et déterminer ce qui caractérise la manière de jouer de la table et quelles sont les techniques ou les stratégies qui font la force de ses joueurs ou de ses personnages.

Exemple : Le personnage de Romano est fort en bagou, ce qui sort le groupe de nombreux mauvais pas. Et si le pauvre, subitement devenu muet, devait désormais s'exprimer en gesticulant, sans mot dire ?

Le personnage de Ghislain résout tout défi en invoquant un esprit pour aider le groupe ? Et si ces derniers lui faisaient subitement la tête ? Ils pourraient ainsi exécuter ses ordres avec toute la mauvaise foi d'un enfant en bas âge qui refuse de faire ce qu'on lui demande (« *Maître, vous m'avez bien demandé d'empêcher votre compagnon de brûler vif ? Ceci est fait, il est juste regrettable que son armure lourde l'ait attiré au fond de l'eau...* »).

Le demi-orc féroce de Mathieu est imbattable au combat, ce qui sort constamment le groupe de bien des situations difficiles ? Et si, horrifié par

les horreurs que ce dernier commet régulièrement, son partenaire ou, encore mieux, son jeune enfant, lui faisait promettre de ne faire de mal à personne (au moins pour la durée de la séance) ?

QUELQUES IDÉES DE « BOUTEILLE » EMPRUNTÉES AUX SÉRIES TÉLÉVISÉES

LE HUIS CLOS

C'est un classique de l'épisode bouteille : quelques personnages sont enfermés (dans un ascenseur ou, encore plus éculé, une chambre froide) et font face à un dilemme ou défi qui généralement fait résonner leurs différends ou sert de parfaite excuse pour résoudre une sous-intrigue qui leur est attachée. Le plus classique étant la suggestion, épisode par épisode, que Untel est en fait amouraché de l'autre protagoniste, et que donc le huis clos vient à point nommé conclure ceci !

En termes de jeu de rôle, cette approche peut se décliner littéralement – les personnages seront donc enfermés dans un lieu pour la durée de la séance. Dans *Star Wars* ou autre jeu de science-fiction *Space Opera*, il pourrait s'agir d'une épave de vaisseau à la dérive, d'une navette ou d'une petite planète désolée (facile à parcourir de long en large avec un speeder ou autre véhicule de surface). Dans un jeu plus « *medfan* », comme *Warhammer* ou *Chroniques Dubliées Fantasy*, vous pouvez utiliser un tout petit donjon, l'équivalent d'un tombeau de pyramide... D'ailleurs, dans pratiquement n'importe quel univers de jeu, l'idée de la prison se prête naturellement à ce concept. Les voyages en véhicule (comme dans ce célèbre épisode de *la 4e Dimension* se déroulant dans un avion « *parasité* ») sont aussi tout indiqués.

Notons que certaines de ces variantes peuvent joindre à la contrainte spatiale une contrainte temporelle (sortir de la chambre froide avant de finir en produit Picard®, réussir une tâche X avant l'arrivée ou le crash de l'avion, etc.). Certaines versions se prêtent aussi volontiers aux instants comiques ou au « *drama* » interpersonnel.

Attention néanmoins, un jeu de rôle n'est pas une série télévisée ! S'il est économique pour l'une de faire un épisode qui repose sur ce genre de conflits entre personnages, ceci requiert, à l'inverse, plus de travail pour le meneur. Non seulement il faut se préparer au fait que les joueurs feront tout pour sortir du huis clos (à l'inverse des gentils acteurs, qui attendent sans se plaindre que le scénariste leur ouvre la porte), mais il faut aussi s'assurer que ces derniers auront du matériel pour jouer le drame interpersonnel. Petit conseil au passage à l'attention des meneurs : n'enfermez pas seuls les personnages de vos joueurs, placez un ou deux PNJ avec eux, afin de pouvoir participer aussi aux échanges.

L'ENNEMI INTÉRIEUR

Titre d'un célèbre épisode bouteille de la première série *Star Trek*, l'intrigue repose ici sur une idée simple : suite à un dysfonctionnement, le téléporteur crée deux Capitaines Kirk ! L'un étant évidemment plus maléfique que le premier. La motivation derrière un tel artifice est transparente : pas de cachet pour un invité et une intrigue située intégralement à bord de l'Enterprise, on réalise bien qu'il s'agit d'un épisode « bouteille » !

Ceci dit, le procédé est intéressant et se révèle aussi légèrement économique pour le meneur. La fiche du ou des Némésis étant toute faites : ce sont celles des PJ ! Autre avantage, nul besoin de réfléchir à la tactique de ce ou ces néfastes opposants, puisque →



LA BOUCLE TEMPORELLE

Plus délicat à utiliser, et peut-être pas adapté à tous les univers, il s'agit d'une scène ou d'une séquence qui se répète plus ou moins à l'identique (comme dans le film « *Un jour sans fin* »), jusqu'à ce qu'une condition (inconnue de la tablée tout d'abord) soit remplie. C'est particulièrement adapté aux jeux jouant sur le temps ou les dimensions, ou aux univers oniriques : *Rick and Morty*, *Mega V*, *La Méthode du docteur Chestel*...

ÉPISODES « FLASHBACK »

Cousins des épisodes bouteilles, il s'agit de ceux dans lesquels on voit de nombreux extraits tirés de précédents épisodes. Saurez-vous en trouver une utilisation en jeu de rôle ? Peut-être via un appareil de réalité virtuelle, une drogue, un sort ou une forme de méditation qui permettent de revivre certains événements du passé pour les accomplir différemment (avec des effets confinés au mental du personnage... ou pas !).

Ou, au contraire, ces « *flashbacks* » seront l'occasion de jouer des scènes qui ont été passées sous silence lors de la partie.

leurs manœuvres de prédilection seront celles des joueurs !

Enfin, de manière évidente, ces dopelgangers feront d'excellents médiums pour faire apparaître les conflits interpersonnels entre les PJ. Et si le double du personnage de Vincent, contrairement à l'original, n'avait aucun remords à séduire l'épouse du personnage de Paul, révélant ainsi les intentions non exprimées du premier ?

Reste néanmoins à trouver un enrobage intéressant pour justifier l'apparition de ces vils sosies...

QUELQUES PRINCIPES

D'ÉPISODES « BOUTEILLES »

TRANSCRITS EN JEU DE RÔLE

Les précédents exemples reprennent le fil conducteur d'un épisode « *bouteille* » pour l'adapter à un scénario. Faisons la démarche inverse : traduisons, en quelque sorte, les contraintes logistiques (et budgétaires) dans le cadre des jeux de rôle, afin d'obtenir un cadre de jeu différent.

Les effets spéciaux comme les scènes d'escarmouches épiques coûtent cher ! Et si c'était pareil en jeu de rôle ? Si, aujourd'hui, pour cette séance, vous n'aviez pas le droit de vous battre, pas le droit d'utiliser un sort, bref rien qui ne coûterait cher dans une production cinématographique.

Ceci peut être fait de manière « *méta* », mais peut aussi intégrer à l'histoire du scénario :

Imaginons que votre groupe de Shadowrunners, après une difficile mission, se retrouve au restaurant du coin pour se relaxer. Tout le monde a laissé son « *matos* » à la maison, quand soudain un groupe de gangers débarque pour braquer l'endroit et ses occupants - y compris nos protagonistes !

PLUS DE DÉS !

Enfin si, encore un peu de dés quand même, mais imaginons un instant que le jet de dés soit vu comme une ressource limitée. Pour cette séance bouteille, chaque joueur aura le droit de lancer les dés trois, six ou douze fois (selon la fréquence des tests dans le jeu). À chaque fois que le meneur demande à l'un d'eux de jeter les dés, le joueur choisit : utiliser l'un de ses jets dés autorisés ou choisir de renoncer son action afin de préserver cette option pour un test ultérieur, peut-être plus important. Une bonne thérapie pour les tables qui abusent des tests dilatoires !

On peut aussi influencer sur d'autres mécaniques de jeu. Par exemple, pour une ambiance roman noir ou polar « *Hardboiled* », on peut imaginer que les blessures ne se soignent pas ou deviennent systématiquement des blessures critiques. Voilà qui est sûr de donner un ton dur et difficile à la séance...

PAS D'ELLIPSE TEMPORELLE !

L'usage d'ellipses temporelles lors d'une partie de jeu de rôle permet de faire avancer rapidement le déroulement du scénario. Ainsi, en quelques phrases, on « *visite la bibliothèque, effectue des recherches et résume dans la foulée les informations obtenues* ». Et si, pour la séance, on en interdisait l'utilisation ? Une sorte de « *plan séquence* », mais décliné au jeu de rôle. Évidemment, le contenu du scénario doit s'y prêter...

Voilà quelques propositions inspirées des « *épisodes bouteilles* » qui, nous l'espérons, vous inspireront de passionnantes et amusantes sessions !

Romain « *Belaran* » Pelisse
et Adrien « *Feldo* » Saurat
Crapougnats : Didier Guisérix

3 LIVRES DE
160 PAGES

UN MONDE SAUVAGE ENTRE MAGIE ET TECHNOLOGIE



1 DECK
DE 80
CARTES
DE PNJ



2 POSTERS RECTO-VERSO 80 X 50CM

La campagne du FEU SOUS LA GLACE, en trois ouvrages et de nombreuses aides de jeu (journaux, cartes, plans, livrets, etc.) va vous plonger dans l'univers original de Shaan, un monde de science-fantasy où Magie et Technologie s'opposent. Sur la planète Héos, Corps, Âme et Esprit seront vos armes pour résister à L'ENVAHISSEUR HUMAIN et déjouer les plans machiavéliques de Guildes corrompues...



NÉCESSITE
LE LIVRE
DE BASE

WWW.SHAAN-RPG.COM

Téléchargez le KIT DE DÉCOUVERTE gratuit

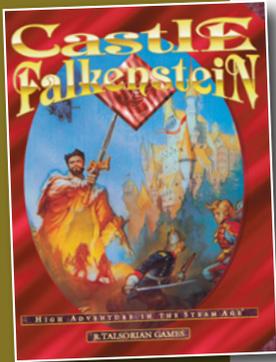


- Créez votre personnage en quelques secondes
- Téléchargez du contenu gratuit au format PDF
- Posez vos questions et échangez sur le Forum
- Soyez au courant de tous les événements...



DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO





ARCHÉO-RÔLISME

CHATEAU FALKENSTEIN

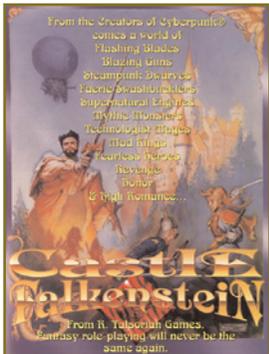
Le jeu de rôle comme il faut

En 1993, le créateur de Mekton Z et Cyberpunk surprenait tout le monde avec un projet magnifique : une uchronie steampunk pleine de magie et de dragons. Qui se jouait sans l'aide de dés, comme dans son pays d'origine, la Nouvelle-Europe...

Un beau jour de 1994 – un dimanche matin précisément – Mike Pondsmith, le fameux créateur du jeu de rôle *Cyberpunk*, reçoit un paquet sur le pas de sa porte. Un drôle de paquet, enveloppé dans des feuilles et une résille d'or, qui contient un gros tas de papiers divers. Le « journal » de son copain Tom Odlam, créateur de jeux vidéo qui a disparu en 1992 pendant des vacances en Europe, en visitant le château de Neuschwanstein. Tom lui envoie son paquet d'un monde parallèle dans lequel il a été entraîné par deux sorciers un peu farfelus. Tom s'est retrouvé dans la Nouvelle-Europe de 1870, un monde steampunk peuplé d'êtres féeriques comme des Nains et des Dragons, où la magie existe, et où le roi Louis II de Bavière mène la résistance contre les visées impérialistes d'Otto Von Bismarck. Devenu un fidèle de Louis II après bien des aventures, Tom envoie ses pages de notes et de croquis à son pote Mike, « par-delà le voile féerique », pour qu'il fasse découvrir à nous autres pauvres Terriens le monde merveilleux de la Nouvelle-Europe. Et surtout, qu'il édite le « *Grand jeu* », le jeu de rôle qu'il a créé là-bas pour divertir le gotha local !

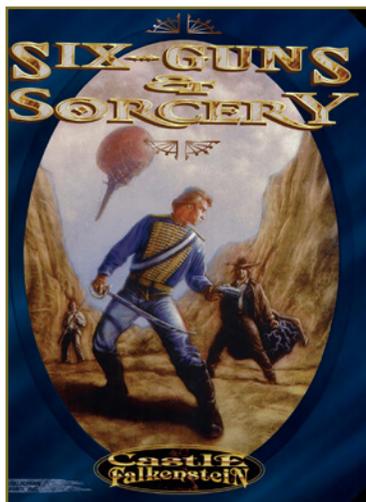
Né en Bavière

Bien entendu, tout cela est bidon, Tom Olam n'existe pas et le jeu est né de l'imagination romantique de Pondsmith. Et pourtant, l'idée du jeu est bien née lors d'une visite du même château : « *Falkenstein est né d'une visite au château Neuschwanstein en Bavière, il y a bien longtemps* », expliquait Pondsmith trois ans après la sortie du jeu à *Casus Belli* (numéro 104, avril 1997). « *Mon intention, quand j'ai commencé Castle Falkenstein, n'était pas seulement d'évoquer l'Angleterre victorienne. Je voulais aussi parler du reste de l'Europe. Les années 1870 sont une étape importante dans l'histoire du Vieux Continent et marquent un changement radical dans l'évolution du paysage politique, marqué par le début de la prédominance germanique... Laquelle prédominance a préparé le terrain de la Première guerre mondiale, puis de la Deuxième et par extension de la Guerre froide. Tout cela tourne autour de l'Allemagne, et ça m'a toujours beaucoup intrigué. J'ai lu beaucoup de choses sur le sujet et je me suis souvent demandé ce qui se serait passé si Louis II de Bavière n'était pas devenu à moitié cinglé et s'il*



n'était pas mort prématurément : de conséquences en conséquences, la face du monde occidental en aurait peut-être été changée... La Prusse n'aurait peut-être pas été aussi puissante, etc. J'ai commencé à reconstruire l'histoire en jouant sur ce seul élément, et, de fil en aiguille, tout s'est mis en place. Je me trouvais sur le parking en contrebas avec le château de Neuschwanstein au-dessus et je me suis dit « bingo ». C'est ainsi que Castle Falkenstein est né. » Plus de vingt ans plus tard, Pondsmith précise que l'idée lui est également venue en écoutant le guide raconter les légendes autour du « roi fou » Louis, fou de Wagner et de châteaux bizarres : « Il parlait de comment les Bavarois pensaient que Louis II avait été assassiné (des fans de complotisme victorien dans la salle ?), et après, quand j'étais en train de déjeuner dans le bierhalle, tout le jeu m'est tombé dessus comme la foudre. » Parking ou taverne, le principe reste le même : à l'instar de son alter ego Tom, Mike affirme avoir été frappé par l'inspiration dans les couloirs de Neuschwanstein.

Ceci dit, *Château Falkenstein* n'est pas non plus apparu d'un coup sur un parking (ou un *bierhalle*) bavarois : cela faisait plusieurs années que Mike Pondsmith avait conçu un autre jeu au thème complètement différent mais dont le système pourrait aller comme un gant à sa nouvelle création. « *Château Falkenstein* a été en fait développé à l'origine pour ma femme Lisa », nous explique aujourd'hui Pondsmith, contacté par mail. « À l'époque, il s'appelait *Court Intrigue* et était centré sur les activités de la cour royale à l'époque du Roi Soleil. Le jeu utilisait le même système de résolution que *Château Falkenstein*, et possédait les mêmes règles de duel », précise Mike. « C'était un jeu très orienté façon *Les Trois mousquetaires*. » En 1992, Pondsmith se rend en convention pour playtester les premiers prototypes de son jeu,



sous le sceau du secret le plus absolu, paraît-il : le journaliste Scott Haring raconte dans *Pyramid* (le magazine de jeux de Steve Jackson Games, éditeur de *GURPS*) que des démos de *Château Falkenstein* étaient proposées sous le nom de code farfelu de *Banana Slugs Go to Rio*. Mais du côté de R. Talsorian Games, la compagnie de Pondsmith, l'événement, cet été, lors de la Gen Con est la sortie de *Cybergeneration*, le spin-off de *Cyberpunk 2020* inspiré d'*Akira*, situé en 2027, où les PJ jouent la génération d'après : des gamins qui tentent de réparer un monde ruiné par leurs aînés, solos et rockerboys nihilistes qui ne pensent qu'au fric et à l'allure. *Château Falkenstein* pensera aussi beaucoup à l'allure, mais sans oublier d'avoir du cœur.

Novembre 1993, première pierre posée

C'est dans les colonnes de *Pyramid* que Pondsmith dévoile en avant-première, en novembre 1993, la note d'intention de *Château Falkenstein* et les premiers dessins du jeu : la couverture du magazine, tirée du jeu, montre →



Le coin de l'antiquaire

Si vous lisez l'anglais, toute la gamme *Château Falkenstein* est proposée en PDF et en physique sur le site de *Talsorian* (le site *Drivethru* propose aussi de l'impression à la demande). La mini-gamme *GURPS* est tout aussi disponible légalement en anglais, en numérique, sur le site de *Steve Jackson Games* et sur *Drivethru*. Côté collector, quelques figurines métalliques ont été produites par la firme new-yorkaise *Soldiers & Swords* l'année de sortie du jeu. En parlant de collector, difficile de trouver la version française du jeu chez *Descartes* à moins du prix neuf, soit une quarantaine d'euros (voire beaucoup plus : rassurez-vous en pensant à la version espagnole, *Castillo de Falkenstein*, également rarissime). Pour les complétistes, *Casus Belli première version* a publié deux bons scénarios pour « *Château Falk* » : *Pirates de la mer rouge* (numéro 90, décembre 95-janvier 96), signé du traducteur français du jeu, André Dehó-Neves ; et *L'Inconcevable aventure du docteur Podelius* (numéro 93, avril 96), écrit par Fabrice Colin, fou amoureux du jeu.

un dragon enveloppant de ses ailes un dirigeable tout droit surgi d'un délire de SF à la Jules Verne. L'illustration est de William Eaken : auteur des couvertures de *Forlorn Hope* et *Dream Park* pour *Talsorian*, connu pour son trait à la Drew Struzan (mais si, voyons : le fameux illustrateur des affiches d'*Indiana Jones* ou de *Retour vers le futur*) et pour avoir signé chez *LucasArts* le design du jeu vidéo « *point-and-click* » *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, Eaken signera toute la partie couleur consacrée au background du livre de base de *Château Falkenstein*. Mais nous n'en sommes pas encore là. Dans son copieux article de *Pyramid*, Pondsmith promet un univers véritablement merveilleux : « *Les récits de Château Falkenstein mélangent la fantasy des frères Grimm, les inventions de Jules Verne, les mystères de Sherlock Holmes, en insistant sur l'action épique digne des histoires de cape et d'épée...* » Très alléchant, mais il faudra prendre son mal en patience : le jeu prendra du retard et ne sortira aux États-Unis que fin 1994, un an après le *preview* surexcitant de *Pyramid* (et vous vous plaignez des retards des JDR de nos jours ?). La critique applaudit le nouveau jeu de Pondsmith, bien qu'il soit à première vue bien éloigné des délires SF et cyber de son auteur. Pour commencer, on n'utilise pas de dés, mais uniquement des cartes à jouer.

L'ambiance de féerie victorienne avait déjà été traitée dans *For Faerie*, *Queen and Country*, un sympathique supplément pour *Amazing Engine* (tentative passée inaperçue de système générique « *hors D&D* » de *TSR*) paru au tout début 1993), *Château Falkenstein* va bien plus loin en associant comme jamais règles et background. Voire en abolissant même la frontière entre les deux : les règles sont nées du thème. Rappelez-vous, tout le jeu est censé avoir été conçu par Tom Olam pour amuser les têtes couronnées de Nouvelle-Europe : la deuxième partie du bouquin de base,

en noir et blanc et dédiée aux règles, commence par un chapitre réjouissant où Tom explique les principes du JDR au prince Albert de Galles lors d'une *party*. Et Tom commet un affreux impair en mentionnant les dés, instruments de loisir de la racaille ouvrière alors que les cartes sont bien plus nobles. Tom doit donc concevoir un jeu avec des cartes et pas des dés. *Château Falkenstein* utilise donc un paquet de cartes ordinaires : pour accomplir une action, on joue une carte de sa main et on ajoute sa valeur à celle d'un Talent (une super-compétence), noté par un adjectif allant de Faible (valeur 2) à Extraordinaire (valeur 12). La somme doit dépasser une difficulté, mais attention, si la carte est d'une couleur différente de celle du Talent (chacun est associé à une couleur du jeu de cartes suivant sa catégorie), elle ne vaudra que 1. C'est à peu près tout, niveau règles. Aujourd'hui, créer un JDR avec des cartes pour résoudre les actions paraît un choix de *game design* tout à fait valable et accepté mais en 1993, c'était une vraie innovation : *Everway* de Jonathan Tweet (avec son « *Fortune Deck* » conçu sur mesure) ne viendra qu'en 1995 (peu de temps après le français *miles Christi*, voir l'Archéorologie de *Casus Belli #33*), tandis que *Dragonlance Fifth Age* et son système SAGA (chez *TSR*) paraîtra en 1996. La mécanique de *Château Falkenstein* est tout de même loin d'être parfaite : les esprits boutiquiers trouveront que la combinaison des valeurs des cartes et des valeurs des Traits donne des résultats souvent déséquilibrés. Mais le système pousse quand même les PJ à des actions héroïques incroyables (d'ailleurs, un test se dit « *Prouesse* » dans le jeu), permettant même à un personnage Moyen de battre un Excellent adversaire. C'est conforme à l'esprit du jeu, mais personne ne vous en voudra si vous remplacez les règles par votre système générique favori (*Savage World* fera parfaitement l'affaire - et le jeu utilise en plus des cartes à jouer, donc

La variante gurps

« Steve Jackson était l'un de mes mentors quand j'ai démarré dans le business », explique Pondsmith. « Quand Steve me demande quelque chose, je me mets en quatre pour lui fournir. » Ça explique donc l'existence d'une version GURPS de *Château Falkenstein*, alors que son système – lourd, complexe et simulationniste – est l'exact opposé de celui du jeu. Et pourtant : *GURPS Castle Falkenstein* est un excellent supplément. Complètement réécrit par Phil Masters (auteur entre autres de *GURPS Discworld*) et James Cambias, sa forme est plus classique (finie la présentation « journal » et les règles diégétiques) mais très complète. Son seul supplément officiel, *GURPS Ottoman Empire*, également signé Masters et dédié au monde des Mille et une nuits de l'Ère de la Vapeur, est une lecture très sympathique. Pour l'anecdote, Cambias a écrit deux courtes aides de jeu consacrées aux Mayas et aux Incas, qui sont disponibles gratuitement en ligne sur le site de *Steve Jackson Games*.

Tom sera content !). Un autre petit point mort : la règle des « *dégâts émotionnels* ». En gros, toute héroïne qui n'a pas un Talent Courage au niveau Bon encaisse des dégâts quand on l'insulte ou quand son corset est trop serré (sic). Alors que la partie background consacre une page entière pour expliquer que les femmes de Nouvelle-Europe sont plus libres que dans le monde réel. La version GURPS (voir encadré) reléguera cette règle à la fin, en marge, sous l'appellation « *règles un peu folles* ».

Le style avant tout

Les règles de sorcellerie sont un peu plus complexes (il faut jouer des cartes d'un autre paquet pour accumuler de l'énergie, mais attention à ne pas trop en faire), et il y a un excellent système de duel qui est issu en droite ligne de *Court Intrigue*, presque un jeu à part, à peine anachronique, qui permet de bien s'amuser à reproduire des affrontements « *un contre un* » comme dans les *Trois mousquetaires*. Les règles de création de « *Véhicules Extraordinaires et Armes infernales* » qui sont formidables : il suffit juste de choisir dans un questionnaire des éléments de machinerie pour bricoler son engin de mort. Des éléments surtout esthétiques, en fait. Un exemple de système de navigation sous-marine ? « *Des hélices en cuivre étincelantes, tournant sur des hampes ornementées* ». Pas de calcul de vitesse de pointe en milieu liquide ou de rang d'initiative – ce genre de

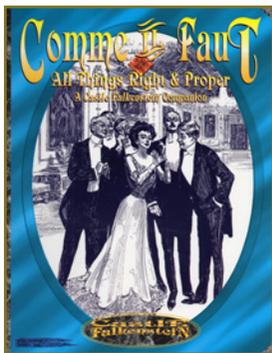
choses sont restées dans *Mekton*. Le style avant toute chose.

Et, par-dessus tout, il n'y a pas de feuille de personnage (normal, la Nouvelle-Europe ne connaît pas les photocopieuses), à charge pour chaque joueuse ou joueur de tenir son journal intime. Le jeu est censé être complètement authentique : à l'instar de la première édition d'*Ecryme*, sortie la même année, dont les règles sont aussi garanties venir « *en direct* » de l'univers du jeu, *Château Falkenstein* forme un tout extrêmement cohérent, aussi réjouissant à la lecture qu'autour de la table. Les pages regorgent d'idées brillantes : en Nouvelle-Europe, on croise à la fois les héros de la littérature populaire et leurs créateurs (Jules Verne est ministre de la Science en France, tandis que le capitaine Nemo commence sa carrière de pirate), tandis que la présence de dragons et de magie est presque parfaitement logique et expliquée, rappelant la richesse et l'excitation des prémisses du monde de *Shadowrun*.

Simple et fun

Bizarre, non, tant de simplicité et de fun de la part d'un auteur connu pour ses jeux farcis de méchas, hantés de cyberpsychos blindés de métal et d'armes surpuissantes ? En plus, *Mekton Z* et *Cyberpunk 2020* sont des jeux complexes : qui a tenté de résoudre une escarmouche entre deux robots à *Mekton* ou simulé un piratage dans →





la Matrice de *Cyberpunk 2020* sait que ce ne sont pas des jeux franchement simples, dont la complexité n'est pas non plus très pertinente pour simuler leur univers. Et pourtant, *Château Falkenstein* est bien dans leur continuité : dans ces trois jeux, sans oublier son excellent et récréatif *Teenagers from Outer Space*, Pondsmith place le style avant toute chose. « *Le style l'emporte sur la matière... l'attitude est tout* », martèle *Cyberpunk 2020* dès sa page 4, en insistant sur le fait que les PJ doivent avoir de la classe, de l'allure. *Mekton Z* tente de son côté, une fois les règles de combat très wargame exposées, de dissequer les clichés et les archétypes des *animes*, pour pousser les joueurs à imiter de leur mieux les séries de méchas venues du Japon. *Château Falkenstein* poussera cette quête du style dans ses retranchements, en la dépouillant de tout l'héritage du wargame. Quelques scories de règles subsistent, ceci dit : les règles de dégâts sont curieusement pas très heureuses, les armes causant des blessures en fonction d'une marge de réussite, dont le calcul est un poil fastidieux (exemple : un succès total a lieu lorsque votre score est une fois et demi plus grand que celui de l'adversaire). C'est un point noir, mais pas de panique ! Le supplément *Comme il faut* proposera un système de blessures alternatives, beaucoup plus *roleplay* et donc plus fidèles à l'esprit du jeu (les armes ont désormais un degré de blessure, allant de A à F), tout en fournissant un tableau récapitulatif très pratique pour déterminer les oppositions entre deux ennemis lors d'un combat.

Gamme un peu décevante

En parlant de suppléments, c'est sans doute là que le bât blesse : le reste de la gamme ne sera pas à la hauteur du coup de maître du livre de base (qui paraîtra en France chez *Jeux Descartes* à la fin de l'année 1996). Non seulement

le jeu aura eu un an de retard, mais le premier supplément, *The Book of Sigils* consacré à la magie, ne verra pas le jour avant janvier 1995, soit un an après la sortie du jeu ! Il sera suivi de *Comme il faut*, qui est lui un véritable chef-d'œuvre : non seulement il resserre quelques boulons dans la mécanique de jeu, mais il offre en plus un véritable et savoureux cours de savoir-vivre victorien fantasmé, permettant de se comporter comme un riche dilettante des 70s (celles de la Reine Victoria, que Dieu la sauve) sans faute de goût. Un vrai modèle de supplément, qui rend les parutions suivantes malheureusement plus ternes : *L'Ère de la vapeur* (traduit en français avec un scénario inédit en plus), consacré aux scénarios infernales et aux Cerveaux diaboliques qui les manie, *The Lost Notebooks of Leonardo da Vinci* (le fac-similé du catalogue de l'artiste, amusant mais mineur), *Six-Guns and Sorcery* (un guide des USA qui annonce *Deadlands*), et enfin *The Memoirs of Auberon of Faerie* : le journal intime d'un PNJ important de l'univers. Rien de bouleversant. Des suppléments qui semblent avoir été publiés comme ça, entre deux suppléments de la locomotive *Cyberpunk*, et qui montrent en creux que le public de *Château Falkenstein* reste confidentiel. « *En ce qui concerne Castle Falkenstein, l'erreur consiste à croire que le but de tout jeu est de devenir un méga-hit, et de se vendre à des milliards d'exemplaires. Castle Falkenstein était censé se vendre « correctement », et c'est qu'il a fait. Les suppléments se sont bien vendus aussi* », expliquait Pondsmith, conscient que son jeu occupait une niche dans le marché du niche du JDR, dans *Casus Belli* en 1997. « *Il n'a jamais été question d'en vendre autant que Cyberpunk. Si tel avait été le cas, ça aurait signifié que ce n'était pas un vrai jeu victorien.* »

En ce milieu des années 90, le marché du JDR est, comme on vous le rappelle souvent, mis violemment à mal par la

Chateau falkenstein, deuxième donne

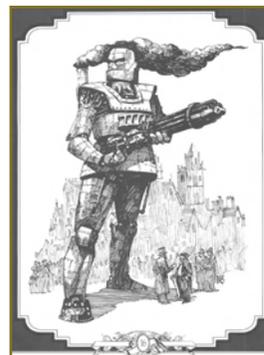
Septembre 2016, surprise : le petit éditeur américain *Fat Goblin Games* publie deux suppléments en format PDF pour *Château Falkenstein*. *The Tarot Variation*, six pages consacrées à l'usage des arcanes mineures et majeures dans les règles de magie du Grand Jeu ; et un *Curious Creatures* de 144 pages qui propose plein d'animaux (magiques ou pas). Et quelques mini-suppléments inédits (dont un deck de cartes) apparaissent de temps en temps chez *Talsorian*. Le symbole d'une renaissance du jeu ? Cela permet à leur auteur, J. Gray, de venir bosser chez *R. Talsorian* en tant que « *media ambassador* », et surtout de devenir le « *line developer* » de *Château Falkenstein*. . . « *Nous tenons beaucoup à créer plus de Falkenstein dans l'avenir mais nous n'avons rien à annoncer de précis pour le moment* », précise Gray. Mike Pondsmith est plus explicite : « *Je suis en train de réfléchir à une deuxième édition. Je changerais probablement les illustrations, et je simplifierais le système du journal intime. À part ça, Château (Falkenstein) est très bien comme il est. Un classique, ça se respecte.* »

déferlante des jeux de cartes à collectionner. Ironiquement, dans le fameux numéro de *Pyramid* où Pondsmith dévoilait *Château Falkenstein*, figure l'une des toutes premières pages de publicité pour un drôle de jeu nommé *Magic : The Gathering*, expliquant le concept du jeu à l'aide d'un slogan frappant : « *The Choice is simple* ». Effectivement. Deux ans plus tard, alors que *Magic* règne sur le marché ludique américain et que toute l'industrie tentera à qui mieux de surfer sur la vague, Pondsmith acceptera de transformer *Cyberpunk* en jeu de cartes à collectionner et cela donnera naissance à *Netrunner*. Un autre chef-d'œuvre du genre, qui sera salué par la critique en tant que tel mais qui ne provoquera pas de braquage en boutiques. En juillet 1996, *Hero Games* (éditeur du jeu de super-héros *Champions*, complexe et populaire aux USA) et *R. Talsorian* annoncent un partenariat pour créer des JDR ensemble. Le résultat donnera le bien nommé système *Fuzion*, qui sera disponible gratuitement en ligne et motorisera les jeux *Hero/Talsorian* comme *Bubblegum Crisis* et *Armored Trooper VOTOMS* (adaptés d'animés de SF) et *Champions : The New Millenium*. Mais Mike travaille surtout à une troisième édition de *Cyberpunk* : il commence par ravager en 1997 l'univers de son magnum opus via une campagne en plusieurs parties, *Firestorm*, et tente de miser sur des valeurs sûres en publiant le jeu de rôle *Dragon Ball Z* en 1999... mais, en cette fin de millénaire, l'industrie du

JDR est en trop mauvais état. En 1998, Pondsmith annonce déjà qu'il se mettra aux JDR seulement à mi-temps, et en 2000, il ira travailler chez *Microsoft* développer des jeux vidéo sur Xbox tout en donnant les clés de « *Château Falk'* » à Steve Jackson, qui en produira une version *GURPS* (voir encadré). En 2003, Pondsmith à rééditer *Château Falkenstein*, mais le marché reste mal en point, et Mike en a tout simplement marre. « *C'était déjà assez dur de rentrer chez soi avec la charge de travail de Microsoft, alors penser à une réédition du jeu...* », explique-il aujourd'hui. Mike annonce la fin de la gamme. En 2005, *Cyberpunk v3*, troisième édition mal fichue du jeu, décevra les fans. Il faudra attendre 2012 pour que l'éditeur polonais *CD Projekt RED* s'intéresse à faire un jeu vidéo de *Cyberpunk 2020*, pour que *R. Talsorian* commence à renaître de ses cendres en publiant un best-seller : le jeu de rôle adapté de *The Witcher*.

Au moment où vous lirez ces lignes, *Cyberpunk 2077* est censé être sorti et être devenu le blockbuster de l'année, tout comme *Cyberpunk RED*, nouvelle édition du JDR papier. Le monde va se reconnecter aux visions cyber de Pondsmith : on espère que quelqu'un prendra des nouvelles de Tom, toujours en Nouvelle-Europe, de l'autre côté du Voile Féérique.

Sylvestre Picard
Merci à J. Gray de *R. Talsorian* et à
« *Maximum* » Mike Pondsmith



THE WHISPERING VAULT

Muet comme une tombe

Quelque part entre Wraith et Kult, Clive Barker et Sandman, un formidable jeu d'horreur indé américain est apparu pour hanter les années 90.



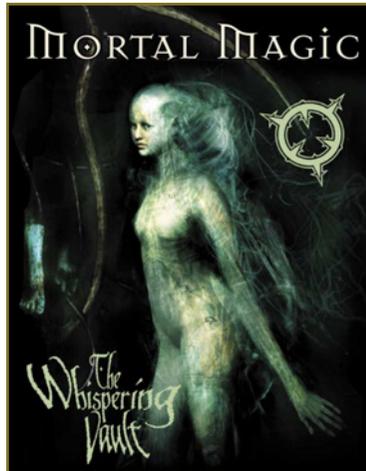
Le coin de l'antiquaire

La gamme version imprimée apparaît rarement en ligne, sans déchaîner les passions. Heureusement, la totale *The Whispering Vault* est disponible en PDF (en anglais, évidemment), sur le site de *Paizo*, l'éditeur de *Pathfinder* et *Starfinder*. Chaque ouvrage vous coûtera au grand maximum 14 dollars pour le livre de base, beaucoup moins pour les suppléments. Pour les plus fufous d'entre vous, la Chasse la plus difficile sera de localiser non seulement les quelques figurines *RAFM* (*L'Appel de Cthulhu*) produites pour le jeu (*spoiler alert* : elles ne sont pas très belles) mais aussi la toute première édition « limitée » du jeu, parue à la Gen Con, un petit livre noir qui ne fait que 88 pages, quasiment introuvable.

« **N**e vous y trompez pas : *Whispering Vault* est un grand jeu d'horreur, le plus grand sans doute avec *Wraith* et *Kult*, pour qui sait apprécier le genre. » En critiquant le supplément *Dangerous Prey* dans *Casus Belli* numéro 88 d'août-septembre 1995, Fabrice Colin a l'air de rappeler une évidence. Et pourtant, le « plus grand » jeu d'horreur, paru en 1994, passera fort inaperçu dans le microcosme rôliste français – surtout face à *Wraith : Le Néant* et encore plus face à *Kult*. Alors que les jeux du *Monde des Ténèbres* et *Kult* bénéficieront d'un traitement plus que correct dans le magazine (grandes critiques et scénarios), *The Whispering Vault* se contentera de

deux petits coups d'œil consacrés au livre de base et à son premier supplément... sorti un an plus tard. Un jeu de niche au sein d'une niche (le JdR d'horreur) au sein d'une niche (le JdR). Même si son titre semblait le prédestiner à l'oubli, le « caveau qui chuchote » a bien acquis dès sa sortie une réputation flatteuse, et absolument pas usurpée.

« *Ce livre contient tout ce qu'il faut pour partager un rêve avec moi et quelqu'un d'autre. C'est un rêve étrange, un rêve d'immortels qui voyagent dans le temps pour manipuler la matière de la réalité et des créatures de cauchemar qui les combattent. Bienvenue à bord. J'espère que le voyage vous plaira.* » Les tout premiers mots du livre de base sont on ne peut plus clairs. Dans *The Whispering Vault*, on incarne des Stalkers, des humains devenus immortels qui, en échange de leur passion pour la magie, ont transcendé le « Royaume de la Chair » (notre monde, notre réalité) pour rejoindre l'immatériel « Royaume de l'Essence ». Dotés de pouvoirs puissants, ils sont régulièrement appelés pour lutter contre les Unbidden (qu'on pourrait traduire par « parasites »), des « créatures de cauchemar » qui pénètrent dans le Royaume de la Chair « pour assouvir leurs pulsions inhumaines ». Dite comme ça, la proposition ludique de *The Whispering Vault* est un peu floue. Elle est pourtant brillante. Les PJ sont des immortels capables de



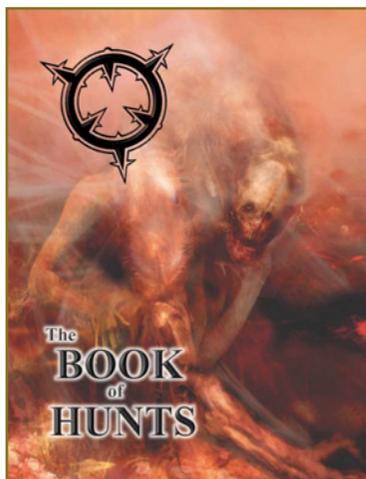
L'auteur

The Whispering Vault est l'oeuvre de Mike Nystul, qui avait commencé sa carrière chez *Hero Games* (éditeur de *Champions*, un jeu générique complexe orienté superhéros très apprécié aux USA) avant de piger un peu partout, notamment pour *FASA*, l'éditeur de *Shadowrun* et *Battletech*. À la Gen Con 1993, il dévoile *The Whispering Vault* qui lui permettra de fonder *Pariah Press* dans la foulée pour éditer son jeu en 1994. L'année suivante, il est embauché chez *TSR*, avant de les quitter vers 1996. Nystul, qui s'est ensuite consacré à son travail de père au foyer d'après ses propres mots, reviendra au JDR en 2012, « prêt à prêcher l'évangile du jeu », en fondant le site *Castle Nystul*. Qui lui servira à lancer cet été-là le foulancement d'*Axes and Anvils*, un JDR médiéval-fantastique axé sur les Nains. Le *kickstarter* récoltera 35 000 dollars (sur 1 000 demandés) mais Nystul ne pourra jamais fournir l'ouvrage promis. Il faudra attendre fin 2019 – et l'arrivée d'un nouvel auteur-éditeur, Andrew Shields, pour terminer le jeu et le livrer. Son autre projet sur *Kickstarter*, *Nystul's Infinite Dungeon*, financé à 16 000 dollars en 2012, n'a jamais été livré malgré du mouvement en 2015. Nystul semble avoir disparu des radars depuis...

s'incarner en n'importe quelle forme plus ou moins humaine, à n'importe quel lieu et n'importe quelle époque, pour lutter contre les monstres qui hantent les ombres. Le scénario-type suit la structure d'une Chasse contre les Unbidden : *The Whispering Vault* est purement un jeu à mission. La Chasse commence par l'appel des Stalkers sur Terre, puis leur incarnation, puis par la traque proprement dite. Le coup de génie, c'est que le jeu ne se limite pas à un cadre donné. Imaginez une partie de *Nephilim* où vous devez changer de Simulacre à chaque début de partie et où vous devez vous balader dans toutes les époques d'incarnation possibles et inimaginables...

Concis et pertinent

Mais bonne nouvelle, le jeu parvient à condenser tout cela dans un bouquin de base remarquablement concis (140 pages : deux fois moins que *Kult* ou *Wraith*, au pif). La création de Stalker est un modèle de simplicité et de pertinence. Après avoir déterminé un concept de départ à l'aide de quelques questions bien trouvées – on peut donc venir de n'importe quel bled : chevalier du Moyen-Âge, aventurière archéologue ou prêtresse égyptienne, tout est possible –, on passe à la technique. On doit répartir des points dans quatre



caractéristiques mentales dont chaque point donnera des avantages très sensibles : Perception donne accès aux Disciplines (les arts magiques surprenants des Stalkers), Intuition booste les compétences de départ, Présence vous donne accès à des Serviteurs (des créatures magiques dotées de pouvoirs très utiles) et Volonté vous permettra d'augmenter la puissance de votre corps incarné. Après avoir déterminé ses Disciplines et ses Serviteurs, accessibles en deux niveaux (base et avancé) plus ou moins puissants, on répartit quelques bonus dans une (courte) liste de compétences, et c'est presque fini. Une fois son →



Domaine créé (le lieu dans le Royaume de l'Essence que dirige votre Stalker : comme le dit l'auteur, « *quand votre description de Domaine commence à devenir complètement délirante, c'est que vous êtes dans la bonne direction* »), Il faut ensuite forger ses « *Clés* ». Ultimes symboles de l'humanité perdue des Stalkers qui leur permet de retourner s'incarner sur Terre, chaque Clef représente un défaut, une vertu ou un souvenir significatif du Stalker. Vos ennemis ne se priveront pas de vous les voler... C'est une des plus belles idées du jeu, malheureusement trop esquissée dans le livre de base.

La gamme

Les deux premiers suppléments ont mis un an à paraître : un écran (solide mais moche) sans livret ni gadget, et *Dangerous Prey*, une collection d'Unbidden bien flippants accompagnés de synopsis de Chasses et d'un excellent scénario tournant autour du Hollywood des années 30. Ce seront les deux seuls suppléments produits chez *Pariah* : début 1996, Chris Pramas, pigiste ludique copain de Nystul et collaborateur de *Dangerous Prey*, fonde sa maison d'édition, *Ronin Publishing* (futur *Green Ronin*), et achète les droits de *The Whispering Vault* pour ne publier en 1997 qu'un seul ouvrage, *The Book of Hunts*, un très bon recueil de scénarios. Les droits iront ensuite à *Pharos Press*, puis à *Ronin Arts* (aucun lien avec *Green Ronin*) qui publiera en 2003 le chant du cygne de *Vault* : une série de cinq petits suppléments, dont on retiendra *Mortal Magic* (devinez sur quoi) et *Mastering the Hunt*, un bon guide de maîtrise écrit par Nigel Findley.

Simple et souple

Le système est simple et souple : pour accomplir une action, on lance autant de D6 que sa caractéristique testée, et on prend soit le plus haut dé, soit la plus haute somme d'une série de dés identiques, on ajoute une compétence, et le total doit dépasser une difficulté. Dommage que le chapitre sur le combat, qui n'arrête pas d'insister sur le fait de privilégier l'ambiance, la rapidité et le roleplay aux calculs d'apothicaires, ajoute quelques complexités comme la limitation de certains résultats aux dés dans certaines circonstances. Mais que ce soit combat ou magie, les règles



sont simples, très évocatrices et très performantes. Le meilleur restant évidemment la description des Unbidden, monstres terrifiants, mortels, pervers et dérangeants (oui, tout cela en même temps) tout droits sortis d'une œuvre de Clive Barker, magnifiquement représentés par une team de dessinateurs inspirés : Jeff Laubenstein (*Shadowrun*), Earl Geier (*L'Appel de Cthulhu*) ou Larry MacDougall (*Vampire*).

C'est ainsi que *The Whispering Vault* a réussi à saisir et à concentrer quelque chose comme le *zeitgeist* du JDR d'horreur fantastique des années 90. Son background rempli de Noms à Majuscules rappelle celui des jeux du Monde des Ténèbres, son principe d'incarnations évoque *Nephilim* (la traduction américaine chez *Chaosium* est publiée à l'été 1994), tandis que son univers d'inspiration gnostique et « *adulte* » a un fort parfum de *Kult* (traduit en anglais au printemps 1993). Mais à la différence de ses cousins de sang, *The Whispering Vault* se prête très bien au *one-shot*, au trip unique, comme ça, pour essayer. Tentez le coup, et vérifiez pourquoi le « *caveau qui chuchote* » mérite bien sa place parmi les plus grands.



LIEUX D'AVENTURES



24 lieux med-fan génériques
cartographiés, illustrés
et détaillés



En annexe, codage 5e édition
des personnages, pièges et trésors



COMPATIBLE 5E

LUCIEN MAINE

« On joue l'actual play que j'avais envie de regarder »

Il est le meneur de jeu de *La Bonne Auberge*, un nouvel actual play qui a débuté en janvier dernier. Acteur-auteur polyvalent, Lucien nous raconte son parcours de rôliste et comment est née l'envie de se lancer dans des parties de jeu de rôle filmées.



crédit : Pierre Lapin

Lucien Maine's digest

Lucien Maine est acteur, auteur et réalisateur. On peut le retrouver dans de nombreuses vidéos YouTube et quelques programmes courts en télévision. Depuis sa plus tendre enfance, il est passionné de JdR et a donc lancé en janvier 2020 « *La Bonne Auberge* », un Actual Play de D&D5e où les aventures sont trépidantes.

Casus Belli : Comment as-tu découvert le jeu de rôle ?

Lucien Maine : Je m'en souviens très nettement puisque c'était un coup de foudre. C'était en classe verte en CM1, dans le car pour rejoindre le Jura, je crois ; j'étais avec Christian, mon meilleur ami, et il me dit : « *tu connais les jeux de rôle ?* » Je ne connaissais pas du tout. « *J'en ai amené un, je l'ai piqué à mon grand frère* ». C'était la fameuse red box de *Donjons & Dragons*. « *Tu voudrais jouer ?* » Et il me montre les illustrations d'Elmore [Larry] et il m'explique le concept. Et dès l'illustration de couverture, je bascule. Oui, évidemment, je veux jouer ! Toute mon amitié avec Christian, d'aussi loin que je m'en souviens, c'était des aventures. On jouait à être des agents secrets, des chevaliers. Là, on avait un système pour encadrer nos aventures et les rendre plus palpables. Pendant toutes les soirées, dans les dortoirs de la classe verte, on a joué. On a un peu forcé d'autres copains à jouer avec nous !

CB : Ton ami avait déjà joué avec son grand frère ou vous découvriez totalement ?

LM : Il avait déjà joué mais il n'avait le droit de jouer que lorsqu'il manquait quelqu'un à la table de son grand frère. Que de temps en temps, il était super frustré. Réflexe de gamin, il s'est dit : je vais montrer le jeu à mes copains à moi, comme ça je jouerai avec eux. Et toute la bande de la classe verte a accroché à fond. On a tous décidé d'acheter un jeu différent au Noël suivant. Moi, c'était *Hawkmoon*. En fait, je voulais vraiment *D&D* mais j'ai voulu faire mon intéressant et j'ai pris *Hawkmoon*. Et j'ai détesté ! J'étais trop déçu. Mon désamour du système *Chaosium* vient d'*Hawkmoon*, je crois. La boîte était belle mais le jeu moyen. Voilà pour les débuts. Après, on a joué à *D&D*, *Cyberpunk* – j'ai très hâte que la nouvelle version sorte – à *Star Wars*, à *James Bond*,

CB : Est-ce que tu peux détailler en quoi le jeu de rôle est un coup de foudre ? Que se passe-t-il dans ton cerveau précisément ? Que montre l'imagerie cérébrale au moment de ces premières parties ?

LM : La magie s'opère parce que je pense que je n'étais pas très littéraire, je n'avais pas lu beaucoup de bouquins, et niveau films, il n'y avait pas

“ La boîte rouge D&D a rempli un vide dans ma vie que je ne soupçonnais pas. ”



crédit : Louise MU

grand-chose. On est en 1989. *Willow*, *Legends* et voilà, quoi. Niveau *fantasy* sympa et beau, c'était à peu près tout. J'ai l'impression que la boîte rouge a débarqué dans ma vie et a rempli un vide que je ne soupçonnais pas. Ça s'est imposé à moi. Quand j'ai vu l'illustration du guerrier barbare qui fonce sur un dragon rouge perché sur son trésor, ça m'a fait complètement voyager immédiatement. C'est exactement ça que je voulais vivre comme aventures ! J'ai accroché tout de suite.

CB : Est-ce que ta pratique rôliste a été linéaire, interrompue ou est-ce que tu as connu une traversée du désert ?

LM : La constante, c'est que toute ma vie, j'ai acheté des bouquins de JdR auxquels j'ai très envie de jouer et après, j'ai beaucoup de mal à trouver du monde pour les masteriser, donc je finis par masteriser moi-même. Mais j'ai arrêté de jouer pendant une petite

période. J'ai été influencé par le facteur « cool ». L'image renvoyée aux rôlistes, c'était qu'ils n'étaient pas cools, en fait. Si tu veux être un mec cool, mystérieux et sexy, eh ben, c'est pas un mec qui joue au JdR. C'était entre 24-28 ans environ. J'étais avec une nana qui se foutait un peu de ma gueule. Mais après quelques années, elle s'est excusée de s'être foutu de moi. « *En fait, je trouve ça chant-mé, et je te trouve cool, mignon et adorable quand tu es à fond dans ton truc complètement au premier degré, passionné par tes royaumes imaginaires. Pardon.* » Mais pendant un temps, mon entourage, les gens du cinéma, du rock'n'roll que je côtoyais avaient un regard pas agréable sur mon hobby. J'étais un rôliste du placard.

CB : À quel moment le renversement s'opère ? Quand est-ce que le geek devient chic en fait ? →

“ La communauté des « aubergines » est vraiment une belle communauté de gens ultra-positifs, accueillants. ”

LM : À un moment, j'avais voulu lier mes deux passions, le jeu de rôle et la musique. J'avais voulu monter un groupe *Machin and the glamorous geeks*. Je jouais alors beaucoup avec un groupe de potes et, dans ce groupe, pas mal de mes amis étaient assez beaux. Je me disais à la table : mais c'est un cliché le rôliste qui serait le collectionneur de comics dans les Simpsons, c'est un complètement un cliché. Ce genre de joueurs existe mais il y a aussi des mecs beaux, bien habillés qui sont fans de JdR. Il y a des meufs aussi. Je ne me souviens pas exactement le moment où j'ai fait la bascule psychologique mais entre 28 et 30 ans, j'ai décidé de tout assumer. De dire oui, je fais même du Grandeur Nature, je m'habille en elfe, je vais dans les bois, je jette des sorts et c'est génial.

CB : Tu es désormais au grand jour le meneur de jeu de *La Bonne Auberge*. Comment est né ce projet ?

LM : Ça remonte assez loin. Il existe depuis huit ans sur Facebook un groupe privé qui s'appelle *La Bonne Auberge*. Et c'est mon groupe de potes qui n'étaient pas du tout rôlistes qui m'ont dit un jour : fais-nous jouer. Et j'ai lancé une campagne de *Pathfinder* avec eux. Et ce n'étaient que des noobs, des gens qui n'avaient jamais joué au JdR. Et donc je leur ai fait une campagne ultra-accessible. On commence niveau 1, ça s'appelle *La Bonne Auberge* et je leur ai fait jouer tous les clichés de *D&D*. Et ils se sont éclatés. Ça commence dans une auberge, quelqu'un, la gueule en sang, débarque : « *les gobelins nous attaquent !* » et puis ils remontent la piste, etc. On a joué les poncifs à fond, premier degré, et ça fonctionne grave. C'est kiffant. Évidemment, quand tu l'as vu et joué quarante-cinq fois, c'est différent, tu te lasses, mais avec des débutants qui découvrent, ça marche trop bien. Le nom *La Bonne Auberge*, c'est aussi un clin d'œil au film *La*

Classe Américaine, évidemment. Bref, on a beaucoup joué avec ce groupe. Et déjà à cette époque, j'avais fait venir Max, mon frère, qui joue le personnage de Ditmir dans *l'actual play*. En tant que joueur expérimenté, il faisait une sorte de semi-PNJ, un oracle des dieux. C'était top. Il y avait une bonne dynamique, on rigolait vraiment. Dans ce groupe, il y avait Bastien Vivès, l'auteur de *BD*. Évidemment, il nous faisait les illustrations. J'avais d'autres potes qui étaient graphistes et je me disais « *ce serait chant-mé de pouvoir proposer ça en vidéo* ». Mais il aurait fallu du montage pour couper les moments de réflexion, de calcul, j'y réfléchissais déjà en 2013. J'ai laissé tomber. C'était trop de boulot, trop compliqué. Difficile de faire avec un petit budget, je n'avais pas de contact de studios. Et puis il y a deux ou trois, ma copine me parle d'un podcast sur *D&D*. Je ne savais pas que ça existait, simplement une partie enregistrée. J'écoute. C'est *Adventure Zone*, trois frères qui jouent avec leur père. C'est très marrant, ça marche vraiment bien. Mais je continue de penser que pour vraiment ressentir la magie du JdR, il faut voir les gens, les expressions faciales. Et je tombe sur *Critical Role*, leur fameuse vidéo de 40 minutes avec Vin Diesel. Et Vin Diesel est horrible, il joue super mal, il est con mais les autres, notamment Matt Mercer, sont hyper cools et assurent. Et je découvre alors *Critical Role*, le début de la deuxième campagne.

CB : Il reste encore quelques étapes avant d'arriver à ton *actual play* non ?

LM : Peu de temps après, je croise Damien Maric (producteur, réalisateur, auteur) à une soirée événement pour la sortie du nouveau *Devil May Cry* ; je sais qu'il est rôliste et je lui parle de mon envie. Et il me dit : je produis, j'ai trop envie que ça existe. Et c'est grâce à lui que tout cela existe. C'était en février 2019 et on diffuse le premier épisode de *LBA* le 5 janvier 2020. On



a passé beaucoup de temps à préparer. Damien avait également l'envie de coupler ça avec une émission sur les jeux de société, de plateau et un de mes meilleurs amis, c'est Joe Hume, qui était parfait pour faire ça. Damien était super partant. Et puis on a décidé de faire un truc plus global, une chaîne YouTube où on parle de tout le hobby. Moi, j'avais notamment envie d'un truc bien foutu et bien monté sur la peinture de figurines, qui n'existait pas en France alors. Et des trucs sur *Magic*, les wargames, etc. avec des gens passionnés, cools, à fond dans leurs passions pour montrer que ces hobbies ne sont pas réservés à un certain cliché qu'on peut se faire des gens qui les pratiquent. Le jeu de rôle, les wargames, *Magic*, ce sont des hobbies accessibles à tout le monde, qu'on peut pratiquer en famille, avec des gens d'autres classes sociales, c'est très fédérateur, quoi.

CB : Il existe différents actual play en France, qu'est-ce que tu voulais proposer ? Où placer les curseurs pour apporter quelque chose de nouveau ?

LM : Je voulais faire la campagne que j'aimerais voir. Je fais plein de choses par ailleurs et c'est toujours mon moteur. Faire ce que j'aimerais voir. J'avais une idée claire du type de campagne que j'aimerais voir. On assume complètement notre filiation à *Critical Role*, on est très très proches de ce qu'ils font. Même genre de décors, combat avec figurine, même genre de narration. *Critical Role*, c'était exactement ce que je voulais voir : du *roleplay* à fond, des joueurs excités par le combat qui optimisent leurs stratégies, tous les aspects qui me plaisent dans le JdR. Dans les grandes lignes, c'est ça. Heroic-fantasy qui ne soit pas n'importe quoi. Le parodique, ce n'est pas ce que j'aime le plus, mais c'est très bien que ça existe. Je suis content →

“ J'ai rencontré Pénélope Bagieu en 2000 à des soirées GN de Vampire. ”



Max Mammouth et Anne-Sophie Girard
crédit : Simone Eusebio

qu'on soit plusieurs sur le créneau en France. On est tous différents. Le côté émotion-drama-sourcils relevés, *Role'n'Play* le fait extrêmement bien, j'adore suivre leurs campagnes, c'est chant-mé, mais ce n'est pas ce que je ferais. Et puis tu as le côté un peu plus n'importe quoi, on fait des vanes anachroniques en jeu, rigolo, c'est *Game of Roles*. Très dirigé, très narratif, c'est une trame pour permettre aux joueuses et joueurs d'être marrants. Ils ont grave du public et c'est trop bien. Donc, cette variété, c'est très bien. Nous, on propose un mix de tout ça en fait, j'essaye de rassembler ce qui me plaît.

CB: Comment tu as monté ton équipe ?

LM: Max, c'est mon frère mais aussi mon meilleur ami, la personne que j'aime le plus au monde, donc c'était évident. En plus, je connais son charisme et son humour et, même s'il n'était connu de personne avant, je savais qu'il plairait. Et puis c'est un joueur très expérimenté donc c'est pilier. Il connaît les règles, il connaît les dynamiques d'un scénario. Donc je l'ai placé à côté d'Anne-Sophie Girard, qui n'avait jamais jamais joué au JdR. Ça l'intimidait un peu au départ. C'est pour ça qu'elle a choisi un personnage – une ensorceleuse – qui découvre ses pouvoirs, en même temps qu'elle, en fait. Elle a fait un perso très proche d'elle. Et il l'aide en permanence. Moi, je voulais un cast 50/50 hommes/femmes, c'était très important. Adrien Ménielle est un de mes meilleurs amis et je savais qu'il avait fait du JdR et il m'avait déjà glissé que ça le botterait bien de rejouer à l'occasion. Quand je lui ai proposé, il était à bloc. Pénélope (Bagieu), on s'est rencontré en 2000, je crois, en jouant à *Vampire*. Elle a ce background de rôliste que les gens découvrent un peu.

CB: Les lecteurs de *Casus* le savaient puisqu'on avait publié une

longue interview d'elle en 2012 dans CasusBelli#2 de la formule actuelle. C'est dit !

LM : (Sourire) Nos parties de *Vampire*, c'était même du Grandeur Nature. Des soirées costumées en vampires où on complotait pour renverser la Camarilla. On a beaucoup joué ensuite sur table entre 2000 et 2002. Entre temps, elle est devenue un peu connue (il rigole) donc ça tombait. Ça fait une nana connue du grand public qui est à fond, une vraie rôliste. Je cherchais une quatrième, je voulais absolument une femme, plutôt drôle, et j'avais proposé à quelqu'un mais elle avait trop de travail, et Pénélope m'a proposé Anne-So. Elle a trouvé ça génial, et la voilà. Au final, les astres se sont alignés puisque je me suis rendu compte que j'avais quatre niveaux d'expérience de rôliste. Le plus expérimenté, c'est Max. Pénélope a beaucoup beaucoup joué, elle connaît bien. Adrien a joué un peu ado mais a arrêté pendant quinze ans et Anne-So qui débutait totalement. C'est cool parce que ça ne laisse personne de côté dans le public. Anne-So posait au départ des questions de super-débutante et c'était parfait. Ça a permis d'accompagner les gens.

CB : Après presque un an d'existence, quel est le premier bilan de La Bonne Auberge ?

LM : Ça fait un an mais 2020 est quand même une année très spéciale. Le confinement en mars nous a mis une balle dans le pied. On n'avait que 12 épisodes derrière nous alors que ça partait trop bien. On revient en juin et puis nouvelle interruption avec l'été. Départ cool mais chaotique. Maintenant, les joueuses et les joueurs sont à fond dedans, je suis trop content. L'enthousiasme est vraiment là, dans l'équipe et les gens qui regardent. Dans le bilan, le truc dont je suis le plus fier, c'est la communauté. On les appelle les aubergines.

C'est vraiment une belle communauté de gens ultra-positifs, accueillants, ce ne sont pas du tout ce qu'on appelle des « *gatekeepers* », des gens qui sont à cheval sur la règle ou sur tel ou tel truc qui a pour visée en fait d'exclure. Dès qu'un profane arrive, il y a toujours quelqu'un pour expliquer, accueillir de façon très chaleureuse. On dit souvent que la communauté reflète les créateurs, et là, je suis trop heureux de constater les qualités de notre communauté, qui a envie de partager. C'est merveilleux. Et beaucoup de gens nous remercient en nous disant qu'ils se sont lancés dans le JdR. La meilleure chose, ça fait trop plaisir.

CB : Quelles sont tes envies pour la suite de La Bonne Auberge, alors ?

LM : Déjà, j'ai envie que ça continue, j'ai une campagne très longue sous le coude. Beaucoup de choses. Je veux qu'ils explorent le monde. Des machinations, des intrigues cachées que j'aimerais révéler, des révélations sur les personnages que j'aimerais faire en direct. J'adorerais qu'on passe en bimensuel plutôt qu'en mensuel, faire plus de parties, plus de jeu. Le problème que tous les rôlistes adultes connaissent, l'agenda, cet ennemi terrible. Se coordonner à cinq adultes, ce n'est pas évident. Et donc, même s'ils prennent des notes, quand on ne joue qu'une fois par mois, je suis obligé de leur rappeler qu'Untel était un elfe et qu'il fait ça ou ça. Après, quand la situation le permettra, j'ai très envie de faire des live en public, dans un théâtre un cinéma, pour avoir les réactions en direct d'un public. À Paris, mais partout en France. Voir la communauté grandir, rassembler des gens autour de nos histoires. Et puis j'ai très envie de faire d'autres *actual play*, dans d'autres genres, d'autres jeux. Des parties ponctuelles.

Propos recueillis par Thomas Berjoan

“ À 28 ans, j'ai décidé de tout assumer, de dire, je fais du GN, je m'habille en elfe dans les bois, je jette des sorts, c'est génial. ”

BRUCE HEARD

« Je suis nostalgique de ma période à la rue d'Ulm à Paris »

Bruce Heard est un auteur de jeu franco-américain, qui officie depuis les tout premiers débuts de notre hobby. Il a commencé à Casus Belli avant d'être embauché par Gary Gygax chez TSR.

Aujourd'hui, il continue de publier sur son univers fétiche, Calidar. Rencontre avec un monument.



Bruce Heard's digest

Les aventures de Bruce en tant qu'auteur de JdR ont commencées en 1981 ou 1982, en écrivant des articles pour *Casus Belli* depuis sa ville natale de Nice. TSR l'a ensuite embauché en tant que traducteur français en 1983 et l'a téléporté dans leur *dungeon* du Lake Geneva dans le Wisconsin. Pendant son séjour chez TSR, des rencontres aléatoires l'ont menées à tuer quelques dragons et à superviser la production de jeu pour *D&D Classic* [BECMI]. En un clin d'œil de *beholder*, quinze ans se sont écoulés et TSR a raté son jet de sauvegarde. RIP. Des années plus tard, Bruce a cherché à ressusciter une série d'articles écrits pour *Dragon Magazine* (*Le Voyage de la Princesse Ark*). Mais il a raté mon jet de Charisme lors de sa rencontre avec les méchantes sorcières de l'ouest. Il a donc lancé une nouvelle version du bateau volant et de son équipage. C'est ainsi que l'éditeur *Star Phoenix* prit son envol (pour son propre monde fantastique : Calidar.

Casus Belli : Bonjour Bruce, comment et quand as-tu découvert le jeu de rôle ?

Bruce Heard : Ma toute première rencontre avec *D&D* a été la version Holmes de 1977 dans un magasin de jeux à San Francisco en 1980, où je vivais. Le nom était très accrocheur, pour moi, mais je n'avais aucune idée de ce dont il s'agissait. J'ai donc acheté le jeu, que j'ai compris alors comme une sorte de système basé sur des rencontres aléatoires. Je l'ai mis de côté sans réaliser l'importance qu'il allait prendre dans ma vie. J'étais un joueur inconditionnel de wargames à cette époque. J'ai déménagé à Paris des mois plus tard et j'ai cherché un club de wargame. La boutique *L'Œuf Cube* m'a mis en contact avec le groupe de la rue d'Ulm... qui n'a rien à voir avec les wargames. J'ai reçu par contre une bonne introduction à *AD&D*, la première édition. J'ai raté mon jet de sauvegarde, donc je fus charmé définitivement. J'ai involontairement accepté de sauter à pieds joints dedans !

CB : Décidément, beaucoup de choses pour notre loisir en France sont nées dans ce club de l'École Normale Supérieure à Paris...

BH : Les parties à la rue d'Ulm sont de très bons souvenirs. Mais je suis nostalgique de toute cette période : sortir de notre partie et marché vers un café car le

métro ne fonctionnait pas entre minuit et 4 heures du matin, si je me souviens bien. Prendre un petit-déjeuner exquis avec une formule complète de croissants frais avec un café à la crème dans une brasserie face à la Seine. Effrayer les passagers dans le métro parce que nous discutons, devant eux, d'éventrement et de sorts démoniaques, d'un air sadique et joyeux. L'utilisation maniaque des limes pour lisser les bords des dés en plastique bon marché. Faire mon shopping à l'Œuf Cube et enfoncer mon visage dans un livre récemment acheté juste pour inhaler son odeur d'encre fraîche. Voguer à Londres pour acheter tout ce que je ne pouvais pas trouver à Paris. Écraser mes groupes d'aventuriers, les voir déterminés devant mes monstres et entendre les lamentations de leurs héros ! (Rires) Je plaisante. À la rue d'Ulm, nous étions un bon groupe de joueurs et je suis toujours en contact avec certains d'entre eux.

CB : Comment es-tu venu participer aux premiers numéros de Casus Belli dans les années 80 ? Quel était ton rôle ou job chez Casus Belli ?

BH : Rue d'Ulm, j'ai fait la connaissance de François Marcela-Froideval (cf. son interview dans le *CB#34*) qui m'a entraîné jusqu'à *Casus Belli*. J'y ai rencontré Didier Guiserix qui était illustrateur du magazine à cette époque.



Peu de temps après, je m'engage sur l'écriture et le développement de jeux comme auteur. J'ai eu la chance de faire les rencontres parfaites.

CB : Écrivais-tu en français directement ou en anglais ?

BH : À l'époque, j'étais plus à l'aise en français. Maintenant c'est l'inverse... Après presque 40 ans de vie aux États-Unis et après avoir produit la majorité de mes textes en anglais, mes doigts tapent par inadvertance des mots en anglais, bien que je sois en train de penser en français en même temps, ce qui est très frustrant. Je suis sûr que les lecteurs québécois comprennent parfaitement ce que je veux dire !

CB : Jouais-tu au jeu de rôle à cette époque ?

BH : À part les wargames, le JdR auquel je jouais était *AD&D* première édition. Ma campagne était basée sur le monde de Greyhawk. Ce fut un peu une surprise

quand j'ai rejoint *TSR* plus tard en 1983, où mon travail était exclusivement concentré sur *D&D Classic* [*BECMI*]. J'ai dû désapprendre des mécaniques de jeu et en maîtriser d'autres très rapidement.

CB : Jusqu'à quand as-tu participé à *Casus Belli* ? Quel est ton meilleur souvenir de ta contribution au magazine ?

BH : Mes contributions pour *Casus* se sont arrêtées lorsque je suis retourné aux États-Unis en 1983. Mon meilleur souvenir de l'époque a été lorsque j'ai amené des exemplaires du premier numéro auquel j'avais collaboré à la boutique de jeux à Nice. C'était une expérience nouvelle pour moi, une sorte de fierté.

CB : Est-ce que tu peux nous raconter comment tu t'es retrouvé à travailler chez *TSR* ?

BH : Être un joueur de longue date m'a offert l'opportunité fabuleuse →

L'assistant personnel de Bruce

“ *TSR* était une famille. ”



“ Calidar est avant tout un cadre de jeu fantastique destiné à tout JdR. ”

de travailler là-bas. François Marcela-Froideval, chez *Casus*, m'avait dit que Gary Cygax cherchait un traducteur français. François a pensé à moi car il savait que j'avais la double nationalité franco-américaine et que mon arrivée aux US ne serait pas un problème. Au même moment, *Casus* avait déjà publié un certain nombre de mes articles, montrant que je comprenais et connaissais évidemment bien le jeu. J'ai rencontré Gary à Paris, et mon embauche a été immédiate. Quelques temps après avoir déménagé à Lake Geneva, j'ai été licencié pour quelques mois puis réintégré pour gérer les auteurs freelance, fonction que j'ai conservée pendant toute la durée de mon emploi. Au fil des ans, je suis également devenu chef de produit pour *D&D BECMI* et directeur de la planification de la production de *TSR*. J'ai donc porté plusieurs casquettes.

CB : Pendant cette période, tu jouais encore au JdR ?

BH : Hélas, je n'avais que peu de temps pour jouer à des JdR en dehors du bureau. Être à *TSR*, c'était un peu comme travailler chez un glacier : c'est vraiment cool les premiers jours, après cela, il y a tant à manger... Les tests et les conventions de jeu ont fourni des pauses divertissantes à mon travail de bureau. Mais essayer de mener une campagne de *D&D* avec des concepteurs de jeux qui étaient également « blasés » avait généralement pour résultat soit un manque d'intérêt, soit de voir les concepteurs chercher des failles dans vos aventures. Ils réduisaient tout en miettes parce qu'ils étaient des... concepteurs ! Et ils ne s'en privaient pas.

CB : Quels sont tes meilleurs souvenirs de cette époque chez TSR ?

BH : Nous avions l'habitude de faire des simulations de batailles entre les départements des jeux et celui des romans. Nous nous livrions des assauts ou alors des embuscades avec des armes *Nerf*. C'était hilarant, jusqu'au

jour où les éditeurs du département du livre ont pris d'assaut un couloir et sont tombés sur un dirigeant de l'entreprise qui montrait le bâtiment à un groupe d'investisseurs. Ce qui fut gênant... Les courses de chars sur des chaises de bureau restent parmi mes très bons souvenirs. Visiter le département artistique de *TSR* était également toujours un régal. Se tenir derrière un artiste pendant qu'il peint la couverture d'un nouveau supplément est fascinant. Certains de mes meilleurs moments à *TSR* ont consisté à travailler avec des cartographes, en particulier sur les affiches et les cartes pour les *Gazetteers*. Nous avons conçu un système pour partager le travail afin que je puisse facilement donner des directions et éviter de perdre du temps. Nous aimions vraiment travailler en équipe. Cela signifiait s'asseoir tous ensemble autour d'une table, travailler sur les détails de la production et trouver des solutions aux problèmes. En dehors de cela, recevoir des copies des nouvelles *Gazetteers* ou alors des merveilles telles que les règles de *D&D Cyclopedia* ont toujours constitué le meilleur de ce travail, surtout au vu des longs mois entre le début d'un projet et son expédition réelle. *TSR* fut la meilleure entreprise dans laquelle j'ai travaillé, malgré les lourdes charges de travail et une direction dure et difficile. C'était un environnement fun, remplis de rêveurs et d'amateurs de jeux dont la bonne humeur était la norme. Pour moi, *TSR* était une famille. Mais l'entreprise a coulé. On m'a proposé de déménager à Renton pour travailler avec *Wizards [of the Coast]*, mais ma situation familiale, à l'époque, ne me permettait pas un tel déménagement. C'était en 1997, si je me souviens bien.

CB : Qu'as-tu fait ensuite ?

BH : Après *TSR*, j'ai passé un peu de temps à gérer les plannings de production d'un développeur Internet, ce qui s'est avéré extrêmement ennuyeux. Je me sentais comme coincé au fond

d'un abîme. Plus tard, je suis retourné dans l'industrie du transport aérien, en tant que manager des agents de bord à l'aéroport d'O'Hare. C'était de loin le pire travail de tous les temps. J'ai finalement été licencié une fois de plus et je ne suis plus jamais retourné dans cette entreprise. À peu près à cette époque, après mon divorce, j'ai rencontré ma nouvelle partenaire de vie : Janet, qui m'a convaincu que je devais recommencer à écrire. Depuis ce jour, j'ai décidé de ne plus jamais travailler en tant qu'employé. J'ai naturellement suivi son avis et me suis devenu auteur indépendant. Ce qui m'a amené à boucler puis lancer *World of Calidar* en 2014 sur *Kickstarter*.

CB : Est-ce que tu joues encore ?

BH : Je ne joue plus en ce moment, faute d'une bonne équipe locale et intéressée par *BECMI*. Et puis je suis maintenant l'esclave permanent de ma propre maison d'édition, je travaille de longues heures ou alors je me relaxe totalement. Je ne suis pas du tout amateur du JdR virtuel. Je suis de la « *vieille école* », car je préfère les rencontres en face à face. Bien que je sois surtout reclus ces jours-ci, j'aime la vie sociale.

CB : Les Sorciers de la Côte ne t'ont pas permis de récupérer tes droits sur la princesse Ark, du coup tu as créé Calidar. Mais peux-tu nous présenter ce projet ?

BH : Calidar est avant tout un cadre de jeu fantastique destiné à tout JdR. Il ne fournit pas de mécanique propre de jeu, mais il possède un ensemble générique de statistiques qui peuvent être traduits et adapté sans problème dans la plupart des JdR. Pour simplifier le travail des meneurs de jeu, j'ai publié des livrets de conversion. Ils compilent toutes les statistiques et les concepts-clés des livres, les réécrivant spécifiquement pour le système *Labyrinth Lord* et les systèmes *OSRIC*. Ce sera le cas de tous les livres du monde de Calidar passés et futurs. Au niveau du monde, en partie fragile, l'âme du monde de

Calidar est la source de la magie universelle. Il permet aux gens d'amener des divinités à la vie, s'ils ont suffisamment de croyants. Les pouvoirs des dieux découlent de l'âme du monde. Les races principales, humains, nains et elfes, viennent de trois empires lunaires. Ils se sont fait la guerre pendant des siècles pour contrôler Calidar, un monde riche en Seitha, une substance nécessaire aux voyages spatiaux. Une petite région de ce monde fut colonisée, la Grande Caldeira, qui a ensuite, de son propre chef, revendiqué son indépendance, expulsant les trois empires. Le reste de Calidar est un vaste désert hostile à l'intrusion coloniale et est enclin à éveiller les esprits gargantuesques de la nature pour se défendre et défendre aussi ses sources de Seitha, qui sont des produits annexes de l'âme du monde de Calidar.

CB : Quelle est l'actualité de Calidar ?

BH : Mon projet actuel concerne le troisième index géographique, axé sur les elfes. Il détaille Alfdain, leur royaume sur Calidar et leurs bateaux volants vivants. Il fournit également un aperçu de leur lune natale, Alorea. Un guide du joueur et une aventure connexe sont prévus pour suivre chaque index géographique, ainsi que les deux livrets de conversion. Les 5 livres sont financés grâce au financement participatif, ainsi que quelques belles cartes. En règle générale, les *Gazetteers* sont déjà écrites avant de lancer les *Kickstarters*. Les autres livres sont générés au cours des mois suivant l'événement de financement participatif. Tout est ensuite imprimé à la demande. Le prochain quintette se concentrera sur les nains calidariens d'Ardaldûr, leurs bateaux volants blindés et leur lune, Kragdûr. Au moins un de plus est destiné à la Draconie, un monde creux gouverné par des dragons avec un conflit vieux de plusieurs siècles entre des clans bons et mauvais. Et encore d'autres choses. J'ai du pain sur la planche pour dix ans.

Propos recueillis par Nurthor le Noir

Questions bonus

CB : Quelle est ta version préférée de Donjons & Dragons et pourquoi ?

BH : *D&D Classic (BECMI)* parce que c'est celui que je connais le mieux et aussi pour sa simplicité générale. Pourquoi s'embêter avec quelque chose de plus complexe si je veux faire des adaptations à chaque occasion et créer mes propres règles, de toute façon ? J'aime concevoir, inventer. C'est dans mes veines.

CB : Quelle sont ton espèce et ta classe de personnage préférées et pourquoi ?

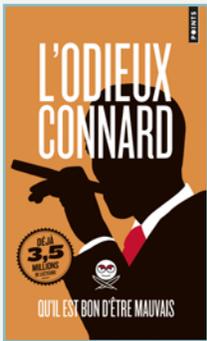
BH : Je n'ai pas de classe de personnage préférée. Je les aime toutes. Si l'occasion se présente, je vais probablement créer un rakasta ou un lupin, probablement parce que j'ai défendu ces deux-là dans mon travail sur *Le Voyage de la Princesse Ark*. Comme vous l'imaginez, ils sont également présents dans le monde de Calidar, sous d'autres noms : Félisséens et Canisséens, tels des natifs des mondes extérieurs Canis Majeur et Félis Mineur.



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. Seizième 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 MJ tueur de PJ

Vous le connaissez, cet être pervers dont le regard vicieux se pose sur vous sôtôt que vous lancez les dés dans une situation critique. Bien caché derrière son écran, généralement d'un jeu dans lequel il y a quantité de violence et de jets de dés (qui a dit Shadowrun ?), il attend de savoir si les dieux du hasard vont lui permettre de justifier de sa cruauté.

Et de lâcher un laconique *"Bon, ben t'es mort."* pour désigner la fin de votre personnage qui a fait 2 au lieu de 3 sur son jet d'acrobatie.

Le MJ tueur de PJ n'a en effet jamais appris qu'un échec, fut-il critique, n'était pas forcément synonyme de mort immédiate. Qu'un personnage tombé à zéro point de vie pouvait être sauvé in-extremis, ou qu'une lourde blessure, voire un autre sort peu enviable pouvait créer par la suite plus de jeu et d'histoire pour les joueurs. Non, le MJ tueur de PJ n'a qu'une ambition : tuer un maximum de joueurs autour de sa table. On le soupçonne, le soir venu, de se rendre à des soirées interlopes où il rencontre d'autres êtres aussi veules que lui pour partager avec eux son compteur de morts à sa table.

Le MJ tueur de PJ prend en effet un véritable plaisir à entendre les lamentations de ses joueurs. Car il ne tue pas les joueurs qui l'ont un peu cherché. Non, lui savoure les larmes de ceux qui n'avaient commis aucune faute particulière si ce n'est de jouer à sa table. Et

si un joueur malheureux fait remarquer qu'il y a un peu d'abus, le MJ tueur de PJ balaie la question d'un revers de la main.

"Quoi, c'est injuste de te faire abattre par un sniper en pleine rue et tu n'avais aucune chance ? Tu n'avais qu'à sortir faire le marché en armure blindée, ce n'est pas ma faute."

"Oui, ton appartement avait été piégé par les hommes d'El Pulpo. La prochaine fois, tu penseras à me dire que tu vérifies la poignée avant de dire que tu rentres chez toi. Si tu ne le dis pas, ça compte pas."

"Échec critique en te brossant les dents : tu glisses, la brosse te traverse la gorge et tu meurs dans d'atroces souffrances. Bon, tu refais un perso ?"

Généralement, le MJ tueur de PJ se retrouve à rôder à proximité des clubs et autres conventions, où il peut trouver suffisamment de joueurs qui ne le connaissent pas encore pour leur faire subir mille supplices. Avant que ces derniers, à leur tour, ne quittent la table pour aller faire une partie de jeux de rôles qui soit un peu plus intéressante qu'un simulateur de roulette russe.

Aussi, rendons à César ce qui appartient à César : qu'une pluie de dés 20 s'abatte sur ces gens. Et attention, s'ils en meurent, oh, c'est pas de bol, c'est le hasard, c'est le jeu.

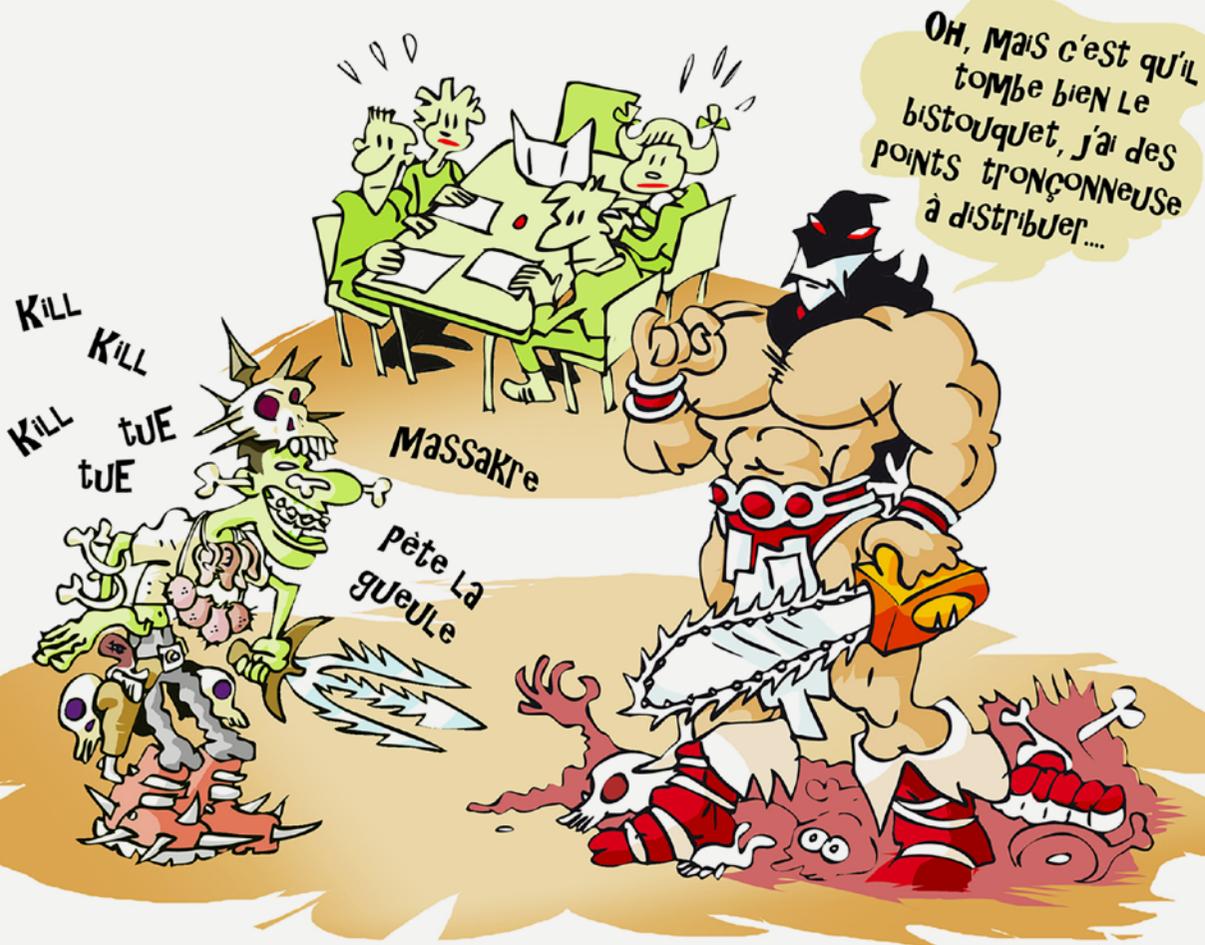
Bon, tu refais un perso ?

Odieux Connard
Barabare déchainé Coucho

Encore une odieuse parodie

Après *Game of Trolls*, l'Odieux Connard revient avec une nouvelle parodie chez Bragelonne sur un autre monstre de la pop culture, on vous laisse deviner lequel. Le titre ? *Naze Wars, la force du réveil*. Le pitch ?

« Il n'y a pas si longtemps, dans une galaxie où dérivent dangereusement des textes explicatifs en grosses lettres jaunes, 85DD, un droïde atteint du syndrome de Gilles de la Tourelle, possède un indice crucial pour retrouver le légendaire Luc Leipula. Aidé de Raie, une fille qui botte des fesses sans se fouler par la puissance du scénario et de ses acolytes, Poe Pote et Fin, ils vont affronter la Première Horde et Maître Kilo, le seigneur Shit à la tête de cette armée de Stormtrouffions. »



DANS CASUS BELLI N°36

On vous souhaite la meilleure fin d'année possible. On a déjà le regard tourné vers la suite...

Bon, il s'agit de la rubrique la plus compliquée à écrire du mag. Dans le dernier numéro, nous vous annonçons le jeu d'Aurélien Pailhez... et vous le cherchez encore dans ces pages. Nous sommes les responsables, l'auteur a rendu son manuscrit très à temps, mais la rentrée particulièrement chargée en nouveautés nous a orienté vers un autre équilibre dans le magazine. Choisir c'est renoncer et on, ne peut pas rallonger à chaque fois la pagination comme nous l'avions fait pour le numéro anniversaire *Casus#34*.

La bonne nouvelle, c'est que cette fois, promis, il sera dans *Casus#36* !

Mais pas seulement. On va accompagner la sortie de la boîte d'initiation au jeu *Alliens*, qui sera critiquée, avec pas mal de matos pour le jeu. On parle sans doute d'un scénario mais peut être également d'un *Bâtisse & Artifices*. On y travaille un peu mais la combo est super alléchante et promet beaucoup.

Niveau critiques encore, on est déjà sur le coup pour *Capitaine Vaudou*, pour Pax Elfica, pour une rafale de boîtes *made in BBE* (*Tails of Equestria*, *Starfinder*, *Monstres*, *Terres d'Arran*) mais pas seulement (*Tales from the Loop*), ainsi que pour la suite de la gamme *Cthulhu v7* qui dépote au niveau du rythme, pour *Omega*... Bref, c'est déjà du très lourd tout ça.

Le choix pour les scénarios est grand et on ne veut pas provoquer d'effet d'annonce, mais ça va être super. Et puis de l'étagère, de l'interview, du dossier, des news, un contenu plein à craquer (il en reste un peu, on vous le met quand même ?), vous connaissez la musique.

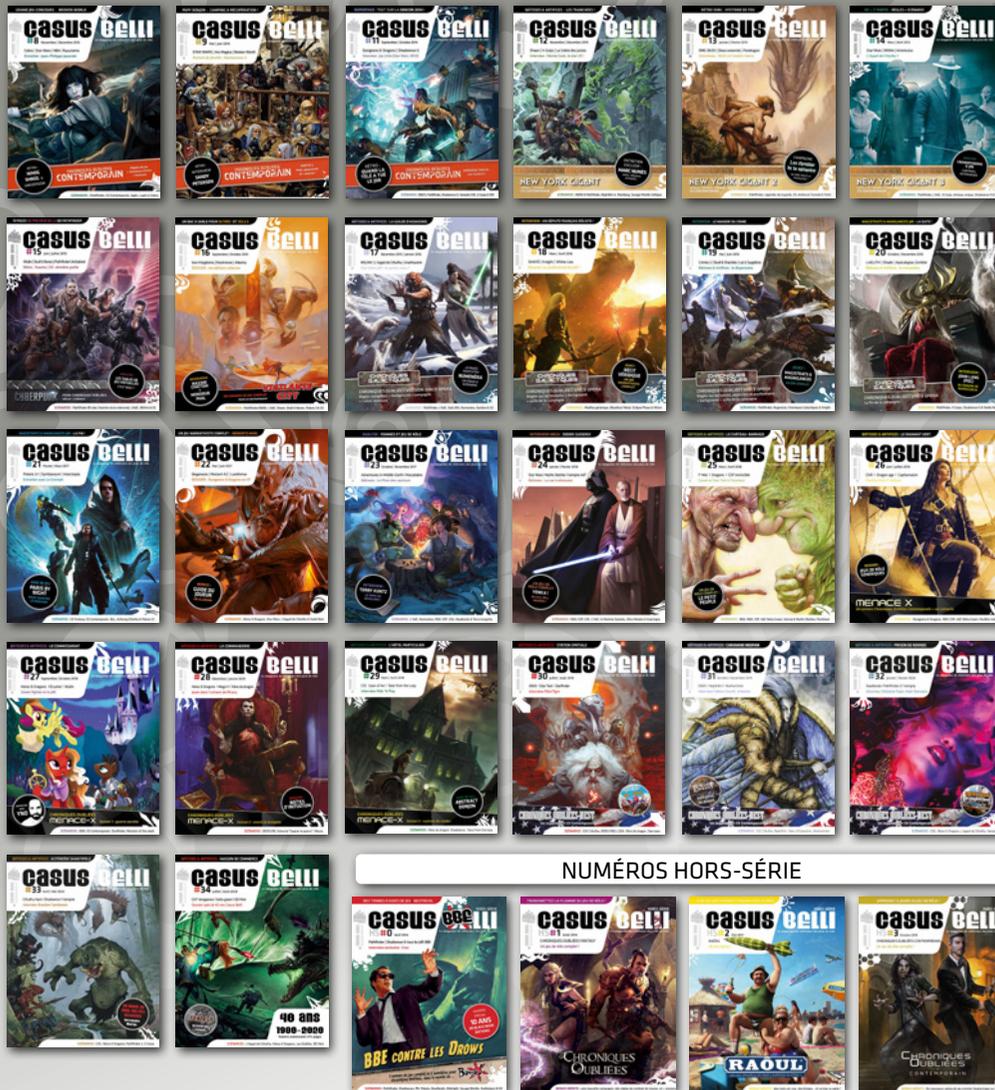
Bonne lecture, bonne fin d'année (on croise les doigts) et à très vite !

Thomas Berjoan et toute l'équipe *Casus*



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

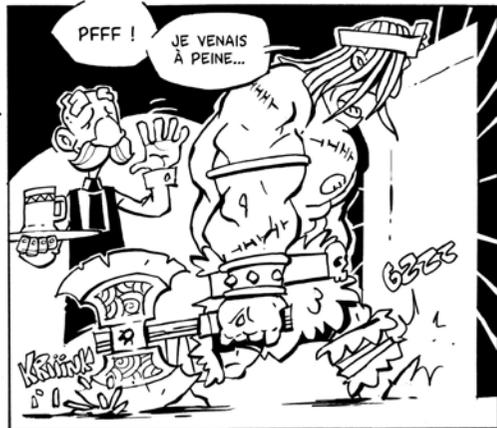
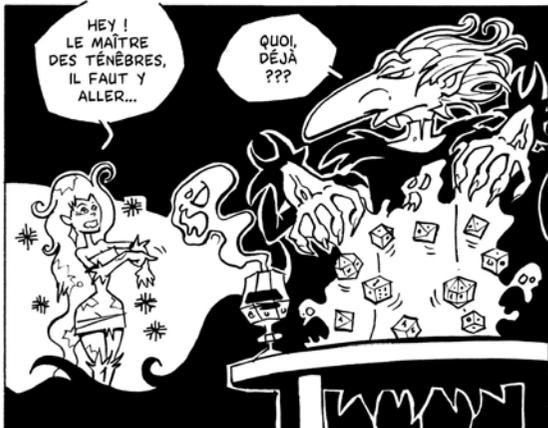
COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS SUR
www.black-book-editions.fr



LE CASUS CLUB

ETABLISSEMENT POUR ROLISTS
DEPUIS 241 708 (ANNÉES DE YUGOTH)

CORTAUX DU JOUR
celle qui revient toujours...



PATATRAP QUEST

Les monstres ne sont plus
tapis sous les lits !

Ils hantent des donjons !

« Alors, aventuriers, on a la chair de poule ?
Vous ne nous atTRAPerez jamais ! »



NE LES LAISSEZ PAS VOUS PARLER COMME ÇA !

Aventurez-vous au sommet de la Tour aux 1000 miroirs du
château de Patatrap pour leur botter les fesses !

Un jeu d'exploration de donjons (ou
dungeon crawler comme disent les
anciens) pour les plus jeunes !

Un jeu chevaleresque de
Marie et Wilfried Fort

Enluminé par
Michel Verdu



Suivez les aventures de Cocow !
www.spacecow.fr   

5
aventures
infiniment
rejouables !

LES NOUVELLES BOÎTES D'INITIATION
DISPONIBLES

NOËL 2020

Offrez ce que vous aimez !



DÈS 10 ANS
POUR 3-6 JOUEURS



DÈS 12 ANS
POUR 3-6 JOUEURS



DÈS 6 ANS
POUR 1-3 JOUEURS



DÈS 10 ANS
POUR 3-6 JOUEURS



Fantasy, Space Opera, Horreur pour petits et grands et des petits poneys courageux.
Il y a forcément une boîte de jeu de rôle pour vous dans le catalogue BBE