

BÂTISSSES & ARTIFICES : LE PIC DES MAGES



casus

#36 Février | Mars 2011

BELLI

Le magazine de référence des jeux de rôle

Laelith | Appel de Cthulhu | Monstres

Interview Christophe Béchu, Mickael Goldman



SCÉNARIOS : Laelith, Chroniques Oubliées Fantasy, Runequest, Star Wars



L'IMMERSION, C'EST IMPORTANT !

J'ARRIVERAI
JAMAIS À M'EN
SÉPARER !

IL EST
VENDU, MAIS
ON NE L'EXPÉDIE
QUE LUNDI...

ON PEUT
JOUER AVEC
PENDANT ENCORE
2 DODOS !



**CRÉEZ DES SCÈNES INOUBLIABLES AVEC LES FIGURINES ET DÉCORS
DU BLACK BOOK SHOP, LA PLUS LARGE SELECTION EN LIGNE DE FRANCE**

FRAIS DE PORT OFFERTS DÈS 60€ + LIVRAISON 48H

WWW.BLACK-BOOK-EDITIONS.FR

ÉDITO

Bienvenue !!

→ **A**u moment d'écrire ces lignes, la France se dirige peut-être vers un nouveau confinement. On vous souhaite bien du courage. On espère modestement vous proposer une petite bulle d'évasion.

Plus positif, la démocratisation du jeu de rôle se répand aussi. Lisez page 248 l'interview du maire d'Angers qui dit son amour du JdR. De plus en plus de magasins non spécialisés ouvrent des rayons et semblent ravis. Partout, une nouvelle génération s'empare de notre hobby. Et un constat. Les femmes et les filles sont sans doute majoritaires chez les nouveaux. Après tout, la plupart des lecteurs sont des lectrices, c'est connu depuis longtemps.

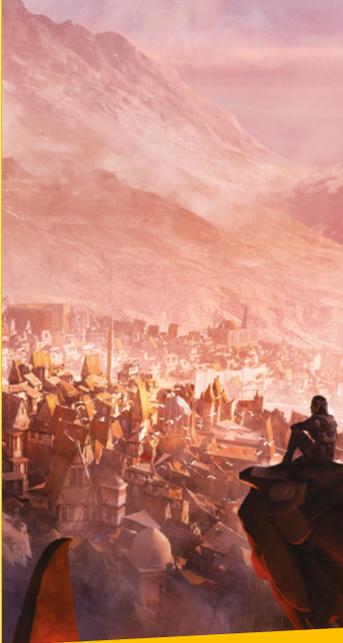
Casus est un magazine né au cœur d'une époque où les tables de JdR ressemblaient à un club anglais des années 1920. *Gentlemen only*, cigares, scotchs et Chesterfield. Ou, si vous préférez, un vestiaire de sports co. Boue, chaussettes sales et douches collectives. Des hommes, majoritairement diplômés aussi, CSP+ comme on dit dans les sondages marketing. Le milieu a connu à ses débuts une grande homogénéité, une culture commune forte forgée autour de quelques jeux seulement.

Mais notre loisir, qui a frôlé la mort clinique au début des années 2000, était composé de gens ouverts. Comme une espèce en voie de disparition, le rôliste était ravi d'accueillir à sa table des nouveaux venus. Tout ce qui comptait c'était : un rôliste de plus ! Et le lien entre joueurs était fort, comme l'explique Michaël Goldman (le fils de Jean-Jacques, si si) page 252.

Casus se réjouit de la diversité générationnelle, sexuelle, sociologique désormais affichée dans le JdR. Plutôt que des chapelles opposées dans les façons de jouer, les thématiques abordées, les émotions recherchées, l'identité des joueurs, nous voyons une richesse. Et nous souhaitons rester le plus à l'écoute, le plus ouvert, le plus accueillant possible. Grandir tout en restant soudés et que tout le monde s'amuse comme il ou elle l'entend.

Nous comptons sur vous pour interagir avec nous, nous proposer des choses dans un magazine qui tente de donner une place à toutes et tous. Alors bienvenue. Vous êtes chez vous !

Thomas Berjoan et toute l'équipe de *Casus*



RÉABONNEMENT EN VUE ! →

Pour tous les abonnés du numéro 31 à 36, il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à aller en page 4 et 5 et à découvrir dès maintenant notre offre !

SOMMAIRE



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



Actualité - Nouvelles du front	10
Actualité - Nouvelles d'ailleurs	28
Actualité - Une lumière s'éteint	38
Actualité - Décès de Christophe Begey	41
Actualité - Objectif Lune	42
Actualité - Yoan Ollivier et Chloé Luchs-Tassé	46



Critiques - Laelith, la cité mystique	50
Critiques - Capitaine vaudou	54
Critiques - L'Appel de Cthulhu	58
Critiques - Pax Elfica	62
Critiques - Monstres	66
Critiques - Elfes	68
Critiques - Starfinder Boîte d'initiation	70
Critiques - Imago Veridis Collector	72
Critiques - Nibiru	74
Critiques - Aventures taille poney	76
Critiques - Boîte d'initiation	77
Critiques - Jim Henson's Labyrinthe	78
Critiques - Terres Ancestrales	79
Critiques - Un millénaire de nuit	80
Critiques - Les secrets des liges	81
Critiques - Missions initiales	82
Critiques - Rotting Christ	83
Critiques - Road to the spooky south	84
Critiques - Boîte d'initiation	85
Critiques - Al-Taraka	86
Critiques - Shaan	90

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°36, février/mars 2021.
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 Gang Casus) : Philippe Auribeau, Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Jonathan Bocquet, Philippe Brunet, David Burckle, Anthony Calla, Olivier Caïra, Sławick Charlier, Damien

Coltice, Jérôme Cordier, Jon D., Julien Dutel, Paul Fournier, Nico Fuseau, Géraud « Myvyrrian » G., Didier Guiserix, Thomas Le Goareguer, Olivier Halnais, Romain d'Huissier, Florent Martin, Eric Nieudan, Jean-Marie Noël, Nurthor le Noir, L'Odieux Connard, Romain Pelisse, Philippe Rat, Thomas Robert, Cyril Rolland, Adrien Saurat, Marc Sautriot, SLM, Alessandro Ciro Sacco, Nathalie Zema.

Image de couverture : Pascal Quidault, avec la permission de Black Book Editions. Tous droits réservés.

Illustrateurs, cartographes et photographes : Augustin, Guillaume Albin, Floriane Ballestra, Jems Bouzerna, Philippe Brunet, Marcel Coucho, Benjamin Giletti, JP Gaspar, Didier Guiserix, Josselin Grange, Rémi Jacquot, Mathilde Marlot, Laurent Miny, Ghislain Morel, Jean-Marie Noël, Clément Ribeyre-Soret, Tod.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

ÉTAGERE DU BOUTE



L'étagère - Blood bowl 2020	96
L'étagère - Robocop versus Terminator	98
L'étagère - Mississippi	100
L'étagère - Tales from the loop	101
L'étagère - Les enquêtes de Joe Casus & ...	102
L'étagère - <i>Petites inspis...</i>	103

SCÉNARIOS



Scénario : Trois vieux tambours s'en revenaient de guerre (Héros & Dragons/COF)	112
Scénario : Opération diva en danger (épisode II) (Star Wars)	142
Scénario : Ormelette laelithienne (Héros & Dragons/COF)	154
Scénario : Encombrantes amitiés (Runequest)	160

AIDES DE JEU



Bâtisses & Artifices - L'académie tolérée...	178
Aides de jeu - Mythic Battles Pantheon	204
Jeu complet - Un party boy, une carte...	220
MJ only - L'expérience du dilemme	224
PJ only - Une véritable foule de personnages...	230

RETRO



Archéo-rôlisme - Everway	234
--------------------------	-----

MAGAZINE



Reportage - Laelith, en vrai,...	238
Entretien - Christophe BÉCHU	248
Entretien - Michael Goldman	252
Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les...	256
Prochainement - Dans CB#37	258
Le Casus club	260

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 the 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) 978-2-38227-043-1

Numéro ISBN (papier) 978-2-38227-042-4

Dépôt légal février 2021. **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 30...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 31 à 36 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 :

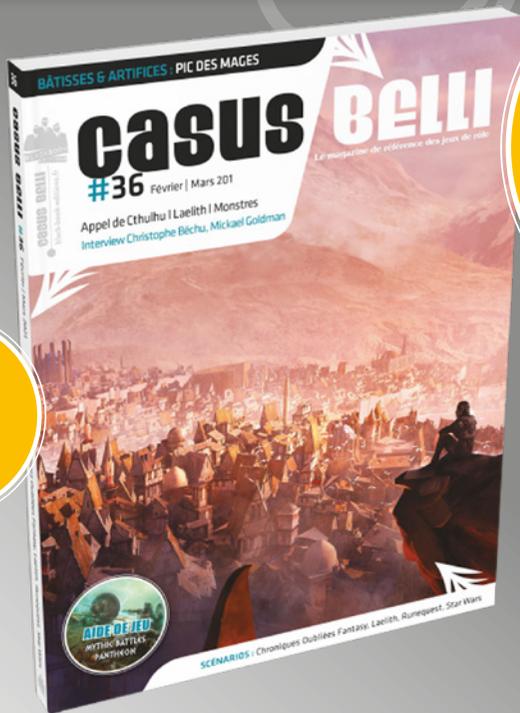
- ▶ rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- ▶ **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- ▶ puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les **numéros 37 à 42**.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



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

NE LOUPEZ
AUCUN
NUMÉRO !

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 (et le pire) des réseaux

La dague de cristal

Une dague en cristal a été retrouvée, ainsi que vingt-cinq pointes de flèches sculptées dans le même matériau, dans une tombe mégalithique de Montelirio tholos dans le sud-est de l'Espagne, datée d'environ 5 000 ans. La tombe aurait été érigée pour un homme important et plusieurs femmes qui seraient morts suite à l'ingestion de poison. Un suicide ou un rituel ? De plus, le poignard a été retrouvé dans une chambre séparée du reste de la sépulture, ainsi que la garde en ivoire. Deux matériaux très précis pour l'époque et pas du tout locaux. Une arme apparemment destinée à un usage collectif, puisque non-attribuée à un individu. Des recherches montrent que le cristal de roche, magnifiquement travaillé comme un silex, revêtait alors une symbolique forte en lien avec la magie, les ancêtres et la force vitale.

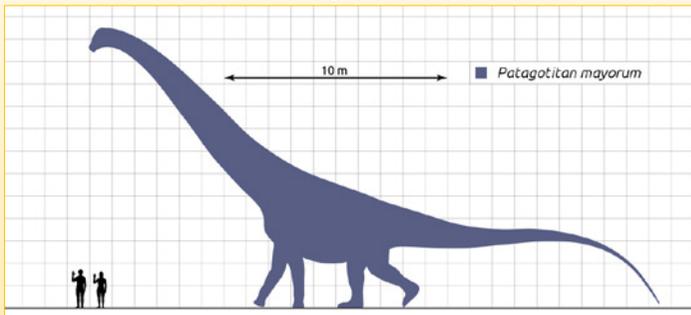


Si votre cerveau de rôliste n'a pas déjà explosé, on ne peut plus rien pour vous. Sachez toutefois que les amateurs de jeu *Earthdawn* savent exactement ce dont il s'agit. Pour les autres, voilà une formidable inspiration pour *Wûrm*, *Cthulhu*, *Maléfices*, *Nephilim*, *Vampire* ou tout autre jeu de votre choix, en fait. Cette anecdote est tellement cool !

Record battu !

En 2012, une équipe de scientifiques découvre en Argentine le fossile d'un dinosaure de très grande taille. En 2015, le squelette est dégagé et la presse mondiale a fait l'écho en janvier 2021 d'une publication récente sur le sujet. Vieux de 98 millions d'années, le sauropode découvert pourrait être le plus imposant spécimen de dinosaure jamais vu. Probablement même une nouvelle espèce. C'est en tout cas ce qu'affirme l'auteur principal, Alejandro Otero de l'université de La Plata. La trouvaille éclipse ainsi le Titan de Patagonie, actuel détenteur du titre de plus grand dinosaure ayant jamais existé (37 mètres de long déjà et 70 tonnes) découvert en 2017.

Le bébé d'Otero, après l'analyse de 24 vertèbres, indique des dimensions 10 à 20 % supérieures ! « *C'est un énorme dinosaure, mais nous espérons trouver beaucoup plus de vestiges de son squelette lors de prochaines fouilles sur le terrain ; alors seulement nous pourrions avoir la possibilité de déterminer avec certitude sa taille réelle* » a ainsi confié Alejandro Otero à CNN, avec bon espoir de mettre à jour le squelette quasi-complet. Et nous, on garde l'espoir de trouver un jour le squelette d'un dragon rouge vénérable.



Crédit : Wikipédia

Le collège des Monstres

Alors, le meilleur, pour ce numéro, c'est incontestablement Sébastien Fajal, professeur d'histoire-géographie au collège Jean Amade à Céret. En janvier, il a organisé avec *Les Dragons d'Amade*, le club de jeu de rôle de l'établissement – qui compte 51 membres ! – un grand concours de création de monstres, « *Monstres au collège* », pour le jeu de rôle du même nom, *Monstres* dans l'univers de Joann Sfar. Le projet, créer un monstre, son portrait, sa vie, ses pouvoirs, n'est pas l'œuvre d'un prof rôliste isolé mais bien un projet éducatif porté par tout l'établissement avec déclinaison du concours dans toutes les matières, nous apprend Seb, pardon monsieur Fajal, sur son *FaceBook* : « *des monstres en français, en espagnol, en anglais, en arts plastiques et même en latin...* » Le collège a même mis à disposition une magnifique vitrine dans le hall pour les lots que n'ont pas manqué de fournir l'éditeur de BD Rue de Sèvres – dédiée par Joann Sfar lui-même qui a relayé l'initiative sur ses réseaux – mais aussi bien entendu *Black Book Editions* et d'autres acteurs du milieu du jeu de rôle ! Merci à toutes celles et ceux qui ont rendu ça possible !



Le consentement dans Casus buzze !

Le 16 janvier, une rôliste dans la vingtaine qui travaille dans le monde de l'édition, qui a découvert notre hobby depuis moins d'un an mais qui a été sévèrement mordue (bienvenue !) poste sur son compte Twitter @Saefiel deux photos de l'article de *Casus*#35 sur le consentement avec les commentaires suivants : « *Le monde du jeu a vraiment un train d'avance sur ce type de thématiques. Je m'en rends compte un peu plus tous les jours [...] Bon je précise que le but du tweet c'est montrer que dans des milieux ça avance. Je dis pas que l'opposition n'existe pas et que ça amène pas de débat. Juste qu'on parle de consentement dans des revues spé et que c'est sur la voie de l'acceptation.* » Sa publication a été aimée plus de 1700 fois et retweetée pratiquement 600 fois, ce qui est énorme pour son propre compte mais globalement pour une publication qui a trait au JdR ou à *Casus Belli* sur ce réseau social. La preuve que ce genre de publications est important pour la nouvelle génération qui arrive au JdR et qui veut des thématiques, un cadre de jeu et des outils qui leur correspondent et leur permettent de jouer en toute sécurité, dans le cas où la façon de faire pratiquée par la génération précédente ne colle pas tout à fait.

Le courrier des lecteurs

On a reçu ça :

« Vous ne me le demandez pas mais, après vingt ans d'abstinence, sachez que j'ai replongé dans le JdR, à cause de ma compagne qui me demande depuis quelques mois de la faire jouer. La faute aux Actual Plays !

Mais le mal est fait et je rattrape donc deux décennies de pause culturelle en la matière (gloire à Casus Belli auquel je viens de m'abonner, au passage). Et, sur le temps que je n'ai pas, je crée un tout petit univers, à l'échelle d'un village en fait, de low-low-fantasy dans lequel nous jouons depuis quelques mois. 😊

Voilà pour vous contextualiser un peu toute la bienveillance que j'entretiens pour l'univers du JdR, que je redécouvre et dont l'ouverture et l'esprit d'inclusion à tous niveaux font vraiment plaisir à lire.

François »

Cher François, si tu savais comme ce genre de messages nous fait plaisir. C'est tellement bien de revenir au JdR, de partager à nouveau ces sensations magiques. Nous, à Casus, on sera toujours là, on vous attend, on vous accueille, on vous bichonne, on espère vous donner envie de jouer à plein de trucs, tout le temps. Et on remercie au passage les actual plays *Role'n'Play*, *Game of Roles*, *La Bonne auberge*, *Tales of Pi*, et tous les autres qui inspirent et suscitent de nouvelles vocations tous les jours ! On t'embrasse, toi, ta femme et ton nouveau groupe de jeu !

Annabella Belli et Joe Casus, toujours un peu irrités au niveau des rétines, il faudrait faire le ménage dans les bureaux...

Errata

Deux petites erreurs de signatures se sont glissées dans les pages de notre dernier numéro, *Casus 35* et nous tenons à les rectifier ici.

- Page 188, vous trouvez un long article très intéressant sur Le consentement en jeu. Il s'agit d'une traduction effectuée par *Black Book Editions* du texte *Consent in Gaming* des auteurs Sean K. Reynolds et Shanna Germain, publié par l'éditeur américain *Monte Cook Games*, partenaire de *BBE*, pour sa gamme *Cypher System*. Cette version originale est disponible gratuitement et en PDF only sur le site de l'éditeur américain. *Casus*, avec l'accord de *BBE* a décidé de publier sa traduction en raison de son grand intérêt, pour toucher le public le plus large possible pour ce texte très important dans notre loisir. Simpletment, par erreur, nous l'avons attribué à Jess Meier et Darcy Ross qui n'ont été que les relecteurs du texte.
- Page 134, le scénario *Savage Worlds* a été signé d'un mauvais nom. C'est bien Mickael Ryers qui en est l'auteur.

CORDURIÉ - CUNEO - PINCHUK

LES MAÎTRES INQUISITEURS



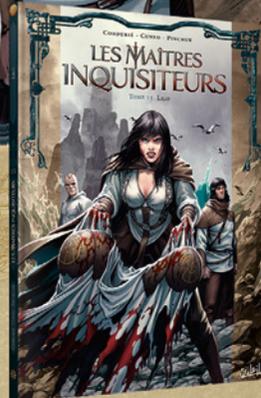
UNE SEULE OBSESSION :
SE VENGER DE L'ORDRE.

SOLEIL

Suivez-nous sur



TOME 15 EN LIBRAIRIE



NOUVELLES DU FRONT

Nous laissons derrière nous une drôle d'année, qui aura été rude pour tout le monde, et notamment pour les boutiques et les éditeurs. Et pourtant, le nombre de jeux publiés ne semble pas avoir marqué le pas. Et tandis que nous démarrons 2021 dans des conditions toujours aussi particulières, vous allez voir que les éditeurs sont toujours aussi ambitieux, pour notre plus grand plaisir.

SETHMES / NOC

→ La nuit va bientôt tomber

La brève du numéro précédent au sujet de *NOC* vous avait laissés sur votre faim ? Il suffisait d'attendre la fin du *late pledge* pour être fixé. Le jeu a dépassé la barre symbolique des 50 000 €, faisant sauter les derniers paliers sur *Game On Tabletop*. Tous les bonus ont donc été débloqués, dont une application de gestion de la fiche de personnage (sur smartphones et tablettes, on plonge un peu plus dans l'univers).

Pour fêter l'ouverture prochaine de l'Artefact, les auteurs ont décidé d'offrir un ouvrage supplémentaire aux contributeurs. Numérique et/ou physique, en fonction de leur contribution, il est pensé comme un complément du livre de base. *L'Annexe* prévoit d'augmenter grandement la donne ludique avec une version *Director's cut* du jeu. Cet ajout permet d'y glisser tout ce qui ne rentrerait pas dans le premier livre et d'approfondir l'existant. Elle contiendra aussi la première partie de la campagne officielle, soit 70 pages de scénarios.

Malgré cette année virale, l'engagement de livrer l'ensemble de la gamme au printemps prochain est toujours le cap fixé. Il leur reste du travail, mais le *NOC* avance inexorablement vers notre humanité ignorante de son futur bien sombre.



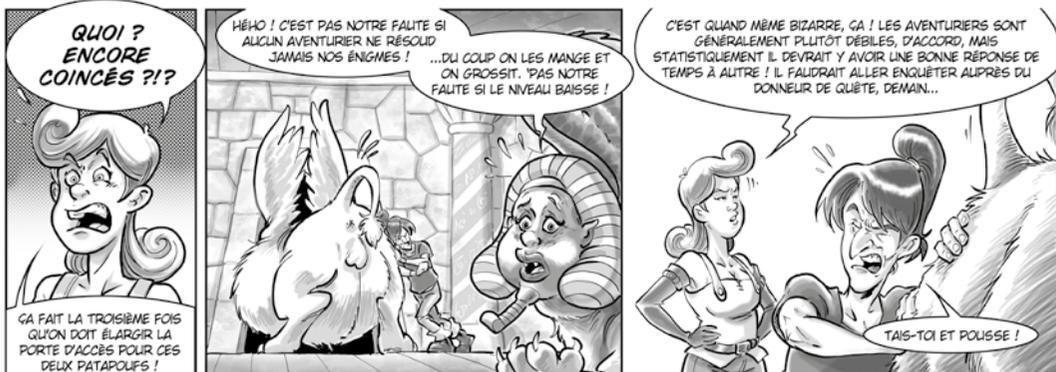
ALKONOST / LDVELH

→ Histoires en cascades

La toute récente campagne *Ulule* visant à poursuivre plusieurs des gammes des livres-aventures de l'éditeur à la Sirène a bien fonctionné. Elle a permis d'augmenter sensiblement le contenu de chacun d'entre eux. Ainsi, les tomes 5 de *Littération* (*Cyclade*, permettant de guerroyer aux côtés des plus grandes figures de la mythologie grecque), *Destins* (*L'Hiver des hommes*, à l'ambiance post-apocalyptique) et *Fabled Lands* (*La Cour des masques*, ouvrant encore la voie à l'exploration d'une nouvelle région interconnectée à celles déjà parues) seront livrés au printemps prochain avec leurs goodies, en plus des bonus à télécharger.

La traduction des *Contes tordus* de Jonathan Green maintient aussi son rythme de croisière. Après le succès d'*Alice au pays des cauchemars*, trois autres titres sont en préparation. La revisite d'histoires bien connues en mode noir fonctionne. C'est au tour de *The Wicked Wizard of Oz*, *Neverland - Here be monsters !* et de *Beowulf Beastslayer* de basculer du côté obscur. Prévus pour fin 2021, ils se bousculeront avec les tomes 6 des *Fables Lands* et *Littération* aussi annoncés. Ne manquerait plus que celui de *Destins* pour composer le 666...





DE ARCHITECTURART / ROUGE FLAMME

➔ Austérian en flammes

Guillaume Tavernier s'associe avec Pierre Saliba, alias Dr. Nemrod, pour se lancer dans une nouvelle épopée : *Rouge Flamme*. Le royaume d'Austérian, au cœur des productions de Guillaume, est en proie à une terrible menace. Son destin pourrait être scellé si rien n'était fait pour le contrer. Les ennemis de la couronne complotent contre la régence instaurée depuis la mort du roi Azuréon. De colossales troupes barbares se pressent aux frontières. La guerre est proche et les nobles semblent plus intéressés par leurs possessions terrestres que par la sauvegarde du peuple. Que vous jouiez avec *D&D*, *H&D*, *Chroniques oubliées* ou encore *Pathfinder*, vous allez bientôt pouvoir vivre ces batailles qui décideront de l'avenir du royaume. *Rouge flamme* fera l'objet d'un financement participatif sur *Game On Tabletop* à la mi-février.



EDITIONS STELLAMARIS / NIGHTSTALKER & ABRACADABRA SCHOLA MAGISTERIA

➔ Double galette complète

Les deux financements participatifs d'automne de l'éditeur breton se sont achevés avec succès. Après une petite frayeur au démarrage, *The Nightstalker RPG* a trouvé son public et est sur le point de sortir de son antre gothique. Les paliers débloqués ont permis d'ajouter une dizaine d'illustrations supplémentaires pleine page. L'ambiance du kit d'initiation incarnait déjà bien le ton sombre et désespéré du jeu. Attendez-vous à plonger encore plus loin dans l'univers tout en nuances de noirs du Rôdeur nocturne. Les premiers exemplaires sont arrivés chez l'éditeur, qui va les envoyer aux souscripteurs avant la fin janvier. Ça sent le soufre et la critique dans le prochain numéro !

Abracadabra Schola Magisteria, le jeu de magiciens destiné entre autres aux plus jeunes, a aussi passé la ligne d'arrivée. Le jeu, prévu pour le premier semestre 2021, dispose de deux options rigolotes et immersives : des pions en forme de chapeaux pointus et un paquet de 42 cartes illustrées pour une faciliter l'immersion dans cet univers féerique. Le palier pour financer l'écran n'a pu être franchi, mais celui permettant à l'illustratrice d'être plus justement rémunérée l'a été. Saluons cette initiative qui vise à récompenser l'abnégation de certains pour des projets confidentiels mais qui feront rêver nos bambins rôlistes.



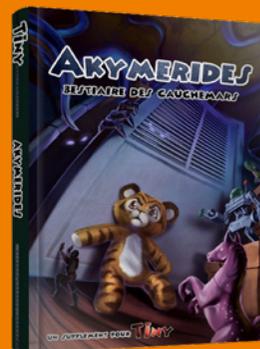
JDR ÉDITIONS

➔ Des mékas, des dou-dous et des romains

L'Opération Planet Fall, la dernière campagne pour *Homeka*, a été envoyée aux souscripteurs l'année dernière. Elle sera disponible pour le reste de l'humanité au moment où vous lirez ces lignes. Elle donnera l'occasion aux joueurs de découvrir l'un des secrets les mieux gardés de cet univers de *space opera* peuplé de mékanoïdes, des machines de guerre faisant office de vaisseaux et d'arches pour aventuriers. Que cachent ces meurtres étranges ? Pourquoi les machines prennent-elle vie ? Quelle est la raison de l'exode des corporations du système Crios ?

Du côté de *Tiny*, l'expédition d'Akymérides, *le bestiaire des cauchemars*, et de la campagne associée *Une Vie de jouet* est imminente. Le dyptique, financé et gonflé à bloc en juillet 2020, devrait être envoyé aux souscripteurs en à l'heure qu'il est. Tous les bonus débloqués accompagneront les deux ouvrages. Vous aurez de nombreux cauchemars à glisser sous l'oreiller des joueurs, ainsi qu'une saga nocturne de plus de 200 pages. Les personnages retrouveront-ils leur passé oublié, leur ennemi toujours à leurs trousses malgré leur amnésie ? La sortie en boutique est quant à elle prévue pour avril.

Enfin, dans un registre plus sérieux et historique, la suite d'*Imperator* sera lancée avant la fin de l'hiver. Cette souscription proposera deux ouvrages simultanément. *Pompéi, les derniers jours* et *Judée, une terre promise* sont deux suppléments qui mêleront contexte et campagne de scénarios. Le premier permettra aux PJ d'arpenter les pavés de la cité nichée sur les flancs du Vésuve avant l'éruption fatale. Le second suivra la vie historique du Messie. La livraison est annoncée dans la foulée, à partir de juin 2021. Un aurige a déposé un paquet sous le sapin de la Rédaction, renfermant le livre de règles et son écran. Trop juste pour pouvoir figurer dans ce numéro, ils vous seront exposés dans le prochain, pile pour vous motiver à participer au financement.



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

➔ Alignement divin

412 souscripteurs pour 412 % de financement, cela ne peut pas être un hasard ! Le jeu de Romain D'Huissier et de Cédric Lameire a terminé son financement en décembre sur une sacrée symétrie numérolgique. Adaptée de la trilogie romanesque de Romain, l'ambiance nous propulse dans un paradigme où les esprits et créatures du folklore chinois existent. La mégapole de Hong Kong sera le théâtre de ces aventures héroïques autant que mythologiques. Les joueurs y incarnent des Fat si, des exorcistes garants de l'équilibre du monde... enfin des mondes, rien que ça !

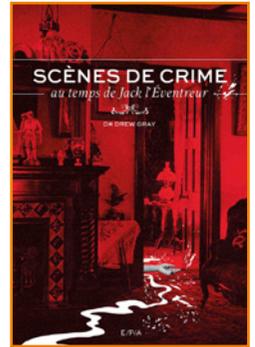
Le livre de base et son écran se sont vus accompagner de nombreux bonus et aides de jeu, dont une carte A2 de la ville, des jetons et cinq titres musicaux dédiés à l'univers des *Chroniques de l'Étrange*. La livraison est prévue pour la fin de l'année. Pour patienter, vous pourrez tester le copieux kit de découverte de 96 pages, qui présente bien le jeu et propose un scénario. En plus, il est magnifique et augure d'un futur livre de règles extra.



Comme à la belle époque

Les vraies enquêtes ne se résolvent pas en 45 minutes, comme dans les séries. C'est un travail de longue haleine et de patience. *Crimes* avance à son rythme mais ne reste pas inactif. À force de pugnacité, la *Galerie d'Enquêteurs* et le recueil de *Scènes de Crimes* approchent de la conclusion. Encore un peu de patience et les malandrins seront confondus par de brillants inspecteurs.

2021 fêtera les 150 ans de la Commune de Paris. Cette période insurrectionnelle particulièrement sanglante est aussi l'époque à laquelle prend place *Aube de Sang*, la campagne. Les personnages sont cette fois des gavroches qui devront survivre aux privations et à la déchéance. L'histoire s'éloigne de l'enquête pour virer au conte cruel. La nouvelle édition de cette histoire devrait être présentée au public cette année pour coller à ce triple et sinistre jubilé.



Buffet à volonté

L'empire lunar tremble. Alors que le livre de base de *Runequest* est disponible en boutique avec le recueil de cartes de la Passe du Dragon, le bestiaire et le *Kit de la meneuse* (avec son écran fresque) sont en phase finale de relecture. Les PDF devraient être accessibles aux souscripteurs alors que vous lisez ces lignes. La suite éditoriale continue à marche effrénée pour le supplément *Glorantha*, les livrets de personnages et de sortilèges. Les derniers ouvrages promis (*Enfants de la Flamme* et *Smoking Ruins*) sont également bien avancés. Les combattants orlanthis attendent avec impatience de se libérer du joug de la Déesse Rouge. L'heure de la délivrance a sonné.

Les derniers cadres de jeu de création française pour *Monster of the Week* devraient être disponibles. Pour information, les fiches de chasseurs additionnels sont en libre téléchargement sur le site de l'éditeur. Une dizaine de nouvelles possibilités originales s'offrent aux joueurs pour casser du monstre.

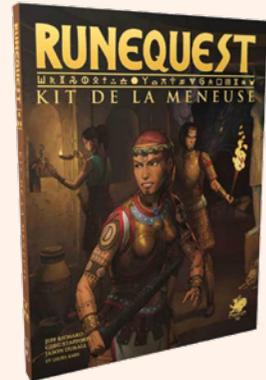
La crise COVID a quelque peu retardé l'impression de l'ensemble de la gamme *Nautilus*. Finalement, le retard a été rattrapé et les palettes sont en cours d'envoi aux souscripteurs. Fans de Jules Verne, votre patience sera bientôt récompensée. Vous serez bientôt aux commandes du plus célèbre des sous-marins, hérité du Capitaine Némé.

La relecture du premier ouvrage *Cthulhu no kami* est terminée. Celle du second a bien débuté et suit son cours. Côté illustrations, elles vont bon train aussi et sont à la hauteur des attentes des auteurs. Nous vous en reparlerons plus longuement dans le prochain numéro.

De son côté, *Aquablue* a subi sa mise en beauté. La version bêta du livre de base devrait être disponible en PDF pour les souscripteurs.

Les deux premiers atlas pour *Venzia*, *Ublis* et *Tichuan* sont disponibles en boutique. Les quatre suivants débarqueront à la suite, à la cadence de un par mois. Avec les plans disponibles sur le site des Corbeaux, vous pourrez dépayser vos joueurs en leur faisant miroiter les nombreux mystères de Reggia.

Mindjammer a quant à lui pris un peu de retard. La reprise du travail sur les deux prochains suppléments a permis la finalisation de la relecture. Ils devraient sortir l'un après l'autre prochainement.

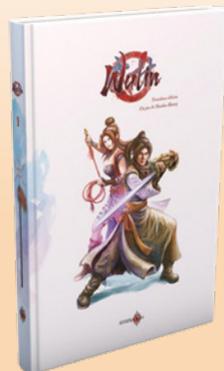


LES ÉDITIONS DU TROISIÈME ŒIL

Un programme dense et varié

Après de longs mois sans distributeur, *Les Éditions du Troisième Œil* reviennent dans le circuit après avoir signé un partenariat avec *Asmodée/Novalis*. Grâce à cela, vous devriez pouvoir trouver en boutique la 3e édition de *Wulin*, qui vient tout juste de sortir, tout comme la réédition augmentée du tome 1 des *Chroniques du Jiang Hu* (372 pages, pas moins !) qui est arrivé accompagné du tome 2, un beau supplément de 304 pages.

Début 2021, *Kabbale* et *Valérian* verront enfin le jour, puisque les deux ouvrages devraient enfin partir à l'impression respectivement en janvier et en février. Pour la suite, l'éditeur a déjà un beau planning avec le bouclage de suppléments pour *Feng Shui 2*, *One%* et *Kabbale* au premier trimestre. Un peu plus tard dans l'année, *LETO* lancera un financement participatif pour la publication de la version française de l'édition 25e anniversaire d'*Everway*. Et en fin d'année, l'éditeur devrait proposer une nouvelle création originale co-développée avec Willy Dupont : *Flash Gordon*. D'autres projets comme *Wrath v20* et *Against the Darkmaster* sont également dans les tuyaux mais ne verront probablement pas le jour avant 2022.



ANTRE MONDE ÉDITIONS / KNIGHT

C'est pour bientôt

Les bonus continuent à être mis à disposition sur le site de *Knight*. Après les briefings audio des missions de la campagne en novembre, c'était au tour des méta-armures dernière génération en décembre. *La Geste de la fin des temps* est proche de sa conclusion. Une partie des éléments est chez le distributeur. Seul manque encore à l'appel le coffret pour tout ranger. Cet ultime retard consécutif à la crise sanitaire est en passe d'être solutionné. Les livraisons pourraient débuter en janvier, dès réception des derniers morceaux de la carrosserie. La méga-grosse campagne de la quête du Graal n'a jamais été aussi près de son apothéose. Plus de 26 missions devront être résolues pour y parvenir, sans compter sur les nombreux bonus débloqués fin 2018, dont le supplément exclusif *Nodashi* (que nous espérons pouvoir vous présenter prochainement).

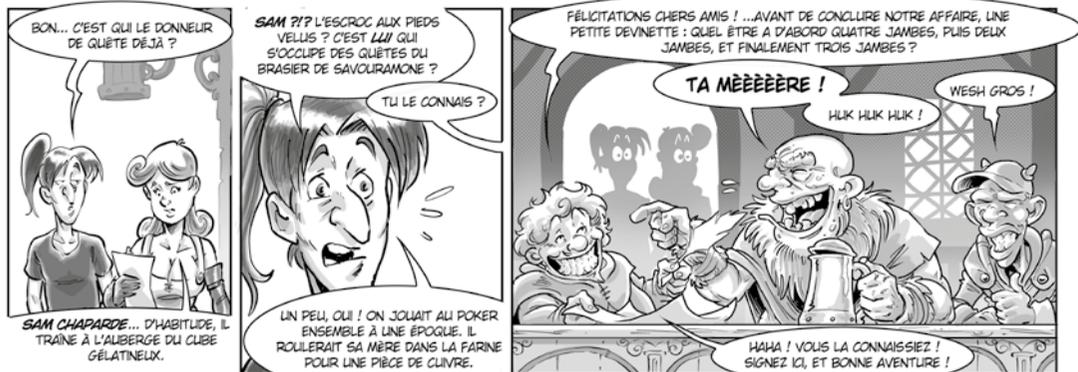


ANTIKA

Du rififi chez les Hellènes

Bruno Guérin a financé la deuxième édition de son jeu sur la Grèce antique en scirophoron de l'an 4400 après la mort d'Achille... L'été dernier donc ! Cette version révisée, avec 30 % de contenu en plus, redonne un coup de jeune à cet univers mythologique. Le kit d'initiation est déjà disponible depuis la souscription si vous voulez tester (au passage, vous constaterez que la mise en page et les illustrations tabassent). Entre scénarios inédits et campagnes de la V1 remises au goût du jour, vos apprentis héros auront de quoi gonfler leur Ubris. Tout cela est actuellement en cours d'impression et devrait arriver début février. Il sera ensuite temps de parler de la suite de la gamme.



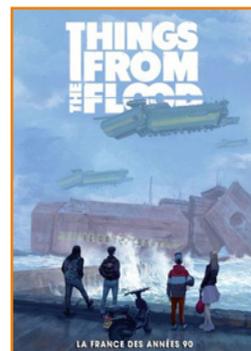


ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

➔ À la française

Le programme de traduction d'Arkhané Asylum est bien épais, mais laisse pourtant encore de la place à la création. La preuve avec *Things from the flood*, pour lequel sera disponible au moment où vous lirez ces lignes *La France des années 90*. Sortie programmée en même temps que la traduction de la campagne *Hors du Temps* pour *Tales from the Loop*.

L'Empire des Cerisiers poursuit aussi son chemin, avec deux suppléments en cours d'impression, *Sur les chemins de l'Empire* et *La Légende des Cerisiers*. « Ce qui fait déjà un beau début d'année », dixit Arkhané eux-mêmes, et ils n'ont pas tort !



POSIDONIA ÉDITIONS

➔ Bon an mal an, ça avance !

Le retard accumulé à cause du premier confinement est lentement résorbé. Les projets participatifs prévus depuis mai ont été décalés pour se concentrer sur ceux qui ont déjà été financés. Concernant le plus ancien, *Chosen ones*, un supplément est en cours d'élaboration et le plateau de combat spatial et l'étui collector, promis lors de la souscription, sont en cours de fabrication.

Les autres jeux avancent à leur rythme. Le PDF des *Terres de Matnak* est en bouclage, pour une impression dans les prochains mois. *2103* a entamé sa mise en page, après les phases de relectures et de correction. *Emysfer* prend sa suite dans le chemin de fer éditorial, même si un léger retard est annoncé (ça va être un peu juste pour mai). *Ynn Pryddein* attend encore quelques ultimes illustrations, mais garde le cap.

Avec un peu de patience et beaucoup d'amour, l'éditeur associatif fan de Neptune poursuit son œuvre auprès de ses auteurs passionnés. Certains *late pledges* sont encore actifs pour un à deux mois (*2103*, *Les Terres de Matnak* et *Emysfer*), pour les derniers indécis.



LES XII SINGES / NOUVEAUX HORIZONS

Triumvirat plein de surprise

Les XII Singes se sont lancés dans trois nouveaux projets depuis l'automne dernier. *La Ville en Jaune* est une campagne inédite pour *Cthulhu Hack*. 548 adeptes ont rejoint les rangs du culte qui a tissé ses rets dans la métropole strasbourgeoise. Dans un luxueux étui se glissera un guide de la ville teintée de l'influence néfaste du Roi en Jaune, la campagne proprement dite, un livret de scénarios complémentaires et de nombreuses aides de jeu débloquées. Avec un écran dédié, elle peut se comparer sans rougir aux productions monstrueuses de feu *Sans Détour*. L'ensemble forme une gamme XXL qui en jette un max. Les textes sont finalisés et vont passer par une importante phase de relecture éditoriale, afin de proposer un produit final à la hauteur des promesses de l'Indicible. Livraison prévue pour le deuxième semestre 2021.



Un peu plus tard dans l'année arrivera *Medium Aevum*, une véritable encyclopédie du moyen-âge européen décliné en une gamme ambitieuse. 398 volontaires ont rejoint l'ambiance surannée de la *Chronica Feudalis*. La présentation reprend les codex de l'époque avec, en plus du livre de base, de son écran et de son encyclopédie, des recueils de lieux emblématiques et d'aventures. Un guide de survie de cette époque sombre et dangereuse est même fourni. Les *goodies* sont de la partie, avec un étui de rangement, des cartes et carnets et un lot de jetons en bois. La version PDF de l'ensemble est déjà mise à disposition des contributeurs, pour une livraison physique prévue au printemps prochain.

Toujours dans l'innovation, leur dernier projet participatif est encore plus osé. *Logos* propose d'incarner des Verbmages, dans un *multiverse* dont la magie est le code source. Le livre de base renferme des règles intrigantes qui s'animent avec un système de cartes. Elles sont l'essence même du jeu, y compris dans la fiche de personnage qui se transforme en tapis de poker mystique. Les 148 apprentis magos vont avoir de quoi déconcerter leurs joueurs tant le principe est novateur.

CONVENTIONS EN LIGNE

Jouer dans la Matrice en étant solidaire

Confinement et distanciation oblige, les conventions de JdR en ont pris un sacré coup en 2020. Depuis mars 2020, le Angers Geekfest a été l'un des rares événements de masse où les joueurs ont pu se regrouper autour d'une table communautaire. Heureusement, internet a été un heureux pis-aller. Plusieurs événements ont en effet été réorientés sur la toile et ont bien fonctionné.

Ainsi, fin novembre s'est tenue la CyberConv 2.0. De nombreuses tables de jeux et de discussions ont émaillé le week-end du 27 au 29. En bonus, une action solidaire était organisée au profit de *Médecins Sans Frontière* et *Handicap International*. À la clef, un méga bundle avec 135 jeux en PDF !

Pour sa 18^e saison, Le Don des Dragons a réussi à se réorganiser en quelques semaines pour passer du physique au virtuel. Près de 500 joueurs se sont retrouvés du 4 au 6 décembre 2020 pour plus d'une centaine de tables virtuelles de JdR, de plateau, de Magic... et aussi pour simplement discuter. L'équipe de *Maléfices* y a même donné une interview. La tombola a quant à elle rapporté 2 200€ au *Téléthon*.

Enfin, Roll'Event a de son côté bien œuvré avec 120 parties en ligne, des dizaines d'heures de conférences et d'animations. 1 500 visiteurs se sont relayés du 18 au 20 décembre 2020. Leur objectif caritatif a permis de réunir 4 200€ pour *Les Blouses roses* et la fondation suisse *Théodora*, qui forment des équipes de bénévoles qui accompagnent les enfants malades avec le jeu.

Des ambassadeurs de *Black Book Éditions* ont participé aux trois conventions et ont animé une vingtaine de parties. À la carte, à côté des traditionnels *Hérose-Dragons* et *Chroniques Oubliées : Contemporain*, il y avait des sorties récentes (*Œil noir*, *Shadowrun Anarchy*, *Torg*), du tout juste sorti (*Capitaine Vaudou*), de l'exclusif (*Elfes*) et de l'inédit (*The Expanse*).



NAINS



PROCHAINEMENT SUR GAME ON TABLETOP



© Éditions Soleil, 2013-2021

ORIGAMES / SHAAN RENAISSANCE

➔ Début d'année prometteur

La campagne de référence de la Renaissance, publiée dans les premiers suppléments de la V2, va être rassemblée en un unique volume en janvier. Le Cycle de Sarenrei sera regroupé dans un PDF, imprimable à la demande sur *DriveThru RPG*. Il contiendra tous les scénarios et les annexes associées. Le contenu reste inchangé, il sera plus pratique à utiliser.

Shaan ne se contente pas d'une simple mise à jour, plusieurs suppléments inédits sont en cours d'écriture. Le tome 2 des *Carnets de Voyages* (règles de contexte) et le troisième *Itinérances* (scénarios) sont en bonne voie. La campagne gratuite « online » des *Princes élémentaires* n'attend plus que son épisode final pour conclure ce vaste projet communautaire.

D'autres projets sont dans les tuyaux. *Terres d'Héos* approfondira les autres continents de la planète (Relhosoï, Trihngahè et Gargos). Un livre du meneur est aussi à l'étude. Il devrait s'axer sur la gestion des guildes, la génération des villes, le conseil aux MJ... Une vraie caisse à outils kelwin, qui aura aussi sa part d'ajouts pour les joueurs (gestion du prestige, des QG et un atelier bien garni).

En plus d'un générateur de scénarios au format tarot et une déclinaison BD de l'univers, un jeu de plateau, de stratégie et de gestion est aussi en cours d'élaboration. Une version bêta de *Nécrosia* est à imprimer et à tester en libre accès. On ne se repose jamais avec Shaan !



BLACK BOOK ÉDITIONS / PATHFINDER

► Du côté du monde des prédictions perdues

Les suppléments pour *Pathfinder 2* continuent de sortir à un rythme soutenu chez BBE pour essayer de suivre (même si ce n'est pas possible, en fait !) la cadence infernale tenue par Paizo pour la VO. Le *Guide du monde des prédictions perdues* et le *Guide du maître* sont tous deux sortis dans le commerce, tout comme les neuf decks de cartes de ressources du jeu. Le *Guide des personnages des prédictions perdues*, actuellement en « pack précô », partira à l'impression fin janvier. Avec cet ouvrage, les joueurs disposeront de nouveaux héritages, dons et ascendances, ainsi que des organisations auxquelles leurs personnages pourront adhérer, ou qu'ils choisiront d'affronter.

En février sortira *Promesses brisées*, le sixième et dernier volume de la campagne de *L'Âge des cendres*. L'éditeur enchaînera avec une précommande participative pour publier la campagne suivante, *Sentence d'extinction*, dans laquelle les PJ appartiennent à une troupe de cirque. L'intrigue commence très fort, avec la mort du directeur sur laquelle les PJ vont forcément devoir enquêter tout en prenant les rênes du cirque. Ainsi, parallèlement au déroulement de l'histoire, ils auront aussi un rôle de gestionnaire et devront faire en sorte que le cirque perdure : *the show must go on !*



JOHN DOE / DONJON & CIE

► Pas taper, patron !

Deux mois après l'étude de marché, la construction du Donjon n'accuse pas les habitués retards dans le BTP. Le cahier des charges a été mis à jour et glissé dans le casier des employés juste avant Noël. Chouette cadeau de fin d'année, patron ! La version finale a été distribuée comme objectifs annuels juste après le Réveillon. Plusieurs documents de travail sont aussi disponibles pour que tous les cadres commencent bien l'année. Toute perte ou diffusion inappropriée sera fortement sanctionnée par les chefs d'équipe. Le responsable de chantier a promis que les délais seraient tenus, à coup de fouet magique à neuf queues emprunté au rédac'chef de *Casus* s'il le faut... Nous envoyons un représentant du personnel auprès du Big Boss, afin de préparer un tract bien senti pour le prochain numéro... m'enfin !



DONJON SERVICE LE NIVEAU BAISSÉ (III) par Olivier Caira & Guillaume Albin





Les sirènes vous ont mangé dans *Perdus sous la pluie*. Elles ont détruit votre maison dans *Libreté*. Mais l'heureux de la revanche a sonné ! Reprenez la Ville aux monstres ! Partez avec vos copines exploier les terribles **bruines**, puis retournez aux enclaves les poches bourrées de trésors, la bouche pleine d'histoires pas croyables.

Enfin, si les monstres vous laissent filocher bien sûr...

Sortie aux ficielles le 5 mars



Exploirateurs de

bruines

Rejoignez-nous sur Facebook @perdussouslapluie

EDGE ENTERTAINMENT

→ Sous le signe de Cthulhu

2021 commence sous le signe de Cthulhu pour *Edge* : *Berlin la dépravée*, le supplément pour *L'Appel de Cthulhu* consacré à la capitale allemande du temps de la république de Weimar est à présent disponible. Outre la description générale de la ville, ce supplément présente également des personnages emblématiques et des factions que vous pourrez utiliser pour mettre en scène les synopsis proposés et, surtout, les trois scénarios qui composent une bonne partie de l'ouvrage. Critique à venir dans notre prochain numéro. Le supplément suivant, jusqu'ici prévu pour février, sera *Le Règne de la terreur*, qui mixe *sourcebook* et scénario se déroulant à Paris à l'époque de la Terreur, forcément. Et puis *Pulp Cthulhu* devrait paraître dans la foulée, au mois de mars si le planning est tenu. Un supplément qui permettra de jouer dans l'univers de Lovecraft de façon plus fun, « à la *Indiana Jones* ». Après la sortie de *Cthulhu Mythos*, l'éditeur nous annonce la sortie d'un écran du maître qui devrait arriver au cours des prochaines semaines.

Edge prévoit aussi quelques sorties pour d'autres de ses jeux : du côté de la Terre du Milieu, le dernier supplément à ce jour de la gamme *L'Anneau unique* a pris un peu de retard. Alors que la sortie était annoncée pour fin 2020, la campagne *Le Rire des dragons* semble encore être sur les routes et devrait arriver au premier trimestre 2021. Le *Guide du Rhovanion pour Aventures en Terre du Milieu* est également prévu pour ce trimestre, mais probablement un peu plus tard. Le prochain supplément pour *Degeneration*, également prévu pour fin 2020, n'est quant à lui pas encore en route, mais tout de même annoncé pour le premier trimestre.



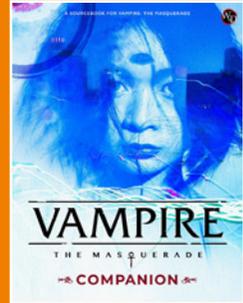
ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

► Printemps rouge

Rouge, ce sera d'abord celui de *Vampire : la Mascarade*. La licence n'en finit pas de bouger et après de nombreux détours, elle est finalement revenue à son point de départ, c'est-à-dire chez *Paradox*. Les partenariats avec *Modiphius* et *Arkhané* pour la VF ne sont heureusement pas touchés, la preuve : *Arkhané* proposera bientôt (ce sera peut-être déjà le cas au moment où vous lirez ces lignes) la traduction du *Compagnon*, premier supplément depuis le retour de la Mascarade au bercail. Il voit en particulier le retour de trois clans, les Tzimisce, les Ravnos et les Salubri. Comme pour la VO, *Arkhané* proposera le supplément au format PDF sur son site... gratuitement ! Dans ces conditions vous en reprendrez bien une petite goutte ?

Le rouge suivant sera toujours celui du sang, en l'occurrence celui versés par *Alien. Destructeur de Mondes* est un scénario en mode cinématique au format boîte. Cette dernière comprend, outre le scénario lui-même, des prêtirés, une carte double face et diverses aides de jeu. Il sera jouable avec le livre de base mais aussi avec la boîte d'initiation qui sera réimprimée au passage, pour une sortie du tout au printemps 2021.

Et terminons pour le rouge de *Cyberpunk*. C'est en effet LA grosse sortie annoncée pour le début du printemps, le livre de base de *Cyberpunk Red* ! L'ouvrage pointe à plus de 400 pages tout de même, mais la traduction est déjà achevée. Il serait tout de même cocasse qu'il arrive en même temps que *Shadowrun 6*, les deux jeux ayant longtemps été perçus comme frères ennemis...



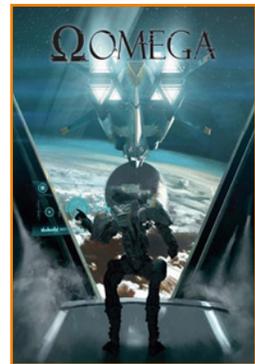
ODONATA/OMEGA

► Et si Skynet avait gagné ?

Après les insectes, c'est au tour des machines de s'émanciper et d'accéder à la conscience. Cet univers futuriste post-apo est exclusivement peuplé de robots. Dans la peau de synthétiques, les personnages font partie des produits haut de gamme, programmés pour défendre les intérêts de leurs Firmes à travers une galaxie robotique.

Omega est propulsé par le système maison de l'éditeur, déjà utilisé pour *Insectopia* et cette fois baptisé Diodes. La souscription sur *Game On Tabletop* a été lancée le 25 janvier et se poursuivra jusqu'au 3 mars. De quoi donc faire sauter tous les paliers tournant autour de deux livres de règles et univers (avec les secrets) et d'un troisième gorgé de scénarios. Les contreparties et options seront nombreuses et variées, avec une version collector renfermée dans un coffret. Serez-vous tenté de vous lancer dans le 75^e siècle dominé par les machines et où la dernière espèce organique intelligente (nous) a été depuis longtemps réduite en esclavage ? Le kit de démo *Missions initiales* vous est présenté dans ce numéro pour vous donner l'huile à la durite.

Du côté d'*Insectopia*, la suite du triptyque sorti l'année dernière est à l'ordre du jour. Trois nouveaux ouvrages feront l'objet d'un financement participatif au second semestre. Au menu : un recueil de scénario, une extension *Lézards* et la conclusion de la campagne *Imago Veridis*.

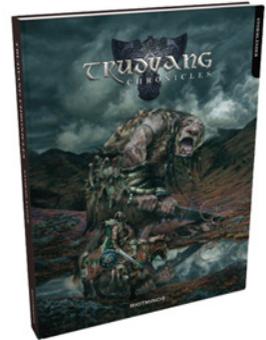


Des étoiles à Trudvang

Laelith, la cité du Roi-Dieu, la dernière précommande participative de BBE en retard, est attendue dans le courant du mois à l'entrepôt. La livraison aux souscripteurs et aux boutiques devrait se faire d'ici le printemps. C'est le dernier des projets pharaoniques menés par BBE et qui leur a valu tant de péripéties, une page se tourne. Pour autant, les souscripteurs attendent les nombreux produits de cette gamme avec des étoiles dans les yeux, et ils ne devraient pas être déçus du résultat.

Pour la suite, BBE nous emmènera prochainement dans les étoiles avec *The Expanse*, le JdR tiré de la série de romans de James S.A. Corey, déjà adaptée en série TV. La précommande participative organisée en décembre pour financer la publication du jeu a connu un très beau succès (609 souscripteurs et 62 000 euros). Si vous ne savez pas encore quoi faire l'été prochain, embarquez pour le XXIIIe siècle et la Ceinture où une guerre entre Terriens et Martiens est sur le point d'éclater, menaçant la vie précaire des Ceinturiers qui sont exploités par tous. Outre le livre des règles, la PP a permis le financement de fiches de vaisseaux, du poster du système solaire au format A2, et de la campagne *Le Butin d'Abzu* (en option). Le PDF du jeu a d'ores et déjà été mis à disposition des souscripteurs.

La première précommande des hommes en noir en 2021, début janvier, était consacrée à des suppléments pour *Trudvang Chronicles*. Grâce à 457 souscripteurs, le jeu va être enrichi d'un supplément de contexte sur les Stormländer, l'une des trois grandes régions du continent, et d'une magnifique campagne au souffle épique digne des récits de légendes scandinaves : *Saga des neiges*. Le projet est une belle réussite et a permis le financement d'un ouvrage supplémentaire (une aventure, en option), *La Morsure du froid*, et de cadeaux pour les souscripteurs, tels ce magnifique carnets de notes et les plans et cartes des différentes régions et lieux des trois livres. Le tout est également prévu pour l'été 2021.



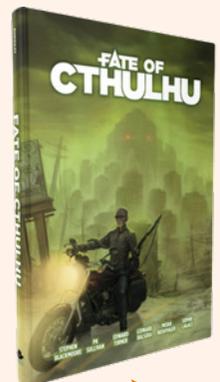
500 NUANCES DE GEEK/FATE & LA LAVERIE

Histoires de prisme

Le financement participatif pour *Horreur Cosmique 2* s'est conclu avec succès. Elle regroupe plusieurs titres destinés à explorer le Mythe d'H.P. Lovecraft sous d'autres angles de vue. L'invocation principale concerne *Fate Cthulhu*, qui place les investigateurs dans la peau de résistants désespérés face aux Grands Anciens omniscients. Terminator, c'est eux, la famille Connor... les joueurs ! Faudra jouer serré pour déjouer l'apocalypse. Les armes fournies, comme le titre l'indique, appartiennent à l'arsenal FATE, adapté et condensé en 50 pages. Ce qui en laisse 250 pour jouer avec le temps et contrer la menace qui évolue en fonction de leurs actions. Ça promet !

À ce grimoire s'ajoute *Détective HPL*, qui émule le thème au film noir (comme s'il ne l'était pas déjà assez) et *Correspondances impies*, un jeu épistolaire immersif comme *De Profundis* en son temps.

La Laverie n'est pas en reste, avec deux nouveaux romans traduits. *Le Codex Apocalypse* et *The Rhesus Chart*, qui accompagnent deux recueils de nouvelles lovecraftiennes (*Les Êtres de l'abîme* et *Une Plaisante terreur*) vous donneront des centaines de pages de bonheur horrifique pour vous aider à ne pas vous endormir ! Du côté du JdR, un supplément consacré à l'Europe (agence communautaire et agence française) est prévu pour l'été prochain.



BATROGAMES

→ Toujours au second-degré

Aors que le jeu métallo-musical *Rotting Christ* débarque en boutique avec sa campagne et ses accessoires, Batro s'apprête à lancer une nouvelle souscription pour un jeu très différent : *Lost London* propose un retour au pays imaginaire, où les joueurs incarnent des orphelins arpentant les ruelles obscures du Londres de 1900. S'ils ont peur d'affronter l'Éventreur, ils ne trouveront pourtant pas de répit à Neverland, car Crochet les y attend. Promesse de cauchemars garantis pour notre plus grand plaisir ludique.

Toujours en mode décalé, *Apocryphe* frise avec l'hérésie. Au sixième jour, Dieu ne créa pas que les hommes. Au cœur de la mythique Babel, il fit aussi les elfes, les nains et même les orcs. Mais le septième, pris d'un coup de sang, il noya le monde dans sa colère. Ce jeu antédiluvien fantasy propose d'incarner les créatures de Dieu qui cherchent à fuir l'ire divin de l'ère primordiale ou, en mode urbain, dans la Tour désertée des hommes mais pas des autres. Le tout tient en 64 pages, avec comme astuce de jouer avec l'OGI 5°.



MORRIGAN GAMES / EINHERJAR

→ Invasion ajournée

Accostage un peu sévère pour le financement d'*Einherjar*, le JdR viking embarqué sur le drakkar de la 5^e flotte du Dragon. La souscription sur *Ulule* a finalement échoué. L'équipage n'a pourtant pas dit son dernier mot et étudie d'autres plans de bataille. D'autant que la campagne est déjà écrite en intégralité. Comme les Hommes du Nord jadis, ils reviendront frôler nos côtes à la première occasion. Un proverbe viking dit : *Tu atteindras ta destination même si tu voyages lentement*. Souhaitons-leur de revenir très vite, nos vigies restent attentives au moindre signe de voile à l'horizon.



ARKHAM STUDIO / LES MONDES PERDUS

→ Perdus, mais pas oubliés !

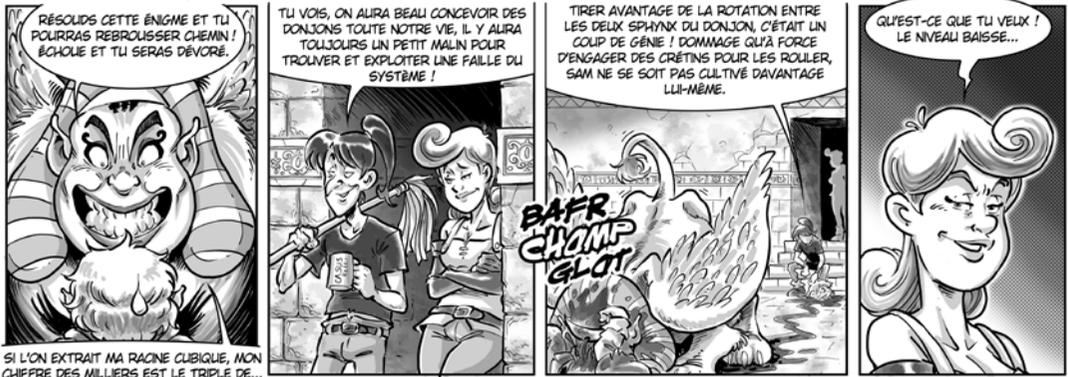
Découvert dans notre dernier numéro, ce studio de *gamification* s'est lancé dans l'*actual play* de son jeu maison. Cependant, les périodes de confinement ont gravement impacté leur émission et ils n'ont pas pu tourner depuis deux mois à cause du couvre-feu. Les tournages devraient reprendre fin janvier, avec plusieurs épisodes à chaque fois pour rattraper leur retard. Ils seront ensuite diffusés chaque semaine.

De son côté, le projet d'édition du jeu de rôle *Les Mondes perdus* a été officiellement acté. Il est en train d'être cadré et ses objectifs planifiés. Passant très probablement par un financement participatif, les auteurs se donnent deux ans pour mener à bien leur aventure de *space opera*. Les premiers visuels de leur prototype, qu'ils utilisent dans leur *actual play*, sont prometteurs.

Nous les encourageons de tout cœur, en patientant devant nos écrans, tout en suivant les péripéties de l'équipage improbable de Pierre. Il y a pire pour passer ces temps confinés.



DONJON SERVICE LE NIVEAU BAISSÉ (IV) par Olivier Caira & Guillaume Albin



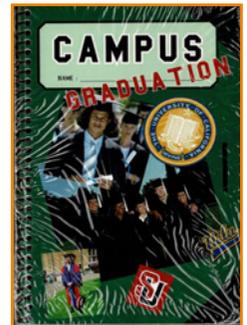
SI L'ON EXTRAIT MA RACINE CUBIQUE, MON CHIFFRE DES MILLIERS EST LE TRIPLE DE...

STUDIO 09 / D6 SYSTEM

Un peu de gaieté dans un monde de brutes

Alors que les *Derniers Gardiens d'Athènes* connaissent un léger retard à l'allumage, Studio 09 lance un *teasing* hebdomadaire sur son prochain jeu medfan caricatural, *Frantasy XXI*. Deux fois par semaine, ils publient sur leur compte Twitter des *Frantasy Facts*, de petits billets d'humour noir dont l'objet est de présenter ce nouvel univers par petites touches de gaieté dans un monde de brutes, sans pour autant chercher l'hilarité. Cinq *Frantasy facts* sont d'ores et déjà en ligne, n'hésitez pas à aller y jeter un œil.

De son côté, la gamme *Campus*, qui était en rupture, est à nouveau disponible en intégralité. Fans de fraternités universitaires et de *cheerleaders*, la F.U.C.K. rouvre ses portes... L'humour décalé est à l'ordre du jour au Studio 09 !



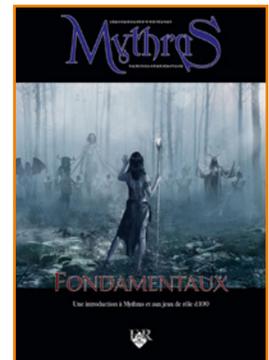
COLLECTIF LE SCRIPTORIUM / MYTHRAS

Du générique, mais pas que

Mythras Fondamentaux est la version générique du jeu, épuré de l'univers *Mythras* (le *Runquest* de notre jeunesse). Sa dernière mouture en PDF contient les mises à jour du dernier opus VO. Y ont donc été ajoutés des chapitres sur la magie et les super pouvoirs.

Mythras n'est pas abandonné pour autant. Un *Compagnon* est prévu pour 2021, avec des règles optionnelles sur la santé mentale, les conflits sociaux, les véhicules et poursuites, et un système de combat tactique avec figurines. Si vous aimez le mode *D&D-like*, *Fantaisie Classique* vous fournira quant à lui le trousseau complet pour faire basculer *Mythras* à la sauce D20.

Côté version en bois d'arbre raffiné, plusieurs scénarios sont prévus sur l'ensemble de l'année. La tant attendue *Île monstrueuse* sera suivie par *Un Souvenir de Shamash* et *La Mort blanche* (tous les deux déjà disponibles en PDF). Étant tributaires de leur partenaire *Aeon Games*, qui se débat comme tout le monde avec les aléas actuels, ils espèrent tenir leur calendrier.



L'AVVERSE / EXPLOIRATEURS DE BRUINES

► Petit mais costaud

Exploirateurs de Bruines est la troisième incursion dans le monde de Rainyverse, après *Perdus sous la pluie* et plus récemment *Libreté*. Du même auteur, Vivien Féasson, c'est un *stand alone* qui s'inscrit dans la mouvance *Old School Renaissance*. Cet univers horrifique plonge ses sources dans les contes des enfants égarés dans les sombres forêts ayant finalement trouvé refuge dans des ghettos tout aussi terrifiants. Heureusement, les Exploirateurs osent sortir de ces enclaves et braver les dangers et interdits des Bruines.

Ce projet sans prétention a trouvé un bel écho auprès de la communauté rôliste, en récoltant plus de 10 000 € pour seulement 4 000 € demandés. Des Bruines additionnelles ont ainsi pu être débloquées, avec ou sans carte pour mieux y perdre les joueurs. Promenons-nous dans les bois comme la chante la ritournelle... Le PDF est déjà disponible pour les souscripteurs, pour une ultime relecture collective avant l'envoi à l'imprimerie. Livraison dans la foulée, si le livreur ne se perd pas sur la route sinueuse d'une Bruine inconnue !



BLACK BOOK ÉDITIONS

► Le catalogue noir

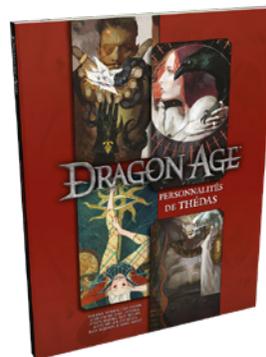
On ne compte plus les superbes gammes, plus ou moins prolifiques, publiées par l'éditeur lyonnais. Ce qui est sûr, c'est qu'il sort en permanence de nombreux suppléments, au point qu'on peut ne plus savoir où donner de la tête. Voici donc un petit récapitulatif des derniers arrivés. *Personnalités de Thedas* pour *Dragon Age* est disponible dans le commerce ; comme son nom l'indique, il contient les descriptions de dizaines de personnages issus des jeux vidéo et des produits dérivés de la gamme, avec leurs caractéristiques techniques. Du côté de *Starfinder*, la boîte d'initiation, les deux tomes de la campagne *L'Attaque de l'essaim* et *Xéno-archives 2* ont été livrés. Une préco aura lieu fin janvier concernant le guide pour les personnages (*Character operations manual* en VO).

Le Legs de Niobara, une mini-campagne pour *L'Œil noir*, est sorti en décembre. Le prochain supplément, très attendu, sera *l'Almanach aventurier* ; un ouvrage très dense, plein de références, que *Scriptarium*, qui en a assuré la traduction, met un point d'honneur à figoler dans le moindre détail. *L'Almanach* est effectivement la pierre angulaire de l'univers du jeu, et il serait dommage que son contenu ne soit pas au top. BBE espère pouvoir lancer le pack préco d'ici la fin de l'hiver.

La boîte d'initiation des *Terres d'Arran*, le jeu de rôle tiré des BD *Elfes*, *Nains*, *Orcs et gobelins* et *Mages*, est également disponible, et le reste de la gamme devrait être expédié aux souscripteurs courant février. La sortie en boutique se fera dans la foulée. Une nouvelle boîte d'initiation, *Nains*, sera en précommande participative prochainement.

Le Livre du meneur pour *Monstres*, le jeu de rôle basé sur l'œuvre de Johan Sfar, est désormais disponible en PDF. La boîte d'initiation est sortie à Noël (peut-être le Père Noël vous l'a-t-il déposée sous le sapin ?), et le reste de la gamme devrait pouvoir être livré au début du printemps. Étranges découvertes, pour *Numenéra*, devrait être sorti à peu près à la même période (mars), tout comme *Savage Worlds Adventure Edition* et *Shadowrun 6* (livre de base, écran, le scénario et guide *Free Seattle* et le dossier de personnage). *Streetpedia*, le supplément synthétique sur l'univers de *Shadowrun*, arrive également, tandis que les PDF d'anciens ouvrages de background *SR4* et *5* sont toujours disponibles sur la boutique de l'éditeur.

Enfin, pour les enfants, leurs parents et les Bronies, le prochain supplément de *Tails of Equestria* sera une anthologie de six aventures, *The Curious Case of the Malfunctioning P.R.A.N.C.E.R.*, qui apprendront aux personnages à savoir lire une carte, se défendre au tribunal, gérer un magasin, faire un gâteau, voyager à travers le temps et se faire de nouveaux amis.



→ Dark Atlantis

Awaken est l'un des derniers projets financés sur *Game On Tabletop* en 2020. Ce jeu de *dark fantasy* s'annonce tout en clair-obscur. La guerre contre les cauchemardesques Vargans a laissé un monde exsangue. Le dernier espoir de l'Alliance des Grandes Cité réside entre les mains des Vassillis. Les personnages incarnent des héros ayant connu l'Éveil, peut-être en héritage d'une ascendance divine oubliée. Regroupés en Ordres, eux seuls peuvent lutter contre la corruption et sauver l'humanité.

Tout un programme donc. Le système tourne aux hexaèdres réguliers, avec un set spécial en option, même s'il fonctionne très bien avec des D6 classiques. L'iconographie est magnifique et illustre à merveille l'ambiance de jeu qui coulera dans les veines des personnages. Financé grâce à 195 souscripteurs, la gamme s'est déjà enrichie de *De foi et de chair*, un supplément de création française, et de *Saga Liborienne*, un gros guide régional de 144 pages. Rien que le kit d'initiation, en libre téléchargement, donne envie.



→ Le déferlement du chaos

En ce début d'année, *Khaos Project* annonce avoir reçu les instructions officielles attendues de *Games Workshop* pour pouvoir finaliser les traductions de *Soulbound* (*Warhammer Age of Sigmar*) et de *Wratho-Glory* (*Warhammer 40 000*). Sont attendus pour cette année le livre de base et l'écran de *Wratho-Glory* ainsi que deux scénarios, et la boîte d'initiation, puis le livre de base et l'écran de *Soulbound*.

L'éditeur va également mettre en ligne prochainement un site internet dédié à *Warhammer 4*, sur lequel seront mises en ligne cartes, feuilles de personnages, etc. Une édition révisée du jeu va être publiée, ainsi qu'un PDF des modifications réalisées par rapport au premier tirage. Du côté des nouveautés, *Khaos* annonce les sorties en 2021 de *Rudes nuits & dures journées* et du recueil de scénarios *Aventures à Ubersreik*, ainsi que de *L'Ennemi dans l'ombre* et de son compagnon.



→ Gentille maman !

La troisième croisade de *Symbaroum*, *La Mère des Ténèbres*, avait pour double objectif la quatrième partie de la campagne des *Chroniques du trône d'épines* et le guide du meneur. Double tap en plein dans le mille, les bonus sont tombés comme la grêle, avec près de 100 000 € de récoltés et 552 souscripteurs. Comme d'habitude, il y a tellement de paliers débloqués qu'il faudrait toute la rubrique pour vous les présenter. Parmi la cinquantaine, notez la production d'une boîte d'initiation inédite, qui sera bien utile pour ceux qui veulent se lancer en douceur. Le facteur a jusqu'à la fin de l'année pour muscler ses lombaires, le colis sera de poids. Heureusement pour lui, plusieurs livrets sont en PDF. Trois vidéos des villes emblématiques de la campagne forment quant à elles un support visuel original. Après ça, posons la question à l'éditeur : vous en avez encore sous le pied ? Parce que là, vous avez fait fort !



NOUVELLES D'AILLEURS

Découvrez la gamme Nephilim Légende !

Le jeu de rôle de l'occulte contemporain

En boutique

éditée par

LUDIKA

le label
commun



MNÉMOS



Nephilim Quintessence

Dans *Nephilim Légende*, vous jouez un esprit élémentaire antédiluvien qui s'incarne durant des moments-clés de l'histoire humaine. Au sein du monde occulte, vous tentez de déjouer les sombres complots des sociétés secrètes comme les Templiers. Grâce à votre Pentacle, qui est votre nature même, composé de Feu, d'Air, de Lune, d'Eau et de Terre, vous pratiquez comme nul autre les sciences occultes telles que la magie, la kabbale ou l'alchimie. Enfin, en achevant l'extraordinaire quête de l'Agartha, débutée bien avant la chute de l'Atlantide, vous tentez de trouver l'état ultime, celui de la perfection magique.

Avec ce livre de règles et de présentation de 384 pages, vous pourrez découvrir de manière simple l'univers de *Nephilim*. Fondées sur le fameux moteur de jeu D100 (celui qui motorisait les deux premières éditions de *Nephilim*), simplifié au maximum et comportant des éléments de *game design*

innovants pour gérer les époques d'incarnation passées, la dangerosité d'un monde contemporain soumis au diktat des nouvelles technologies ou encore la finesse des enquêtes occultes, les règles sont rodées et robustes.

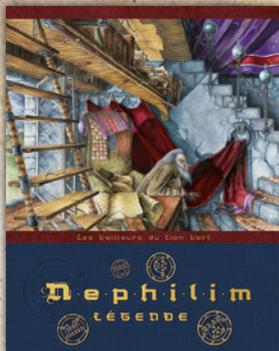
Nephilim Quintessence vous propose aussi une présentation simplifiée et complète du contexte de *Nephilim*, l'exposition de notre période contemporaine, Arcadia, la cité occulte qui constitue l'arc narratif permettant de relier entre eux les différents livres de cette édition.

Pour cette édition Ludika, nous avons adjoint la campagne en 3 volets *La Nouvelle Ys* qui amplifie et complète le tout premier scénario jamais écrit pour *Nephilim*, faisant ainsi de *Nephilim Quintessence* un livre complet permettant de jouer immédiatement.

Prix public : 47 €

Relié, couverture cartonnée, vernis sélectif, intérieur tout couleur, 384 pages.

Plus d'infos : www.ludika.fr



Le pack : Les Veilleurs du Lion Vert + l'écran de jeu grand format

Entrez dans l'univers de *Nephilim Légende* avec ce livre de 160 pages. L'ouvrage contient :

- La description complète de la fameuse librairie de l'Incunable Souveraineté. Cette librairie occulte constitue pour les Nephilim le tout premier lieu d'entrée dans le monde occulte, une source d'informations en tout genre, de rencontres (parfois risquées).
- 12 personnages non joueurs, clients réguliers de la librairie, qui permettent chacun à leur manière de rencontrer les différentes factions du monde invisible propre à *Nephilim*.
- La description de la figure mythique du monde occulte le Lion Vert lui-même et comment celui-ci peut devenir un PNJ référent des personnages-joueurs.
- Le scénario légendaire *Les Veilleurs*, entièrement revu pour l'occasion, situé dans un petit village de la campagne française, est idéal pour s'initier aux premiers enjeux du monde occulte.
- Le scénario *Mnémos*. Ce scénario permettra au MJ d'envoyer les PJ à l'étranger et plus particulièrement à Venise afin de les confronter à une autre ambiance et à des dangers supérieurs.
- *Lion ville occulte* présente la description du point de vue occulte et Nephilim de la capitale des Gaules.

Le livre s'accompagne d'un nouvel écran grand format (28,5 x 90 cm) carton épais, en quatre volets, illustré par Nicolas Camiade.

Prix public : 47 €

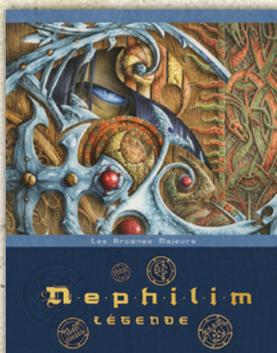
Relié, intérieur tout couleur, 160 pages + écran cartonné, en quatre volets.

Hiver-Printemps 2021



Nephilim : Initiative !

Faites vos premiers pas dans l'univers de *Nephilim Légende* ! Ce supplément idéal pour débuter contient une version simplifiée des règles, une présentation de l'univers, un scénario inédit, des personnages prêts à jouer et des aides de jeu.



Les Arcanes Majeurs

Devenez un Adopté, apprenez-en plus sur vos alliés et vos clans occultes. Cet ouvrage vous donnera toutes les informations sur vos futurs alliés (et parfois rivaux) Nephilim, à savoir les 22 Arcanes Majeurs, véritables familles des Déchus.



Les Templiers

Enquêtez sur vos principaux ennemis avec ce livre de 160 pages. Il vous plongera dans les méandres de la plus dangereuse des sociétés secrètes qui pourchassent les Immortel : les Templiers.

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

Le supplément *Impossible Landscapes*, à la fois *sourcebook* et campagne pour *Delta Green* qui a pour sujet les horreurs de Carcosa et le Roi en jaune, a pris un tour de taille supplémentaire depuis sa conception initiale et devient un bon gros pavé comme on les aime. Déjà disponible en PDF, il arrivera en version papier au mois de mai. Il pourra être complété par *Static Protocol*, un livre optionnel destiné aux joueurs pour creuser les informations liées à la campagne, qui sortira en février prochain, à peu près en même temps que le scénario *Jack Frost*.

D'autres suppléments pour *Delta Green* sont dans les tuyaux dans les prochains mois : *ARCHINT* et *Iconoclasts* devraient sortir au cours du printemps, et *God's Teeth*, débloqué pendant le financement de *The Labyrinth*, est en cours de finalisation. Sans parler de quelques scénarios toujours en attente... mais on en reparlera.



Cat Playing Games

La famille de l'éditeur italien *Cat Playing Games* continue de s'agrandir avec l'arrivée d'*Armakittens*, un nouveau JdR dans lequel vous incarnez des chats membres de FUSA (*Felines United for Supremacy and Armakittens*), qui sont en réalité les vrais maîtres du monde. FUSA (signalons au passage que « *fusa* », en italien, signifie « ronronner ») est une organisation secrète qui œuvre à l'avènement du Destin ultime



(des humains), l'*Armakitten*. À l'heure actuelle, le jeu fait l'objet de démos dans différentes conventions virtuelles.

Chaosium

Le nouveau *Malleus Monstrorum* pour *Call of Cthulhu* (et *Pulp Cthulhu*) est un pavé en deux volumes glissés dans un fourreau, qui existe en version normale ou en simili-cuir (les livres, pas le fourreau !). Le premier tome contient plus de 150 animaux et créatures tirés des différents folklores, monstres du Mythe et races extra-terrestres, le tout avec caractéristiques de jeu et plein d'idées pour les intégrer dans vos scénarios et campagnes. Comme si cela ne suffisait pas, et en complément du bestiaire pourtant déjà conséquent du *Manuel du Gardien* de la v7, le tome 2 apporte pas moins de 110 entrées se rapportant aux Grands Anciens, Dieux extérieurs et autres Dieux très anciens, l'objectif n'étant pas tant de permettre de les affronter au corps à corps que de fournir du matériel pour en tirer des histoires passionnantes et surtout angoissantes pour vos joueurs. Un jeu de cartes-ressources, le *Malleus Monstrorum Deck*, fournit aux MJ l'illustration et les caractéristiques de 66 créatures tirées du supplément.

Et, pour continuer à faire découvrir le jeu ou jouer seul en ces temps peu propices à réunir un groupe autour d'une table, *Chaosium* a sorti une nouvelle aventure solo en PDF en attendant la version papier, *Alone against the Tide*, dans laquelle vous investiguerez sur des événements étranges se déroulant à Esbury,



une bourgade de Nouvelle Angleterre fréquentée par les riches et les puissants.

Cubicle 7

Afin d'améliorer ses délais de production, *Cubicle 7* a décidé de changer d'imprimeur, ce qui a eu pour conséquence... de retarder la sortie de ses projets en cours. Ainsi, *Death on the Reik* et son *Companion*, le deuxième volet de la campagne Impériale, attendus depuis déjà plusieurs mois, ne sortiront *a priori* en boutique qu'en mars, voire avril. En attendant, la précommande pour le troisième volet, le célèbre *Power Behind the Throne*, est ouverte depuis quelques semaines et les PDF sont d'ores et déjà disponibles. Les livres devaient être publiés pour l'été prochain si tout va bien.

En complément, le supplément *Middenheim, City of the White Wolf*, consacré à la cité du même nom, est actuellement en précommande et disponible en PDF. Il devrait être en boutique au printemps. Également prévu pour le printemps, *Archives of the Empire volume 1* rassemble des articles consacrés à plusieurs races du Vieux Monde telles que nains, elfes et halfelins, ainsi qu'aux lieux, carrières et PNJ associés.

Shrines of Sigmar est un petit PDF consacré aux temples, disponible dès à présent. Plusieurs autres suppléments sont prévus pour 2021 : *Patrons of the Empire 1&2*, *Ubersreik Adventures 2*,

Altdorf, The Horned Rat and Companion, *Archives of the Empire volume II*, *The Empire in Ruins* (4e volet de la campagne) et son *Companion*, et enfin *The Imperial Zoo*. Nous en reparlerons prochainement.

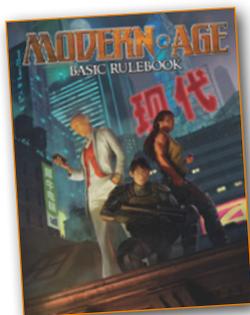
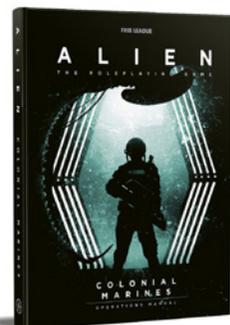
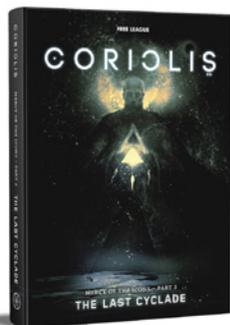
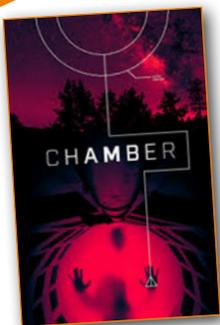
Soulbound, le JdR *Warhammer - Age of Sigmar*, s'enrichit progressivement de scénarios publiés pour l'instant uniquement en PDF, suivant le modèle de *Warhammer*. Avec *Trouble brewing*, les PJ vont pouvoir vivre une aventure un peu légère dans laquelle ils devront retrouver un fût de bière volé. Le scénario est accompagné d'un nouveau profil de personnage, brasseur. *Streets of Brightspear* est un autre supplément en PDF qui fournit aussi bien aux joueurs qu'au MJ de nouvelles options et ressources pour leurs parties dans la cité de Brightspear.

Wratho-Glory s'enrichira bientôt d'un recueil de quatre aventures intitulé *Litanies of the Lost*, actuellement en précommande. Les scénarios peuvent être joués de façon indépendante ou former une campagne se déroulant dans le système Gilead.

Dev9k Games

Fragments of the Past est un nouveau JdR basé sur l'âge héroïque de la Méditerranée et une série de livres d'illustrations intitulé *Heroic Age of the Mediterranean*. Il ne s'agit pas d'un jeu historique ni même homérique, ses créateurs ayant choisi de développer leur propre univers, avec le continent →





d'Askedonia ; néanmoins, on y retrouve une ambiance fortement inspirée par la Grèce et le Moyen-Orient antiques. On y trouvera des cités-états en guerre, des dieux et des déesses, d'antiques malédictions et des aventures flamboyantes. La création de personnages sera basée sur l'historique des héros, et le système de jeu utilise des d10. Un livret de découverte est disponible (mais seulement en italien).

Evil Hat

Le système de règles d'Agon, en cours de résurrection, est décliné sous forme générique, comme les médicaments. Baptisé PARANGON, il devient un « *ensemble de jeu* » de référence. Il est ainsi mis à la disposition des auteurs qui cherchent une motorisation pour leurs œuvres personnelles. À prendre avec des pincettes, copyright à l'américaine oblige, il ouvre la porte à la créativité. Plusieurs sorties estampillées PARANGON sont déjà disponibles.

Chamber nous plonge dans des années 60 alternatives. Un signal extraterrestre s'est répandu dans les réseaux de communication mondiaux et a secrètement pris le contrôle de l'humanité. La Chambre est une agence secrète qui lutte contre cette invasion technologique insidieuse.

Surge Protectors nous propulse deux décennies plus tard, au cœur des 80's. Les méchanoïdes Empirion, de la dimension Metalwarp, ont envahi la Terre pour accomplir une antique prophétie eschatologique. Les personnages sont les derniers remparts avant l'extermination de notre civilisation.

Storm Furies part dans les étoiles, à bord du dernier vaisseau spatial de l'humanité. Les joueurs sont les pilotes de chasse de l'escadron d'élite Stormcraft, qui affrontent les terribles Forged. À la croisée de *Top Gun* et *Battlestar Galactica*, ce jeu promet des batailles spatiales de haut vol.

Free League Publishing

The Last Cyclade, suite de la campagne *Mercy of Icons* pour *Coriolis - The Third*

Horizon, est sortie début décembre. Ce pavé de 240 pages contient deux scénarios, la description de quatre sites d'aventures et un générateur de mission pour vous aider à créer vos propres aventures.

Treasure Hunts in Davokar, la boîte d'initiation de *Symbaroum*, sortira mi-février. Elle contiendra deux livrets de 64 pages (l'un consacré aux règles, l'autre contenant deux scénarios et des conseils pour créer vos propres chasses au trésor), des dés, deux cartes double-face (dont une avec le plan de Fort Chardon) et six PJ prêtirés.

En mars, vous pourrez essayer d'aller casser de l'alien avec l'aide du *Colonial Marines Operations Manual*, un module de campagne consacré, vous l'aurez compris, aux iconiques Marines coloniaux. Au-delà de l'histoire et du background de l'organisation, vous y trouverez des éléments spécifiques pour la création de PJ y appartenant, des armes et des véhicules. Sans oublier des informations précieuses pour mener une campagne centrée sur les Marines, en particulier sur les puissances qui se cachent derrière. Bien entendu, l'ouvrage contiendra cinq missions à confier à vos PJ, mais une mystérieuse confrontation avec un nouvel ennemi mortel est également au programme.

Green Ronin

Modern Age est une gamme contemporaine débridée et tournée vers l'action. Elle tourne avec le système intuitif AGE, que l'on retrouve dans le JdR *The Expanse* qui arrive en VF l'été prochain chez BBE (cf. *Les Nouvelles du front*) et dans *Dragon Age*. La gamme bien étoffée repart à fond de boîte après une année en veilleuse pour cause virale. Le *Mastery Guide* expose en détail les règles, avec quelques améliorations et matériels à la clef. *Powers* développe une facette *pulp* héroïque du jeu, intégrant super-pouvoirs et capacités magiques. Il se pose en extension du *Companion*, en poussant encore plus loin le concept. Ces deux suppléments semblent tout

LE DOMAINE DE SEEDMILLS

Jeu de rôle ésotérique +
une bande son originale

Lancement le 1er mars 2021

- Livre de base
- 2e livre «L'appel de l'ombre»
- Goodies
- + de 20 musiques

Par Maxence Albanel
et James Lebreton alias Shadoko



Suivez le projet :  m.albanel

indiqués pour émuler *Five and Infinity (Fo-I)*, une grosse aventure pour la sous-gamme *Threefold*. Dans cet univers alternatif, plusieurs Terres coexistent aux côtés d'autres mondes mystiques où les démons règnent en maîtres. L'aventure *Fo-I* se décline en cinq chapitres achatables séparément pour une poignée de dollars. Regroupés, ils forment une petite campagne haute en couleurs où il est question de déesse araignée, d'apocalypses pluridimensionnelles et de fin du monde. De quoi occuper un groupe de joueurs jusqu'au niveau 16.

Kobold Press

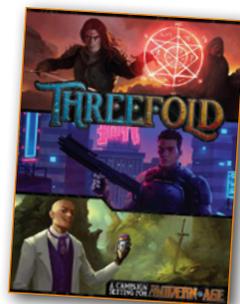
Très gros succès participatif pour le nouveau setting *Do-D5*-compatible chez le *kobold*. Cette grosse levée de fonds a permis de financer quatre ouvrages de *Southlands*. Le *Player's Guide* sera accompagné d'un *Worldbook* et de *City of Cats*. Le quatrième ouvrage débloqué pendant la souscription, *Tales beneath the Sands*, est un recueil d'aventures. L'ensemble a

été largement amélioré par les innombrables paliers franchis. L'ensemble est totalement compatible *Roll20*, comme beaucoup de produits en langue anglaise. L'ambiance est orientée sables du désert. Parmi les nouvelles options de personnage, neuf nouvelles races anthropomorphiques sont au menu. Fans des *Mille et une nuits*, vous serez comblés.

Côté petits suppléments génériques pour *Do-D5*, l'*Expanding Codex Collection* propose dix-sept variantes de monstres issus de leur *Creature Codex*. Vous y trouverez aussi de nouveaux objets magiques, des sorts inédits et des petits plus pour les joueurs, y compris des accroches d'aventures. De quoi dépanner et casser la routine à vos tables.

Modiphiüs

Impacté de façon majeure par la crise sanitaire, *Modiphiüs* a pris du retard sur l'ensemble de ses gammes, qui ont vu nombre de produits repoussés. Ils arrivent en masse en 2021! →





Tout d'abord, *Dune* débarque enfin, avec toute une gamme autour de cet univers si emblématique de la SF. La précommande a débuté en décembre dernier pour *Dune : Adventures in the Imperium*. La promesse des maisons nobles et de l'Imperium décadent avec ses luttes politiques intestines est sur le point d'être tenue. Les participants à cette avant-première bénéficieront du PDF du livre de règles avant la sortie officielle au printemps prochain. Préparez-vous à fouler le désert d'Arrakis, à instaurer votre propre maison et à forger votre place dans l'univers si incroyable de Frank (et Brian) Herbert. La gamme présentée est de toute beauté mais n'est rien en comparaison avec l'édition collector. Le système sera le 2D20 de l'éditeur, spécialement aménagé pour l'occasion. Deux superbes sets de cinq d20 seront exclusivement commercialisés par l'éditeur. Le *Player's Journal* sera un joli carnet pour prendre des notes comme l'éditeur aime en faire (*Fallout*, *Vampire*...).

Bien entendu, l'éditeur britannique continue également de développer ses autres gammes, et notamment *Achtung ! Cthulhu*, le premier jeu de *Modiphius* dont la nouvelle édition, également motorisée par 2d20, sera lancée au printemps prochain avec une précommande portant sur les deux ouvrages

de base, *Player's guide* et *GM's guide*. Cette nouvelle édition se veut résolument *pulp*, dans la lignée de l'ancienne version *SaWo* plutôt que *AdC*, avec plus de scénarios orientés « *secrets et mystères* » et de scènes de combat contre les nazis. Le *background* ne change pas mais le jeu sera moins axé « *histoire* ». Un *Quickstart* sera disponible pour tester cette nouvelle version, qui s'annonce superbement illustrée, de façon très différente de la v1. On a également pu voir un très joli set de dés portant une tête de Cthulhu sur une des faces.

Dishonored va être enrichi prochainement d'un set de cinq très jolis d20 (parfaitement lisibles) et surtout d'un *Gamesmaster's toolkit* composé de fiches récapitulatives de règles, d'un tapis de jeu pour le MJ lui permettant de positionner les jetons de chaos, et de règles complémentaires pour l'artisanat, les conflits politiques et des PNJ. Tout cela devrait arriver d'ici le printemps. *Mutant Chronicles* est de retour avec non pas une ni deux mais trois campagnes (rien que ça !) : *Venusian Apocalypse*, *Siege of the Citadel* et *Matt Forbeck's Dark Eden* (cette dernière étant tirée de la série de comics de Matt Forbeck).

Annoncé depuis un moment déjà, *Fallout RPG* arrive enfin : le *Core Rulebook* devrait sortir au deuxième

WEEKEND WARRIORS par Tod & Anthony Calla



trimestre accompagné de son set de dés, du *Gamemaster's toolkit* et d'un *starter set*. Une version collector est également prévue. Autre nouveau jeu annoncé par l'éditeur britannique au deuxième trimestre : *Homeworld*, basé sur le jeu vidéo éponyme. Le *Core Rulebook* se concentrera sur la première époque du jeu vidéo, et plusieurs suppléments sont basés sur des PNJ et de nombreuses notes écrites pour développer le jeu. Là encore, dés et *Toolkit* seront également au programme.

Du côté de *Corvus Belli : Infinity RPG*, plusieurs suppléments arrivent en 2021 : *Tactical Armored Gears*, *Nebula of Mirrors*, *O-12*, *Acheron Cascade*, *Hypercorps*, *Ships of the Human Sphere* et *Technology of the Human Sphere*. Ces ouvrages viendront compléter tous ceux envoyés fin 2020 aux souscripteurs du jeu, qui arrivent en boutique en ce début d'année : *ALEPH*, *Tohaa*, *Shadow Affairs*, *Combined Army*, *Paradiso* et *Warmarket : Mercenaries*.

Sept ouvrages arrivent également en boutique du côté de *Conan*, tous issus de la souscription. Ils sortiront tout au long des trois premiers trimestres 2021. Pour la suite, la campagne *Waves Stained Crimson*, centrée sur les pirates de la côte Noire, sera envoyée aux souscripteurs en PDF chapitre par chapitre au fil de l'année en attendant la sortie papier. Le recueil d'aventures *The Shining Kingdoms* sera également envoyé en PDF aux souscripteurs *Kickstarter*. Enfin, la campagne *Shadow of the Sorcerer* est aussi au programme de cette année.

Autre grosse licence, *Star Trek Adventures* continue de se développer : l'éditeur vient de sortir le matériel lié à *Klingon Empire*, notamment deux livres de règles, dont une version collector. L'écran du jeu (quatre volets) arrive prochainement avec une carte, des fiches de règles et un livret contenant un scénario. Et puis le jeu bénéficie lui aussi d'un set de jolis dés personnalisés. La première vraie campagne pour le jeu,

The Shakelton Expanse, est prévue pour le troisième trimestre 2021. D'autres choses sont dans les tuyaux, notamment des produits tirés de la licence *Star Trek - Picard*, dont *Modiphius* a obtenu les droits.

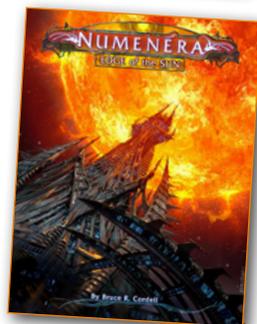
Mongoose Publishing

Trois nouveaux titres sont en approche pour *Traveller*. *Skandersvik* est une campagne complète se déroulant dans les *Sword Worlds*. Membres d'équipage d'un vaisseau de commerce, les personnages sont en quête d'argent et de gloire. Les deux auront un prix élevé et un goût amer. Entre guerre civile, menace impériale, péril pirate, ils devront les mériter.

Aliens of charted space vol.1 & 2 s'attardent longuement sur différentes xéno-cultures de la galaxie *Traveller*. Ces deux suppléments intéresseront autant les joueurs pour donner de la profondeur à leurs personnages, que les MJ qui disposeront de matière pour épaissir leurs aventures. Certains secrets devront être mis à l'abri d'yeux trop curieux d'un certain côté de l'écran. Même les Solomani, les humains des origines, sont de la partie. De quoi peupler vos tables de réalisme spatial.

Monte Cook Games

Edge of the Sun ouvre les portes du domaine des dieux. The Engine est la construction la plus fabuleuse et tout autant mystérieuse des anciens. Elle recèle de nombreux dangers qui en font un environnement très dangereux pour les hommes. Mais elle renferme aussi de nombreuses promesses de richesses et de connaissances. Un lieu tout trouvé, donc, pour l'aventure. Ce supplément pour *Numenera* est peuplé de nouvelles créatures, de douzaines d'artefacts et de cyphers, d'un générateur de cartes et de deux aventures complètes. Vous aurez de quoi bien occuper vos joueurs, tout en les dépaysant avec ce monde hostile datant des origines. →





We Are All Mad Here nous conduit dans les contes de fées aux côtés de Jack et ses haricots et d'Alice et son lapin blanc. Et surtout, tous les personnages un peu fous des histoires enfantines. Ce jeu explore les mythes de ces aventures extraordinaires pour des *one-shot* endiablés. Ce manuel exhaustif explore en profondeur les contes, propose une création complète de héros, exhibe une galerie impressionnante de personnages (surtout les méchants) et un index impressionnant des grandes histoires et de leur contenu. L'ouvrage contient aussi un décor prêt à jouer, The Heartwood. La folie est au cœur de cette forêt, à l'image de ses habitants et de ses contrées sauvages. Deux aventures et deux synopsis peaufinent ce panorama féérique, pour plonger vos tables dans les affres des histoires à dormir debout.

Need Games

Jusqu'ici, cet éditeur italien a surtout localisé des jeux américains et anglais et créé la campagne *Ragnarok* pour *D&D 5E*. Il se lance toutefois dans la création d'un JdR complet d'inspiration manga, *Fabula Ultima*, qui sera publié à la fois en italien et en anglais. La date de sortie n'est pas encore annoncée, mais on sait en revanche que le système prévoit 50 niveaux d'expérience et propose 15 classes de personnages interchangeables.

Onyx Path

Le *Companion pour Scion* est disponible depuis quelques mois. *Mysteries of the World* propose les habituelles règles optionnelles attendues dans ce genre de supplément. Il présente aussi de nouveaux panthéons : les Loas haïtiens, le Nemetondevos des gaulois, les Yazatas perses et les Atlantes. Tout est déjà connu des adeptes de la première édition, même si la remise au goût du jour pour cette nouvelle mouture était nécessaire.

Quantum Entanglement est un *Jumpstart* (version de découverte) pour *Trinity Continuum* : *Æon*. Il permet de se lancer

en douceur à la découverte de cet univers, avec une aventure et cinq pré-tirés.

Let the Streets Run Red propose quatre histoires complètes pour *Vampire : The Mascarade*. Il explore aussi la vie nocturne des villes de Chicago, Milwaukee, Indianapolis et Gary. Enfin, neuf vampires prêts à mordre permettent de se lancer sans attendre dans une chasse de sang de ces nouvelles chroniques.

Ghelspad est l'immense continent des Scarred Lands. *Vigil Watch* est une série de suppléments qui explorent ces contrées diverses et variées. Ce sixième opus détaille la *Library of Lokil*, l'une des plus grandes collections des connaissances et des secrets des Terres Balafrées. Ruines ou bibliothèque... un peu des deux, mon capitaine !

Paizo

Tandis que l'éditeur américain poursuit la sortie de ses ouvrages de base en mode « poche » en parallèle de la gamme (ce mois-ci sont arrivés *Game Mastery* et *Bestiary II*, et l'*Advanced Player's Guide* est prévu pour février), il est temps de se lancer dans *Ruins of Gauntlight*, le premier volet de la trilogie *Abomination Vaults*, une campagne se déroulant dans un mégadonjon constitué de ruines qui s'étendent autour du mystérieux phare de Gauntlight, près de la ville d'Otari. Des leurs étranges qui y sont apparues laissent présager le pire aux habitants, et les héros sont chargés d'aller voir ce qui s'y passe. Bien entendu, monstres variés, fantômes et pièges vicieux les attendent. Classique ! L'aventure est prévue pour des PJ de niveaux 1 et fournit, comme d'habitude, de nouveaux monstres, de nouveaux objets et de nouvelles règles. La suite, *Hands of the Devil*, devrait arriver à la mi-février. Désormais niveau 5, les PJ descendront toujours plus loin dans le donjon avant le final prévue dans le 3^e épisode, *Eyes of Empty Death*, prévu pour la fin mars.

En février, la gamme poursuivra son développement avec *Lost Omens* :

Ancestry Guide, un ouvrage consacré aux ascendances en Golarion. On y trouvera de nombreux PNJ, et notamment des ancêtres au profil peu commun voire rare (génie, android, kitsune...). Le supplément développe les règles optionnelles sur les héritages, et en introduit même de nouveaux. Et puis, en mars, une avalanche de nouvelles créatures (pas moins de 300 !) arrivera avec le *Bestiary 3*, en édition standard ou deluxe avec couverture en similicuir.

Starfinder n'est pas en reste puisque *Alien Archive 4* est arrivé et la campagne *Fly free or die* se poursuit en ce début d'année : l'épisode 3, *Professional Courtesy* est sorti en janvier, *The White Glove Affair* est programmé pour mi-février et le final de la campagne est pour fin mars avec *Crash & Burn*, un titre qu'on n'espère pas prémonitoire !

Pinnacle Entertainment Group

En ce mois de janvier 2021, *Pinnacle* lance un financement étonnant pour une rencontre au sommet (sic) : passer *Pathfinder* en mode *Savage Worlds*. Cette idée folle a germé sur le constat que des dizaines, voire des centaines de fans des *Adventure Paths* de *Pathfinder* ont créé leurs propres adaptations à *SaWo*. *Pinnacle* a donc décidé de faire une adaptation officielle du jeu de *Paizo*, lui-même dérivé de *De-D 3.5*. En plus du *Core Rules* classique, l'éditeur propose également une version *Ultimate Core* qui prendra la forme d'une grosse boîte contenant non seulement le *Core Rules* mais aussi le *Bestiary*, le *GM Screen & Adventure* (l'écran et un livret d'aventure, donc), qui sont aussi vendus en *add-on* en dehors de la boîte, et tout plein de trucs comme des dés, des cartes de ressources, des pions, des cartes géographiques etc. Mais *Pathfinder* ne serait pas *Pathfinder* sans ses *Adventure Paths*. Aussi, *Pinnacle*

a couplé son offre avec la céléberrissime campagne qui a fait son succès, *Rise of the Runelords*, présentée sous forme de boîte contenant les six épisodes et une carte géographique de la campagne.

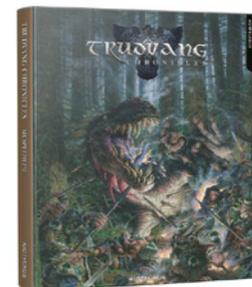
La combo *Pathfinder/Savage Worlds* est un vrai succès, puisqu'au moment du bouclage de ce numéro, et à 20 jours de la clôture, près de 1 600 souscripteurs ont déjà versé plus de 200 000 \$ pour réaliser ce projet. Notons qu'un tiers des souscripteurs a choisi de prendre « la totale » (à 300 \$ tout de même), et qu'un autre petit tiers a pris « la totale » en version numérique ! Ce succès a permis le déblocage de quelques paliers, le premier d'entre eux étant des ressources numériques pour VTT, ce qui est une première.

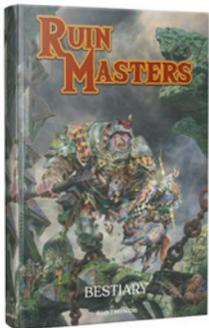
Riotminds

Les nouveaux suppléments pour *Trudvang Chronicles* issus d'un financement sur *Kickstarter* ont été livrés aux souscripteurs et arrivent dans le commerce. *Muspelheim* est un supplément de contexte consacré aux royaumes des nains. Vous y apprendrez notamment des informations sur la naissance des nains et les mystérieuses femmes naines, les Norgavaina. Mais ce n'est qu'un exemple emblématique parmi tant d'autres, et l'ouvrage recèle également de nouvelles règles et archétypes de personnages. En même temps que ce *sourcebook* sortent deux grosses aventures liées à la thématique, *Runes of memory* et *Curse of runes*.

En attendant le lancement prochain d'un nouveau *crowdfunding* pour le financement de *Seed of the Vanirs*, le supplément de contexte consacré aux elfes, *Riotminds* a dévoilé mi-janvier un nouveau projet en plus de *The Book of Wilderness*, à la fois pour *Trudvang Chronicles* et *Trudvang Adventures* : *Dimwinds*, une grosse campagne se déroulant au Mittland, dont le financement aura lieu plus tard dans l'année.

Après la sortie de *Ruin Masters*, son jeu medfan « à l'ancienne », l'éditeur →





suédois a annoncé le lancement prochain d'un financement participatif pour son *Bestiary*.

Serpentarium Games

JdR de création italienne le plus vendu à ce jour, *Sine Requie* vous propulse dans un univers où le Jour du Jugement a eu lieu pendant le débarquement en Normandie, en juin 1944. Les morts se sont relevés pour détruire l'humanité. Une Europe sombre est née, dans laquelle s'affrontent le IV^e Reich, le Sanctum Imperium (l'ancienne Italie), les Soviétiques et bien d'autres, tout en devant faire face aux morts.

Serpentarium Games propose désormais un nouveau *sourcebook* dédié aux Templiers qui protègent les morts-vivants. C'est ce qu'on croit en tout cas. Disponible en italien uniquement.

SixMoreVodka

Initialement prévu pour l'automne dernier, le méga-supplément *Justitian*, consacré à la ville du même nom qui est au cœur de l'univers de *Degeneration*, a enfin été bouclé. 604 pages réparties en deux tomes désormais disponibles en PDF en attendant la sortie papier, qui devrait intervenir vers la mi-mars.

Ulisses Spiele

Très attendu par les fans de *l'Œil noir*, le supplément régional *Die Gestade des Gottwals* et sa suite s'apprentent à débarquer enfin après plusieurs mois de retard. Cette fois, tous les ouvrages sont à l'impression, les produits annexes déjà en stock, et l'expédition est toujours prévue pour le mois de février. Nous devrions donc pouvoir vous en parler plus en détail dans notre prochain numéro.

En attendant, la suite de la boîte d'initiation, *Die Hexe vom Schattenwasser*, est disponible, et la campagne *Rabenkrieg* avance : les 2^e et 3^e volets sont désormais en boutique (*Der Biss der Spinne* et *Der Sturz des Adlers*) et

permettent de faire progresser l'invasion du royaume de Kemi par Al'Anfa, les PJ étant les membres d'une unité spéciale directement rattachée au général en chef de l'armée d'Al'Anfa. Bien entendu, s'agissant d'Al'Anfa, il y a des intrigues internes sous-jacentes dans lesquelles les PJ se retrouvent embarqués. Le quatrième volet, *Die Krallen der Löwin*, est prévu pour mars. Même s'ils ne sont pas indispensables, les romans *Rabenbund* et *Rabenerbe* permettent de mieux comprendre l'intrigue globale et ce qui s'est passé juste avant le démarrage de la campagne. *Rabenbund* n'étant désormais plus disponible, l'éditeur a eu la bonne idée d'éditer une anthologie rassemblant les deux romans, *Rabenbrut*, qui sortira en avril.

Le prochain supplément de règles, *Aventurisches Herbarium 2*, sort fin janvier et fournit près de 70 nouvelles plantes et plus de 50 recettes simples et 20 recettes alchimiques, ainsi que des inspirations pour partir à l'aventure. L'éditeur enchaînera avec *Aventurisches Transmutarium*, qui sortira en mars accompagné d'un set de cartes de ressources. L'ouvrage traite des créatures créées au fond de laboratoires à l'aide de la magie et contient notamment 50 chimères et démonides.

Pour ce qui concerne l'autre belle campagne débutée il y a un an, *Sternenträger*, elle reste malheureusement au point mort et le tome 3 est pour le moment prévu pour le mois de mai, soit quasiment un an de retard par rapport au planning. Gageons que le problème juridique ayant entraîné ce retard finisse par être résolu.

Si on aurait pu penser que *Die Schwarze Katze (Le Chat noir)*, l'autre jeu d'*Ulisses* se déroulant en Aventurie, le monde de *l'Œil noir*, était un *one shot*, ce n'est pas du tout le cas. Quelques mois après la sortie du jeu, l'éditeur a lancé un financement participatif pour le supplément *Fasar - Brüchiger Frieden*, consacré à la ville en question, lieu d'un conflit entre



chats et chiens. Évidemment, comme tous les financements participatifs d'*Ulisses*, celui-ci ne se limite pas à un seul ouvrage. Il prévoit notamment deux suppléments consacrés aux environs de Havena pour l'un, et de Fasar pour l'autre (*Jenseits der Türme* et *Jenseits der Mauern*), le bestiaire de Fasar et ses environs, un *Heldenbrevier* (récit de héros, sous forme de petit livre) consacré à Fasar, deux anthologies de scénarios, l'une pour Havena (*Flötenspiel*) et l'autre pour Fasar (*Hundstage*), un set de cartes ressources lié au bestiaire, un set de cartes géographiques tirées de *Brüchiger Frieden* et la carte en tissu de Fasar. Le financement est déjà un succès avec 270 souscripteurs et 50 000 euros, qui ont permis le déblocage d'une foultitude de bonus, dont un CD de musique d'ambiance.

Urban legend

Ce magasin a réussi un financement participatif (298 souscripteurs et plus de 30 000 euros) destiné à publier *Etemenanki - Techno Fantasy Role Playing Game*, un jeu fruit de plus de trente ans de jeu en campagne. Il se déroule dans un univers fantastique dans lequel les Portes des Mondes, les tours d'Etemenanki (issues de mythes mésopotamiens) permettent à des êtres de tout type de se rendre à Babilonia pour s'impliquer dans des affrontements, des intrigues et des faits héroïques sur la

planète Krothos. Le jeu propose plus de cinquante races et fait appel à un système des plus classiques : d20Under consiste à réaliser des tests avec un d20 dont le résultat, comme son nom l'indique, doit être inférieur à la compétence ou la caractéristique impliquée. Magnifiquement illustré, le jeu devrait sortir (uniquement en italien) en avril 2021.

Wizards of the Coast

Mi-mars verra la sortie du prochain supplément pour *D&D 5*, *Candlekeep Mysteries*. Il s'agit d'une anthologie regroupant pas moins de dix-sept courtes aventures (niveaux 1 à 16) dont la thématique commune est la résolution de mystères répertoriés sur les pages de parchemins ou de gros tomes poussiéreux reposant sur les étagères de la bibliothèque-forteresse de Candlekeep. Chaque scénario est indépendant et commence par la découverte d'un de ces ouvrages qui se révèle être la clef d'une porte derrière laquelle se trouvent le danger et, *in fine*, la gloire. Le supplément contient également la description de Candlekeep (et sa carte) et de ses habitants. Une très belle version alternative pour collectionneurs proposera une couverture avec dorures et finition *soft-touch*.

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



UNE LUMIÈRE S'ÉTEINT

Vous ne le connaissiez peut-être pas et vous l'avez pourtant sans doute rencontré, casquette bleue vissée sur la tête et t-shirt jaune sur le dos, lors de conventions ces dernières années. Jérôme Bianquis nous a quittés bien trop tôt, le soir du 8 décembre dernier. Toute la Rédaction adresse ses plus sincères condoléances à ses proches et plus particulièrement à son épouse Caroline et ses enfants.

Après avoir grandi au Moyen-Orient, Jérôme s'est retrouvé dans la région lyonnaise. Là, il a été un membre actif de plusieurs associations, comme les *Paladins des Traboules*, *Rêves de Jeu* et le *CLUJI*. Grand érudit de l'histoire rôliste (mais pas que), il était tout naturel qu'il rejoigne l'équipage du *GROG* dans les années 2000. Lorsque le rafiote s'est mis à tanguer en 2008, il a fait partie de ceux qui se sont retroussés les manches et ont participé au sauvetage. Après avoir été longtemps connu comme « *le ficheur fou* », **il en est devenu jusque 2019 le président et l'une des figures emblématiques dans les conventions.** Visage souriant et yeux pétillants au-dessus de ses lunettes, toujours prêt à répondre aux questions, à renseigner et à partager ses connaissances encyclopédiques. Toujours avec une pointe d'humour et souvent avec ce petit rire si particulier et si chaleureux.

Contrairement à d'autres hommages, vous ne retrouverez pas ici de longue liste d'ouvrages auxquels Jérôme avait participé. Il avait bien écrit un JdR amateur (*Aventures en Moirans*) pour *Rêves de Jeux*. Il avait aussi participé à une collection de textes (*Le Jeu de rôle sur*

table, un laboratoire de l'imaginaire) où il traitait de la conservation du patrimoine rôlistique. Mais ce que Jérôme apportait à notre communauté, c'était tout autre chose.

Lui rendre hommage, c'est aussi avoir une pensée pour toutes celles et tous ceux qui font vivre notre communauté : dans les associations, les conventions, les sites... irl ou sur le web. Ces personnes qui restent bien souvent anonymes mais qui font partie de ce que le jeu de rôle produit de meilleur : le sens de la communauté, de la bienveillance et du partage. Ce goût de la transmission du plaisir si particulier du jeu de rôle. C'est un peu de tout cela que nous perdons en même temps que Jérôme. C'est une personne qui s'engageait pour transmettre la flamme et *Casus* ne pouvait faire autrement que de lui rendre hommage. Pour cela, nous avons choisi de laisser la parole à quelques personnes qui l'ont côtoyé.

Jérôme le Lyonnais a attendu un soir de Fête des lumières pour nous quitter. Espérons que les lumières de la passion et de la générosité qui brillaient en lui trouveront leur chemin.

Propos recueillis par Thomas Robert
Photos : JP Gaspar

Ève

En y réfléchissant, je n'ai aucune idée de quand j'ai rencontré Jérôme pour la première fois, tellement il est indissociable de mes souvenirs du petit monde des rôlistes lyonnais. En particulier pendant des années nous avons squatté ensemble le *CLUJL*... alors que nous n'avons ni l'un ni l'autre étudié à l'INSA ! Il était présent notamment dans d'innombrables parties d'*Ars Magica*.

Dans mes souvenirs de Jérôme, il y a aussi les week-ends où il nous accueillait au Dolivet, la maison familiale qu'il appréciait tant et où se mêlaient famille et amis sur les bancs autour de la grande table de cuisine. C'est là que, pour le nouvel an 1999, au lieu de nous accueillir avec des vœux de bonne année, il avait réveillé tout le monde pour nous annoncer que c'était officiel, désormais 1 € valait 6,55957 Francs français : oui, derrière le joueur, il y avait aussi un professeur de SES ! C'est aussi au Dolivet que nous nous sommes vus une dernière fois, pour la Toussaint, avec masques et sans se faire la bise, pandémie oblige, en se disant que ce n'était que partie remise... **Hélas**, le destin en aura décidé autrement.



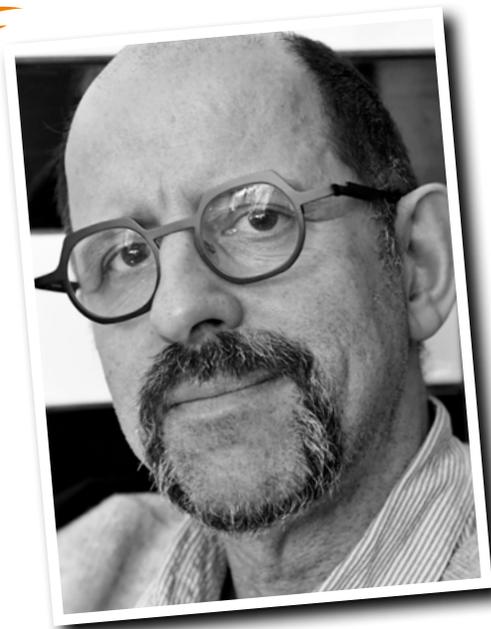
Bruno

J'ai connu Jérôme, comme beaucoup, sur un événement rôliste. C'était au Monde du Jeu, sur le stand du Grog, à une époque où notre objectif était de faire découvrir des jeux qu'on pourrait qualifier de confidentiels aux joueurs confirmés, aiguillant les néophytes vers le stand de la FFJDR. Il faisait déjà preuve de sa mémoire et de son impressionnante érudition, à la fois dans les jeux de rôle et dans ses autres domaines d'intérêt. Il en faisait profiter les autres, souvent au travers d'anecdotes humoristiques. Bien plus tard, quand je suis arrivé dans la région où il habitait, il m'a accueilli dans son groupe. Et cela peut, en partie, résumer ce personnage qui fut pour moi un véritable ami : une personne engagée et généreuse. Je garderai en mémoire sa ténacité dans l'effort, en tant que ficheur du Grog infatigable, en tant qu'admin toujours sur le pont, et pendant longtemps en tant que président. Je me souviendrai de nombreuses années à jouer ensemble diverses campagnes, où parfois il s'endormait même en tant que meneur car il était plus du matin que du soir ; à tester de nombreux jeux de plateau, dont son intégrale de *Chtulhu Wars* qu'il trimballait à la moindre occasion dans de grands sacs (il avait les yeux qui brillaient quand il nous en racontait la livraison dans un énorme colis approchant le mètre cube). Enfin, je me souviendrai de son sourire, de son bonheur dans le foyer qu'il avait fondé récemment.

François

Jérôme était, et personnalisée à jamais dans mon cœur, l'incarnation de la passion pour le Jeu. Il a su animer cette passion au sein de son groupe de proches, d'associations locales, voire nationales. Jeux de rôle, de plateau, wargames même, il aimait et promouvait toutes les formes du Jeu moderne. Tout cela avec un grand succès et sans jamais se mettre lui-même en avant, ce qui n'est pas le moindre de ses mérites.

Sa disparition prématurée laisse à ceux qui ont eu la chance de le connaître une impression de manque. Comme le retrait de la guitare basse dans un groupe de rock : son absence laisse un vide, et soudain notre hobby sonne creux.



Stéphane

Jérôme a incarné, présidé et animé le *GROG*. Comme une communauté virtuelle telle que la nôtre vit aussi par des rencontres IRL, il avait imaginé les *GROG Conv*, où il pouvait recevoir une bonne vingtaine de rôlistes dans une vaste maison de campagne. Entouré d'un bon noyau de fidèles qui le soutenaient pour la logistique, ces week-ends à la campagne rassemblaient la fine fleur du *Grog* où nous testions des jeux de rôles et parfois le futur jeu du mois.

Il était l'âme de ce groupe par son calme inusable et sa bienveillance constante. Il était le roi de l'anecdote rôliste et un repas avec lui était l'assurance d'entendre un florilège de bons mots geeks ou rôlistes. Il ne se mettait pas en avant, il prenait juste son rôle très au sérieux.

Jérôme

J'ai des souvenirs de Jérôme de partout en France. Nous voyagions beaucoup ensemble pour aller dans les conventions, pour présenter le *GROG* et faire jouer à des jeux hors normes. Pendant les voyages, en train, nous discutons du *GROG* (un peu) et des anecdotes du monde rôliste (beaucoup) pendant des heures ! Il était bienveillant et passionné. Comme je n'avais jamais joué de campagne de *D&D*, il avait organisé son équipe pour *Out of the Abyss* de telle manière à ce que je puisse faire les 150 km qui me séparait de Lyon chaque vendredi soir de partie, et m'hébergeait ensuite.

Il affectionnait autant les jeux à l'ancienne des années 80 que les nouvelles mouvances. En plus d'être un excellent joueur, Jérôme était un puits de connaissances. Je me rappelle particulièrement une partie du jeu *Mai 68*, où, au fur et à mesure que les cartes étaient tirées, il racontait le détail des événements de l'époque.

Thomas

Jérôme sera à jamais associé à l'un de mes jeux de plateaux favoris, *Advanced Civilization*, qu'il m'a fait découvrir. Il sera aussi associé à la période pendant laquelle je me suis impliqué au *CLUJI*. Il faisait partie des gens sur qui une association peut compter : que ce soit pour organiser le *TIL*, tester les scénarios, repeindre le local ou faire l'inventaire de la ludothèque ou le grand ménage de printemps, Jérôme était souvent là. Discret, mais présent et toujours positif.

Nos trois dernières rencontres ont été à l'image de certaines de nos passions communes ; à Indianapolis lors d'une *Gencon*, à Lyon dans un bouchon puis à *Octogônes*. Jérôme faisait partie de ces gens avec qui il est toujours simple de renouer le contact. Avec qui la relation se poursuit sans être affectée par la distance ou le temps. Malheureusement, cette fois, la distance ou le temps n'y pourront rien. Et il nous reste juste à espérer que le *CROT (Club Rôliste d'Outre-Tombe)* existe bel et bien. Qu'il nous y attendra pour rigoler, manger et jouer ensemble.

DÉCÈS DE CHRISTOPHE BEGEY

Tu vas nous manquer

Un vétérinaire du jeu français nous a quittés peu après Noël. Christophe Begey avait rejoint l'équipe d'*Oriflam* dans les années 80. Il aimait parler de cette époque héroïque comme du temps où "il n'y avait qu'à décrocher le téléphone, tout le monde voulait du jeu de rôles". Après le décès de Philippe Dohr, il avait pris les rênes de l'éditeur historique et entrepris de développer le jeu de création française. Les romans, les gammes de JdR, les jeux de société, les magazines produits sous sa direction sont proprement innombrables.

Pour moi, qui ne suis arrivé chez *Oriflam* qu'en 2000, Christophe restera toujours le gars indégonflable qui bosse obstinément envers et contre tout. Toujours avec une idée à proposer, toujours prêt à écouter celles des autres, bon cela impliquait parfois de parler plus fort que lui, hein... C'est lui qui m'a engagé comme responsable de prod' et c'est à lui que je dois d'avoir survécu dans les marches septentrionales de Lorraine - ma constitution de Pyrénéen ne m'avait pas préparé à ça ! J'étais le noob dans la toute petite équipe d'*Archéon* et c'est là que j'ai appris tout

ce que je sais du métier, sous sa direction. Je ne serais sans doute jamais devenu un professionnel du jeu sans Christophe.

Tout ça c'était il y a presque vingt ans. Christophe avait emporté les gammes d'*Oriflam* chez *Intrafin France*, avec qui il distribuait des jeux de société-phares comme *Terraforming Mars* et *Mage Knight*. Il nous a quittés juste après Noël. Il avait mis de côté tous ses projets le temps de remporter la partie contre la maladie. Mais on ne gagne pas à tous les coups.

Je me fais la voix de la Rédac' de *Casus Belli* et de tous ses amis du monde du jeu pour dire à sa famille que pour nous non plus, rien ne sera plus jamais pareil sans Christophe.

Eric Nieudan



Photo Ghislain Morel (2014)

OBJECTIF LUNE

Du jeu de rôle sur la lune !

D'ici une ou deux décennies, l'Europe devrait concevoir un habitat lunaire permanent. Afin d'avoir un point de vue différent, divers artistes ont été conviés par l'ANRT pour réfléchir à tous les aspects de la question, dont un rôliste de Casus !

L'agence *Vraiment Vraiment*, spécialisée dans le design d'intérêt général, a été mandatée par l'*Association Nationale Recherche Technologie (ANRT)* pour réfléchir au futur habitat lunaire. Ainsi, début septembre, une soixantaine d'experts (chercheurs, industriels, entrepreneurs, etc. et artistes !) ont été réunis pour « *penser, questionner, construire et déconstruire le projet d'installation pérenne de l'humain sur la Lune* ». Grâce à Yoan Ollivier, co-fondateur de l'agence *Vraiment Vraiment*, j'ai eu la chance d'être l'un d'eux ! En effet, Yoan est aussi un rôliste de la première heure. Il a donc naturellement pensé au jeu de rôle comme média pertinent pour ces deux jours de *design fiction*.

Du design fiction ?

Les nations mondiales se sont lancées vers une nouvelle course à la Lune et les Européens ne veulent pas rester à la traîne. Ainsi, d'ici 2035 pour les optimistes, une installation de dizaines d'humains sur la Lune devrait voir le jour sous l'égide de l'Agence spatiale européenne (ESA). Lors de ce *Moon Thinking*, l'idée était d'élaborer des scénarios innovants, de réfléchir autrement autour de l'installation durable de l'homme sur la Lune.

Cela fait des années que les agences spatiales réfléchissent à la conception d'un village lunaire, première étape vers Mars. Défi

technologique et humain, ce village doit être pérenne et donc conçu autour de son développement. Que se passera-t-il quand le village sera à sa capacité maximale ? Aura-t-il son autonomie ? Les ressources doivent-elles être partagées ? Autant de questions que de scénarios possibles.

Les ateliers consistaient à jouer un scénario décrivant la situation lunaire, avec des groupes d'une dizaine de participants, autour de l'artiste convié : Anatole Abitbol (artiste pluridisciplinaire), Romain Blanc-Tailleux (réalisateur de films d'animation), Catherine Dufour et Ketty Steward (auteurs de SF) et moi-même, en qualité d'auteur de JdR. Nous jouions chacun un personnage. L'artiste a ensuite retranscrit ces deux jours dans son propre média (bande dessinée, audio, nouvelles, et jeu de rôle !).

Carrément, du vrai jeu de rôle !

Du JdR dans les politiques publiques les plus sérieuses et ambitieuses ? Oui, un vrai signe de la démocratisation et de la considération nouvelle de notre hobby. Notre scénario était « *On est 150 et il faut réinventer le village...* » Que se passera-t-il à ce moment-là ? Comment réagiront les habitants ? Voudront-ils leur indépendance ? Nos ressources suffiront-elles ? Comment gérer les désirs de chacun, sa santé, son rôle sur place ? Nous

Ce groupe de travail « *Objectif Lune* » est sous la responsabilité de l'ANRT, présidé par le CNES et l'ESA. L'organisation des ateliers a été réalisée en partenariat avec *Imaginizing The Future*, *Vraiment Vraiment* et *Le lieu de la transformation publique*.

avons nommé notre village, Hekâtépolis, (Hécate est la déesse grecque de la Lune).

N'ayant pas de système de jeu à proprement parlé, les échanges se sont développés autour de questions et d'ateliers qui étaient régulièrement proposés et dynamisaient le jeu. L'atelier était dirigé par la bonne humeur de Chloé Luchs-Tassé (de l'agence *Vraiment Vraiment*). Comme pour la conception d'un univers de JdR, nous avons réfléchi ensemble à l'histoire ayant conduit au village, à ses liens avec la Terre, son organisation, sa structure humaine et politique, ses relations commerciales, sa gestion des ressources, du travail, des loisirs, etc. mais surtout, nous avons écrit sa Constitution !

Un sacré groupe de joueurs !

Bien entendu, nos réflexions ont été menées en incarnant notre personnage défini par sa nationalité, son métier, ses objectifs et ses craintes. Cela a mené à de magnifiques séances de *roleplay* où les arguments pertinents se mêlaient habilement avec une mauvaise foi criante. Car comme dans toute partie de JdR, nos propres personnalités et connaissances ressortaient souvent.

Pour ma part, j'incarnais Salma AJAM, occupant le poste de Responsable des Affaires Générales pour Lunar Alphaß. ExtraTerrestrial (une filiale fictive d'Alpha-bet). J'avoue que prendre la défense de *Google* dans ses excès liberticides sur le contrôle des données (jusqu'au contrôle du système de santé lunaire) a été un bel exercice pour un anti-GAFAM comme moi !

J'ai eu le plaisir de partager la table avec des personnes brillantes qui, malgré des horizons que rien ne destine au JdR, se sont pris au jeu. Le jeu de rôle devient vite naturel dès que l'on s'émancipe un peu de sa vie quotidienne. J'ai adoré le flegme à toute épreuve de Laurent Vigroux (ancien directeur de l'Institut d'Astrophysique de Paris) qui incarnait un militaire chargé



de la sécurité de la cité lunaire. Une personne abordable qui semble avoir apprécié le JdR puisqu'il a proposé son expertise sur le jeu de rôle à venir !

Autour de la table se trouvaient aussi un designer, un business growth manager d'*Airbus and Space*, une docteure en astrophysique, une cheffe de projet, un responsable des vols habités pour l'ESA ou encore la déléguée générale de l'ARNT. Avec des PJ parfois iconoclastes, tel qu'une espionne écologiste travaillant pour *Monsanto* (sic), une Russe voulant implanter un *Disneyland* ou un anthropologue bien trop humaniste pour vivre sur la Lune. Des journées très enrichissantes qui soulignent que le JdR a gagné ses lettres de noblesse.

Quelle production ?

De ces deux jours, il était prévu de tirer un mini-jeu de rôle, avec contexte, histoire, système de règles, PNJ et scénarios. L'ambition de l'ANRT est de transmettre les restitutions d'artistes au gouvernement. Un peu la pression pour le coup ! Malheureusement, compte-tenu des délais (un mois...), côté JdR, seuls le contexte et 4 PNJ ont vu le jour pour l'instant. Avec l'aimable autorisation de l'ANRT, *Casus Belli* reproduit ici un des PNJ.

Géraud G.

« La force du jeu de rôle réside dans notre capacité à nous projeter dans des univers imaginaires et à leur donner vie. En nous proposant d'endosser le rôle d'une autre personne pendant deux jours, en nous forçant à penser, à imaginer «out of the box», tout en laissant transpirer nos connaissances et nos expériences, en nous propulsant dans un univers que nous avons créé au fur et à mesure du jeu, ces ateliers ont été un magnifique laboratoire d'idées. Plus important encore, j'ai pu découvrir que même des personnes aux responsabilités internationales redevennent des enfants dès qu'il s'agit de jouer ! »



Salma AJAM

Responsable des Affaires Générales pour Lunar Alphaβ. ExtraTerrestrial (Lunar αβET, USA)

Présentation

Petite brune menue au caractère trempé. Des yeux en amande héritée de sa mère éthiopienne et le regard sombre et intense de son père. Élégante jusqu'aux boucles d'oreille, raffinée, une politesse trop excessive pour être honnête. Salma ne tolère pas l'imperfection sur sa personne, dans sa vie. Depuis l'adolescence, elle use et abuse de la nanochirurgie par IA pour se dessiner un visage et un corps parfaits.

Fille d'un milliardaire qatari ayant fait fortune dans l'hôtellerie spatiale de luxe et d'une humaniste qui annexe la fortune de son mari pour des projets humanitaires, Salma a grandi dans une contradiction familiale qui lui a donnée sa singularité. Profondément convaincue par les valeurs véhiculées par Lunar αβET, mégacorporation américaine l'ayant recrutée avant même la fin de ses études à Yale, elle s'investit plus que de raison dans son travail. Sa vie de famille est famélique et se réduit à son G-buddy. Malgré tout, les pensées humanistes martelées par sa mère depuis sa petite enfance la poussent à continuellement se questionner sur l'éthique de son travail. Cette dualité la rend foncièrement humaine, amoureuse de l'autre et de la vie, mais ébranlée par les injustices auxquelles elle contribue sans le vouloir. Elle est effrayée à l'idée de se réveiller un jour face à sa propre bonne conscience, de ne plus pouvoir concilier ses idéaux d'enfance et son plan de carrière.

Missions et objectifs lunaires

Après le fiasco de Quayside à Toronto en 2020, Sidewalk labs, a déployé toute son énergie pour transposer son projet sur la Lune en créant en 2025 la filiale Darksidewalk à laquelle Salma a été détachée par Lunar αβET. Responsable du projet depuis dix ans, Salma en a conservé l'objectif, améliorer la vie des gens par la technologie en criblant Hekâtê et ses habitants de caméras et de capteurs intelligents, capables d'adapter l'environnement aux nécessités du moment. Cela inclut chaque aspect de la vie lunaire, de la gestion logistique de la cité, l'exploitation des ressources, la bonne santé de chaque Hécatien(ne) en passant par la place idéale des bancs dans l'espace public en mesurant les taux d'occupation. Salma a la lourde tâche de convaincre les politiques locaux et les représentants des six Mégacorpos présentes de l'importance de la mise en place du réseau G-acom géré par l'IA Luna. Elle doit aussi faire accepter une gestion centralisée et automatisée des données par Lunar αβET. Bien entendu, il est avant tout important pour elle de négocier la possibilité d'exploiter ses données à des fins commerciales. A ce jour, elle est parvenue à négocier un essai de six mois du Health Prevention System (HPS), analysant en temps réel l'état sanitaire de chaque habitant.



Synopsis

Une journée mal débutée.

Suite à l'alerte, Salma est envoyée au centre médical pour une batterie de test. Étrangement, elle est en parfaite santé. Le médecin lui indique que lors du monitoring, des variations physiologiques sont apparues sur αβET-comm alors que leurs analyses internes ne détectaient rien. Il semblerait que Santexia ait été piratée ou modifie elle-même les constantes physiologiques afin de générer des atteintes médicales. Salma va devoir investiguer si Santexia devient hors de contrôle ou si des Hécatiens veulent discréditer le système, alors que la nouvelle Constitution va être débattue.

Journal de bord

Cela fait 6 mois que j'ai rejoint la base d'Hekaté, la communauté comme ils aiment à s'appeler ici. Finalement, quelques jours ont suffi à faire accepter l' $\alpha\beta\text{ET}$ -monitor et notre HPS, notre Health Prevention System. J'ai pu installer l'infrastructure sans mal, les impôts sélénites ayant permis de régler toutes les contraintes financières. Les puces sous-cutanées ont été implantées dans la foulée, générant quelques réactions allergiques. Les Sélénites paraissent plus sensibles aux corps étrangers. Les réticences ont vite été balayées lorsque Santexia, l'IA du HPS, a prévenu notre premier cas d'atteinte du système cardiovasculaire. Et bien heureusement... Car 6 mois plus tard, Santexia m'a sauvé la vie. Désolé de devoir vous partager une tranche difficile de ma journée, mais ce qui était une vision financière pour moi s'est transformée en une vision sanitaire ce matin. Alors que je faisais mon jogging matinal au levé de Terre, en passant par la terrasse panoramique des Serres, mon HPS m'indiquait une soudaine baisse de PA. Première alerte, un Moon coin débité. Deuxième alerte, une PA à nouveau alarmante, un envoi d'information immédiate au centre de traitement médical avec analyse en temps réel de notre IA. Rapport d'analyse reçu, aucun problème à l'horizon, mais cinq moon coins débités sur Terre... J'avais bien fait de créditer mon compte en cryptomonnaie lunaire. Je vais peut-être arrêter le footing si je veux finir la journée en solde positif.

Je rentre au pas, passant par la salle blanche des serveurs pour m'assurer du refroidissement par TCR que nous avons mis en place il y a une semaine. Tout est en ordre, j'envoie le rapport au centre. Ma puce connectée à mon implant $\alpha\beta\text{ET}$ -comm envoie une nouvelle salve de données sanitaires, et me voilà alertée que mon cœur présente une arythmie préoccupante que je ne sens même pas encore physiquement. Est-ce l'appréhension soudaine, mais je met un genou à terre et m'écroule. Des lumières s'intensifient autour de moi, le système d'alerte généralisé signalant les cas critiques par un jeu de lumière et d'alertes phoniques vient d'être activé. Deux minutes après, je suis transporté au bloc pour une opération d'urgence. Heureusement, lors de la mise en place du monitoring, la société Lunarhealth a installé un centre multisanté avec bloc opératoire, mais également médecin généraliste et spécialistes, physiothérapeutes et ostéopathes, dentistes et sage-femmes, afin de maintenir la population en parfaite santé. Et tout ça, gratuitement. Cela a même été inscrit dans la constitution, une santé gratuite et accessible à tous, du moins si l'on est malade. Heureusement, Lunar $\alpha\beta\text{ET}$ est là pour nous l'éviter...

Incarner Salma

Positif

Déterminée
Travailleuse
Esprit d'entreprise
Pugnace
Humaine

Négatif

Humaine
Nostalgique
Peur de l'échec
Manque de lucidité

Traits

Social : Fort

Physique : Faible

Mental : Très fort

Adresse : Moyenne

Objectifs personnels

- Avoir le courage de renoncer à sa vie actuelle et fonder une famille
- Avoir le courage de renoncer à ses idéaux humanistes pour aller au bout de sa vie actuelle.
- Prouver au Conseil d'administration de Lunar $\alpha\beta\text{ET}$ qu'elle peut diriger Darkside Walk.

Domaines de compétences

Persuasion	● ● ● ● ●
Supercherie	● ● ● ● ○
Informatique	● ● ● ● ○
Gestion des données	● ● ● ○ ○
Infrastructures	● ● ● ● ○

Phrases type

"Avec $\alpha\beta\text{ET}$, il n'y a que des solutions."

"Ne vous inquiétez pas, $\alpha\beta\text{ET}$ est là pour vous."

"J'en ai peut-être trop fait, non ?"

YOAN OLLIVIER ET CHLOÉ LUCHS-TASSÉ

« Dans les réflexions, grâce aux JdR, les gens vont plus loin »

En complément de ces deux jours d'atelier, Yoan et Chloé ont accepté de nous parler de leur travail au sein de l'agence Vraiment Vraiment et de l'Université de la Pluralité, ainsi que des liens avec le jeu de rôle, et la façon dont il peut servir dans les réflexions autour des politiques publiques. Super intéressant.

Yoan et Chloé's Digest

Yoan est un rôliste de la première heure. Il a beaucoup joué à *Shadowrun* notamment. Aujourd'hui, il est cofondateur de l'agence *Vraiment Vraiment*.

Chloé n'avait joué qu'une fois aux jeux de rôle, justement en préparation des ateliers. Elle codirige l'Université de la Pluralité.

Casus Belli : Bonjour à tous les deux, pourriez-vous présenter brièvement ?

Chloé Luchs-Tassé : Je fais partie de l'Université de la Pluralité que je codirige avec Daniel Kaplan. L'idée est que face aux grands défis à venir et surtout au défi climatique, il faut que l'on trouve d'autres futurs qui ne sont pas nécessairement techniques. Des futurs qui sont pluriels.

Yoan Ollivier : Je suis designer de formation et mon agence *Vraiment Vraiment* accompagne les politiques publiques dans la conception des nouveaux services, avec une partie directement ciblée sur la prospective des actions publiques (i.e. comment on accompagne des organismes publics à réfléchir à leur futur et à éviter que les habitudes des gens se retrouvent prolongées dans le futur de demain. C'est un challenge car les agents publics n'ont pas un attrait fort pour le changement.

CB : Et comment tu arrives à lier ton métier au JdR ? Quel est l'intérêt d'introduire du JdR dans des politiques publiques ?

YO : Clairement, j'ai fait ce métier car j'ai été rôliste jeune, avec beaucoup de

JdR ado et jeune adulte, et ça a été un puissant moteur de remise en cause. On joue avec l'altérité, avec d'autres alternatives, on a des regards différents, on force l'autre à l'action. Dans un JdR, les joueurs doivent changer la situation. Et dans mon métier, quand je fais de la prospective, beaucoup d'éléments de JdR ressortent, comme faire des PNJ, créer des scénarios. Faire tirer le futur du monde aux dés. J'introduis certaines mécaniques, voire on fait du vrai jeu de rôle, comme ces deux journées d'atelier. Je suis toujours agréablement surpris par le fait que faire des jeux, que raconter des histoires avec des arcs narratifs, permette à des personnes qui ne sont pas du tout dans le monde du JdR de se tester sur ces trucs-là.

CB : Et dans le cadre d'Objectif Lune ?

YO : L'ANRT (Association nationale de la recherche et de la technologie) cherche à faire se coordonner la recherche publique et la recherche privée pour pouvoir développer des terrains d'action communs. Ils sont des groupes sur un peu tous les sujets... la santé, l'énergie, l'IA... et, dans ces groupes, ils permettent des rencontres entre des milieux qui se connaissent assez mal,



qui ne sont pas sensibles aux mêmes problématiques. L'ANRT est donc venue voir Daniel Kaplan de l'Université de la Plurality qui avait travaillé sur les imaginaires de l'espace. De là, j'ai été contacté pour une réunion avec l'ANRT où on a proposé de ne pas prendre que des illustreurs et des auteurs de SF pour raconter comment ce sera super le village lunaire, mais d'utiliser l'imaginaire comme un outil pour étendre aux questions que l'on ne se pose justement pas sur le village lunaire. Comment proposer à un ensemble de participants très hétérogènes (chercheurs de l'aérospatiale, grands pontes de l'aérospatiale, avec des chercheurs d'autres domaines qui n'ont rien à voir) d'imaginer le futur de cet habitat.

CLT : La question qui se pose aussi est de savoir comment faire, pour une personne qui n'est pas dans le JdR, pour arriver à rentrer dans le jeu. Comment permettre à un scientifique non rôliste d'oser jouer, de ne pas refuser le rôle et, s'il accepte,

d'arriver à jouer, par exemple, un représentant de *Greenpeace* sans tomber dans les caricatures. C'est une préparation assez intéressante à faire.

YO : Et pour ça, avoir des archétypes aide beaucoup. Comme dans les JdR où on a des archétypes très marqués [N.D.L.R. : les classes de personnages]. Par exemple, avoir quelqu'un de *Greenpeace* sur la Lune, c'est tellement archétypal que la personne s'identifie de suite et se dit « *ah oui, il faut une défense militante, être engagé dans une cause* », et ça le pousse à agir. Avoir des gens de *Blackstone*, c'est jouer sur l'archétype du fond d'investissement qui tente de faire de l'argent sur tout et n'importe quoi. Par contre, ça pose la question pour les gens de se positionner par rapport à ça.

CLT : Et justement, avec un petit peu de travail en amont, avec une recherche personnelle de 20 minutes sur son personnage, de porter une réflexion autour de qui il est, ça aide vraiment à →

Un JdR sur la fonction publique ?

J'ai demandé à Yoan à quand un JdR où tu incarnes un agent public. Il nous a répondu par un simple « *J'y travaille* » avec un sourire entendu. En creusant un peu plus, j'ai pu apprendre que Yoan travaille actuellement sur un jeu de rôle inspiré de son métier et qu'il devrait voir le jour dans les années à venir.



Deux liens pour aller plus loin

<http://www.anrt.asso.fr/fr/actualites/ateliers-objectif-lune-faconner-les-imaginaires-et-les-possibles-3-4-septembre-2020-34702>

<https://www.youtube.com/embed/VeDXe9jn7WQ?autoplay=1&origin=http://www.anrt.asso.fr>

s'engager dans son rôle. On voulait aussi des archétypes réalistes. On s'est demandé qui serait en mission sur la Lune. Des scientifiques, mais aussi des touristes, les familles des habitants aussi.

CB : Quel avantage particulier y voyez-vous ?

YO : Faire incarner des rôles interdit aux participants de ne faire qu'acte de représentation de l'infrastructure qu'ils représentent, comme on le voit souvent dans les réunions publiques. Notre démarche coupe immédiatement les postures institutionnelles. C'est un truc qui me plaît beaucoup car ça fait sortir des choses que l'on ne verrait jamais autrement. Par exemple, dans mon groupe, un participant a levé l'idée d'un développement technologique frugal pour ne pas donner l'impression d'être des nantis sur la Lune. Donc, dans les principes de conception, être *open source*, réparable, robuste et donc préférer des technos 20 ans en arrière car on est sûr qu'elles marchent. On prend une autre voie de la SF.

CLT : Mais malgré ça, on voit le métier de la personne qui ressort en arrière-plan, ses valeurs percolent au travers du personnage. Il est donc important de veiller à ce que ces valeurs intrinsèques ne soient pas trop présentes pour ne pas retomber dans les mêmes schémas. Et pour ça, il faut introduire des personnalités à chacun.

YO : Il faut néanmoins faire attention de ne pas trop définir car ça bloque certaines personnes. La question est alors de trouver jusqu'à quel niveau l'on doit encadrer le jeu et les personnages pour ne pas bloquer les participants. Car n'oublions pas qu'ils viennent et qu'ils ne savent pas qu'ils vont faire un jeu de rôle ! Il faut qu'ils se laissent surprendre par le jeu, ce qui permet de réussir à avoir d'autres points de vue.

CB : C'est un peu les mêmes problèmes dans les jeux de rôles pour s'approprier des préterés. Et qu'est-ce qui t'a amené à impliquer Casus et des auteurs de JdR dans ce projet-là ?

YO : On a de suite expliqué à l'ANRT qu'il était important d'avoir des auteurs d'horizons divers qui allaient porter des regards différents sur le projet, comme Katie Stewart et sa capacité à montrer l'altérité, avec ses points de vue de féministe, d'Afro-américaine. Avec le JdR c'est un peu différent, car tu ne finis pas l'histoire mais tu donnes les outils pour la faire finir. Ce sont des acteurs avec lesquels on ne joue pas en général, et c'est la raison pour laquelle on a voulu contacter Casus. Trouver un auteur de JdR qui serait intéressé par faire de la Hard science sans être futuriste, sans être « *dans l'espace lointain* ». Ici, on est dans l'anticipation à très court terme.

CB : Les scénarios ont été définis par quel moyen alors ?

CLT : Les scénarios ont été retravaillés plusieurs fois.

YO : On ne voulait pas traiter trop frontalement la Lune, il faut qu'on tourne autour. C'est quoi la Lune ET la Terre ? C'est quoi là Lune, juste avant d'y aller ? C'est quoi la Lune quand on y est depuis longtemps ? Montrer qu'on peut avoir différents regards sur un même objet.

CLT : Et à différents temps.

YO : Il y avait aussi un principe de règle de vraisemblance, avoir un espace cohérent. Ici en particulier, puisqu'il s'agit ensuite pour les participants de travailler concrètement sur l'habitat lunaire après les ateliers.

CB : Cela permet-il de leur ouvrir d'autres horizons ?

CLT : Ce qui est chouette dans le jeu de rôle, c'est dans la définition du monde, dans la manière de se raconter un monde, de se l'inventer. Ça permet d'aller dans un monde plus « *fantastique* ». Les gens vont beaucoup plus loin, se permettent plus de choses.

YO : Avec le JdR, les gens se donnent des permissions bien plus importantes. Et dès que l'on revient à la réalité, ils reviennent en arrière. On réintroduit du JdR, et ils repartent de nouveau



beaucoup plus loin dans les idées. En prenant un personnage, les gens se permettent de dire des choses qu'ils n'oseraient pas imaginer autrement. Et parfois, de dire des choses que les gens n'accepteraient pas que l'on dise.

CLT : Juste le fait que l'on ne s'appelle pas non plus par nos noms, déjà, joue beaucoup sur la facilité à sortir de notre réalité. [N.D.L.R. : il est vrai qu'au bout de quelques heures, nous nous appelions tous par nos noms de PJ] ? et je n'ai découvert le prénom de certains de mes compagnons de jeu qu'après les deux jours de jeu !]

YO : D'autant que dans des séances de brainstorming, il faut un animateur qui amène des idées nouvelles pour relancer les réflexions. Ici, avec des personnages, chacun amène de nouvelles idées à tout moment. Tu peux demander à n'importe qui d'être le « *décalage* ». Tu partages la dimension d'imagination. Au début, les gens sont venus avec une vraie conviction quant au village lunaire et le JdR leur a permis de sortir de ce cadre de pensée. Dans notre groupe, nous avons laissé tomber l'idée de village pour faire un camping lunaire !

CB : Pour conclure, vous diriez que ce que l'on imagine, en allant si loin, est réellement transposable dans la vie réelle ? Puisque c'est le but.

YO : Disons que même si l'on aborde des éléments qui vont trop loin, les participants vont tout de même consentir à y réfléchir, tandis que sinon on le laisserait de côté. Ils vont regarder l'hypothèse qui est donnée par le scénario, pour aller un peu plus loin. Et c'est assez fertile pour ce type de démarche. Ça permet de regarder d'autres alternatives, voir jusqu'où elles nous amènent, et en revenir. Bien sûr, tu ne ramènes pas tout avec toi, car il y a des éléments qui ne sont pas techniquement viables, qui sont éthiquement impossibles, que les traités internationaux interdisent mais, comme un élastique, on tire très loin pour revenir un peu plus près, et l'élastique a été un peu détendu.

CB : Eh bien merci à vous deux, on gardera en tête que le rôliste détend les élastiques, ce qui explique que l'on voit beaucoup de raies du plombier assises aux tables de jeu !

Propos recueillis par Géraud G. à Le lieu de la transformation publique, Paris



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • 1 livre (format A4)
 de 552 pages en couleur à
 couverture rigide
Prix constaté • 69,90 €



JEUX DE RÔLE (VF)

LAELITH, LA CITÉ MYSTIQUE

Retour à l'aventure dans la ville culte !

Quatre ans après la fin de la précommande, le monstre arrive et l'éditeur Black Book Éditions livre là son dernier projet pharaonique en retard. Casus a pu se procurer le livre en avant-première. La qualité est exceptionnelle.

Laelith est à l'origine un hors-série du magazine *Casus Belli* (dans sa première version), publié en 1986. L'objectif était simple : proposer, en une trentaine de pages, la description d'une ville pour un univers médiéval fantastique « générique » (lire : à la *Donjons & Dragons*). Il fallait respecter les règles du genre (ou, moins généreusement, ses poncifs), tel que la présence de nains, elfes et autres espèces intelligentes jouables, les alignements et l'existence de nombreux cultes divins susceptibles d'être dédiés aux mêmes déités utilisées par la plupart des cadres de jeux disponibles à l'époque. Bref, Laelith, à l'image de la vieille publicité de *Jeux Descartes*, devait être l'aventure au coin de sa forêt habituelle, à droite en sortant du donjon.

Cependant, il ne s'agissait pas de faire d'elle une ville « générique ». L'intention était de lui donner une personnalité propre. Ainsi, son inspiration serait Byzance, faisant d'elle une cité à l'ambiance méditerranéenne, située au bord d'un lac mais aussi aux pieds de hautes montagnes. Et, à l'image de la cité susnommée, elle aurait un rôle religieux majeur faisant d'elle un lieu de pèlerinages.

Comme les divinités étaient nombreuses et déjà réunies en complexes

panthéons, une solution (plutôt brillante) fut adoptée : les cultes s'organiseraient par élément, et non par déité. Ainsi, à l'image du mouton du Petit Prince, on obtint un « *voilà le temple du feu, et le culte que tu cherches est dedans* ».

Le hors-série fut un succès et le cadre ainsi créé continua de s'enrichir dans les numéros du magazine. La ville disparut avec cette mouture de *Casus Belli*... Pour réapparaître, fin 2016, quand BBE proposa sa réédition à l'aide d'une précommande participative. L'enthousiasme fut immédiat et quelque part dévastateur ! Le projet s'enrichit de multiples cadeaux bonus et autres accessoires. Il devint ainsi à proprement parler pharaonique... et, en conséquence, prit beaucoup, beaucoup de retard. Mais celui-ci touche tout de même à sa fin et la belle cité du Roi-Dieu nous ouvre à nouveau ses portes (ou plutôt son Lazaret) à nous, humbles pèlerins.

Visite guidée de la cité du Roi-Dieu

Le guide de Laelith évoque son histoire, et celle de la cité qui l'a précédée, la maudite Tanith-Lenath, punie par les Dieux mais dont la résurrection aboutit



à la ville d'aujourd'hui. On y parle de son mystérieux Roi-Dieu, un grand prêtre issu de l'un des quatre temples élémentaires de la ville (qui perd son nom en enfilant le masque du divin seigneur) et des pèlerins de tout genre qui viennent se recueillir dans ses temples (un par élément, soit Feu, Terre, Eau et Air, mais tous joliment maquillés par des noms adorablement grotesques tels que le Temple de l'Oiseau de Feu ou encore celui du Poisson d'argent). Quelle que soit la divinité vénérée, celle-ci trouvera sa place parmi l'un d'eux, parfois même dans plusieurs. Dans certains cas, son association à tel ou tel temple sera d'ailleurs le sujet d'une grande discorde parmi les fidèles.

Ce syncrétisme bien étrange permet aussi d'introduire un élément de narration assez peu exploité dans l'univers, très lisse, de D&D : les guerres de chapelles et les désaccords de dogmes. Les quatre clergés étant bien sûr en permanent conflit théologique, aussi bien

entre eux qu'en leurs seins propres. C'est là qu'apparaît, entre autres, l'inspiration byzantine de Laelith : Constantinople, en son temps, ayant connu son lot de problèmes du genre. Si vos personnages ont l'habitude de passer au temple comme on va chez Carrefour, juste pour quelques sorts de soins et un vague conseil bienveillant du vieux prêtre, vous aurez ici l'occasion de leur faire regretter cette nonchalance en les plongeant en plein dans des querelles de bénitiers, bien atypique des parties habituelles !

Les bases posées, l'ouvrage passe ensuite à la description des quartiers de la ville. Là encore, Laelith réussit à réinventer des propositions banales, de quartier marchand ou mal famé, afin d'offrir un véritable dépaysement. Le quartier « magique » du Châtiment, qui se réarrange afin de piéger ses visiteurs en étant l'expression la plus extrême et la plus originale. Mais ce n'est pas le seul aspect novateur. →

Laelith, la ville et sa gamme

La précommande participative a été très ambitieuse et Laelith est ainsi devenue une véritable gamme à part entière. Ici, nous ne discuterons que du livre intitulé *Laelith, la cité mystique*, un ouvrage de 552 pages qui présente la cité et son histoire, décrit ses quartiers un par un (en ajoutant à chaque fois à un scénario) en passant par ses quatre temples avant d'enchaîner sur les domaines et royaumes voisins et enfin révéler quelques secrets et clés de lecture destinés au meneur.

Rassurez-vous, les autres ouvrages, tels que la campagne ou le scénario original de Maxime Chattam, auront droit à leur propre critique !

L'organisation même de ces chapitres est habile. On commence par donner l'ambiance à l'aide d'un itinéraire conseillé, qui fournit un beau tour d'horizon de l'endroit. On enchaîne ensuite par des rubriques (qui changent selon les chapitres) et qui proposent plus de détails sur un lieu (les Pontons de Maucastel qui flottent au large du port de la Chaussée du lac), un personnage typique (le saint-poète voyageur, la courtisane), une maladie, une créature ou monstre légendaire (le Shlougga) ou bien une organisation (tel que les Méduses, produit d'un schisme doux au sein du temple du Poisson d'Argent) et, bien sûr, les événements réguliers tels que des fêtes ou des célébrations qui animent la vie du quartier y sont aussi décrits.

À la fin de la lecture de tous ces textes, une image claire et riche du quartier s'est formée dans l'esprit du lecteur et c'est alors qu'arrivent, à point nommé, des pistes de scénarios pour l'explorer. Pour emballer le tout, un scénario complet, ancré autant que possible dans les enjeux et le ton du quartier, termine le chapitre.

À Laelith, on ne cause pas, on joue !

Pour illustrer cette approche singulière (attention, « *spoiler* ! »), prenons le quartier de la Prospérité. C'est un quartier bourgeois dédié à la vie culturelle de la cité. Il contient un article sur les Irréguliers, une bande de gamins des rues (alliée du gnome Evarilion Bombogarogan, détective-conseil de sa profession), mais aussi d'autres développements portant sur le théâtre et l'académie des arts, et un sur une société secrète et hérétique : le Culte Sans Nom. Tous ceux-ci se retrouvent au sein du scénario proposé à la fin du chapitre. Une aventure en fin de compte assez épique où les personnages enquêtent, dans une ambiance presque Cthulhienne, sur la disparition

inexpliquée du brillant gnome qui fait les affaires de sa Némésis Mortifère, pendant qu'une hérésie aussi inexplicable qu'apocalyptique s'empare de la ville...

Ainsi Laelith, par beaucoup d'égards, est déjà très originale, mais c'est dans ses scénarios que sa proposition de jeu prend toute sa substance. Ce sont eux qui donnent ce ton si unique et typique de la cité du Roi-Dieu. Ils invitent en particulier le lecteur à « *sortir du donjon* » et tiennent une promesse d'aventures fantastiques (et farfelues) qui n'est que rarement tenue par des produits similaires. En effet, dans les rues pentues de la ville, on découvre bien vite d'autres sensations que celles que procurent en général les jeux construits autour du plus ancien des jeux de rôles. Bien entendu, on peut faire avec n'importe quel donjon autre chose que du *dungeon crawling* pur (si on le souhaite) mais Laelith est vraiment pensé pour vivre de véritables histoires, faites de personnages attachants, dotées d'intrigues aussi passionnantes à découvrir qu'à démêler, où l'indéboulonnable « *baston* » est réduite à sa réelle fonction : déterminer un enjeu crucial pour l'histoire, au lieu de la remplacer.

À chaque scénario, on retrouve les éléments caractéristiques de Laelith tout en y explorant les spécificités du quartier. Le tout ayant ainsi son ambiance et sa propre couleur.

À ces scénarios complets, chaque quartier ajoute aussi de nombreuses accroches, la plupart très intéressantes et certaines réellement originales. Toutes donnent envie à un réfractaire de *D&D* tel que l'auteur de cette critique, de se saisir de *Héros & Dragons* ou *COF* pour se plonger avec liesse dans les rues pavées et les escaliers alambiqués de la Laelith. Imaginez son effet sur des explorateurs hebdomadaires de donjons ! Pour résumer, Laelith convainc bien au-delà des fans de d20. Elle s'adresse à tous les rôlistes.

Là où aucun elfe n'a jamais mis les pieds...

Arrivé à ce stade, vous l'aurez sans doute compris : Laelith est truffée de références. Du gnome qui rappelle sans équivoque Sherlock Holmes à la présence d'un tétraèdre tiré de l'univers de *MeGa*, les auteurs de Laelith ont été chercher ailleurs que dans les éternelles références (usées) du *Tolkiennisme* (mouvement heureusement jugé hérétique par le Roi-Dieu, gloire à son nom!).

Mais le cadre va plus loin et ne se limite pas à de petits clins d'œil. Il se permet d'emprunter à la science-fiction pour certains de ses éléments structurants. À cet égard, Laelith tient presque plus de la SF que du « *medfan* », ce qui enrichit son univers et ajoute une couleur bien particulière à la ville. Mais attention, elle le fait sans tomber dans le mélange douteux de genre. Le tout reste cohérent et soigné (et la partie SF est totalement dispensable si elle n'est pas à votre goût).

À l'image d'une Sigil dans l'univers de *Planescape* qui a su, avec brio, faire la synthèse du multivers invraisemblable qu'est devenu *De-D*, *Laelith* réussit là aussi un exploit similaire. Une synthèse entre les fondamentaux du « *medfan* », enrichi de concepts qui sortent de son périmètre usuel afin de proposer à ses visiteurs de vivre des aventures uniques et passionnantes, qui seraient inimaginables ailleurs.

Imperfections sous le masque du Roi-Dieu

Laelith est un ouvrage fabuleux et l'auteur de cette critique vous invite non seulement à vous le procurer, mais aussi à arrêter tout ce que vous

faites pour vous y plonger corps et âme. Cela dit, nous allons aussi essayer de prétendre être objectifs le temps de quelques lignes, pour souligner les points moins réussis de ce projet ambitieux. Bien évidemment, nous serons purifiés par les saintes flammes de l'Oiseau du Feu pour avoir proféré de telles insanités. Au lecteur de comprendre ce qui suit pour l'hérésie qu'elle est.

Sans revenir sur le retard de livraison des produits (près de 4 ans), qui n'est pas un défaut intrinsèque de l'ouvrage en lui-même, et sans critiquer la maquette, superbe et élégante, qui a coûté 12d12 points de SAN à son principal auteur, Romano Garnier, désormais résident permanent d'une cellule au sein du Temple du Crâne, il faut cependant noter un certain manque de corrélation entre les textes et les très nombreuses illustrations. Elles tombent parfois un peu étrangement, comme ce nain forgeron dont l'illustration ressemble plus à un guerrier barbare aux proportions franchement humaines. On a l'impression que l'une a été réalisée sans l'autre et qu'on a essayé de rattraper l'affaire après coup (dis donc, il fait chaud ici).

Une autre critique, absolument hérétique mais valide, est que l'ambiance générale de l'ouvrage est solennelle, comme il se doit en révérence au Roi-Dieu, mais un peu froide (au contraire de mon bureau qui s'enflamme progressivement). En fait, cette ambiance visuelle est loin d'évoquer une chaleureuse cité méditerranéenne aux influences byzantines.

Cela dit, tout ceci ne retire rien à la génialité de son texte et à la beauté unique de Laelith. Et c'est sur cette note que cette critique doit s'arrêter, car après ces remarques blasphématoires, nous nous devons de disparaître dans les flammes.

Romain "Belaran" Pelisse

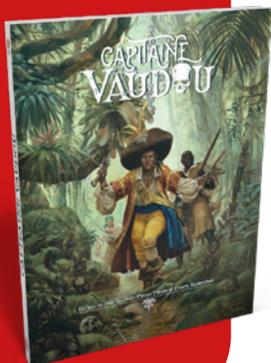


J'aime :

- + L'originalité de la ville et de chacun de ses quartiers
- + L'humour, le côté farfelu et le fertile mélange de genres
- + Les propositions d'aventures centrées sur leur histoire (pas les rencontres ou donjons)

J'aime moins :

- Le manque de corrélation entre les illustrations et le texte
- La description du Hors Ville inégale et difficilement exploitable en l'état



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions en partenariat avec Monolith

Matériel • Livre en couleur à couverture rigide de 232 pages, écran rigide 3 volets, blocs de fiches, pack d'AdJ, set de dés et étui de rangement

Prix constaté • Livre de règles 44,99 €, écran 29,90 €, bloc de fiches de persos et de bateaux 14,90 €, recueil d'aides de jeu 20 €, set de dés 16,90 €, étui de rangement 10 €, pack de lancement 136,60 € (contre à peine 100 € lors du financement participatif)

CAPITAINE VAUDOU (VF), LIVRE DE RÈGLES ET ACCESSOIRES

CAPITAINE VAUDOU

Des pirates bi-classés sorciers

Baron Samedi a joué un sacré tour à ses frères et sœurs loas. Les bokors de la première heure lui ont arraché la résurrection d'une figure de la piraterie de leur jeunesse. Et ce n'est pas un zombie qui est sorti de la tombe, mais un sacré galion pirate.

Capitaine Vaudou est un petit jeu de rôle de pirates imaginé par Jean-Pierre Pécau et motorisé par Pierre Rosenthal à la fin des années 80. D'abord un hors-série publié avec *Simulacres*, le système maison de Pierre, il obtint sa propre impression en 1991. Dans les souvenirs des joueurs de cette époque, il avait illuminé un thème peu joué, restant pourtant lettre morte malgré quelques publications supplémentaires dans *Casus Belli*. Quelle ne fut pas la surprise des vieux loups de mer quand les hommes en noirs ont de nouveau dressé le drapeau noir au printemps dernier. Toujours avec Pierre à la barre, le sloop original s'est transformé en une imposante frégate.

Livre de bord

Le petit livret de l'édition originale de 64 pages, dont la couverture détachable servait aussi d'écran, a laissé place à un joli pavé quatre fois plus gros. Joli, car la maquette sobre est agréable à lire. Elle est surtout réhaussée par de superbes illustrations couleur pleine page. Celles-ci soulignent les deux aspects du jeu. Celles consacrées aux pirates rivalisent de beauté avec celles qui présentent les loas.

La version de 1991 avait à peine survolé l'ambiance générale, se concentrant sur l'essentiel pour jouer. Cette fois,

l'univers de jeu n'est pas en reste. Le Grand Siècle nous est présenté dans ses grandes largeurs. On ne se coltine pas un manuel d'histoire des années 60, mais des paragraphes concis et précis sur les us et coutumes de l'époque. Les informations distillées sont amplement suffisantes pour inscrire le jeu dans l'histoire sans en faire un carcan pour premiers de la classe. De toute façon, de ce côté de l'océan, le maître mot est Liberté, qu'importe ce qui se passe à l'est. Le Nouveau Monde, comme la société des pirates qui y a élu domicile, est au cœur de l'ouvrage. Vous saurez organiser une chasse-partie dans n'importe quel coin des Caraïbes, tout en y glissant des personnalités qui ont réellement émaillé l'histoire du XVIIème. Après ce rapide tour d'horizon, explorons les moindres recoins du navire.

Code des pirates

Le système *Simulacres* est un modèle de simplicité. À l'époque, il rivalisait avec des mastodontes qui n'avaient jamais assez de tables et d'annexes. Livré presque tel quel 30 ans après, il n'a pas pris une ride. Le mode «*Découverte*» intègre la matrice dénommée 3x3 : on additionne l'une des 3 Composantes (Corps, Cœur ou Esprit) à un Moyen (Perception, Action ou Résistance), plus une éventuelle Cible (Nature,



Humain, Artificiel ou Surnaturel). Quelques talents (à +1) ou aptitudes (à 0) apportent un bonus. L'ensemble donne une difficulté qu'il ne faut pas dépasser avec un lancer de 2D6. À cela s'ajoutent des Énergies qui peuvent augmenter les chances de réussites, en échange d'un petit sacrifice de vos Réserves vitales. Et c'est tout. Simples et efficaces, ces règles sont idéales pour des néophytes et les adeptes des systèmes minimalistes.

Une version plus complète ajoute des listes de talents sur plusieurs niveaux, sans remettre en cause les fondamentaux du jeu. La gamme peut encore monter en puissance avec les règles optionnelles. Les plus importantes apportent de la consistance à l'histoire des personnages, et surtout les règles

de combats navals. Le tour de force est de proposer un système presque aussi simple que celui de base, tout en permettant de gérer efficacement poursuites, canonnades et abordages. À côté de ce réglage millimétré, on reste parfois un peu sec sur quelques points de règles, comme pour les armes, où l'on retrouve le bon vieil adage «*c'est un peu secondaire, le MJ complétera*». Ce n'est en rien gênant en jeu, sauf pour les puristes des règles gravées dans le marbre. C'est la folie insouciante de la piraterie qui domine.

La création de personnages est aussi aisée et rapide que le système de jeu. Il suffit de distribuer des points dans les différentes catégories de caractéristiques, prendre quelques talents et aptitudes, régler les niveaux de →



réserves vitales... en dix minutes, vous avez un pirate prêt à en découdre. Le choix d'un rôle d'équipage (le poste occupé sur un navire) aide à faire ses choix. Deux équipages complets de flibustiers sont de la partie. Ils peuvent servir de modèle à vos joueurs ou pour compléter leur équipage.

Bible vaudou

Le dernier point de règles important, qui est un élément d'ambiance incontournable, concerne le vaudou. Comme le titre du jeu l'indique, les Caraïbes du Grand Siècle sont nimbées du mysticisme africain importé en même temps que les esclaves. Le vaudouisme est très présent, aucun navire pirate ne prendrait le large sans un sorcier bokor ni son poteau mitan. Les joueurs doivent plonger dans cette religion mêlant animisme africain et catholicisme européen. L'appel aux loas, les dieux vaudous, leur sera souvent utile. Les contraires sera source d'aventures. Les principales têtes d'affiche sont longuement présentées, avec leurs caprices, leurs appétits et leurs sphères d'influence.

La magie est prégnante dans le jeu. Un bokor fait appel à un loa pour l'aider, lors d'une cérémonie à laquelle tout l'équipage peut participer. Elle peut facilement devenir une scène en soi, mystérieuse, dangereuse, pleine de piment. L'autre aspect de la magie réside dans les sortilèges conférés par les loas, qui reprennent la simplicité de *Simulacres*. Chaque divinité dispose d'une petite liste de sortilèges, gradués en quatre niveaux de puissance. Ici, pas de listes interminables, mais plutôt des exemples de ce que peuvent accomplir les sorciers vaudou.

Capitaine Vaudou ne se limite pas à cette seule pratique. Il propose en option des magies plus européennes, tirant elles aussi leur puissance de la religion. La kabbale, l'angéologie et la démonologie sont les principales

forces mystiques occidentales. Elles apportent leurs propres codes, cérémonies et sortilèges. Moins présentes dans les Caraïbes, elles débarquent avec les colons du vieux monde et apportent un peu de diversité pour ne pas lasser les joueurs en quête d'érotisme. L'une d'elle est même au centre de l'un des scénarios proposés, chut c'est un secret.

Coffre au trésor

Le livre de règle est complété par une variété d'accessoires qui furent offerts lors de la souscription ou débloqués en options. L'habituel set de dés personnalisés (8D6) côtoie les blocs de fiches de personnages («*découverte*» au recto et «*avancée*» au verso) et de navires (8 en tout, du sloop au galion). Les aides de jeu, à destination des scénarios, sont disponibles en deux versions, celles réservées aux joueurs étant judicieusement vierges de légendes. Un solide étui pour le livre de règles permet de le transporter en toute sécurité, mais il est trop petit pour y glisser autre chose.

Deux merveilles s'ajoutent à cette collection bien fournie. Toutes les illustrations couleurs sont imprimées à part au format A4. Très réussies, une mention spéciale peut être décernée à celles des loas, qui présentent bien l'atmosphère mystique du jeu. Deux posters A3, la carte des Antilles du XVIIIème siècle et l'illustration originale de 1991 en clin d'œil, et un autre en A2, qui donne le ton de la colère des loas envers qui ne les respectent pas, terminent cette Galerie des Glaces caribéenne.

L'écran est l'autre perle de ce trésor. La superbe illustration qui court sur ses quatre volets représente toutes les inspirations du jeu. Elle a la bonne idée de ne pas être «*tachée*» par un logo, offrant ainsi une fresque grandiose. Le côté MJ regroupe toutes les règles du jeu. Comme elles sont simples, elles y sont toutes. Avec un peu de mémoire, vous n'aurez quasiment pas besoin de

3x3 ou 4x4 ?

SimulacreS fut initialement bâti sur une base triangulaire : 3 composantes X 3 moyens. Pourtant, sur l'impulsion de Jodorowski, partisan d'une symétrie plus globale, Pierre accepta de les aligner sur les Énergies. L'ajout de l'Instinct et du Désir fit passer le système au carré. Les publications suivantes prirent cette route bien alignée, même si ce synchronisme ne fit jamais vraiment l'unanimité. Le *Capitaine Vaudou* de 2020 revient finalement aux fondements du système du 3x3...

...sauf que l'avant-dernier palier, débloqué lors du financement participatif, prend la forme d'un petit PDF permettant de jouer avec la table alternative 4x4. Voici donc l'Instinct et le Désir de retour en option ! Est-ce un ultime remord, le besoin de satisfaire une frange des joueurs de *SimulacreS* adepte du carré magique ? Chacun fera son choix, tout est sur la table, à votre disposition, Capitaine.

recourir à votre livre de règles, même pour les combats navals. Un espace dédié à la fiche de navire pourra facilement être recouvert par une autre avec un peu d'adhésif. C'est un sacré tour de force que d'avoir pu y faire figurer autant d'informations.

Chasse-parties

Dis bosco, avec tout ça, on embarque quand ? Les jeux de rôles sont souvent des gros tas de règles, qui manquent généralement d'histoires à jouer dès le premier achat. *Capitaine Vaudou* n'est pas de ceux-là. Le cahier fourni avec l'écran n'est pas en reste, il apporte deux scénarios aux nombreux autres du livre principal. Le premier, *Le Pommeau de la discorde*, court et connu de ceux qui auront suivi le «*Let's play*», c'est-à-dire la partie filmée de la souscription, est un préambule à *Créance verte*, qui ouvre le bal du manuel. À eux deux, ils forment une très bonne initiation au jeu. Ils survolent tous les aspects du jeu, proposant surnaturel, poursuite, canonnade voire abordage, puis aventures insulaires trépidantes. Ils permettent de se faire la main en douceur avec les règles avant de se lancer plus avant dans l'aventure.

La demi-douzaine d'autres scénarios explore les différents thèmes du jeu. Certains mettent les joueurs en scène comme un groupe d'aventuriers conventionnel, d'autres ont besoin que l'équipage au complet soit de la partie. Il aurait été dommage de les

voir cantonnés à un rôle cosmétique, donnant l'illusion de la piraterie sans vraiment la jouer. Les joueurs auront tout leur saoul d'abordages, de chasse-parties, d'accrochages dignes des plus grands films de pirates...

Deux mini-campagnes complètent l'ensemble. *Baron Mort Lente* figurait dans l'édition originale. Il a été actualisé et remanié pour ces secondes noces. *L'Expédition Potosí*, incluse dans le livret de l'écran, prend facilement ses galons de grosse aventure. Elle occupera de nombreuses sessions de jeu haletantes et conduira les joueurs vers d'autres horizons.

Pas question ici de trahir plus avant ces nombreuses aventures, au risque de subir la maronne, débarqué par l'équipage sur une île déserte. Vous aurez de quoi jouer pendant longtemps avant de tomber à sec, d'autant que les idées d'aventures émaillent l'ouvrage pour en rajouter. Le seul bémol est une écriture scénaristique qui manque un peu de présentation initiale. Il faut souvent les lire en entier pour en connaître les tenants et aboutissants. Un petit résumé en préambule aurait aidé à la prise en main.

Avec *Capitaine Vaudou*, vous disposez d'une gamme complète pour un jeu historique ou l'héroïsme et le mystère se côtoient en permanence. Il est comme un mariage des deux *blockbusters* bourlinguant sur la même vague, avec simplicité et panache. Vive la flibuste !

Olivier Halnais

J'aime :

- + Le mélange pirate et vaudou
- + Des règles simples qui permettent de tout gérer, même les combats navals
- + Le nombre de scénarios
- + Les illustrations couleur

J'aime moins :

- L'étui trop petit pour ranger autre chose que le livre
- Quelques points de règles un peu expédiés au bon vouloir du MJ
- Une écriture des scénarios qui manque de didactisme



Fiche technique

Manuel des investigateurs

Éditeur • Edge

Matériel • Livre de 272 pages en couleur à couverture rigide au format Letter US

Prix constaté • 39,95 €

Manuel du Gardien

Éditeur • Edge

Matériel • Livre de 464 pages en couleur à couverture rigide au format Letter US

Prix constaté • 49,95 €

LIVRES DE RÈGLES (VF)

L'APPEL DE CTHULHU

Le retour de la V7

Créé par Sandy Petersen en 1981, *L'Appel de Cthulhu* fait son retour en France dans sa 7^e édition sous les couleurs d'Edge après avoir été précédemment édité par Les Éditions Sans-Détour. C'est l'occasion de nous repencher sur le Manuel de l'Investigateur et le Manuel du Gardien.

L'*Appel de Cthulhu* (AdC), c'est littéralement un Grand ancien, un pilier dans le monde du jeu de rôle, en particulier sur le marché français où il est particulièrement apprécié. Aussi, le retrait par *Chaosium* de la licence du jeu traduit en français depuis dix ans par les Éditions Sans-Détour (SD), fin 2018, provoqua quelques remous et interrogations. Quel éditeur pour reprendre la localisation du jeu en France ? Et surtout, quelle place pour une nouvelle version de la v7 du jeu après le succès monstre de la somptueuse version de SD ?

Grand Ancien

Pour mémoire, environ 2 300 souscripteurs ont acquis l'une des versions proposées en 2015 (édition standard, prestige, prestige Ammirati ou encore cuir), sans compter les nombreuses ventes ultérieures qui ont amené le jeu à être réimprimé. On pouvait donc s'interroger sur l'intérêt d'une nouvelle 7^e édition forcément identique chez le nouveau titulaire de la licence, *Edge*, tout en sachant qu'il serait absurde de lancer une gamme sans les ouvrages de base.

Finalement, *Edge* a choisi de lancer sa gamme par la boîte d'initiation et un recueil de scénarios avant de sortir sa version du *Manuel de l'Investigateur* (Mdl) et du *Manuel du Gardien* (MdG).

Contrairement à *SD*, qui avait pris la liberté de créer une collection avec sa propre identité graphique, basée sur la sobriété et de multiples photographies d'archive en noir et blanc, *Edge* publie une gamme strictement identique à la version originale. Exit donc les magnifiques couvertures de Loïc Muzy et d'Olivier Ammirati, qu'on pourra regretter au regard des couvertures de *Chaosium* qui, sans être laides, sont assez classiques.

À l'intérieur des ouvrages, en revanche, la nouvelle édition s'impose haut la main par sa maquette lisible, avec des niveaux de titres qui permettent de savoir où l'on se situe, des encadrés et des tableaux propres et (presque toujours) bien positionnés. Côté illustrations, si l'on retrouve des photos dans le guide des années 20 (*Chaosium* a retenu la bonne idée de *SD*), elles restent minoritaires et le jeu retrouve des illustrations d'un niveau fort correct et surtout en adéquation avec le texte. La nouvelle version des deux livres contient également deux belles cartes (le comté de Miskatonic et Arkham). On s'étonnera toutefois de la présence dans le *Manuel de l'Investigateur* d'une double page figurant les silhouettes de créatures du Mythe. Pourquoi déflorer ainsi le sujet ?!

Accessoires du Gardien (1/2)

Parallèlement aux deux livres de base, *Edge* a publié les *Accessoires du Gardien*, un supplément composé de l'écran du jeu, d'un livret de scénarios et d'aides de jeu. L'écran, au format paysage, présente une très belle illustration côté joueurs, et de très nombreux tableaux et diagrammes côté Gardien. Beaucoup trop ! La conséquence est qu'ils sont écrits en tout petit et sont donc parfaitement illisibles sans une loupe. Un quatrième volet eut été judicieux (ou une réduction du contenu).

Le *Guide de référence pour le Gardien* est un livret de 26 pages en noir et blanc contenant le récapitulatif de la création de PJ, la liste des compétences, et des tables du *MdG* contenant des exemples de phobies, de manies, de poisons, de tomes du Mythe et des armes. On y retrouve également les index des deux manuels de règles, dont l'utilité est discutable.

Côté textes, la traduction est celle réalisée par Olivier Fanton, Vivien Feasson et Denis Huneau pour *SD*. Vous ne trouverez donc pas de changement à ce niveau à part quelques ajustements (l'occupation « *Sauvage* » est devenue « *Membre de tribu* », ajout d'un encadré sur la politique éditoriale d'écriture inclusive) et la disparition des « *annexes françaises* » (Aplomb, chapitre sur les Contrées du Rêve...).

Mais c'est quoi donc ?

Ces éléments posés, si vous revenez d'une longue expédition en Antarctique ou si vous ne connaissez absolument pas *l'AdC*, vous vous demandez peut-être de quoi nous parlons. Si vous connaissez déjà l'édition de *SD*, vous pouvez passer les lignes qui suivent.

Pour ceux qui ne connaissent pas, *l'AdC* est un jeu de rôle basé sur l'univers horrifique de l'auteur américain Howard Philips Lovecraft. Le cadre de jeu par défaut sont les Terres de Lovecraft, au nord-est des États-Unis, dans les années 1920. Toutefois, au cours de son histoire, le jeu a exploité d'autres périodes historiques et, dans sa nouvelle édition, le jeu fait allusion à l'époque moderne (avec une fiche de personnage *ad hoc* et quelques compétences et équipements récents). L'essentiel du jeu étant consacré aux années 1920, le choix d'intégrer quelques touches

d'époque moderne laisse un goût de « *trop ou trop peu* ».

Dans *l'AdC*, les joueurs incarnent des investigateurs, des personnages qui, pour une raison ou une autre, s'intéressent à des phénomènes occultes et, ce faisant, vont découvrir que l'humain n'est qu'une espèce négligeable dans l'univers et que des êtres venus de par-delà les étoiles, dont certains d'une puissance incommensurable, ont conquis la Terre bien avant nous. Ils vont surtout être confrontés à des cultes qui vénèrent ces « *divinités* » et essaient de les éveiller ou de les faire revenir d'outre-espace. D'autres encore collaborent avec des entités qui sont bel et bien là, cachées. Découvrant cela, les investigateurs vont risquer leur vie et surtout leur santé mentale, car il est des réalités qu'il vaut mieux ignorer !

Depuis 1981, *l'AdC* a vu son contenu prendre de l'ampleur. Si les deux premières éditions étaient relativement proches, avec une boîte contenant notamment un livret de règles de 96 pages et un livret sur les années 20 de 32 pages, les éditions suivantes se sont présentées sous la forme d'un livre unique de 200 pages (3^e et 4^e éditions), 240 pages (5^e édition) et 288 pages (6^e édition). Plus complète que jamais, l'édition actuelle totalise plus de 700 pages, réparties en deux ouvrages : le *Manuel de l'investigateur* et le *Manuel du gardien*. →

Manuel de l'investigateur

Comme son titre peut le laisser entendre, cet ouvrage s'adresse aux joueurs. Partant du principe que ceux-ci ne connaissent pas forcément le jeu de rôle ou l'AdC, il commence par en expliquer les fondements, exemples à l'appui, ce qui est très appréciable. Histoire de plonger le lecteur dans l'ambiance, l'ouvrage contient également une nouvelle de Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*, qui a le mérite de présenter le sujet de façon concrète. Dès lors, les joueurs savent ce qui les attend.

La première moitié de l'ouvrage est consacrée à la création de personnages et de groupes d'investigateurs. Pas de révolution avec cette nouvelle édition, mais quelques changements intéressants tout de même. L'ensemble reste cependant compatible avec les éditions antérieures, et une annexe indique comment adapter les PJ et PNJ créés avec les anciennes règles.

Un investigateur est défini par huit caractéristiques ayant une valeur notée sur 100 (au lieu de 20 auparavant) ainsi que par une liste de compétences également notées sur 100, qui définissent ses savoirs, savoir-être et savoir-faire. Un chapitre complet décrit les compétences et la façon dont elles peuvent être utilisées en jeu. Un autre chapitre décrit de nombreuses occupations proposées pour les investigateurs, qui ne sont pas nécessairement des policiers ou des détectives : archéologue, médecin ou encore dilettante sont d'autres possibilités. Enfin, l'ouvrage propose plusieurs éléments pour donner de l'épaisseur au personnage : il s'agit d'abord de le décrire en quelques mots (l'aspect), avant de préciser sa description physique, son idéologie ou ses croyances, et enfin des personnes, lieux ou biens qui ont une importance pour lui. Tous ces éléments sont autant

d'invitations adressées au MJ pour lier les investigateurs aux intrigues.

Au début d'un scénario, il peut être intéressant que les investigateurs constituent déjà un groupe du fait d'un ou plusieurs points communs. Le *Mdl* donne en exemple plusieurs organisations dont les joueurs et le Gardien pourront s'emparer. En plus de la création de personnage, l'ouvrage contient de nombreux conseils aux joueurs pour aborder un scénario de *l'AdC* et mener une investigation occulte, mais aussi pour interpréter un personnage au sein d'un groupe et utiliser les règles au service de l'histoire. Enfin, l'ouvrage contient un gros chapitre sur les années 20 apportant aux joueurs tout ce qu'il faut pour pouvoir s'en faire une bonne représentation.

Mécanique de jeu

Si le *Mdl* permet de créer un PJ et donne toutes les informations nécessaires aux joueurs pour se lancer dans une aventure de *l'AdC*, le *MdG* constitue véritablement le livre des règles du jeu. S'il reprend les chapitres sur la création de PJ et sur les compétences (en complétant ce dernier), il comprend surtout les règles complètes du jeu : fonctionnement général du système de jeu, combats, poursuites, santé mentale et magie.

Globalement, on retrouve le bon vieux BASIC system d'origine, qui bénéficie toutefois de quelques ajouts modernes. Ainsi, on détermine si une action réussit par un test de compétence ou de caractéristique qui consiste à lancer un dé à 100 faces et à obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur concernée pour réussir. Si, traditionnellement, le résultat était binaire (échec ou réussite), le jeu intègre désormais une gestion plus moderne du résultat. Ainsi, la recherche d'indices ne passe pas systématiquement par un test (les indices indispensables sont découverts automatiquement dès lors que l'investigateur les recherche) et les tests effectués ont

Accessoires du Gardien (2/2)

Le livret de scénarios met au goût du jour des classiques de l'AdC, *La Maison hantée* et *Le Phare défaillant*. Tous deux sont destinés à la découverte du jeu à la fois par le Gardien et par les joueurs. L'intrigue du premier propulse les PJ dans une maison hantée avec un mystère à résoudre. Le second est un huis-clos sur une petite île, confrontant quatre investigateurs prétirés à des Profonds.

Les accessoires figurent également les trois cartes des *Manuels* (carte du monde, du comté de Miskatonic et d'Arkham), des feuilles de PJ vierge et celles de PJ prétirés et les aides de jeux des scénarios.

Éditeur • Edge

Matériel • 1 écran 3 volets paysage, 1 livret de 48 pages en couleur, 1 livret de 26 pages en N&B, 10 feuilles de PJ, 4 feuilles de PJ prétirés, 3 cartes au format A2, 10 pages d'aides de jeu cartonnées en couleur.

Prix constaté • 24,95 €



plutôt vocation à déterminer la façon dont se déroule une action.

En cas d'échec, le joueur peut décider de « redoubler » le test, indiquant que le personnage persiste, au risque que survienne un événement qui va lui compliquer la tâche. Dans cette optique, le test n'est pas effectué pour savoir si le personnage réussit ou échoue, mais pour savoir dans quelles conditions il atteint son objectif (ou pas). Un échec au test peut simplement signifier des complications, les fameux « oui mais » ou « non mais » évoqués par certaines théories ou systèmes de jeu ces dernières années.

Autres nouveautés, la difficulté aux tests se gère d'une part par trois niveaux (test ordinaire, majeur avec une valeur de base réduite de moitié, et extrême avec une valeur testée égale à 20 % de la valeur de base) et par l'intégration de la notion de dés bonus/malus consistant à jeter un ou plusieurs dés des dizaines alternatifs, le meilleur ou le pire résultat étant retenu selon qu'il s'agit d'un bonus ou d'un malus. Globalement, cet ancien système montre qu'il n'a rien perdu de sa superbe et se prête très bien à l'application de concepts récents.

Les règles sont présentées de manière claire et sont abondamment illustrées d'exemples. Le combat est simple et efficace, tandis que les poursuites nécessitent un temps d'acquisition pour

qu'on puisse profiter de leur potentiel ludique.

SAN

L'AdC, c'est aussi le légendaire système de santé mentale, que l'on retrouve fidèle au poste, et de nombreux grimoires et anciens ouvrages maudits, remplis de savoirs interdits et de sorts permettant d'invoquer des créatures qu'il vaut mieux laisser tranquilles. Plus de cent pages sont consacrées à tous ces éléments, c'est dire l'importance qu'ils prennent dans cette 7^e édition du jeu. Comme pour le reste de l'ouvrage, ils sont présentés de façon claire, permettant au Gardien d'y accéder facilement lorsqu'il conçoit ses scénarios.

L'ouvrage se termine par un important catalogue de créatures et divinités du Mythe, largement de quoi faire pour commencer. *Last but not least*, deux scénarios sont fournis. Un premier, linéaire, est parfait pour commencer, bien que moins didactique que ceux de la boîte d'initiation du jeu. Le second est un riche bac-à-sable destiné à un Gardien déjà expérimenté n'ayant pas peur de fournir un travail de préparation conséquent.

L'Appel de Cthulhu est un jeu majeur et prouve, avec cette 7^e édition, la plus aboutie à ce jour, qu'il le reste. À consommer sans modération.

Marc Sautriot

J'aime :

- + Le système, toujours aussi simple et efficace mais légèrement modernisé
- + De nombreux conseils pour apprendre à jouer
- + Une maquette agréable et lisible
- + La présentation des règles en deux livres

J'aime moins :

- La présence « light » de l'époque moderne dans un livre orienté « années 20 »
- Les silhouettes de créatures dans le *Manuel de l'Investigateur*



Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes
Matériel • 1 livre (format A4)
 de 400 pages en couleur à
 couverture rigide
Prix constaté • 55 €



CAMPAGNE AVEC RÈGLES (VF)

PAX ELFICA

Tyrannie elfique

Lorsqu'ils ont libéré la région de Valseptente du terrible Nécromant, les elfes ont été acclamés en héros. Le problème, c'est que plusieurs mois après la libération, ils sont toujours là et maintiennent un couvre-feu. Et puis il y a ces enfants qui disparaissent...

Le pitch de la campagne *Pax Elfica*, jouable avec le système maison intégré des *XII Singes* mais aussi avec les règles de la 5^e édition du plus célèbres des JdR, tord le cou au stéréotype des elfes. L'idée que ceux qui sont traditionnellement les « *gentils* » puissent être des tyrans est très séduisante et a attiré cinq cents souscripteurs lors de la précommande participative au printemps 2019. Arrivé à la fin de l'été, *Pax Elfica* se présente sous la forme d'un beau livre de taille imposante. Jetons un œil au contenu !

Au menu

Au premier coup d'œil, on constate que la maquette, comme la couverture, est particulièrement réussie. Les textes sont présentés de façon claire et lisible et, si l'ensemble manque peut-être un petit peu d'illustrations en couleur, il est au demeurant fort agréable à l'œil. Les cartes et plans, tout en couleur, sont très réussis, tout comme les quelques illustrations en couleur, en particulier les PJ prêtirés. L'essentiel des illustrations est constitué de portraits en noir et blanc des PNJ principaux, sobres et parfaits pour aider à leur présentation.

La structure de l'ouvrage est elle aussi particulièrement réussie : il commence

par une introduction et une présentation de l'univers de jeu (la ville de Brenhaven et la région environnante de Valseptente) et des personnages principaux, dont les héros de la campagne, des PJ prêtirés (leur utilisation n'est pas obligatoire, mais nous y reviendront dans un instant). Cette première partie est destinée autant au MJ qu'aux joueurs, et est d'ailleurs vendue à part sous forme d'un livret au titre éloquent : *Guide du joueur* (cf. marge).

Le cœur de l'ouvrage, à savoir l'aventure, est présenté ensuite sous forme de quatre axes qui permettent une lecture claire du déroulement de la campagne et des événements qui la constituent. La deuxième moitié de l'ouvrage est consacrée à la technique, avec un chapitre décrivant les règles du système Clé en main et un autre expliquant comment jouer à *Pax Elfica* avec *D&D*.

Lorsqu'on se plonge dans l'ouvrage, on se rend compte que les textes sont à l'image de sa structure : tout est écrit de façon claire, lisible et agréable. En substance, la campagne a été bien pensée et, sans constituer l'unique façon de présenter une campagne, pourrait bien être désormais considérée comme un modèle à suivre.



Brenhaven

Pax Elfica est donc une campagne centrée sur une région, Valseptente, et en particulier sur la ville de Brenhaven, qui subit l'occupation elfique. À elle seule, cette occupation intrigue, mais la petite ville recèle bien des mystères et intrigues avec lesquels les PJ vont pouvoir interagir. Pour impliquer les joueurs rapidement et les plonger au cœur de l'aventure, la campagne propose d'associer d'office les PJ à l'auberge de l'Épée. Pas moins de neuf prétrisés sont proposés avec un rôle bien défini dans l'auberge et ayant des liens spécifiques avec d'autres personnages. Les joueurs ont toutefois la possibilité de créer librement leur PJ, la partie « règles » de l'ouvrage leur donnant toutes les indications nécessaires pour les deux systèmes de jeu prévus.

Les PJ connaissant bien Brenhaven, les joueurs sont invités à consulter le *Guide du joueur* (donc le livret du même nom

ou le premier chapitre de *Pax Elfica*), qui leur donne toutes les informations nécessaires pour commencer à jouer, et notamment les plans de leur auberge. Celle-ci joue un rôle important tout au long de la campagne, et les auteurs ont prévu une petite mécanique simple, les jauges, qui permettent de la gérer ainsi que les différentes factions majeures en présence.

Si l'univers de *Pax Elfica* s'inscrit dans le medfan classique « à la *Do-D* », on notera une petite spécificité liée au *background* qu'est le sorcelet : à Brenhaven, chacun (ou presque) dispose d'un pouvoir magique mineur, un peu comme dans *Lanfeust de Troy*. Une façon bien sympathique de donner une couleur aux personnages et à l'aventure.

MJ Only

Côté MJ, la campagne est scindée en plusieurs parties. Tout d'abord, une présentation générale avec →

Guide du joueur

Destiné aux joueurs, comme son nom l'indique, ce guide reprend le premier chapitre de *Pax Elfica*. Outre les grands principes de la campagne, il présente surtout les connaissances dont disposent globalement les personnages au début de l'aventure. Le livret décrit en particulier la ville de Brenhaven et l'auberge de l'Épée, plans détaillés à l'appui, ainsi que les PNJ principaux que les héros seront amenés à rencontrer. Le livret se termine par les fiches descriptives (sans caractéristiques) des neuf PJ préférés.

Même si ce guide est déjà inclus dans *Pax Elfica*, il sera d'une vraie utilité pour les joueurs qui pourront s'y référer régulièrement pour se repérer dans la ville, se remémorer qui est qui ou un autre élément de vie quotidienne à Brenhaven.

Éditeur • Les XII Singes

Matériel • 1 livret

(format A4) de 48 pages en couleur à couverture souple

Prix constaté • 10 €



chronologie, liste de PNJ etc. permet de prendre connaissance des tenants et aboutissants de l'histoire. En particulier, c'est là que les auteurs expliquent qu'après un scénario d'introduction, la campagne est présentée sous forme de quatre arcs narratifs reposant chacun sur une faction particulière et ses objectifs. Chacun contient un certain nombre d'événements potentiels, dont le déroulement dépendra bien entendu des choix des joueurs, mais aussi du MJ. Les événements des différents arcs se déroulent en parallèle et s'entrecroisent, mais ils n'ont pas tous à être joués. Au contraire, il revient au MJ d'activer les événements qui découlent logiquement des actions des PJ.

Les arcs narratifs recouvrent un bon tiers du livre et contiennent chacun la description des lieux qui leur sont associés, et surtout d'événements codifiés sous forme d'une fiche indiquant la catégorie de l'événement, son déclencheur, sa temporalité, son objectif et le niveau indicatif des PJ pour pouvoir s'y confronter. En plus de ces fiches, certains événements plus importants sont décrits plus en détail, parfois illustrés par un encadré narratif de la façon dont un groupe de playtesteurs a joué la scène. Au final, la campagne prend la forme d'un gros bac-à-sable combiné à des scènes, l'une de ses forces résidant dans son organisation et sa présentation.

Sans tout révéler ici, une autre de ses forces est de ne pas être simpliste sans être complexe, probablement grâce au système des arcs et à la progressivité de l'intrigue. Nous avons évoqué ci-dessus le fait que les elfes sont devenus, d'une certaine façon, des tyrans après avoir libéré la région d'un gros méchant. En fait, il y a bien entendu une bonne raison à cela, les elfes n'étant pas des « méchants parce queuuuuuuu ! ». Mais, bien entendu, ils ne peuvent pas en parler. D'ailleurs, tous les elfes ne sont pas au courant, et tous n'ont pas le même point de vue sur la situation.

Au sein même du camp elfe, il y a un complot. En opposition aux elfes, il y a un mouvement de résistance qui s'est réfugié dans la forêt voisine. Là non plus, tout n'est pas lisse et net. Et à Brenhaven, il y a les réfugiés, dans les faubourgs de la ville, et des manigances au sein du conseil... Si l'intrigue de base semble simple, la situation est en fait riche et permet des développements variés qui garantiront au MJ la surprise même s'il fait jouer la campagne à plusieurs reprises.

Un peu de mécanique

Nous le disions, la campagne est prévue pour être jouée soit avec le système maison des *XII Singes*, baptisé Clé en main, soit avec les règles de *Do-D 5*. Du côté de Clé en main, le système, qui tient en dix pages, est intégralement inclus dans *Pax Elfica*, ce qui en fait un jeu complet. Pour ceux qui ne connaissent pas, Clé en main a une base classique reposant sur une liste d'une vingtaine de compétences qui permettent de résoudre toute action entreprise par les PJ, et notamment les combats. Pour ce faire, le joueur lance 3d6 auxquels il ajoute la valeur de la compétence, le résultat final devant être supérieur à une difficulté. En plus des compétences, chaque PJ se distingue par des atouts (un pour un débutant, jusqu'à quatre au total), des capacités exceptionnelles qui peuvent avoir un effet héroïque lorsqu'elles sont combinées avec des points d'héroïsme. Simple et efficace.

On regrettera simplement que l'éditeur ait fait le choix de ne pas adapter le texte à *Pax Elfica* en conservant, par exemple, des termes comme « *Pilotage (Automobiles)* ». Ce n'est qu'un point de détail mais, pour l'ambiance, il eut été mieux de faire disparaître tout terme faisant référence à notre monde moderne. En revanche, les auteurs ont



Pack du meneur

Bien qu'optionnel, le *Pack du meneur* est un supplément à forte valeur ajoutée qui vient compléter la campagne *Pax Elfica*. Il comprend un écran à trois volets au format paysage dont le côté joueur est un peu décevant parce qu'il se contente de mettre bout à bout trois illustrations, plutôt chouettes au demeurant. Côté MJ, rien à redire, c'est parfait puisque l'écran se focalise sur la gestion de la campagne avec les jauges et le niveau de sécurité à Brenhaven.

Outre cet écran, le pack contient une épaisse pochette de rangement contenant quatre livrets et pas moins de dix-neuf grands posters de cartes et de plans. Ces derniers figurent tous dans le livre et sont repris ici en version très grand format (A2 voire plus grand encore !). Une vraie réussite.

Parmi les livrets, on retrouve le *Casting des PNJ* qui contient l'intégrale de toutes les fiches techniques figurant dans *Pax Elfica* pour les deux systèmes de jeu, et *Les Outils du meneur*, composé de toute une série de fiches également tirées du livre. Ainsi présentées, ces aides de jeu sont beaucoup plus faciles à manier pour le MJ.

Intrigues supplémentaires contient deux nouveaux scénarios très intéressants qui se passent avant la campagne et permettent aux joueurs, pour l'un, de se glisser en douceur dans l'univers en creusant leur personnage présumé, et dans l'autre de comprendre certaines choses en incarnant d'autres personnages le temps de ce scénario. Excellent !

Enfin, le *Guide de la région* ne se contente pas de décrire plus en détail le Valseptente, il en raconte aussi l'histoire qui permet de mieux comprendre l'intrigue de la campagne. Il présente aussi des inspis scénarios et deux scénarios qui se passent après la campagne et ne présentent qu'un intérêt modéré.

Éditeur • Les XII Singes

Matériel • 1 écran rigide trois volets au format paysage et 1 pochette de rangement contenant 4 livrets à couverture souple au format A4 (de 16, 48, 52 et 64 pages) et 12 grands posters (figurant 19 cartes et plans de Brenhaven et de Valseptente).

Prix constaté • 80 €

complété les règles de base par rapport aux besoins de la campagne, qu'il s'agisse d'objets magiques, de certains pouvoirs, ou encore de règles de bataille.

Du côté de la SE, le MJ doit bien entendu disposer du *Manuel du joueur*, mais les auteurs ont ajouté des races et historiques propres à Valseptente et les sorcelets (qui sont gérés comme des sorts mineurs). Dans les deux cas, les auteurs ont également ajouté de nouveaux pouvoirs et sortilèges, objets magiques, sans parler des règles de poursuite, de mise en scène d'une intrusion ou encore de bataille. Chacune de ces règles pourra être utilisée au moins à l'occasion d'une scène phare, en particulier les

règles de poursuite qui sont destinées à une course d'anthologie.

Pour faciliter la vie du MJ, de nombreuses fiches et synthèses très pratiques et simples d'utilisation sont intégrées dans le livre de la campagne, ce qui en fait véritablement un jeu complet. Vous retrouverez tous ces outils dans le pack du meneur (cf. encadré), que nous recommandons chaudement. En tout état de cause, *Pax Elfica* est une vraie réussite, une campagne avec une très belle intrigue, très bien écrite et organisée, qui devrait donner lieu à des heures d'aventures épiques.

Marc Sautriot

J'aime :

- ✦ Une campagne bien écrite et bien organisée
- ✦ Un bac-à-sable-scénarisé
- ✦ De nombreux outils de gestion simples à utiliser

J'aime moins :

- Le côté « joueurs » de l'écran
- Les deux scénarios du *Guide de la région*
- Le prix de "la totale"



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • 3 livrets en couleur à couverture souple (48, 36 et 100 pages), 1 écran souple 4 volets, 1 bloc de fiches vierges, 1 pack d'AdJ et de pré-tirés, 26 cartes de voies, un set de dés
Prix constaté • 39,90 €

MONSTRES (VF) | BOÎTE D'INITIATION

MONSTRES

Des monstres gentils ?

... à vous de décider, mais c'est pas un paradis. Ceux de l'univers déjanté de Joann Sfar sont biclassés héros-bras cassés. Fans du Petit Vampire, d'Aspirine, Monstres vous accompagne dans leurs délires... tout en douceur, car c'est une boîte d'initiation.

Le financement participatif sur *Game On*, en octobre dernier a tabassé grave. En à peine deux semaines, les paliers ont été pulvérisés jusqu'au triomphe final. En ont découlé deux produits : la présente boîte d'initiation (livrée comme promis avant Noël sans surcoût) et un dyptique formant le JdR complet (qui lui arrivera au printemps prochain). En attendant le graal, ne boudons pas notre plaisir et laissons-nous initier aux plaisirs tératologiques.

Potion du Docteur Kegron

Cette nouvelle boîte d'initiation des Hommes en noir (qui feraient de parfaits méchants dans un conte monstrueux, mais ça c'est une autre histoire), est alimentée par leur pile à fusion : *Chroniques Oubliées* (CO). Ce système est parfait pour instruire les jeunes âmes et les néophytes.

La base est simple et solide. Six caractéristiques antédiluviennes, des valeurs dérivées ancestrales, un système de races et de classes séculaire... la création de personnages est rapide et efficace. Les règles, fluides, carburent au d20. Comme d'habitude avec CO, l'originalité vient des réglages personnalisés. Toutes les voies d'espèces et de classes sont des nouveautés. Elles collent totalement à l'atmosphère décalée. Les monstres des joueurs sont des ratés, des parias sortis

des égouts, d'un laboratoire ou victimes d'un virus inoculé par un autre monstre. Ils seront brutes ou intellos, esthètes ou crevards... ils ne laisseront assurément pas indifférent. Mais ce n'est pas tout.

Les monstres sont tiraillés entre leur humanité et leurs pulsions, mesurées en points. La première leur permet dépasser leur condition mortelle pour réaliser des exploits surhumains. En dépenser donne un bonus de +10 à un test ou permet de résister à une pulsion. Un point peut même être définitivement sacrifié pour sauver sa peau ou éviter un échec critique. Mais c'est définitif, pas comme l'appendice caudal de la créature des marais.

Les pulsions représentent la monstruosité d'un personnage, la violence et la frustration qui le dévorent. Cette seconde jauge monte inexorablement pendant la partie, quand il doit réfréner ses ardeurs. Trop la laisser monter risque de conduire à un passage à l'acte (grrr). La solution est de se lâcher, en bénéficiant d'un dé bonus en attaque et aux dégâts. Ça soulage mais c'est salissant !

Le dernier outil distinctif de *Monstres* est fort utile au MJ. Chaque fois qu'un PJ tue un humain, même un méchant, il offre un Point de représailles de l'autre côté de l'écran. Il pourra être retourné à l'envoyeur ou à ses copains, en augmentant l'attaque d'un adversaire ou pour le faire durer un peu plus (ça s'use vite, un ennemi). C'est aussi un moyen malin

Kit du genre idéal ?

La boîte regorge des outils indispensables à l'initiation. L'écran souple à quatre volets accompagne le MJ pour sa première danse, tandis que les cartes des voies soutiennent les joueurs maladroits. Un set de dés leur fait découvrir qu'il existe d'autres formes plus avantageuses. Tous les plans de la campagne et fiches des protagonistes (pré-tirés et adversaires) se sont aussi invités au bal.

Mais cette fois, pas de surface effaçable pour dessiner la salle des réjouissances ni de pions à faire valser. Selon l'éditeur, le choix a été fait de donner à ce jeu beaucoup de matériel de jeu *via* une grande campagne plutôt que de proposer une surface et des pions. Pour jouer sur le côté histoire et péripéties plutôt que sur la simulation de combats tactiques.

pour éviter les dérapages des joueurs, qui pourraient ne plus avoir de limites en incarnant un des monstre qui, ici, sinon les gentils, sont les héros, rappelez-vous.

Psychose de Mister Sfar

L'univers déjanté de Sfar se ressent à l'ouverture de la boîte. Les illustrations et les couleurs reprennent les codes de ses BD. L'imagerie est fidèle et plonge le lecteur dans un monde monstrueusement alléchant. Les pré-tirés correspondent aux grands classiques du genre, du loup-garou au vampire, en passant par du visqueux, du squameux, du cousu et de l'invisible. La charte graphique est vraiment au diapason, même si certaines images sont recyclées d'un livret à l'autre.

Celui réservé au MJ, cadeau bonus débloqué lors de la souscription, vient déflorer quelques secrets du monde. Les monstres existent, c'est promis ! Un petit bestiaire donne un peu plus d'adversité à ceux qui voudront gonfler la campagne ou aux amateurs d'histoires maison. La grosse originalité est enfermée dans le coffre à objets magiques. Il contient des pépites délirantes à souhait, qui incarnent le ton humoristico-horifique du jeu. N'ayez crainte, le futur livre du meneur comblera les nombreuses zones d'ombres encore cachées par cet effeuillage initiatique.

Histoire d'Homme

La campagne livrée dans le troisième livret est vraiment imposante pour une initiation. Quatre scénarios plus

un prologue (obtenu pendant le financement) occupent cent pages. Écrite par l'un des maîtres français du genre horrifique contemporain, elle a quelque chose de Providenciel (sic).

Tout commence pour nos amis les monstres avec un legs tombé du ciel. Ils héritent d'une maison bourgeoise dans le quartier des Batignolles à Paris. S'y rendre n'est pas une mince affaire quand vous êtes hideux, alors quand votre transporteur maritime vous pose en plus des problèmes... L'ambiance est posée dès la première scène et maintient la tension *crescendo*. Leur repaire fait l'envie d'un méchant humain digne du Spectre, un complot cultiste se greffe à l'affaire, des rôlistes les prennent pour cible pour leurs jeux morbides, et c'est sans compter sur la location de l'appartement du premier étage sur Monster's B&B !

L'accompagnement d'un groupe novice, Meujeu comme joueurs, est bien orchestré. La découverte des règles et de l'univers sont progressives. L'intrigue imbriquée est assez simple pour ne pas rebuter des débutants, tout en pouvant être facilement durcie pour des vétérans. Les personnages sont des monstres et vont en subir les conséquences en permanence. C'est même peut-être un peu dur pour les plus effrayants, qui devront vivre cachés pour vivre heureux.

La boîte de *Monstres* est un amusement qui augure d'un futur festin. Joann Sfar a de quoi être fier, son univers s'ouvre à son autre hobby, dans une alchimie digne de Mary Shelley.

Olivier Halnais

J'aime :

- + Jouer les monstres
- + Une grosse campagne didactique (100 p. !)
- + Une charte graphique et des illustrations totalement sfariennes

J'aime moins :

- Pas de pions ni de surface effaçable
- Les monstres inhumains vont galérer (c'est le but)



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Boîte incluant un livret de 80 pages à couverture souple, un écran souple à quatre volets, un playmat, des figurines en carton avec socles en plastique, un set de dés, un bloc de feuilles de personnages vierges, un bloc d'aides de jeu et cinq personnages prêtirés

Prix constaté • 39,90 €

TERRES D'ARRAN | JEU DE RÔLE (VF)

ELFES

La fantasy en bleu, blanc, noir

Fidèle à ses habitudes, Black Book délivre une boîte d'initiation solide et bien remplie pour aborder de la meilleure manière l'univers de la BD, décliné en JdR avec le système de Chroniques Oubliées.

Les Terres d'Arran, c'est la série fleuve de fantasy chez *Soleil* avec une soixantaine de tomes parus à ce jour, dont la moitié environ dans la série *Elfes*. Pour son adaptation, il semblait tout naturel que *Black Book* propose une boîte d'initiation afin de permettre aux fans de la BD de mettre le pied à l'étrier.

Chroniques des Terres d'Arran

Le jeu de rôles des Terres d'Arran est une adaptation de *Chroniques Oubliées Fantasy*. Si le livre de base propose quelques aménagements au système de jeu (mais toujours sur la base du système d20), la boîte d'initiation va vraiment à l'essentiel et ne propose donc que le minimum de règles. Celles-ci tiennent sur trois pages en tout et pour tout. Elles sont complétées par la liste des divers profils et voies. Ces dernières sont limitées au rang 4 et à trois par personnage, une voie culturelle (elfique) et deux voies de profil. L'ensemble des capacités proposées est d'ailleurs résumé sur l'écran de jeu. Tout est donc fait pour simplifier la vie des MJ débutants et éviter de les noyer sous les informations. À ce chapitre, on sent clairement la maîtrise du format par *Black Book*, qui fait de cette boîte *Elfes* ni plus ni moins qu'une alternative à la boîte de *CO Fantasy*.

Côté matériel, c'est l'abondance, dans ce qui devient pourtant une sorte de standard chez l'éditeur. L'écran à quatre volets (souple, afin de ne pas faire gonfler le prix de la boîte) propose une fresque de divers personnages emblématiques des bandes dessinées. Les feuilles des cinq personnages prêtirés en couleur sont accompagnées d'un bloc de feuilles vierges. Un autre bloc de feuilles A4 reprend l'ensemble des aides de jeu, plans et profils des créatures, maximisant là encore la prise en main par le MJ. Enfin, deux planches de pions cartonnés reprennent les prêtirés et les adversaires (dont certains pourraient être récupérés pour des PJ originaux). Le tout est abondamment illustré grâce aux nombreux visuels issus des bandes dessinées.

Seul « manque » notable, on aurait aimé une carte grand format de l'univers (seule une carte A4 est présente dans les aides de jeu). C'est d'ailleurs d'après moi le principal reproche que l'on puisse faire à cette boîte : elle se contente en deux pages d'un survol extrêmement superficiel de l'univers. Ce qui pouvait se comprendre pour la boîte *Fantasy* qui reposait sur un univers totalement générique, mais qui fait défaut dans une boîte adaptée d'un autre médium. Les fans de la BD n'en auront certainement pas besoin, mais les rôlistes qui voudraient découvrir l'univers *via* cette boîte seront certainement déçus par cette absence.



Campagne en quatre actes

Reste la campagne, qui occupe la moitié des quatre-vingts pages du livret. Composée de quatre scénarios calibrés pour 1h30 chacun, elle a la bonne idée d'explorer certains événements évoqués dans les BD. C'est un cas d'école sur la manière d'adapter ce type de média et d'utiliser les zones d'ombres d'un univers afin d'y faire évoluer les PJ. La campagne est clairement rédigée de manière là encore à simplifier la tâche des MJ débutants, avec dialogues « scriptés » et descriptions à lire aux joueuses. C'est plutôt réussi et devrait permettre de mettre en place une partie même après une simple lecture, ce qui est souvent une gageure en jeu de rôles.

La trame est extrêmement classique mais l'histoire est solide. Les scénarios 2 et 3 sont les plus attrayants, offrant de bonnes opportunités d'interaction et d'exploration. Quelques regrets toutefois. Le premier scénario est très linéaire et laisse trop peu de place aux PJ. Des rôlistes plus expérimentés en

sortiront sans doute frustrés. Le quatrième est aussi linéaire, mais avec un côté « *course contre la montre* » qui atténuera sans doute cet aspect. De purs débutants la joueront certainement *by the book* mais, si vous avez un peu plus de bouteille, attendez-vous à un travail d'adaptation.

Et les nains dans tout ça ?

Dans l'ensemble, cette boîte d'initiation atteint tout à fait son objectif, et quiconque connaît les autres boîtes *Chroniques Oubliées* sera en terrain parfaitement connu, ce qui est déjà un gage de qualité, tant la boîte *Chroniques Oubliées Fantasy (COF)* a contribué à redéfinir les standards de qualité pour une boîte d'initiation ces dernières années. Pour un(e) fan des Terres d'Arran souhaitant découvrir le jeu de rôles, c'est donc une porte d'entrée idéale vers notre loisir. En attendant de voir si cette boîte sera déclinée en une suite, sur le modèle de *Vengeance* pour la boîte de *COF*.

Thomas Robert

J'aime :

- + L'abondance de matériel
- + Une campagne qui s'insère dans l'univers des BD

J'aime moins :

- Manque d'infos sur l'univers
- Des scénarios linéaires



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Boîte comprenant deux livrets de 96 pages couleurs, un set de dés, 6 fiches cartonnées d'aides de jeu, 6 feuilles de personnages pré-tirés de 4 pages, 6 feuilles de personnages vierges (une feuille A4 recto-verso cartonnée), un tapis de jeu et des pions cartonnés avec leur socle

Prix constaté • 45 €

STARFINDER | BOÎTE D'INITIATION

STARFINDER BOÎTE D'INITIATION

Initiation au poids

La boîte est un format qui sacrément le vent en poupe et dont les hommes en noir de Black Book se sont fait une spécialité. C'est au tour du mastodonte Starfinder d'en profiter.

Rappelons pour ceux qui dorment au fond que *Starfinder* est le pendant space-fantasy de *Pathfinder*. Les tropes du médiéval-fantastique y sont transposés dans l'espace : des personnages amenés à devenir de grands héros, des méchants et des menaces XXL, des trésors formidables parfois à base de technologie oubliée, le tout dans un environnement fait de stations, de vaisseaux spatiaux et de planètes exotiques.

Comme son prédécesseur, le livre de base de *Starfinder* est un beau bébé un brin intimidant. Cette boîte d'initiation doit permettre d'appréhender plus facilement la bête. Plus facilement, mais pas plus légèrement, cette boîte est pleine à craquer.

Beau et lourd à la fois

La boîte elle-même est dans un carton fort identique à celui des autres boîtes BBE (comme celles de *Chroniques Oubliées*) qui garantit sa tenue dans le temps. Tant mieux, car elle offre une bonne durée de vie.

Le matériel est aussi varié qu'esthétique, à la hauteur des productions *Paizo*. Des qualités loin d'être négligeables quand il s'agit d'initier, car

elles contribuent à ne donner qu'une seule envie, étaler immédiatement tout ça sur une table et jouer !

Le tout est par ailleurs très bien pensé. Un premier feuillet permet d'appréhender le contenu, des fiches cartonnées (une par joueur) résument les règles et compensent l'absence d'écran. Les prétrirés, imprimés sur carton fort, contiennent tout ce qu'il faut pour une prise en mains en douceur en présentant dans une marge chaque élément technique.

Chaque composant se révèle ainsi agréable, utile et utilisable – avec un léger bémol classique : le tapis de jeu qu'il faudra un peu aplatir pour que les pions acceptent de rester dessus.

À noter enfin qu'au vu de ce contenu, il est évident qu'un certain effort a été consenti par BBE sur le prix, quelques euros en dessous de ce à quoi nous aurions pu nous attendre.

Pièces détachées à l'unité...

Le premier des deux livres, le livre des héros, introduit le JdR avec une classique aventure solo type *Livre Dont Vous Êtes Le Héros*. Même si des prétrirés sont aussi proposés, il contient ensuite une création de personnage

complète. Six races, six thèmes et six classes, et un catalogue réduit mais conséquent de sorts, dons et équipements permettent de jouer jusqu'au niveau 4.

De l'humain à l'androïde, de l'émissaire au technomancien et de l'explorateur au prêtre, le tout couvre ainsi un bon spectre de ce que peut offrir *Starfinder*. Cela s'étend jusqu'à l'équipement, un agréable chapitre où chaque pièce est illustrée et que les joueurs auront certainement plaisir à compulsurer : difficile d'imaginer un premier pas plus efficace vers le reste de la gamme.

L'ouvrage tente par ailleurs de guider les joueurs autant que possible dans cette forêt, avec des suggestions de choix pour chaque classe mais aussi des renvois systématiques entre les paragraphes lorsque nécessaire. Le savoir-faire de *Paizo* et de *BBE* est indéniable jusque dans la mise en page, car aucun de ces éléments n'alourdit inutilement la lecture. Il reste ainsi toujours facile de se repérer, de chercher et de trouver une information.

... pour apprenti mécano

Le livret destiné au MJ s'ouvre directement sur un scénario. Celui-ci ne constitue en effet que le début des aventures que cette boîte entend offrir aux joueurs. Un tueur surnommé Serre d'Acier terrorise les niveaux inférieurs de la station Absolom. La dirigeante de la station n'a d'autre choix que de promettre une prime à qui l'en débarrasserait. Nos fiers aventuriers sautent bien entendu sur l'occasion, trop heureux de montrer qu'ils sont eux aussi dignes de l'Appel de l'aventure.

Sans surprise, le MJ est véritablement pris par la main de la mise en place à la conclusion, à tel point qu'il est presque possible de jouer le scénario sans l'avoir lu au préalable. Hélas, il ne s'agit que d'un donjon sans grande imagination ni cohérence. Il est aussi et surtout beaucoup trop court (il emmène à peine les PJ au niveau 2) et constitue clairement le seul mais important point faible de la boîte.

Au MJ de faire mieux avec les outils proposés dans la suite de l'ouvrage. Ceux-ci se composent de conseils pour créer ses propres aventures et rencontres, d'idées d'intrigue, d'environnements, de tables de rencontres aléatoires et d'un bestiaire, en plus d'une rapide description de la galaxie et de la station d'Absolom.

L'ensemble est très didactique mais aussi assez touffu. Difficile de dire si un débutant saura tirer parti de toutes ces belles informations au-delà de la première aventure...

Construction futuriste

La logique de cette boîte n'est pas tant de proposer une campagne prête à jouer que de fournir un mini-mécano pour permettre aux joueurs de construire leurs propres aventures.

En cela, elle fait un peu doublon avec le livre de base, et nombre de chapitres sont une version réduite de ce dernier. Mais avec un scénario, un bestiaire (absent du livre de base) et tout un tas de chouette matériel pour jouer (dés, pions...), elle est aussi bien plus complète. Cela en fait, en quelque sorte, le point de départ le plus logique et le plus agréable pour se lancer à l'aventure dans les Mondes du Pacte.

Et après ?

Vous vous lancez dans *Starfinder* avec cette boîte. Parfait ! Mais ensuite, où aller ? La logique serait bien entendu de se diriger vers le livre de base. Mais avec des personnages déjà créés et assez d'options pour les faire progresser sur quelques niveaux, ce n'est pas une obligation. Vous pouvez en effet aussi vous lancer sans difficulté dans les deux premiers épisodes de la Campagne des *Soleils Morts* (pour PJ de niveau 1 et 3, respectivement). Et en complément, n'hésitez pas à consulter aussi sans attendre les *Mondes du Pacte*, qui vous en apprendra bien plus sur l'univers du jeu.

J'aime :

- + La matériel, pléthorique et superbe, qui donne envie de jouer
- + Didactique pour les joueurs comme pour le MJ
- + Plus complet que le livre de base

J'aime moins :

- Cela reste touffu pour démarrer
- Un seul scénario un peu faible

Slawick Charlier



Fiche technique

Éditeur • Odonata

Matériel • Un coffret rigide contenant trois ouvrages à couverture rigide format A4 : un recueil de scénarios de 170 pages noir et blanc, un livre d'univers 150 pages couleur, une campagne 200 pages couleur, un livret de fiches de PNJ couleur recto verso, un livret de campagne 8 pages couleur A4, 4 cartes couleur format A2

Prix constaté • 125 €

INSECTOPIA | CAMPAGNE + CADRE (VF)

IMACO VERIDIS COLLECTOR

Fan de bestioles avec trop de pattes ? Ne cherchez plus, c'est ici que ça se trouve pour vous.

Il fallut attendre un long moment mais enfin les premiers suppléments pour *Insectopia* sont là. Blottis dans un élégant coffret, ces ouvrages ont-ils mérité autant de patience et sauront-ils contenter les fans ?

Entomologie

Le magnifique écran noir siglé en argent de la fourmi, emblème de la gamme, renferme en son sein trois tomes permettant de donner plus de corps au monde d'Entoma. Visuellement, les livres sont sobres, avec leurs couvertures rigides complètement habillées d'un noir profond. Au centre de ce cadre trône une massive illustration simplement soulignée par le blanc du titre de la gamme et de l'ouvrage. Au dos, on retrouve la même configuration complétée par les mentions obligatoires et un texte présentant le contenu. L'un est un recueil de scénarios, un autre un cadre de jeu, et le troisième est la première partie d'une campagne majeure de l'univers. Si les trois ouvrages sont complémentaires, il sera bien entendu possible de les utiliser séparément en fonction des besoins. Tous les ouvrages arborent des illustrations couleurs à l'exception de « *La Communauté* ». Mais ouvrons ce qui va s'avérer être une véritable boîte à outils pour le maître de jeu.

La fourmière

Le premier ouvrage est celui nommé « *La Communauté* ». Il regroupe onze scénarios, chacun rédigé par un auteur différent issu de la communauté ludique. L'éditeur a laissé carte blanche aux auteurs pour développer des histoires originales et créatives sans thème imposé. Et les auteurs se sont fait plaisir, car si certains scénarios proposeront d'habituées enquêtes ou des rivalités entre factions, d'autres enverront les Intres-joueurs (IJ) dans des dimensions parallèles, voire à travers l'espace et le temps.

Chaque scénario est suivi d'une brève présentation de son auteur, de ses projets de jeu de rôle et de la motivation l'ayant poussé à écrire pour *Insectopia*. Une page non nécessaire mais pas inutile puisqu'elle permettra cependant de jeter un œil neuf sur certains auteurs, voire de découvrir la grande diversité des créations rôlistiques. Afin d'assurer une cohérence à toute cette créativité, l'ouvrage a été confié aux soins d'un seul graphiste : Nicolas Le Tutour, que l'on retrouvera également sur les autres ouvrages.

La ruche

Le second volume présente la cité d'Aran Bara. Très varié et documenté,

il permet de découvrir la ville sous tous ses angles, ses quartiers et habitudes ainsi que les protagonistes qui y déambulent. Ils seront d'ailleurs disponibles sous forme de fiche synthétique en fin d'ouvrage avec une petite icône de couleur indiquant leur dangerosité. Une section consacrée au commerce permettra d'enrichir l'inventaire des pj mais également de statuer sur les valeurs à travers tout Entoma. Le maître de jeu découvrira aussi les transports aériens et les règles qui les régissent pour réduire les distances en agrémentant s'il le souhaite les voyages avec tout le risque et le piquant de ces trajets.

Ce contenu est complété par trois court scénarios permettant de découvrir la ville ainsi que de servir d'introduction à la campagne contenue dans le coffret.

Messie-gale

Le troisième opus va quant à lui nous servir de plat de résistance, avec la première partie, « *Le Grand Passeur* », de la campagne Imago Veridis qui donne son nom à ce volume. Le cœur de cette campagne ? Une créature de légende, un secret détenu par de nombreuses factions qui s'affronteront pour son contrôle, ou simplement assouvir de vieilles rancœurs. Vous l'aurez compris, les affrontement religieux et politiques constitueront l'attrait principal d'une histoire qui impactera durablement l'univers d'*Insectopia* et les Intres-Joueurs.

La campagne sera également l'occasion de découvrir de nombreux lieux qui composent Entoma dans une sorte de *road-trip* où les IJ auront l'occasion de gagner le respect de personnages importants mais aussi de s'attirer l'animosité d'antagonistes puissants. La fin de ce premier acte, plutôt psychologique, augure d'un second qui laissera probablement plus de place à l'action. La lecture du livre consacré à la cité d'Aran Bara est d'autant plus importante qu'une partie de l'action de cette

campagne s'y déroule. S'en imprégner facilitera grandement le travail de préparation nécessaire à la rendre vivante.

En fin d'ouvrage, le Déus retrouvera la compilation des aides de jeu et les fiches de caractéristiques des PNJ (toujours avec le code couleur vu plus haut). Mais également un rappel des différentes factions en jeu ainsi qu'un calendrier des événements, bien pratique pour ne pas se perdre sur l'écoulement des péripéties.

Odonat'ente récompensée

Quatre ans après la sortie du livre de base, Odonata offre enfin ses premiers suppléments à *Insectopia*. Et quels suppléments ! Même s'il est principalement destiné aux joueurs et maîtres de jeu ayant déjà fait leurs mandibules sur la gamme, il offrira de nouvelles opportunités à cet univers si riche et atypique. La complémentarité de ses ouvrages fait qu'il serait dommage de les acheter séparément, même si un MJ n'aura aucun problème à les utiliser séparément. Mais vu le prix de l'ensemble, certains feront sans doute le choix des deux premiers ouvrages pour s'expérimenter avant d'envisager attaquer la campagne.

Quant au choix, discutable, de couper cette campagne en deux, il paraît pourtant assumé, avec une fin qui ne répond pas à toutes les interrogations mais pourrait se suffire comme conclusion ou ouverture à d'autres intrigues. Le risque principal étant de frustrer ou perdre les joueurs si l'attente de la seconde partie devait être longue.

Une formidable chrysalide pour cette belle chenille devenue un beau papillon qui montre tout de même que l'on peut développer un univers et un système de jeu original loin de l'*heroic fantasy* ou de la sf habituelle.

S.L.M.



J'aime :

- + Des ouvrages élégants
- + Un univers unique
- + L'originalité

J'aime moins :

- Un coffret un peu grand
- Les insectes ne parleront pas à tout le monde



Fiche technique

Éditeur • Araukana

Matériel • Livre 206 pages
couleur couverture rigide

Prix constaté • 39,99 £ (à
peu près 45 €)

(1) Son auteur depuis fait le choix de distribuer lui-même sa création. L'ouvrage est encore disponible en import dans quelques boutiques française. Rendez-vous sinon sur le site d'Araukana, structure éditoriale montée pour l'occasion, pour vous procurer la gamme.

NIBIRU | LIVRE DE BASE

NIBIRU

À la recherche du temps perdu

Nibiru, astre du dieu babylonien Marduk, aussi nom donné à l'hypothétique 10e planète du système solaire. Aussi colossale station spatiale où se trouve tout ce qu'il reste de l'humanité. Bienvenue dans cet étrange JdR de S.F. mémorielle !

Un titre énigmatique, une couverture magnifique et intrigante et un sous-titre accrocheur : la couleur est annoncée dès le départ, le voyage va être étonnant. Vous êtes prêts ?

Un bien beau vaisseau

Si *Modiphius* n'est « que » le distributeur du jeu (1), *Nibiru* ne dépareille pas dans son catalogue. Une direction artistique travaillée, des illustrations haut de gamme, une maquette soignée font du livre de base de *Nibiru* une réussite formelle.

En termes d'organisation, la structure de l'ouvrage peut en revanche surprendre. Cela tient à la place prépondérante de l'univers – les règles occupent moins de 20 pages – et l'on s'y retrouve en fait très vite. Il n'y aura guère que contre l'inévitable liste de *backers* que l'on pourra pester, là où un index aurait été bien plus utile.

Des kilomètres de couloir

Mais qu'est-ce que *Nibiru* ? Il s'agit d'une gigantesque station spatiale qui abrite ce qu'il reste de l'humanité, quelques millions d'âmes. *Nibiru* est un mystère. Ses salles et couloirs sont en grande partie inexplorés. Ses

machineries incommensurables sont incompréhensibles pour les pauvres hères qui y habitent et dont la survie en dépend pourtant.

Ici et là, des factions se regroupent, aux croyances différentes parfois complémentaires, parfois conflictuelles. La politique occupe une place de premier plan. D'autres êtres vivants moins intelligents ou simplement moins intelligibles peuplent aussi les lieux. Ils sont rarement inoffensifs...

Malgré la faible pagination du livre de base (du moins au regard des standards actuels), l'univers présenté est extrêmement riche. Il utilise un vocabulaire spécifique aussi recherché qu'esthétique mais qui ne facilite pas la prise en main – saluons à ce sujet la présence d'un lexique.

Nibiru est conçu comme un bac-à-sable et donc plutôt pour être joué sur la durée. La présence de nombreuses idées d'intrigue rendent cependant le matériel proposé plus exploitable.

Système pyramidal

Les règles de *Nibiru* sont extrêmement dépouillées. Les tests se font avec 3d4, chaque 4 comptant pour une réussite. Quelques bonus et malus permettent d'augmenter ou diminuer le nombre de dés jetés.

Les personnages disposent d'un moniteur de condition séparant leur état

Dépendances

Outre le livre de base, *Nibiru* dispose déjà d'une petite gamme comprenant un set dés, un écran, un kit de démarrage (uniquement au format PDF) et surtout 3 scénarios (au format PDF sur *DriveThru* ou physique sur le site d'*Araukana*). Ceux-ci couvrent un bon panel de ce que le jeu peut offrir : de l'enquête politique dans *Boiling Point*, un drame familial dans *Family Matters* et les relations entre Vagabonds dans *Foundation*.

L'auteur travaille aussi sur un supplément autour de l'Antumbran, une région reculée du vaisseau, de ce qui se cache dans ses profondeurs, et de la mémoire collective – par opposition à la mémoire individuelle dont il est question dans le livre de base. Financement et production sont prévus en 2021.

physique de leur état mental, ainsi que d'un moniteur de gravité. Ce dernier est l'une des jolies trouvailles du jeu. La gravité artificielle varie d'un secteur à un autre. En cas de changement, le curseur se déplace d'un cran du côté des malus (dans le cas d'une gravité plus forte) ou des bonus (dans le cas d'une gravité plus faible). Ce curseur est progressivement ramené en position neutre, les PJ s'habituant à la gravité ambiante. Ce système élégant permet de rappeler à chaque instant la nature de l'environnement dans lequel les personnages évoluent.

Cogito Ergo Sum

Mais que joue-t-on dans *Nibiru* ? Allez savoir ! Les PJ incarnent en effet des êtres sans mémoire récemment éveillés, les Vagabonds. Peut-être sont-ils une ancienne IA, un esprit animal réincarné ou la recollection d'anciennes vies humaines ? Leur amnésie, dans tous les cas, complique largement leur (sur) vie dans ce milieu hostile. Mais petit à petit, des souvenirs refont surface...

Concrètement, les joueurs disposent de points de mémoire à dépenser en cours de partie pour enregistrer un nouveau souvenir. Celui-ci est constitué d'un élément de contexte et d'un bonus à un type d'action, choisi de manière libre et équivalent peu ou prou à des compétences. Par exemple, vous pouvez vous souvenir que vous grimpez dans des échafaudages pour échapper à des attaques de pillards, vous octroyant un bonus d'escalade.

Chaque Vagabond dispose d'un habitat d'origine choisi à la création. Celui-ci définit une thématique générale à vos souvenirs. Il répond ainsi à deux objectifs, spécialiser les personnages et colorer la campagne en fonction de la répartition des habitats autour de la table.

Quoique très bien pensé, l'esprit assez conceptuel de l'univers atteint toutefois ici ses limites. Parfois lieu physique très concret, parfois symbolique spirituelle très abstraite, les 5 habitats proposés sont difficiles à appréhender et nécessitent un investissement certain pour que cette matière de qualité se transforme vraiment en moments de jeu.

Aventure intérieure

Nibiru est un objet ludique difficile à identifier. Le contexte présenté a beau être bien détaillé, il démultiplie les zones d'ombre. Et pour cause : ce n'est pas un jeu à secret et il n'en propose aucun, pas même l'origine de *Nibiru* ou des Vagabonds. Ce sera au MJ, et surtout aux joueurs, d'en faire ce qu'ils souhaitent.

Le système de mémoires ne permet en effet pas seulement de définir les PJ, mais aussi une partie l'univers qui les entourent. C'est une forme de narration partagée, justifiée par l'univers et pas seulement par la mécanique. Selon les habitudes de votre groupe, cela peut être déstabilisant. Mais l'ingéniosité de ses concepts font de *Nibiru* un jeu chaudement recommandé aux amateurs de SF atypiques.

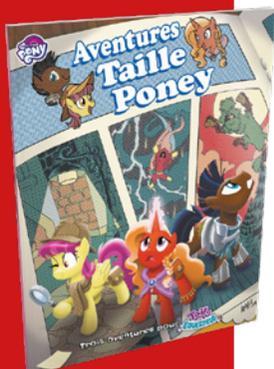
Slawick Charlier

J'aime :

- + L'ambiance et le thème, uniques en leur genre
- + Un livre de base complet et rempli d'idées d'intrigues
- + Un système de jeu simple et parfaitement en osmose avec son sujet

J'aime moins :

- Un univers bac-à-sable parfois très conceptuel et difficile à prendre en main
- Pas d'index



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livret à couverture souple de 70 pages en couleur
Prix constaté • 15,99 €

J'aime :

- + Trois scénarios aisés à mettre en place
- + Pour des parties de durée raisonnable

J'aime moins :

- Rien à signaler

Ce qui compte, c'est les valeurs !

Comme toujours dans *Tails of Equestria*, la violence n'est jamais une solution et les scénarios de ce recueil le démontrent très bien. Il convient d'y faire preuve de compassion, d'empathie et de capacités de communication pour les résoudre au mieux. Le courage et le sens de l'amitié s'avèrent bien plus efficaces que de se battre – et, de toutes façons, les occasions de jouer du sabot y sont inexistantes.

TAILS OF EQUESTRIA | GAMME VF

AVENTURES TAILLE PONEY

Trois fois plus de fun !

Une fois de plus, la gamme *Tails of Equestria* nous offre de quoi jouer, avec ce recueil qui comporte pas moins de trois scénarios indépendants.

En effet, les suppléments pour ce jeu proposaient jusqu'ici des aventures plutôt denses, presque des petites campagnes envoyant les poneys-joueurs résoudre des défis de taille. Mais avec *Aventures taille poney* – comme ce titre l'indique, d'ailleurs –, ce sont des scénarios plus courts et abordables qui sont à l'honneur.

À la triple-aventure !

Dans *La Grande Envolée de Flèche céleste*, les Wonderbolts (cette troupe de pégases spécialistes en acrobaties aériennes) s'apprentent à recruter de nouveaux membres au moyen d'une grande démonstration. Hélas, l'une des concurrentes se blesse et attire ainsi un être qui se nourrit de l'angoisse et dont les actes risquent de faire annuler la sélection. Aux PJ d'agir pour soigner la pégase et neutraliser la menace afin de ne pas gâcher le festival.

Le deuxième scénario, *Le Mystère de la Marque de Beauté*, est une enquête au cours de laquelle les PJ vont devoir comprendre pourquoi certains habitants de Canterlot voient leur marque de beauté

s'effacer. Et surtout, qui est responsable de ce crime affreux ?

Au cours du *Secret de Pluie-d'Étoiles*, les PJ accompagnent un astronome vers une ville coupée d'Equestria afin d'y trouver une météorite à étudier. Mais les habitants de la cité ne sont pas d'accord pour abandonner leur trésor à des inconnus... Comment les convaincre ?

Ces scénarios proposent des enjeux et des péripéties variés, évitant ainsi une impression de répétitivité. Entre expédition scientifique se muant en mission diplomatique, enquête permettant de démêler de vieilles rancunes et de réconcilier des amis et aventure dans des décors dangereux en affrontant une créature ancienne : il y en a pour tous les goûts !

Multivers équin

Aventures taille poney permet de mettre en place une partie aisément. Les trois scénarios se lisent rapidement et leur présentation didactique permet de les faire jouer dans la foulée – pour le plus grand bonheur des petits et des grands.

De plus, l'esprit de la série animée y est tout à fait respecté, ce qui en ravira les fans !

Romain d'Huissier ●

TAILS OF EQUESTRIA | GAMME VF

BOÎTE D'INITIATION

Le parfait cadeau !

Les boîtes d'initiation sont à la mode en ce moment. Quoi de plus naturel que d'en proposer une pour Tails of Equestria, le jeu idéal pour amener les enfants au jeu de rôle ?

→ **S**uccès confirmé du paysage rôlistique, *Tails of Equestria* offre en effet une excellente porte d'entrée aux plus jeunes : un univers tiré d'une série animée populaire, un esprit bienveillant, des règles simples mettant en avant la collaboration, de nombreuses aventures... Il ne manquait donc plus qu'un outil permettant au public-cible de s'approprier le jeu par lui-même. C'est désormais chose faite avec cette boîte d'initiation !

Un contenu généreux

Afin de rester bon marché, cette boîte propose uniquement des pions et figurines en carton. Mais que cela ne vous déçoive pas : il y en a de nombreux, permettant de représenter les trois poneys-joueurs (chacun ayant une fiche préremplie), le dragon, les divers accessoires, etc. De plus, un set de dés permet de disposer de tous les polyèdres nécessaires pour jouer l'aventure proposée. Celle-ci a pour titre *le Trésor du Dragon* et se présente sous la forme d'un livret qui se lit comme un livre dont vous êtes le héros.

Ce choix s'avère idéal en regard de l'objectif fixé : les joueurs peuvent lire à tour de rôle chaque entrée, effectuer les choix qui y sont proposés en discutant entre eux puis opter pour le prochain chapitre à jouer. Tout en ergonomie, le texte présente les éventuels jets à

faire et, ainsi, les règles s'assimilent progressivement.

C'est rien que pour les enfants ?

Cette boîte d'initiation a été pensée pour qu'un groupe d'enfants se l'approprient sans avoir besoin d'un adulte. Il leur suffit de déballer le contenu, de prendre connaissance de leur fiche puis d'entamer la lecture du livret pour se lancer à l'aventure sans aucune assistance, en toute autonomie.

Est-ce pour autant que les adultes doivent se tenir à l'écart ? Non, car ils peuvent aussi s'amuser avec cette boîte ! Que ce soit en complétant le groupe, en faisant le narrateur par la lecture des chapitres, en jouant le dragon avec une grosse voix... Le jeu de rôle est un loisir qui se partage – alors il n'y a pas de raison de se priver !

Romain d'Huissier



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Boîte contenant un livret de 60 pages, 1 carte, 3 fiches de pré-tirés, 1 set de dés et de nombreux pions en carton

Prix constaté • 29,90 €

J'aime :

- + Le principe « livre dont vous êtes le héros »
- + Tout le matériel nécessaire

J'aime moins :

- Des jetons d'amitié supplémentaires n'auraient pas été de trop

Le Trésor du Dragon

Le scénario met en scène un puissant dragon qui a perdu son trésor. Avidé de le retrouver, il met en danger la ville de Vancouver ! Ce qui pousse les poneys-joueurs à s'aventurer dans son antre afin d'y trouver de quoi apaiser sa fureur. Cette aventure propose de l'exploration et bien des rencontres. Du fait de sa présentation, le *roleplay* y est forcément limité à celui que peuvent pratiquer les joueurs entre eux mais, pour une première approche du jeu de rôle, c'est largement suffisant. Il sera bien temps de dévoiler par la suite toute la richesse de ce loisir via la gamme *Tails of Equestria* !



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
 Matériel • Livre couleur
 A5 à couverture rigide de
 294 pages
 Prix constaté • 39,99 €

J'aime :

- + L'ambiance du film bien restituée
- + Un beau livre
- + Des scènes de jeu claires et structurées

J'aime moins :

- Le prix pour un livre A5
- Peu de rejouabilité
- Beaucoup d'improvisation nécessaire

LIVRE DE BASE (VF)

JIM HENSON'S LABYRINTHE

Back in the 80's !

Quand River Horse se plonge dans les univers de notre jeunesse, c'est tout un pan de nostalgie enfantine qui s'éveille. En cette période, rêver est un vrai bol d'air !

Vous vous rappelez du film des années 80 où la jeune Sarah, passionnée de fantasy, part à la recherche de son petit frère enlevé par sa faute par un improbable Roi des gobelins joué par David Bowie ? Eh bien, voilà que **BBE** a la bonne idée de traduire le **JdR** inspiré du film ! Eh ouais !

Beau et simple

Première impression, le livre est une réussite esthétique, avec jaquette et couverture toilée, agrémenté d'une maquette soignée. Il s'accompagne d'un emplacement dans les pages pour placer les d6, la classe ! De même, les trois signets valorisent agréablement le livre et sont bien pratiques. Le livre aurait toutefois mérité un format plus flatteur que de l'A5, ce qui aurait permis d'aérer la maquette et avoir une police plus grande. En effet, les textes sont écrits très petit.

Le système de jeu est simple. Votre personnage se définit par son espèce et ses traits/défauts. Les « *rares* » sont inspirées du film, certaines assez folles comme le feutard qui peut détacher ses membres ou le ver qui est très très petit (oui, vous pouvez jouer un ver de terre !). Pour réussir une action, le joueur lance 1d6 et doit faire supérieur ou égal à la difficulté (de 2 à 6). Si son trait peut aider, il a un avantage. Il jette 2d6 et garde le plus haut. Si c'est son défaut, c'est un désavantage (2d6 et le plus bas est gardé). Il y a ainsi beaucoup d'aléatoire, mais n'importe

quel personnage peut tenter n'importe quelle action. Les règles se résumant à ça, y compris pour le combat, le jeu nécessite un vrai talent d'improvisation du MJ.

Explorer le labyrinthe

Du côté de l'aventure, le jeu reprend le fil rouge du film, l'exploration du labyrinthe pour accéder au palais par-delà Gobelin-ville. Il est fortement recommandé de revoir le film, car l'univers n'est pas décrit. Ici, vos PJ vont partir à la recherche d'un élément dérobé par le Roi. L'objectif change mais le jeu ne propose qu'un unique scénario, découpé selon les étapes du voyage de Sarah (les murs, les haies, le pays d'Antan, Gobelin-ville, et enfin le château), à réaliser en moins de 13 h (le temps est un élément de *gameplay* très intéressant).

Labyrinthe repose sur un ingénieux principe de scènes qui sont autant de défis à surmonter au cœur de chaque étape. Un principe de progression aléatoire permet à chaque partie d'avoir une histoire un peu différente. Même si le jeu se prête plus au *one-shot*, il est ainsi partiellement rejouable. Ce découpage en scène permet aussi de plus facilement prendre en main le scénario, de le jouer sans avoir à le préparer, mais nécessite toutefois une grosse capacité d'improvisation et la force narrative du MJ. C'est peut-être la difficulté majeure de l'ouvrage, ou bien un point positif qui plaira à beaucoup.

Géraud « *myvyrrian* » G.

WÜRM | JEU DE RÔLE (VF)

TERRES ANCESTRALES

L'esprit du cygne noir

Après la critique du livre de base et de l'écran dans notre précédent numéro, voici celle de la campagne financée pour cette deuxième édition.

Plus qu'une simple campagne, *Terres ancestrales* déploie un contexte complet correspondant peu ou prou au sud de la France actuelle et qui occupe la moitié de l'ouvrage.

Du levant au couchant

Ce contexte décrit dans les grandes lignes les étendues situées entre les Alpes et l'Atlantique, et entre la Loire et la Méditerranée. S'y côtoient une variété considérable de créatures, de tribus et de paysages. La présentation est agréable et évocatrice, passant en revue une quantité importante d'information. C'est d'ailleurs une des principales faiblesses de cette première moitié : le panorama est si étendu qu'il est parfois un peu superficiel. J'aurais apprécié un contexte plus réduit mais plus détaillé. Cette faiblesse est compensée en partie par les informations qui accompagnent la campagne, qui se déroule dans l'équivalent préhistorique de l'estuaire de la Gironde (qui, du fait de la glaciation, est un lac).

Par ailleurs, cette présentation du contexte est accompagnée d'un chapitre sur les esprits très utile, qui aurait sans doute mérité d'être un peu étendu et de se trouver dans le livre de base.

Le chant du cygne noir

La deuxième moitié de l'ouvrage déroule une campagne en trois actes qui est en fait la première moitié d'une saga dont la suite (*La Grâce du cygne*) est annoncée dans l'épilogue. Cela dit, cette première moitié propose déjà un tout qui se joue de manière indépendante et ne nécessite pas de connaître la suite.

Le premier acte de la campagne peut se jouer de manière indépendante et met en scène des intrigues entre clans au cours d'une campagne de chasse. Cette première partie me semble un ton en-dessous et nécessitera un travail d'adaptation de la part du MJ pour en tirer le meilleur. Les deux actes suivants sont intimement liés et auraient même pu être regroupés dans une seule grande quête qui mènera les PJ dans des contrées inhabituelles et inhospitalières. Ils promettent de très belles scènes, une variété de décors et des interactions extrêmement intéressantes avec les tribus rencontrées. Globalement, la campagne est de bonne facture, quoiqu'un peu linéaire et reposant souvent sur le bon vouloir du MJ et des joueuses. Mais certaines scènes des deux derniers actes valent sans conteste le détour.

Thomas Robert



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre de 120 pages à couverture rigide

Prix constaté • 35 €

J'aime :

- + Un contexte
- + Une campagne

J'aime moins :

- Les motivations de certains PNJ
- Les infos de contexte parfois superficielles



Fiche technique

Éditeur • Studio Agate

Matériel • Livre à couverture rigide de 138 pages couleurs format A4

Prix constaté • 35 €

J'aime :

- + Des règles pour jouer un ancien
- + La place des vampires anciens dans la société vampirique
- + Intégrer le passé dans le présent (flash-back)

J'aime moins :

- Le verbiage
- Les règles pas toujours clairement exposées

VAMPIRE : LE REQUIEM | SUPPLÉMENT DE RÈGLES (VF)

UN MILLÉNAIRE DE NUIT

Jouer un vampire balèze

Un vampire est une créature incroyablement puissante face à un mortel. Mais lorsqu'ils ont affaire à un ancien, les PJ savent qu'ils ne font pas le poids. Sauf que maintenant, les anciens, c'est eux !

Un *Millénaire de nuit* permet aux joueurs de *Vampire : le Requiem* de se glisser dans la peau d'un ancien vampire. Pour cela, l'ouvrage propose des règles de création de personnage adaptées, mais aborde aussi la façon dont vivent les vampires anciens et fournit un catalogue de créatures susceptibles de constituer une menace pour eux.

Changement de style

Jouer un ancien vampire permet d'aborder les parties sous un jour... pardon, sous une nuit nouvelle. Après de nombreuses parties dans la peau d'un nouveau-né, vous avez peut-être envie d'explorer autre chose en incarnant un ancien qui a connu la Rome antique ou les jardins de Babylone. *Un Millénaire de nuit* est une vraie bonne idée qui vous permet cela.

On pourra regretter une certaine tendance au verbiage, typique de certaines gammes de JdR américaines, ou en tout cas à un certain blabla prétendument littéraire, qui a tendance à embrouiller le contenu. Un autre défaut du texte réside dans le fait qu'il mélange indistinctement règles et textes d'ambiance, ce qui ne facilite pas, là-encore, la bonne compréhension des textes, et en particulier des points de règles.

Dans la peau d'un vieux

Pour autant, le supplément est intéressant car il ne se limite pas à la

technique. Certes, il guide le joueur dans les différentes étapes de la création d'un vampire ancien. Mais il invite aussi à la réflexion sur l'évolution du personnage au fil des époques, cette évolution se traduisant bien entendu en termes techniques *via* la dépense d'expériences et la démarche « *Tisser la toile* ». De plus, de nouvelles dévotions, des rituels de sorcellerie, et de nouveaux atouts permettent d'enrichir le PJ.

La partie la plus intéressante réside dans la présentation des anciens au sein des différents clans et ligues, et dans la mécanique permettant d'intégrer les expériences passées dans une chronique « *de nos nuits* » sur la base de *flash-backs* constitués de scènes thématiques (amour, chagrin, guerre, mascarade...). La rédaction du texte reste malheureusement un peu obscure sur la façon de gérer ces *flash-backs*, qui restent un outil complexe à mettre en œuvre quant aux caractéristiques techniques des PJ.

Histoire de proposer des challenges adaptés aux anciens, le supplément se termine sur un bestiaire constitué de créatures de légendes. *Un Millénaire de nuit* permet véritablement de renouveler le plaisir de jouer à *Vampire* en incarnant un vieux croûton !

Marc Sautriot

LES SECRETS DES LIGUES

Intrigues vampiriques

Selon leurs croyances, les vampires du Requiem se rassemblent au sein de ligues dont cinq sont particulièrement importantes dans l'univers du jeu. *Les Secrets des ligues* vous propose de les découvrir de l'intérieur.

Si le titre de l'ouvrage peut donner l'impression qu'il s'agit d'un nouveau *clanbook*, il n'en est rien. *Les Secrets des ligues* se présente en réalité, pour l'essentiel, sous forme d'une compilation de textes divers et variés (correspondances, articles de presse, retranscriptions d'entretiens...) racontant des histoires liées aux ligues.

Des secrets...

Au travers de cinq chapitres, chacun consacré à l'une des ligues majeures, le supplément *Les Secrets des ligues* nous plonge tout simplement dans l'univers du jeu. Pas de règles ou de mécanique de jeu (sauf dans l'annexe située à la fin de l'ouvrage, qui introduit de nouvelles capacités), pas de conseil aux joueurs ou au Conteur, rien que des textes d'ambiance qui permettent de découvrir les intrigues du Monde des Ténèbres.

Ainsi, vous ne trouverez pas, ici ou là, d'encadré signalant les divers secrets de la société vampirique. Ils apparaissent simplement dans les différents documents présentés, qu'il s'agisse de discussions par e-mail, de rapports ou de blogs. L'avantage de cette présentation est que le supplément se lit comme une compilation d'histoires dans laquelle nous sommes véritablement plongés. L'inconvénient, c'est qu'il est ainsi très compliqué de retrouver un détail que

l'on aurait lu pour pouvoir l'utiliser ensuite pour une partie.

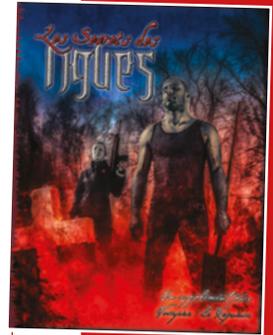
...pour jouer ?

Le plus simple est encore d'utiliser les textes comme point de départ d'un scénario ou pour développer une intrigue. Les différents documents pourraient en effet être utilisés en l'état et remis aux joueurs. Dommage que, comme dans tous les ouvrages utilisant ce procédé, *Les Secrets des ligues* souffre d'un défaut de présentation. Par exemple, lorsque une lettre à moitié brûlée ou un document dont il manque une partie apparaît, le texte s'adapte toujours à la forme du document au lieu d'être tronqué aux endroits brûlés ou déchirés.

Bien sûr, tout ne peut pas nécessairement être remis aux joueurs, et c'est bien dommage. Mais il est des secrets auxquels seul le Conteur peut accéder. Quoique...

Les histoires contées dans *Les Secrets...* font également apparaître, entre les lignes, diverses capacités vampiriques nouvelles, qui sont décrites en annexe : 25 pages de nouveaux atouts, dont la loi carthienne, des styles et rites de Crúac, des serments de l'Invictus, des miracles de la sorcellerie thébaine et des rites du dragon. En résumé, un supplément bien utile pour jouer le Requiem.

Marc Sautriot



Fiche technique

Éditeur • Studio Agate

Matériel • Livre à couverture rigide de 204 pages couleur au format A4

Prix constaté • 40 €

J'aime :

- + La présentation sous forme de documents
- + Les histoires qui rendent l'univers vivant

J'aime moins :

- La présentation de certains documents n'est pas réaliste
- Certaines histoires manquent d'une conclusion



Fiche technique

Éditeur • Odonata

Matériel • Livret tout couleur
format A4 couverture souple
de 120 pages

Prix constaté • 19,90 €

J'aime :

- + Un univers original
- + Le dépaysement bien rendu

J'aime moins :

- Seulement une introduction
- Un suspense insoutenable

OMEGA | KIT D'INTRODUCTION (VF)

MISSIONS INITIALES

Comptons les moutons (électriques)

Toujours en recherche d'originalité, Odonata nous propose une nouvelle expérience non humaine. Cette fois, l'éditeur propose d'incarner des machines. Bonne ou mauvaise idée ?

Si vous avez toujours été plus Team R2D2 et T800 qu'elfes et nains, il y a fort à parier que ce nouvel univers attirera fortement votre attention. Incarner une machine proposera une interprétation originale aussi bien pour les joueurs aguerris que pour les débutants.

C'est une révolution

Dans un futur lointain, la technologie a permis de conquérir des galaxies très lointaines. Devant les avancées réalisées par les machines et les intelligences artificielles, les humains ont fini par rendre les armes. Dernier symbole de cette humanité déchu, même la Terre a été détruite. Désormais, l'univers est aux mains des synthétiques. Répartis en cinq firmes, sortes de méga corporations avec une conception propre de l'utilisation ou des relations avec les organiques, les synthétiques exploitent, organisent et structurent leurs besoins pour toujours étendre leurs zones d'influence et de contrôle sur les ressources organiques restantes.

Cette suprématie semble toutefois fragile au regard des querelles intestines, à moins que la menace de poches de résistances humaines appuyées par une race extraterrestre venue des lointains horizons ne viennent rebattre les cartes. Pour lutter, les firmes sont équipées d'une arme redoutable : les Omégas. Des unités d'élite capable de comprendre, ressentir et exprimer la large palette des émotions organiques de la manière la plus naturelle qui soit. Les joueurs sont des Omégas.

Interface chaise/polyèdre

Le présent livret est un kit d'introduction à ce nouvel univers robot/futuriste. Bien construit, l'ouvrage est plutôt complet et remplit parfaitement son office de présentation tout en sachant rester didactique. On y découvre les différentes factions en présence, l'univers et les mécaniques de manière suffisante à pouvoir dès à présent jouer. L'amorce de campagne qui conclut le livret se charge d'apporter les éléments venant bousculer l'ordre établi en préambule et glisser quelques secrets brièvement esquissés plus tôt.

Le moteur du jeu est celui des blattes déjà connu des fans d'*Insectopia*. En prenant appui sur la mécanique de jeu ayant déjà fait ses preuves avec succès, *Odonata* s'assure de ne pas repartir de zéro et montre la souplesse possible de ce système. Le moteur est complété par des règles de combats spatiaux originales mais qui manquent selon moi d'un peu de souplesse.

Il'll be back

Si cette introduction à l'univers des synthétiques vous a convaincu, il sera possible d'aider l'éditeur à lancer/étouffer son catalogue. En effet, au moment où vous lirez ces lignes, la campagne de souscription devrait être en cours (voire finie) afin de proposer les autres éléments de la gamme. Si les traditionnels livres de base et écran seront forcément de la partie, il y aura probablement des surprises et autres compléments.

S.L.M.

JEU DE RÔLES(VF)

ROTTING CHRIST

Le JDR Métal, Musical et Stratégique !

Le métalleux joueur de JdR qui sonorise ses scènes de combat avec du Manowar est un cliché des années 90. La dernière création de Batro'Games va vous permettre de dépasser toutes ces idées préconçues.

Suite à sa crucifixion, le Christ s'est bien réincarné, mais en un prophète haineux et mort-vivant que Lucifer et des esprits antiques ont piégé dans les Enfers. Depuis ceux-ci, le christ pourrissant tente d'étendre son influence sur Terre et de préparer son avènement. Pour lutter contre lui, Lucifer a donné à certains humains le don de la musique primordiale, celle qui célèbre la vérité profonde de l'humanité et sa part de divinité. Les joueurs vont incarner un groupe de métal qui s'est éveillé à cet ésotérisme, tout comme le groupe grec *Rotting Christ*, qui existe vraiment depuis 1987.

Doués de supers pouvoirs musicaux, le groupe de PJ va affronter les épreuves d'un scénario au travers de duels musicaux baroques et grandiloquents. Chaque être est composé de gammes, les notes primordiales élémentaires et symboliques : Air, Humain, Feu, Eau, Terre, Satan.

Chaque musicien va invoquer son instrument et tenter de reproduire la note primordiale de l'adversaire, pour se l'approprier et le vaincre, non sans léser sur les effets spéciaux (uniquement narratifs) avec des guitares crachant des flammes (notes de feu), ou la batterie ouvrant le sol (notes de Terre).

Musical mais stratégique

Les phases de duel sont très précises. Les gammes des opposants sont notées sur un plateau de jeu au moyen

de marqueurs (des médiateurs *Rotting Christ* pour ceux qui ont fait le *crowdfunding*). Aux gammes s'ajoute une vibration, croisement entre un tempo (lent, rapide...) et une émotion (puissance, peur, haine...) véhiculée par la musique. Les musiciens maîtrisent des techniques (12 techniques de base et plus de 40 avancées), certaines communes, d'autres spécifiques à des instruments (voix, batterie, basse, guitare, clavier) qui permettent d'agir. C'est là que le jeu prend toute sa dimension stratégique, avec en plus une sensation d'urgence apportée par la musique obligatoire qui mesure la durée du duel. Les joueurs doivent s'écouter et coopérer sans manquer de style car à la technique de jeu s'ajoute la narration rock n'roll.

Les 2 scénarios du livre de règle et la campagne *Les Hérétiques* revisitent avec efficacité des thèmes horribles, ésotériques et métal. Au-delà de l'aspect provocateur du jeu, il y a avant tout un système de jeu très solide avec la volonté de retranscrire les duels musicaux tels qu'on peut les voir dans le jeu vidéo *Brütal Legend* ou dans la scène mythique du film *Tenacious D*, mais sans pour autant parler uniquement à des musiciens. Les règles sont parfaitement intégrées à l'œuvre et à l'imaginaire de *Rotting Christ*. Pour ces deux facettes, le jeu est une réussite.

Nicolas Fuseau bi-classé métalleux
rôliste



Fiche technique

Éditeur • Batro'Games

Auteurs • Batronoban et Artho

Matériel • Livre carré 21x21 cm, en couleur, couverture rigide ; 128 pages pour le livre de règles, 68 pages pour *Les Hérétiques*.

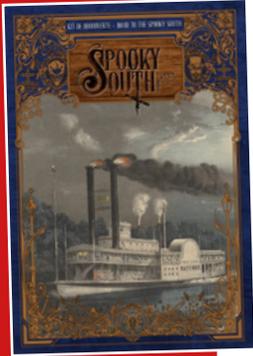
Prix constaté • 29,90 € pour les règles, 19,90 € pour la campagne

J'aime :

- + Rotting Christ le groupe
- + Le traitement mature de la thématique
- + L'accessoire « carnet de composition » pour garder trace des compositions du groupe

J'aime moins :

- Le temps d'adaptation nécessaire pour apprivoiser le système
- Avoir du mal à trouver des joueurs attirés par la thématique



Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes

Matériel • Livret de 32 pages n&b, pochette d'aides de jeu

Prix constaté • 10 € et 5 € respectivement

J'aime :

- + L'originalité du contexte et des règles
- + L'ambiance mélancolique et poisseuse, imparable

J'aime moins :

- La complexité des règles pour un kit de découverte

SPOOKY SOUTH | KIT DE DÉCOUVERTE

ROAD TO THE SPOOKY SOUTH

On the road again

Mississippi – Tales from the Spooky South est un jdr paru chez les XII Singes il y a quelques années. Pour accompagner un nouveau livre-univers sur le jeu (dont nous parlons dans l'Étagère du Rôliste), ils ont eu la bonne idée de proposer un kit de découverte de la future nouvelle édition du jeu.

Notons que le kit est en fait déjà paru en 2018. Cela explique peut-être l'écart de présentation avec le livre-univers qui l'accompagne aujourd'hui. Le livret de 32 pages noir & blanc, très peu illustré, est en effet assez austère. Mais qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait le blues !

Toujours plus au Sud

Les premières pages exposent le contexte et l'ambiance. Dans *Spooky South*, les joueurs incarnent des Hobos, des vagabonds qui parcourent le Mississippi des années 20. Ils apportent en particulier leur aide dans la lutte entre Papa Legba et le Malin. Ils pourront pour cela s'appuyer sur les autres Loas, entités spirituelles du Vaudou, et puiser dans la flamme du blues.

Mon royaume pour un nickel

Exit le *dK System* : pour sa nouvelle édition, *Spooky South* opte pour un système dédié plus en phase avec ses thèmes. La résolution des tests devient binaire. La valeur de la compétence adéquate doit être supérieure à la difficulté de l'action pour réussir. Le hasard n'intervient qu'en cas d'égalité. Le résultat est alors joué à pile ou face avec un Hobo Nickel, pièces gravées emblématiques de l'époque – toute autre pièce fait bien sûr l'affaire.

Les personnages sont aussi définis par un groove (blues, swing, boogie ou jazz) qui leur octroie un bonus lorsqu'un lieu ou une

scène est alignée avec le leur. Enfin, les PJ ont des connexions avec les Loas dont ils tirent des pouvoirs particuliers. Leur usage peut néanmoins les conduire à être possédé par ces derniers, auquel cas ils perdent tout contrôle pendant quelques temps. Les Loas étant souvent tout en excès, les résultats peuvent être désastreux...

À ces éléments s'ajoutent aussi des traits, qui rendent automatiques les réussites ou échecs selon qu'ils sont positifs ou négatifs, ou encore une réserve de points bonus, le Mojo. Toutes ces composantes sont en lien avec les thèmes du jeu, mais s'avèrent un peu trop touffues pour un kit de découverte, d'autant que celui-ci est parfois un peu rapide sur les explications.

Dans les plantations, personne ne vous entendra hurler

Le scénario proposé est une variation assez classique sur le thème de la maison hantée, mais enchâssé dans le cadre particulier de *Spooky South*. Les événements pourront être assez directifs si le MJ n'y prête pas gare, mais l'ambiance est indéniable. Attention, ce kit est à utiliser conjointement avec les aides de jeu vendues séparément, indispensables. Le matériel n'est pas exceptionnel, mais correct pour le prix. Ce kit permet d'exploiter le livre-univers sans attendre le livre de base complet. Vue l'originalité du cadre comme du système, nous avons maintenant hâte de découvrir cette seconde édition !

Slawick Charlier

TALES FROM THE LOOP | BOÎTE D'INITIATION VF

BOÎTE D'INITIATION

Le futur antérieur pour les nuls

Petite curiosité de calendrier, Arkhane nous propose cette boîte d'initiation plusieurs mois après la sortie du livre de base. Pas de quoi boudier son plaisir pour autant, alors ouvrons la boîte.

→ **T**ales from the Loop est l'une des sensations rôlistiques de ces dernières années. Il faut dire qu'il réunit tous les critères du succès critique et public. Un thème rétro année 80 ? Check. Des illustrations au top et un direction artistique léchée ? Check. Et si vous hésitez encore, cette boîte est là pour vous convaincre avant de passer dans le grand bain du livre de base et des suppléments.

Plongée dans les années 80

La solide boîte propose un matériel de qualité fidèle à la gamme et au travail de *Free League*, l'éditeur de la VO. Le contenu est néanmoins étonnamment léger, avec un set de dés, cinq personnages prêtirés, une carte A2 recto-verso et deux livrets à la pagination réduite – respectivement 32 et 16 pages.

Même si le livret de règles pourra par la suite être mis à disposition des joueurs pour un accès plus facile à celles-ci, notamment aux quelques pages de référence sur les compétences, ce contenu est par ailleurs peu réutilisable, en dehors des dés et de la carte. Le prix de la boîte est toutefois très raisonnable, et vous en aurez largement pour votre argent.

Années 80, année 0

Les règles, dérivée du système *Year Zero Engine* (*Mutant Year Zero*, *Alien...*) ne souffrent guère de la place réduite qui leur est accordée. Le système vise en effet largement à la simplicité et est repris presque en intégralité ici.

Le même livret s'évertue aussi et surtout à introduire le contexte du jeu, une version

alternative des années 80 où d'importantes percées technologiques ne sont pas sans apporter leur lot de mystères. Les joueurs, rappelons-le, incarnent des enfants dans le pur style des productions *Amblin* ou, pour citer une référence plus récente, de celui de *Stranger Things*.

Couvre-feu pour les enfants

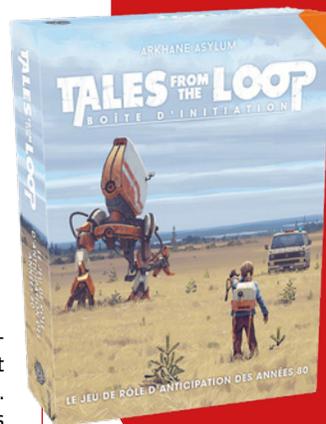
Le second livret se concentre sur le scénario dans lequel un nouvel élève du collège a disparu. Or ce dernier n'est pas tout à fait ce qu'il paraît être...

Appliquée au pied de la lettre, l'aventure est assez courte. Elle est en effet rédigée dans l'esprit bac-à-sable du jeu, où les joueurs sont encouragés à broder autour d'un canevas avec les outils offerts. En particulier, le groupe est invité à insérer des scènes de vie quotidienne des enfants qu'ils incarnent – des accroches sont présentées à cet effet dans les pages du livret.

Hélas, les outils contenus dans cette boîte sont en l'occurrence très courts, pour ne pas dire quasiment inexistant. Il est étonnant, à ce titre, d'avoir conservé les deux contextes suédois et américains plutôt que de se concentrer sur un seul.

Le résultat n'est pas mauvais en soit, bien au contraire, mais ne remplit pas entièrement la fonction de boîte d'initiation pour laquelle elle est vendue. Ceci posé, il reste un scénario qui tient tout à fait la route et qui, avec les accessoires qui l'accompagnent, enrichit fort joliment la gamme.

Slawick Charlier



Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum Publishing

Matériel • Boîte comprenant deux livrets, un set de dés, une carte et 5 feuilles de personnage prêtirés

Prix constaté • 27 €

J'aime :

- + Un prix tout doux
- + Une boîte bien solide...

J'aime moins :

- ...mais qui fait bien vide
- Le côté bac-à-sable pas facile à prendre en main



Fiche technique

Éditeur • Les 12 Sings

Matériel • Livret noir et blanc format A5 couverture souple de 64 pages

Prix constaté • 15 €

J'aime :

- + L'implication forte des PJ
- + Un univers dépayçant bien rendu
- + Un format facilement transportable

J'aime moins :

- Une aventure un peu linéaire
- Un livret qui s'use vite
- Un peu de couleur aurait été bienvenue

ABSTRACT DONJON | CAMPAGNE (VF)

al-Taraka

Émir et Mirages

Al-Taraka est la réécriture pour le système Abstract d'une campagne arabisante publiée au début des années 90 dans Casus Belli. Tient-elle les promesses de dépaysement attendues ?

Sortons des sentiers battus dans cette quête au pays des mille et une nuit. Gloire, fortune, et renommée récompenseront ceux qui parviendront à accomplir une tâche à la fois simple et difficile, atteindre son destin.

Calife à la place du Calife

Comme sur le reste de la gamme, c'est un livret souple au format A5 qui nous est proposé. Si ce format est très pratique, on notera que les manipulations et le temps qui passe impactent rapidement l'ouvrage. Les 64 pages du livret sont claires, lisibles et aérées, pour une lecture plutôt confortable. Le choix du noir et blanc n'empêche pas l'intégration de nombreuses illustrations et plans bien utiles pour la mise en ambiance.

Un Émir aux portes de la mort confie, avant de passer de vie à trépas, avoir un fils illégitime dont il souhaite faire son héritier plutôt que l'actuel prétendant à la succession. Les joueurs iront donc à la recherche à la fois de l'individu en question et des preuves irréfutables de la filiation. L'implication des joueurs sera d'autant plus importante que les enjeux de celle-ci pourraient les impacter d'une manière inhabituelle. Il faudra bien sûr composer avec l'héritier en disgrâce qui semble prêt à tout pour ne pas se laisser dépasser d'un immense patrimoine.

Deux vœux

Autant le dire de suite, cette campagne n'est pas évidente à mener pour plusieurs raisons. La première est qu'il y a beaucoup de rebonds. Si la quête semble plutôt simple, aller chercher un individu et le

ramener à bon port, les différentes péripéties et épreuves seront posées par les éléments de progression. Un individu ayant un indice ou un élément permettant d'avancer vous demandera de lui rendre un service, qui à nouveau risque de devenir une quête secondaire. Ce principe, loin d'être mauvais en soi, nécessite tout de même d'arriver à bien capter l'attention des joueurs et les orienter pour ne pas les perdre.

Le deuxième point concerne la gestion des ressources. Pour venir à bout de la quête, certains éléments seront quasi indispensables lors d'événements-clés. À nouveau, il sera primordial au MJ de bien souligner l'importance de ces ressources. Malgré sa gestion délicate, ce point s'intègre plutôt bien à la mécanique propre d'*Abstract*. Il oblige en effet les joueurs à utiliser avec parcimonie les objets et ressources comme ils le font avec leurs réserves de dés.

L'histoire continue

Bien menés, les cinq scénarios qui composent *Al-Taraka* seront un bon point d'entrée vers d'autres aventures pour un MJ souhaitant étendre ce Moyen Orient magique et onirique, mais pourront également n'être qu'un bon interlude récréatif proposant quand même un challenge non négligeable tant pour le MJ que les joueurs. Que ce soit ses enjeux, ses rencontres ou encore certaines situations, tout est fait pour casser un peu les routines, au risque de parfois créer des détours où toute l'habileté d'un bon narrateur sera nécessaire pour investir les joueurs.

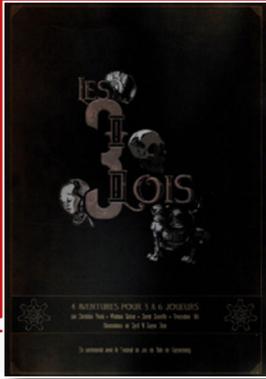
SPIRE

LE SOULÈVEMENT



février 2021





JEU DE RÔLE (VF), RECUEIL DE SCÉNARIOS

LES 3 LOIS

Qui font quatre

Ce joli livret est le fruit d'un concours d'écriture initié en partenariat avec le festival de JdR de Kayserberg. Une dizaine d'auteurs en herbe avaient relevé le défi d'imaginer une histoire autour des lois de la robotique d'Asimov. Un jury attentif a sélectionné quatre aventures qui ont bénéficié d'une publication au travers d'un petit financement participatif. Que de chemin parcouru pour connaître le succès ! Le recueil contient quatre histoires courtes à intégrer dans vos campagnes. L'imagination des auteurs sort des sentiers battus. Si l'un des scénarios est du pur-sang SF (et un parfait *one-shot* pour *Alien*), les autres osent mêler la robotique et le medfan. Entre steampunk et réelle fantasy, tout dépend de la conception que l'on a d'un robot. Les MJ auront de quoi déstabiliser leurs joueurs avec ce quatuor qui respecte la consigne d'Issac avec parfois une certaine poésie.

Olivier H.

Éditeur • Assonickel et Way of Gamers

Matériel • Livre A4 couleurs de 48 pages

Prix constaté • 14,90 €



LIVRE DE RÈGLES (VF)

INSURGÉS

Militaire & militant

Il s'agit de la traduction de *Bombs & Balaclavas* de Chad Walker, auteur indé de *Sigmata*, une uchronie d'une Amérique devenue fasciste. On retrouve la thématique de la résistance, la volonté de diffuser un message politique sur le droit à l'auto-détermination et une partie du système de règles.

Celles-ci réussissent à synthétiser les particularités des luttes armées dans des zones comme le Rojava kurde de deux manières. Un, les scènes de jeu sont classées en scène de combat, d'infiltration, ou de diplomatie. Pour chaque type de scène, les PJ ont des scores dans 4 types d'approches : frontale, prudente, défensive, aide. Chaque scène indique un nombre de réussite à atteindre et une jauge de danger qui peut mettre fin à la scène...

Deux, le schéma de la zone de front permet de mener une campagne en gérant la progression de votre camp mais aussi des adversaires. Biberonnée au système apocalypse, un jeu et un objet militant pour un public adulte et averti.

Nico Fuseau

Éditeur : Batro'Games

Matériel : PDF de 53 pages

Prix constaté : Téléchargement gratuit sur batrogames.blogspot.com



JEU DE RÔLE (VF)

PETIT MANUEL D'INITIATION AU JDR

Découvrir le jeu de rôle...

Ce livre n'est pas un bel objet. Mais son contenu est un quasi-sans-faute. Il initie au jeu de rôle dans sa version moderne. Le combat n'est qu'un simple test, on le résout comme pour n'importe quelle autre action. Il n'y a pas de classes de personnages et les niveaux mesurent la difficulté de prise en main, pas la « *puissance* ».

Les conseils de jeu sont adaptés aux débutants, mais empruntent aussi aux bonnes pratiques d'aujourd'hui (ex. : faire un « *débriefing* » après la partie). La trame du scénario offre de l'aventure, de l'interaction et du « *fun* » (et non une série de rencontres). Seul regret : l'univers est un indéboulonnable « *medfan* ».

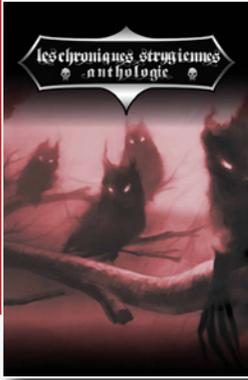
Bref, il ne paye pas de mine, mais c'est un excellent kit d'introduction. Il n'est pas cher et peut donc être emmené à la plage ou couvert de chocolat à l'heure du goûter sans regret. Bref, un JdR « *pour jouer avec* », pas à collectionner !

Romain « Belaran » Pelisse

Éditeur • Larousse

Matériel • Un livre 60 pages + un fascicule pour les aides de jeu

Prix constaté • 14,95 €



VAMPIRE : LE REQUIEM | RECUEIL DE NOUVELLES (VF)

LES CHRONIQUES STRYGIENNES

Recueil de nouvelles

Après qu'une partie seulement des nouvelles qui la composent a été offerte en PDF lors du financement du jeu, *Les Chroniques strygiennes* voient enfin le jour sous forme sous forme physique grâce au financement d'*Un millénaire de nuit*. Ces treize récits ont pour point commun (outre le fait de se dérouler dans l'univers du *Requiem*) la menace représentée par les stryges.

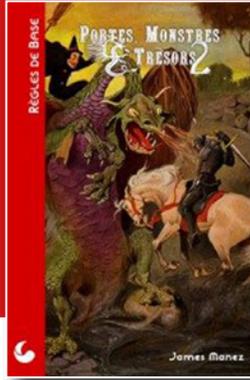
Si le livre des règles et les différents suppléments publiés jusqu'ici en VF ne semblent pas faire des stryges l'ennemi principal du jeu (son positionnement dans le livre des règles est un peu ambivalent : certes, un chapitre est consacré aux stryges, mais elles semblent être « en marge » du jeu, comme une option), ce recueil présente les choses sous un angle différent, et fournit plusieurs illustrations de la menace que représentent ces créatures mystérieuses. Inégaux, les textes complètent cependant le jeu de façon agréable.

Marc Sautriot

Éditeur • Studio Agate

Matériel • Livre à couverture souple de 160 pages au format 22,8x15 cm

Prix constaté • 19,90 €



JEU DE RÔLE (FV), LIVRE DE RÈGLES

PORTES, MONSTRES & TRÉSORS

PMT* est le credo des aventuriers du premier âge lorsqu'ils arpentaient les donjons. Il est aussi la traduction du rétro-clone *Labyrinth Lord*, tout aussi fidèle à l'esprit du vénérable D&D. Cette intégrale contient le *Basic System* des boîtes rouge et bleu, avec des ajouts picorés de-ci de-là.

Vous y découvrirez des guides des joueurs et du maître du labyrinthe, ainsi qu'un copieux grimoire de magie (divine et profane), un catalogue d'objets magiques bien garni et un appétissant bestiaire. Au classique vient se greffer un contexte d'aventures clef en main : la Marche du Septentrion. Cette région est un bon exemple de module à explorer que peut rapidement créer PMT.

De nombreuses options et variantes vous permettent d'adapter les règles de base à votre table. Entre modernisme et nostalgie, vous pourrez même faire revivre le TACO (pas celui qui se mange, jeunes ignares !).

Olivier H.

Éditeur • Le Scriptorium

Matériel • Livre A4 N&B de 230 pages

Prix constaté • PDF gratuit, 25 €

l'impression à la demande sur [Lulu.com](https://www.lulu.com)



LIVRE JEU VF

FLEURIR EN HIVER

Bal des prétendants à la cité impériale

La résurgence des livres-jeu, dont les Livres Dont Vous Êtes le Héros sont l'incarnation la plus connue, a permis la naissance d'intéressantes productions originales. *Fleurir en Hiver* vous met dans la peau d'une servante à la cour d'un empire inspiré de la Chine médiévale. À l'aube de vos 18 ans, vous êtes décidé à profiter de la visite des prétendants à la main de l'héritière du trône pour vous extraire de votre condition. Mais ici, le respect de la bienséance est primordial et un mot de travers peut mettre fin à vos espoirs.

Fleurir en Hiver n'utilise aucune règle mais un système de mots-clés qui créent des embranchements au cours de l'histoire. À l'image de son très joli titre, il bénéficie surtout d'une belle écriture qui plonge immédiatement dans l'ambiance tumultueuse des festivités impériales, et surtout dans ses dangers. L'aventure qui en résulte est aussi immersive que palpitante à vivre !

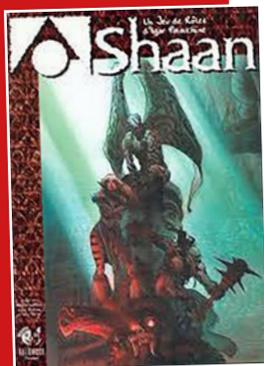
Slawick Charlier

Éditeur • Alkonost

Auteurs • Romain Baudry, Olivier Raynaud (illustrations)

Matériel • Livre A5 noir et blanc couverture souple

Prix constaté • 14,90

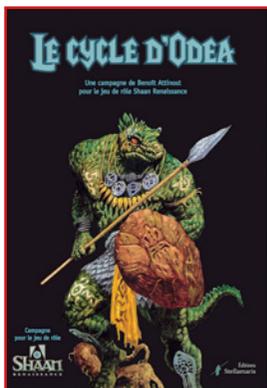


PORTRAIT DE FAMILLE

SHAAN

Écologie d'un JdR écolo

Alors que la campagne fleuve estampillée VIP est distribuée aux souscripteurs et disponible pour les autres, jetons un œil dans le rétroviseur de la gamme tout aussi torrentielle de Shaan.



La campagne *Odéa* a connu sa propre renaissance. La rencontre de plusieurs fans sur le site *shaan-rpg.com*, dont Michel, le boss des *Éditions Stellamaris*, a permis cette réécriture. Les trois premiers livrets ont été révisés et amendés, tandis que les notes du quatrième ont été totalement reprises pour conclure l'histoire laissée en suspens.
(suite marge page suivante)

En 1996, le JdR est encore en phase ascendante dans l'Hexagone. Malgré l'arrivée du démon *Magic* et l'étiquette sataniste que l'on tente de coller aux rôlistes, les nouveautés françaises foisonnent à côté des grosses machines d'outre atlantique. On passe du classique à l'original dans un tourbillon d'inspiration. *Shaan* débarque en chamboulant un peu la donne. À l'instar des Humains envahissant Héos, cet OVNI installe des thèmes chers à Igor Polouchine, l'auteur du jeu : gnose écologique et lutte anti-colonialiste. Et cette fois, le grand méchant, c'est nous – enfin nos lointains descendants.

Premier opus dépayçant

L'univers d'Igor est né de ses voyages et des rencontres qui en ont découlé. Il aurait pu animer «*Bienvenue en Terre Inconnue*» avant l'heure, il a préféré en faire un jeu de rôle. Héos est une planète géante où cohabitent dans une certaine paix peuples autochtones et voyageurs des étoiles. En tout, neuf espèces intelligentes vivent dans le respect de leur habitat d'origine ou hérité. Le monde est baigné de spiritualité, matérialisée par le shaan, le fluide vital qui habite chaque chose. Cette

philosophie est respectée par tous et permet une concorde générale, même si des conflits peuvent éclater. On n'est pas au pays des ours ou poneys multicolores, quand même. Marchez sur le pied d'un draken, vous verrez sa réaction ! Les Trihns représentant quant à eux les trois forces qui règnent sur tout : Corps, Esprit et Âme. Sans eux, rien ne peut exister.

Neuf races subdivisées en dix peuples forment autant de tribus aussi diverses que variées. Un jour pourtant, tout bascule. Un gigantesque vaisseau spatial s'écrase en Héossie. Une génération plus tard en débarque une dixième race, nous. Mais ces nous-là ne sont pas très sympathiques. Dirigés par des Hommes-Dieux au sein de Grandes Familles, ils disposent d'une technologie bien plus avancée que les autres habitants d'Héos, qui vivent dans une civilisation encore antique. Ce n'est pas la première fois que des étrangers débarquent, mais cette fois l'intégration n'est pas à l'ordre du jour. Les humains utilisent leur avantage technologique pour prendre le pouvoir sur les peuplades indigènes et instaurent rapidement un règne sans partage sur le principal continent du monde. L'Ordre Nouveau, dirigé par l'élite humaine, réduit ce nouveau monde en



esclavage. La magie et le Shaan sont interdits, les peuples réduits à la servitude pour le seul plaisir des envahisseurs. Ces hommes du futur n'ont rien à envier à leurs ancêtres des heures les plus sombres du passé. Il ne reste que deux voies aux opprimés, subir ou combattre.

Résiste !

La gamme de Shaan se développe à l'époque sur ce postulat de révolte larvée. Les joueurs incarnent des personnages qui refusent l'oppression humaine. Le *livre de base* fournit l'indispensable pour se lancer dans la résistance héossienne. Ils appartiennent à une tribu, combinaison d'une race (origine ethnique) et d'un peuple (environnement). Ainsi, un Kelwin des Glaces sera très différent de son cousin des Hautes Herbes. Les humains sont plutôt réservés au MJ, ils sont bien trop méchants pour ça. Les règles du jeu reflètent bien cette conception tripartite de toute chose. Les caractéristiques sont les trihns (l'essence) et les domaines (l'individualité), auxquelles

s'ajoutent les compétences liées aux métiers. L'ensemble donne un système complet et un peu cossu, où tout peut être réglé, comme c'est la norme dans les années 90.

Outre un bel **écran**, bienvenu pour aider à gérer le système, six suppléments suivent à un rythme soutenu. Du contexte et des règles pour les trois premiers, avec d'abord le *Livre des Schèmes*, qui donne toutes les clés pour mettre en scène les trois formes de magie, dont celle des Limbes. Car l'homme n'est pas le seul ennemi d'Héos ; la Nécrose est un mal ancien et insidieux qui ronge les énergies positives du shaan. Et la magie était restée un peu orpheline dans le livre de base. Il lui fallait bien son grimoire rien qu'à elle. Puis suit *Humains*, qui dévoile quelques secrets hérités de la Terre et développe le Nouvel Ordre et la technologie destructrice des hommes. Le Livre du Mal, en quelque sorte, qui ouvre toutefois la porte à des joueurs humains renégats. Pour lutter contre de tels adversaires, *Résistances* apporte l'espoir aux opprimés et →

(suite marge page précédente)

Publié sous licence chez Stellamaris, le livre de 234 pages propose l'intégralité de la campagne remaniée pour les règles de la V2. L'histoire est même un pont entre les deux éditions, permettant aux joueurs d'être acteurs du changement, avec un final osé qui laissera vos joueurs sur leur auguste postérieur. «C'est à cause d'eux», diront certaines mauvaises langues, si Héos en est arrivé là !

Autre initiative de l'éditeur homérique, la publication d'un roman dès le financement initial, qui permet d'immerger les protagonistes dans l'ambiance si particulière de *Shaan*. Deux romans et une série de nouvelles vous en apprendront encore un peu plus sur l'Héossie. La prose poétique de Michel agrmente l'ensemble du recueil, pour un peu plus de shaanisme.





aide à organiser la riposte. Des règles de création de personnages rebelles permettent d'enfin oser dire non et d'avoir les outils pour le faire. Savaient-ils qu'un jour leur lutte conduirait à changer le monde, au point d'en faire émerger une V2 ?

Shaan V1 dispose aussi sa grande campagne, **Odéa**, qui n'a malheureusement pas été totalement éditée. Elle poursuivait les premières aventures incluses dans le livret de l'écran et devait s'étaler sur quatre chapitres. Seuls les trois premiers furent édités, le dernier resta lettre morte et se résuma finalement à un article explicatif dans le numéro 27 du magazine *Backstab* en février 2001. L'histoire était pourtant ambitieuse et passionnante, conduisant le shaani (tel qu'est appelé un groupe de personnages) aux quatre coins d'Héossie pour vivre des aventures hautes en couleurs. Mais elle n'a pas dit son dernier mot. Comme le jeu, elle a résisté aux affres de l'oubli (cf. encart).

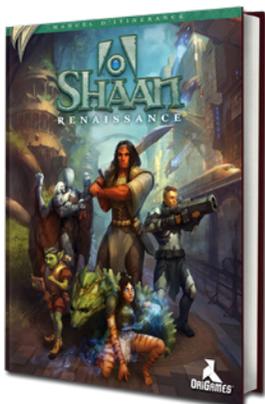
Sans savoir vraiment pourquoi, Shaan s'est brusquement éteint avant le nouveau millénaire. Signe des temps,

essoufflement du JdR, disparition des joueurs... la crise de notre hobby sembla sonner le glas de ce jeu pourtant original, trop peut-être. Il n'était cependant qu'entré en sommeil, sieste qui dura une quinzaine d'années, date de la Renaissance.

La résurrection

Janvier 2014, le projet est lancé sur un site créé pour l'occasion. Sorti des limbes après plus d'une décennie d'incubation d'un collectif rencontré sur le net, grâce notamment à Julien, Igor accepte de tenter une V2. Le succès est au rendez-vous, sans plate-forme pour gérer la souscription, il soulève plus de 30 000 €. De bouche à oreille de shaaniste, le fantôme devient réalité. C'était le temps des balbutiements des financements participatifs ; beaucoup ont sombré, d'autres ont accumulés des années de galère. Pas *Shaan*, qui a tenu toutes ses promesses. C'est ainsi toute une nouvelle gamme qui voit le jour.

L'indispensable d'abord, avec le copieux **Manuel d'itinérance**. Du noir et blanc, on passe à la couleur intégrale



Shaani en vrai

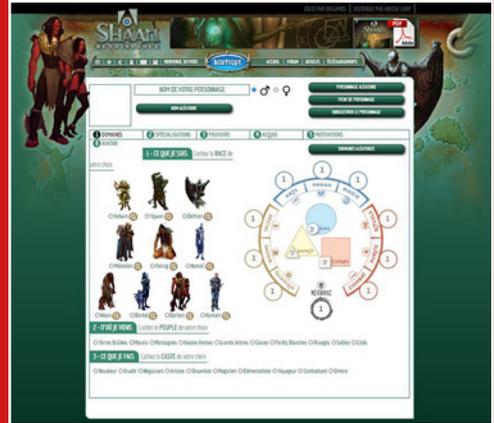
Le site communautaire *shaan-rpg.com* est l'équivalent du couteau-suisse de Mc Guyver pour le MJ. Bien dynamique depuis la Renaissance, il regroupe plus de quatre mille membres, dont certains sont très actifs, joueurs comme maîtres du jeu. En plus d'être une boutique pour acheter l'intégralité de la gamme, c'est avant tout un outil interactif.

Le morceau de choix est l'interface de création de personnage. Elle est complète et régulièrement mise à jour. Les joueurs peuvent y créer intuitivement leurs personnages en quelques clics. Ils peuvent éditer leur fiche ou l'utiliser en ligne. Les règles d'expérience intégrées permettent de gérer leur progression en toute simplicité.

L'atlas d'Héos et de l'Héossie est tout aussi pratique.

Il reprend les posters avec des puces intégrées qui donnent des informations pertinentes à utiliser en temps réel. Un lanceur de dés est aussi intégré, pratique. De nombreux autres bonus sont disponibles gratuitement sur le site. Des illustrations, des aides de jeu, des scénarios... et aussi une gazette apériodique qui fourmille d'articles de contexte, matière à autant de pistes d'aventures ou d'aide à celles publiées.

Le forum est enfin un gigantesque bistrot du coin où tout le monde est à la même table, auteurs compris. Une méta-campagne dynamique a même été initiée. Ciblant aussi bien les associations que les tables de potes, «*les Princes Élémentaires*» s'articule autour de dix scénarios illustrant la lutte de dix seigneurs. À l'issue, selon les comptes-rendus postés par les joueurs, un épisode final sera écrit. Toujours en cours, cette initiative innovante approche lentement de son terme. À la clef, des poster à gagner, mais surtout de nombreuses aventures interactives.



pour un bestiau de plus de 400 pages. Côté mécanique, on retrouve l'essence de la première édition. Les trois Trihns et les Domaines sont toujours au cœur du système. À cause des humains, comme expliqué plus bas, on passe à dix, avec la Nécrose qui rejoint pour de bon la création de personnage. Les compétences deviennent des Spécialisations. Pouvoirs et Acquis sont aussi rattachés aux Domaines. Sans rentrer dans une présentation complète des règles, tout a été repensé et remanié autour de cette ossature renouvelée.

Les Races et Peuples sont toujours le principe fondateur des personnages, avec la possibilité d'incarner des humains. Ils ne sont (presque) plus les grands méchants d'Héos car l'histoire a autant progressé que le système. Une génération de résistance est passée,

faisant tomber l'hégémonie totalitaire des hommes. Ils sont rentrés dans le rang après des insurrections massives. Les Grandes Familles et les Hommes-Dieux sont toujours là, mais ils doivent composer avec les autres habitants d'Héossie. Le monde a pris en maturité et en profondeur, les Limbes accaparent toutes les attentions. Il y a pourtant tellement plus dans les recoins de *Shaan* ! Un *Manuel du Joueur* a été publié en 2019, il reprend toutes les informations indispensables pour les personnages. Il permet au meneur de garder son précieux rien qu'à lui ! Le petit frère fait quand même 450 pages, il est donc très complet (ressortez votre Casus précédent, on vous en a parlé).

Le manuel s'accompagne d'un large éventail d'accessoires pour les deux cotés de la table. Outre **l'écran** →

rigide offrant une fresque résumant la diversité du monde, **poster recto-verso d'Héos et de ses continents** et **set de dés** sont de la partie. Un impressionnant **paquet de 280 cartes** reprend tous les pouvoirs du jeu, à destination des joueurs comme du meneur. Il en faudrait même plusieurs paquets pour gérer la montée en puissance des personnages. Cela nous semble maintenant évident d'avoir autant de goodies mais, à l'époque, c'était encore assez novateur. Pour les débutants, une **boîte d'initiation** a finalement vu le

jour l'an dernier. Elle permet de démarrer en douceur avant de sauter le pas de cette gamme imposante qui peut effrayer les novices. Très complète, comme toute boîte d'initiation se doit actuellement, elle est un très bon marchepied pour découvrir le jeu. Mais il y a encore mieux, revenons à 2014.

Les quatre évangiles

Le financement a permis l'édition de quatre suppléments. Le *Manuel d'itinérance* reprenait déjà une partie des informations disséminées dans la première édition. Chaque livre du quatuor approfondit encore les thématiques. Construits sur une base éditoriale commune, ils apportent beaucoup de contexte. *L'erreur est humaine* revient sur le destin des hommes et du Nouvel Ordre. Il apporte la technologie dans un monde spirituel et permet même de jouer des morphes. *Le Feu intérieur* retrace l'ascension de la Résistance qui a permis de remettre les hommes à leur place, et qui reste toujours active, vigilante aux vers qui demeurent dans le fruit. *L'Arbre qui cache la forêt* revient sur la genèse des Trihns et de la magie des Schèmes. *L'Ombre blanche*, enfin, explore les Limbes et plonge dans le monde des Nécrosiens. Il clôture aussi l'ensemble en divulguant les secrets de la création d'Héos par les énigmatiques Sarens, la race originelle.

Ces quatre suppléments sont autant de fragments d'atlas, qui donnent une fois réunis un panorama conséquent de l'Héossie. Il n'est ni étouffant ni exhaustif. Il suit le thème principal de chaque ouvrage, permettant au meneur de trouver facilement un environnement correspondant à l'ambiance qu'il veut mettre en place. La production d'un seul et imposant atlas aurait exigé une masse impressionnante de travail, qui aurait demandé des années d'écriture, avec un risque de s'y perdre. Instiller des régions ciblées dans un



contexte cadré a permis de garder l'attention des souscripteurs tout en tenant les rênes du calendrier. A-t-on besoin de tout avoir tout de suite, alors que juste un peu suffit à jouer ? Tout en développant tranquillement le monde, cet astucieux découpage a notamment permis de donner toutes les informations pour soutenir la gestion des deux campagnes officielles incluses.

L'autre morceau de bravoure de cette nouvelle édition est en effet l'écriture de deux campagnes XXL. Au fil des quatre ouvrages, deux gestes officiels apportent ainsi des dizaines de séances de jeu sur deux thématiques bien distinctes. «*Ombra*» est orientée vers la Nécrose et les Ténèbres, dont les hommes sont autant des marionnettes que les autres. «*Sarenrei*» propulse les joueurs dans une épopée haute en couleur, à la découverte du tabou le mieux gardé d'Héos : l'antique race démiurge des Sarens. Deux campagnes pour deux ambiances, qui exploitent à plein l'ensemble de la gamme. On râle souvent d'avoir des boîtes à outils complètes et surdimensionnées, sans savoir quoi bricoler avec. *Shaan Renaissance* a évité cet écueil avec ses deux méga-intrigues qui mêlent action, interaction et héroïsme.

La communauté prend le pouvoir...

... Avec la bénédiction des auteurs, bien sûr. Car *Shaan* vit aussi à travers une congrégation d'adeptes sur le «*Rézo*». Le site ayant servi au lancement de la seconde édition est toujours actif (Cf. encart). Les bonnes volontés et les idées créatrices ont résonné dans l'âme des créateurs. Les *Itinérances* sont deux recueils de scénarios originaux issus de l'esprit tortueux des membres de la communauté. Au total, près d'une quarantaine d'histoires ont

été publiées. Certaines tiennent du gros synopsis à développer, d'autres sont presque des petites campagnes. Entre les deux fourmillent des aventures qui n'attendent que les joueurs pour exister.

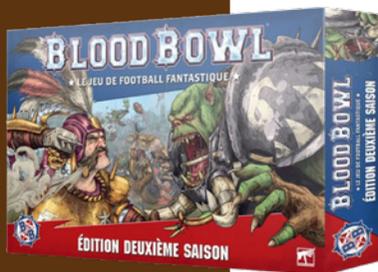
Le premier tome des *Carnets de voyages* est le précurseur d'une nouvelle série de suppléments de contexte et de règles. Son objectif est de compiler les idées et créations infusées sur le site. Il confirme le principe fondateur du jeu, l'échange et le partage. Ce premier volume s'attarde sur les Armimales et la Magie Antique. Chacun y pioche ce qu'il veut ajouter à sa version du jeu. Des **paquets de cartes additionnels** ont été édités pour compléter celui de base et tenir compte de toutes ces nouveautés. Vue l'hyperactivité de la communauté, d'autres suivront. Mais pour l'instant, les auteurs sortent à peine de leur dernier morceau de bravoure.

Le Feu sous la Glace est une campagne colossale d'Olivier B, l'un de ces fameux fans de la communauté. Destinée à des personnages et un meneur aguerris, elle a bénéficié d'un financement à succès l'automne dernier. Déclinée en trois volumes, elle est accompagnée de nombreux bonus qui aideront à la mise en scène de cette geste épique. Vous n'en saurez pas plus ici, cette publication gargantuesque est l'objet d'un article complet dans ce numéro.

Shaan s'étend sur une génération de rôlistes. En vingt-ans, les deux éditions n'ont fait qu'aller de l'avant. Son concept permet toutes les fantaisies, c'est un multivers intégré dans un seul univers cohérent. Les sociétés les plus primitives côtoient les technologies les plus avancées, magie et spiritualité font corps pour lutter contre les Limbes. *Shaan* est une collision cosmique qui a donné naissance à un jeu de rôle unique en son genre.

Olivier Halnais





JEU DE FIGURINES (VF)

BLOOD BOWL 2020

Grosses mutations des règles

Voici la dernière boîte sortie pour le jeu de figurines mythique *Blood Bowl*, dans sa dernière et 4^e édition, créé en 1987, puis modifié en 88, amélioré en 94 et dépoussiéré en 2016 (cf. CB#21). Ouvrons la boîte.

Fiche technique

Éditeur • Games Workshop

Matériel • Un terrain,

2 fosses, 28 belles figurines,

des pions, des dés, réglette

et gabarits et un livre de

règles

Prix constaté • 105 €

Les Bogenhafen Barons vont affronter les terribles orques Thunder Valley. Ici, **Jim Johnson**, depuis le stade.

- **Nurgle** a contaminé toute la planète **Blood Bowl** avec sa **Covid19**. Ici, **Bob Bifford** aux côtés des belles Cheerleaders.

- En effet **Bob**, le règlement a bien changé. Chers télé-magico-spectateurs de **Casus Belli**, le **Blood Bowl**

est l'affrontement sanguinaire entre 2 équipes de football US fantastiques.

- Dont le but est de massacrer l'adversaire.

- Ça peut être une stratégie. Mais des équipes et **Bob** oublie que, pour gagner, elles doivent inscrire plus de touchdowns que l'équipe d'en face, en portant le ballon ovale à travers tout le terrain, en effectuant des passes ou pas,

puis en l'écrasant dans la zone d'en-but.

- S'il n'y a plus de joueur en face, c'est plus facile ! »

Une nouvelle série TV ? De qualité ?

Le matériel est de grande qualité, comme *Games Workshop* nous y a habitués. Une grande boîte en carton contient tout le nécessaire pour jouer. Un magnifique livre tout en couleur, au format A4, de 138 pages, détaille toutes les règles, y compris celles nécessaires pour jouer en mode « campagne ». Un beau terrain cartonné et plastifié est livré avec des aides

de jeu en plastique bien finies, pratiques d'emploi lors de vos matchs, comme une réglette pour mesurer les passes ou des gabarits de dispersion du ballon. Deux nouvelles équipes sont livrées, la Noblesse Impériale et les Orques Noirs, constituées chacune de pas moins de 14 joueurs dont 2 gros bras, respectivement un Ogre et un Troll. Elles sont fines et magnifiques. Une feuille A3 légèrement cartonnée, plastifiée, pliée et écrite recto synthétise les règles de jeu, est fournie en 2 exemplaires, indiquant les données d'équipe dont vous avez les figurines.

Une mécanique bien huilée

Vous êtes le coach d'une équipe de football US fantastique qui évolue dans le Vieux Monde de *Warhammer fantasy*, et que vous avez constituée en achetant des joueurs avec un budget défini. Vous pouvez coacher des équipes d'humains, d'elfes, de nains, d'horribles bêtes de Nurgle, de skaven, d'élus du chaos, d'halfelings, d'orques ou encore de morts-vivants et bien d'autres dont bien sûr, *Games Workshop* vous propose une boîte spécifique de figurines pour chacune d'elles. Le but est d'inscrire le plus de touchdowns possibles lors d'un match en 2 mi-temps de 8 tours, qui voit s'affronter 2 équipes

dont 11 joueurs sont sur un terrain de 26 cases carrées par 15. Chaque joueur est défini par des caractéristiques tirées de *Warhammer fantasy v1* qui rendent très fluide, efficace et équilibré le jeu : son mouvement, sa force, son agilité, ou encore son armure. Certains joueurs ont des compétences innées, comme blocage, esquive ou autres cornes en fonction de son poste (lineman, catcher, thrower, etc.) mais aussi de sa race. On dispose de toutes les règles nécessaires pour jouer en ligue, un mode « *campagne* », sans devoir acheter un supplément spécifique. En ligue, matchs après match, votre équipe va évoluer et, comme dans vos JdR, vos joueurs gagneront des niveaux et des compétences complémentaires qui en feront des stars et donc de belles cibles... Vous vous surprendrez à interdire vos joueurs en plein match !

De grosses mutations sous le soleil de Sigmar

Les vieux briscards du *Blood Bowl* seront surpris par ce qu'on ne pense être que de petites modifications légères lors de la lecture du livre de règle, alors que certaines modifications changent profondément le jeu sur le terrain mais aussi en dehors ! Les plus visibles sont l'apparition d'un dé à seize faces (d16) et d'une trappe dans le couloir gauche de chaque camp. Autres grosses mutations... euh... modifications : possibilité d'utiliser toutes ses relances dans le même tour, les joueurs peuvent enjambrer un joueur au sol et surtout une nouvelle caractéristique la Capacité de Passe qui se substitue à la caractéristique Agilité pour les... passes. Elle a sa propre famille de compétences, telle la nouvelle Fumblerskie, qui permet de déposer le ballon dans une case de mouvement quittée sans causer de Turnover. Le ballon peut, maintenant, être dévié et pas seulement intercepté. Libération contrôlée permet de poser le cuir sur une

case adjacente si votre joueur est mis au sol. Défenseur annule la compétence Garde d'un adversaire au contact, etc. Mais que les coachs bourrins se rassurent, malgré les bruits de couloir, ils peuvent toujours effectuer le bowl-control, soit temporiser le ballon pour massacrer l'équipe adverse. Cette nouvelle édition présente encore bien d'autres nouveautés et modifications, comme de nouvelles tables d'engagement, des coups de pouce et un tableau de prières à **Nuffle** qui vont durablement changer les façons de jouer des vieux briscards.

Touchdown réussi avec ces nouvelles mutations ?

Avec ces modifications, le jeu devient beaucoup plus fluide et plus tactique. Les changements semblent viser les gros bills, à première lecture et après quelques parties, pour favoriser le bô jeu. Mais en contrepartie, le beau jeu de passes devient plus difficile, y compris pour les elfes habiles. Cela donne un rééquilibrage général au jeu pour éviter les longues tactiques ennuyeuses de guerre de tranchées, très statiques, pour pousser les coachs à scorer rapidement. Ainsi, le jeu est plus actif et mouvant. Ces petites retouches des règles causent un véritable séisme, d'autant plus pour les habitués. Non seulement sur ces nouvelles règles, mais aussi sur le vocabulaire, dont les choix de traduction pour certains termes sont lourds à la lecture et encore plus à l'oral face à son rival. *Blood Bowl* connaît avec cette 4^e édition, une vraie profonde révolution ! L'accès devient, pour le coup, plus facile aux nouveaux joueurs, vu que les vieilles tactiques de jeu éprouvées ne marchent plus. Alors, les noobs, n'hésitez plus, lacez vos crampons et venez mener votre équipe remporter les trophées du Vieux Monde.

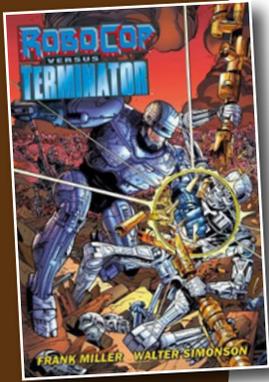
Nurthor coach des Alfheim Green Dragons

J'aime :

- ✦ Modifications subtiles des règles
- ✦ Grande qualité du matériel et splendides figurines
- ✦ Les règles incluses pour jouer en ligue

J'aime moins :

- Le côté collectionneur
- La non traduction complète des termes US
- Le nouveau vocabulaire



COIN DES COMICS

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

Heavy Metal !

Le choc des titans ! Robocop, mi-homme mi-machine mais 100 % flic, contre le Terminator, cyborg venu du futur pour assurer la fin de l'humanité : une affiche qui promet ! Mais qui laisse également craindre un petit goût de *cheesy* tant ce genre de rencontres rate bien souvent le coche...

Un label ciné-comics

Active depuis février 2019, Vestron est une maison d'édition qui a pour projet éditorial de publier des *comics* issus de grandes franchises cinématographiques comme *Alien*, *Predator*, *Terminator*, *Robocop*, *Evil Dead*... De quoi régaler les amateurs de ces titres souhaitant prolonger le plaisir *via* la bande-dessinée !

Récemment, Vestron a également acquis les licences des *comics* IDW tirés des franchises de jouets Hasbro : *Transformers*, *GI Joe*, *MASK*... De nombreuses séries sont ainsi prévues et même un *cross-over* les réunissant toutes ! Les nostalgiques des années 1980 craqueront à coup sûr.

Pourtant ici, aucun souci à se faire : car ce ne sont pas seulement deux poids lourds de la pop-culture qui se rencontrent, mais également deux grands noms de l'industrie du *comic-book* : Frank Miller et Walt Simonson. Excusez du peu.

Entre leurs mains expertes, un concept aussi casse-gueule devient un récit rythmé exploitant à fond les franchises utilisées tout en laissant transparaître leur patte d'auteurs. *Let's fight !*

Chassé-croisé

Dans un futur apocalyptique, les machines s'apprentent à gagner la guerre contre l'humanité. Mais une résistante parvient à s'introduire dans le centre névralgique de Skynet et apprend une donnée cruciale : l'esprit qui a permis aux machines d'acquiescer leur indépendance n'est autre que celui d'Alex Murphy - Robocop en personne. Remontant le temps jusqu'à son époque, la jeune guerrière compte bien éliminer le policier cybernétique avant que l'irréversible se produise. De son côté, Skynet envoie plusieurs Terminators afin de contrer ce projet.

Apprenant son destin inéluctable, Murphy est bien décidé à affronter ces

machines de mort sans pour autant renoncer à la vie. Il se lance ainsi dans une guerre temporelle qui le forcera à s'interroger sur sa nature profonde - est-il encore un homme ou seulement une machine qui s'imagine encore posséder une âme ?

Interrogations métaphysiques

La grande force de ce *Robocop vs Terminator* est de fusionner les deux univers en un tout d'une parfaite cohérence. Robocop - l'humain cybernétisé - est ainsi le parfait reflet de Skynet - l'IA ayant développé une conscience. Alex Murphy est une machine destinée à protéger les êtres humains là où les Terminators sont des machines décidées à exterminer l'humanité. Ce jeu de miroir est encore amplifié par la spirale temporelle que cette guerre engendre, chacun des protagonistes avançant ses pièces en réaction aux manœuvres de son opposant. Le scénario est d'une grande qualité, jouant avec sérieux du concept ludique que son titre laisse présager.

Pas de doute, nous sommes dans un récit de Frank Miller. Le cynisme de



l'auteur transparaît bien dans sa mise en scène du futur de Robocop : on y retrouve les mêmes obsessions que dans *Dark Knight Returns* (lui aussi situé dans un avenir bien sombre), ainsi que cet humour noir qu'affectionne le scénariste (les ED-209...). Mais également ses qualités de conteur, capable de tirer le meilleur de son concept en un *comic-book* de moins de 150 pages.

Quant à la partie graphique, elle est explosive ! De son trait atypique, Walt Simonson offre des planches d'un dynamisme époustoufflant et des *splash pages* iconiques en diable. Robocop y est magnifié, dans des poses qui marquent la rétine : seul Paul Verhoeven a su mettre en scène le cyborg de façon si imposante. Du très grand art.

Dans les années 1990, ce *cross-over* avait acquis une aura mythique et les pauvres Français que nous étions devions nous contenter des rumeurs courant à son sujet. Internet n'existait pas encore et l'import restait minoritaire – apanage des habitants des grandes villes disposant de grosses librairies spécialisées. Grâce à *Vestron*, nous pouvons enfin découvrir *Robocop vs*

Terminator dans une édition de qualité – et l'œuvre ne déçoit en rien.

Inspiration

Le concept même de *Robocop vs Terminator* permet de créer une campagne intéressante. Et si les PJ étaient les responsables de la destruction de leur monde dans le futur, sans le savoir ? Et s'ils l'apprenaient de la bouche d'un voyageur temporel venu les éliminer pour prévenir cette apocalypse ? Et si leurs ennemis jurés les protégeaient de ce danger ? Que de questions à se poser pour eux ! Et que décideraient-ils au final ? Se sacrifier, se résoudre à leur destin, trouver une troisième voie... Un choix terriblement cornélien...

Du point de vue graphique, le futur sombre dépeint par Walt Simonson peut servir d'inspiration à de nombreux jeux post-apo comme *Mutant Year Zero*, *Bitume*, *la Révolte des Machines*, *Degeneration*... Ses planches dantesques ne peuvent que frapper le MJ en quête de visions de fin du monde.

Romain d'Huissier

Miller & Simonson

Frank Miller se fait un nom en reprenant Daredevil et en lui offrant ses meilleurs moments : Elektra, la Main, le Caid, Bullseye – il crée ou modernise ces figures et emmène le héros aveugle sur le terrain du polar crasseux. Suite à cela, il redéfinit Batman grâce à deux œuvres majeures : *Dark Knight Returns* et *Year One*. Pionnier de la BD indépendante US, il produit également *Ronin*, *Sin City*, *300*... Du côté d'Hollywood, il écrit les scénarios de *Robocop 2* et *3* – scripts retouchés par les studios, ce qui le décide à s'éloigner du cinéma. Nul doute que *Robocop vs Terminator* sonna pour lui comme une revanche.

Walt Simonson est actif depuis les années 1970, notamment avec *Manhunter* – une série applaudie chez DC. Chez Marvel, il signe un *run* légendaire de Thor qui fait encore référence de nos jours. Il écrit et dessine pour ces deux maisons (*Fantastic Four*, *Factor X*...) mais également chez les indés, avec par exemple sa série *Ragnarok*.



Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes

Matériel • Livre A4

couverture rigide 160 pages
couleurs

Prix constaté • 39 €

J'aime :

- ✦ Du fantastique à l'ambiance originale et nuancée
- ✦ Des références musicales tout du long pour savourer en musique

J'aime moins :

- Aurait mérité un plus bel écran (signet, vernis sélectif, qualité du papier...)

LIVRE-UNIVERS

MISSISSIPPI

Le JdR, puis l'univers puis le JdR

Mississippi devient aujourd'hui livre-univers – avant de redevenir bientôt JdR pour une nouvelle édition.

Mississippi, le JdR, se déroule dans les états du sud des États-Unis des années 20, entre ambiance musicale blues et vaudou. C'est principalement ce dernier pan que cet ouvrage entend vous faire découvrir, une sorte d'amuse-bouche (assez consistante, comme nous allons le voir) avant une nouvelle édition du jeu. Voyons voir quels sont les ingrédients du rituel.

Plumes de paon

L'ouvrage A4, couverture rigide, s'avère particulièrement bien présenté. Il est richement illustré et sa maquette appuie son atmosphère particulière, sombre et mystique. Il vous plonge directement dans le sujet, avec une première approche du vaudou, de ses origines et de ses structures mythologiques.

L'on y apprend que Papa Legba a traversé l'Atlantique depuis son Afrique natale pour protéger ses ouailles emmenées de force par les esclavagistes. Tous les autres Loas, les esprits spirituels du Vaudou, ne partagent hélas pas sa vision du combat à mener. Le Malin est pourtant là, qui n'hésite pas à corrompre et faucher les âmes des malheureux...

Le blues occupe une place centrale dans cette cosmogonie. Il est le symbole de l'âme de ce peuple noir déraciné et de l'incarnation des Loas sur Terre.

Poils d'animaux

Les Loas font justement l'objet de la seconde partie de l'ouvrage, de Papa Legba à Marinette en passant par Baron Samedi. Chacun a ses symboles, ses offrandes et un rôle propre dans l'ordre des choses.

Avec eux s'ensuit une cohorte de créatures fantastiques. Citons par exemple les Blue Devils, créations de Papa Legba chargés de faire vivre la flamme du blues, les Psychopompes, sorte de police spirituelle, sans oublier des versions vaudou des zombies et autres fantômes.

Ce panel déjà varié ne serait rien sans les âmes damnées qui ont pactisé avec les Loas, parfois pour le bien général, rarement pour le leur. Paleg, usurpateur des carrefours, se fait passer pour Legba. Hepburn, la sirène, tente de comprendre l'humanité et de savoir s'il y a quelque chose à sauver en elle. Panzram est un Hobo démoniaque un brun anarchique. Et bien d'autres encore hantent les terres du sud.

Ongles de sorcière

L'ouvrage est exclusivement centré sur le Vaudou. Il n'aborde pas d'élément historique et géographique (excepté quelques pages de lieux mystiques), ni d'informations sur les Hobos, les vagabonds qu'incarnent les joueurs dans le JdR. Ceci posé, ces pages sont d'autant plus riches en opportunités de jeu que les créatures et personnalités proposées peuvent être tout autant bénéfiques que maléfiques. Il restera évidemment du travail d'adaptation, mais c'est sans surprise puisque *Mississippi* ne se veut pas un ouvrage de JdR.

Son écriture, la (longue) nouvelle qui parcourt l'ouvrage et le soin apporté à sa présentation participent à rendre son ambiance prenante. Et rend surtout bien impatient de découvrir la deuxième édition du jeu !

Slawick Charlier

INSPIRATIONS (VO)

TALES FROM THE LOOP

Boucle temporelle

Trois médias, trois ambiances : quelles interactions sont possibles ? Bienvenue dans le Loop.

Prenez le temps de revenir aux sources avec le livre qui inspira le jeu de rôle mais profitons-en également pour jeter un œil à son adaptation sérieuse. Ces deux médias peuvent-ils servir d'inspiration pour des escapades dans l'autre adaptation du Loop ?

Le livre

L'œuvre originale qui inspira la série et le jeu de rôle est un livre presque carré arborant un dos toilé d'un orange résolument vintage. Principalement livre d'illustrations, de courts textes accompagnent la plupart des images. Ces textes sont une sorte de journal intime d'un jeune garçon, alter ego de Simon Stålenhag, et de ses amis dans des années 80 fantasmées. Pour ceux qui n'en ont jamais entendu parler, ce Loop est un accélérateur de particules situé sous les îles du Lac Mälaren en Suède. Son installation permet de nombreuses avancées technologiques, futuristes pour nous mais banales dans ces années 80 dystopiques. Au travers du livre, nous découvrons une vie quotidienne rythmée par des explorations et des aventures dont l'épique n'égale que l'imaginaire d'un enfant de 10 ans.

Utilité pour le jeu

Les illustrations, forcément, seront un complément obligatoire à celles du livre de règles. Si *Arkane* a réussi à garder au maximum les illustrations intactes, les retrouver ici dans leur format d'origine permettra de mieux s'en imprégner. Mais les textes, également, peuvent devenir sources d'inspiration évidentes pour des scénarios, à l'instar du travail fait par *Amazon* sur la série, à

condition toutefois de maîtriser l'anglais, aucune traduction ne semblant se profiler dans un avenir proche.

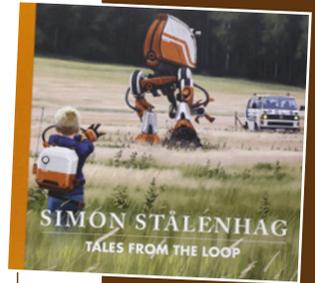
La série

Avec son adaptation, *Amazon* a fait plusieurs choix originaux. Le premier : faire une série très lente et contemplative. Un contre-pied risqué à l'époque où ne pas laisser aux spectateurs le temps de souffler semble la norme. Chaque scénario trouvant sa source dans une des illustrations du livre. Ce rythme se justifie sans doute avec l'ambition de laisser le temps à l'esprit du spectateur de vagabonder comme sur celles du livre. Le second, plus discutable : recontextualiser l'intrigue aux États Unis, mais sans aller au bout de la démarche. Les décors et paysages n'arborant pas vraiment d'identité propre, autant suédoise qu'américaine, la localisation n'a pas vraiment d'importance. Chaque épisode est visible indépendamment des autres même si un fil rouge discret relie le tout et aura un dénouement final.

Utilité rôlistique

Loin de l'aspect fun des *Goonies* ou de *Stranger Things* que l'on retrouve dans le jeu, on pourra se servir des interactions des enfants avec les adultes, ou entre eux, comme points d'introduction de parties. Les scénarios des épisodes sont de bons exemples d'adaptation des textes du livre mais demanderont du travail pour prendre place dans une partie sur table. La bande originale de Philippe Glass, envoûtante, devrait sans peine aider à poser une ambiance autour de la table.

S.L.M.



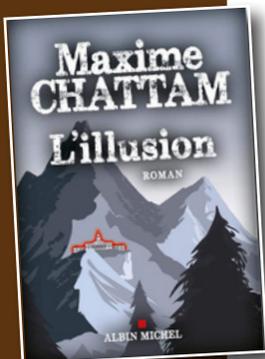
Fiche technique

Éditeur • Free League
Auteurs • Simon Stålenhag
Matériel • Un livre couverture rigide de 127 pages
Prix constaté • 49,95 \$ (près de 43 €)



Fiche technique

Éditeur • Amazon Prime Vidéo
Auteurs • Nathaniel Halpern, Matt Reeves
Matériel • 1 saison de 8 épisodes d'environ une heure chacun



Fiche technique

Éditeur • Albin Michel

Auteur • Maxime Chattam

Matériel • Roman (grand format)

Prix constaté • 22,90 €

INSPIP POLAR

LES ENQUÊTES DE JOE CASUS & ANNABELLA BELLI

L'illusion

De tout temps, dans toutes les sociétés, dans tous les univers, le crime a sévi. Joe Casus et Annabella Belli mènent l'enquête pour vous proposer des inspis polar.

Maxime Chattam s'invite souvent dans les pages de notre magazine, et le fait qu'il soit rôliste n'est peut-être pas étranger à ce fait. Bien entendu, tous ses romans ne se prêtent pas nécessairement à une inspiration marquante pour une partie de jeu de rôle. Mais avec *L'illusion*, il signe un magnifique thriller, d'une efficacité redoutable, qui présente également plusieurs ingrédients que tout MJ pourrait vouloir intégrer dans sa boîte à outils.

Le décor

Dans *L'illusion*, Hugo, un jeune homme qui vient de vivre une rupture amoureuse, se rend à Val Quarrios, une petite station de ski perdue au milieu des Alpes, pour participer à sa maintenance pendant la période de fermeture, au côté d'une dizaine de saisonniers. Rapidement, il se sent épié, puis est hanté par des visions. Et puis il y a cette jeune femme qui disparaît soudainement, la veille de son départ programmé.

Premier ingrédient et pas des moindres : la station de Val Quarrios, un petit ensemble de bâtiments vieillissants surplombés par une tour, quelques chalets alignés légèrement à l'écart et ce manoir, au loin, qui serait celui du propriétaire des lieux. Comme pour *Le Signal*, Olivier

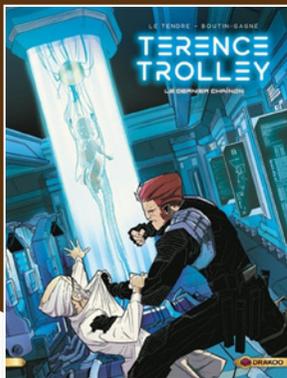
Sanfilippo a signé un très chouette plan des lieux, présenté en double-page au début du livre pour suivre les événements. Chaque lieu a son histoire, ses caractéristiques physiques, son ambiance... Un vrai *Bâtisse&Artifices* en puissance.

Et pour le peupler, une brochette de personnages que le lecteur découvre en même temps que Hugo : le directeur enthousiaste et son assistante, qui materne les nouveaux arrivants, les « anciens », saisonniers réguliers, qui connaissent les tâches à réaliser et forment les nouveaux, l'informaticien geek... Sans parler du mystérieux proprio.

L'art de la description

L'illusion, c'est aussi une magnifique leçon de narration. Sans esbroufe, tout en subtilité, Maxime Chattam joue avec les champs lexicaux et le rythme de ses descriptions pour poser son ambiance avec une efficacité redoutable. Vous avez envie de rendre inquiétante et pesante la descente de vos PJ dans un parking souterrain désert ? Vous en trouverez dans *L'illusion* une description dont vous pourrez largement vous inspirer. Globalement, le roman est truffé de situations et de descriptions que vous pourriez reprendre quasiment en l'état dans vos parties. Un vrai cours pour MJ déguisé en thriller !

Marc Sautriot



BD

TERRENCE TROLLEY T2

Surprise d'anticipation

Très belle conclusion pour cette série d'anticipation en deux tomes. Dessin très punchy ; écriture ciselée, maîtrisée. Beau casting de personnages. Le pitch du récit est assez classique. Une corporation bien vilaine et bien puissante qui poursuit des expérimentations sur des gosses aux capacités extraordinaires, prête à tout pour mettre la main sur ses cobayes en cavale. Un héros bien dur au cœur tendre qui protège les gosses (à moins que ça ne soit l'inverse) avec son crew aux allures de cour des miracles. Un récit où les proies finissent par devenir les chasseurs. Et un finale très surprenant, bien amené, qui amène à une belle relecture de l'histoire. Du très bel ouvrage. Une inspiration pour tout MJ en recherche de bonnes idées pour de l'anticipation ou du cyber.

Thomas Berjoan

Éditeur • Drakoo
Auteur • Le Tendre – Boutin- Gagne
Prix constaté • 14,50 €



BEAU LIVRE

MONTAGNES HALLUCINÉES T2

Majestueux

C'est un chef d'œuvre. Le troisième de la collection. Après la nouvelle illustrée *L'Appel de Cthulhu* et le premier tome des *Montagnes hallucinées*, François Baranger enchaîne avec une maîtrise absolue la peinture de sa vision des récits de Lovecraft, traduits par Cyril Demaegd. L'objet est superbe et le très grand format (25,6 x 27 cm) permet aux illustrations, pleine double-page, de proposer une immersion fantastique. Le réalisme et l'art de la composition de l'illustrateur constituent un must. « *Je pensais connaître Les Montagnes Hallucinées*, prévient Maxime Chattam en quatrième de couverture, *maintenant je sais qu'elles étaient incomplètes. Je n'y retournerai plus sans les dessins de François. Ils m'ont marqué les rétines aussi sûrement que les mots de Lovecraft.* » Un livre à lire un soir d'hiver, bien installé, sous une belle lumière pour se laisser transporter.

Thomas Berjoan

Éditeur • Bragelonne
Auteur • François Baranger – HP
 Lovecraft
Prix constaté • 29,90 €



LIVRE

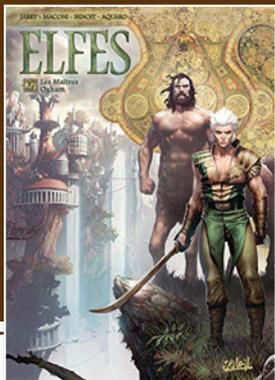
LA GRANDE AVENTURE DU JDR

Une synthèse vue de France

C'est une réussite. Julien Pirou, game-designer et auteur (*Loreo-Legacy*), ancien d'Ubisoft et de No Life TV, s'est attaqué à une histoire du jeu de rôle. C'est bien fait, très illustré, bien documenté. Le format par chapitres entrecoupés d'encadrés et d'interviews faciles à picorer fait que l'ouvrage est très facile d'accès. Il se parcourt, on peut aisément circuler, passer ce qui ne nous intéresse pas, y revenir. Cette construction est le gros point positif. Le travail est précis sur les origines, aux États-Unis, puis l'arrivée et les débuts en France. Et au fur et à mesure, l'histoire s'accélère, ce qui amène forcément une sélection et un survol très rapide des quinze dernières années. Ce qui est également intéressant, c'est que cette histoire est vue de France avec les figures connues du milieu très présentes (Didier Guiserix, Croc, Damien Coltice, Le Grumph et bien d'autres). Chaudement recommandable.

Thomas Berjoan

Éditeur • Ynnis Editions
Auteur • Julien Pirou
Prix constaté • 29,90 €



BD (VF)

ELFES T27

Les Maîtres Ogham

Ce 27^e tome de la série *Elfes* n'est pas un de ces volumes qui fait avancer le « *metaplot* » des Terres d'Arran. En revanche, il propose un récit bien prenant à l'intérieur duquel l'univers des Terres d'Arran s'agrandit. Déjà, notre héros Kaënn est un apprenti maître Ogham, sortes de samourais runiques du peuple sylvain. Ensuite, l'arrivée d'un centaure est un petit événement, et le puissant Am'rôr fait forte impression avec son langage... fleuri. L'étrange forêt de Torunn, l'arbre-ogre qui vous dévore lentement en pétrifiant vos chairs et les pouvoirs des oghams, tout cela ouvre de nouvelles possibilités pour le jeu de rôle tandis que, côté lecture, l'intrigue retorse de Nicolas Jarry vous proposera un long moment de plaisir.

Damien Coltice

Éditeur • Soleil

Auteur • Jarry, Maconi, Benoît et Aquaro

Matériel • 56 pages

Prix constaté • 14,95 €



BD (VF)

nains T18

Ararun du temple

Avec ce 18^e tome des *Nains*, Nicolas Jarry nous propose un polar au scénario efficace, prenant et intelligent. Le cérébral nain Ararun du temple et la fougueuse elfe bleue Antalya, deux capitaines de la garde redoutés (et redoutables !), enquêtent sur l'assassinat d'un des princes de la cité portuaire cosmopolite d'Ysparh. À quelques jours des élections pour le titre de Grand mestre de la ville, tout cela sent très fort le complot. Il n'est pas question de vous déflorer l'intrigue, passionnante. Sachez donc que le duo fonctionne à merveille, que le récit mélange enjeux politiques et destins personnels avec justesse et que l'ensemble fait de ce tome des *Nains* l'un des plus intéressants scénarios à adapter en jeu de rôle... en plus de nous offrir un vrai bon moment de lecture !

Damien Coltice

Éditeur • Soleil

Auteur • Jarry et Deplano

Matériel • 56 pages

Prix constaté • 14,95 €



BD (VF)

ORCS & COBELINS T10

Dunrak

Dunrak est un orc dont le destin a été bouleversé par la trouvaille dans un lac d'un anneau... collier magique ! Lorsqu'un nom apparaît sur ce collier, la personne portant ce nom va mourir dans la journée. Ce pouvoir de divination devient autant une malédiction qu'une chance pour cet orc déjà très enclin à la cogite. La mort de son clan et son désir de vengeance va lui permettre de devenir un vrai guerrier, mais aussi de se confronter au monde des humains (l'organisation de dealers de drogue la Veuve noire) et même des mages (Altherath !). Si le récit se concentre avec habileté sur l'étrange pierre et la vengeance de Dunrak, le duo qu'il forme avec le goblin Hidden ressemble fort à une promesse d'avenir pour les Terres d'Arran. Vivement la suite de leurs aventures !

Damien Coltice

Éditeur • Soleil

Auteur • Istin, Sierra et Nanjan

Matériel • 56 pages

Prix constaté • 14,95 €



BD (VF)

MAGES T4

Arundill

Après 3 tomes de *Mages* passionnants et lançant le nouveau « *metaplot* » qui devrait nous tenir en haleine quelques années sans doute, ce tome 4 revient à une histoire plus personnelle, comme il y en a beaucoup dans les BD des *Terres d'Arran*. Arundill est une alchimiste surdouée devenue membre de l'ordre des Ombres et effectuant des missions secrètes. Une trajectoire qui l'a vue être initialement vendue par son père puis adoptée par un maître alchimiste terrible qui sera l'objet de sa quête dans ce tome. Disons franchement que le pouvoir des alchimistes ne fait pas rire et que l'altercation finale est pour le moins impressionnante ! Et pour le reste, les rôlistes seront sans doute intéressés à en savoir plus sur l'ordre des Ombres, une faction d'intérêt pour concevoir des aventures dans les *Terres d'Arran*.

Damien Coltice

Éditeur • Soleil

Auteur • Jarry, Vukic et Dellac

Matériel • 56 pages

Prix constaté • 14,95 €



ESCAPE BOOK

La malédiction du Baron Samedi

Du sang et du vaudou

Mine de rien, la collection *Escape Book* de 404 Éditions est devenue bien étoffée. Elle s'enrichit avec ce tome d'un petit voyage en terres vaudou. Vous êtes Samantha et, pour retrouver le célèbre tueur Axeman, vous n'avez plus d'autre choix que de faire appel à des pratiques vaudoues aussi anciennes que puissantes.

Passons sur quelques choix malheureux (rédaction à la première personne ne facilitant pas l'immersion, illustrations au style complètement hors de propos), l'aventure est belle et bien sombre et angoissante et entretient savamment une montée en horreur crescendo.

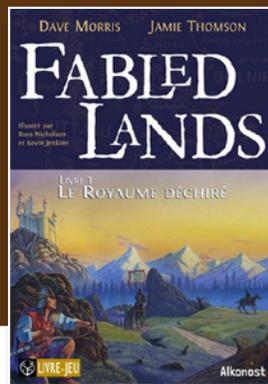
Domage que ces qualités soient un peu gâchées par un découpage en petits chapitres qui limite l'intérêt du format *Escape Book*, des énigmes bien trop tordues et de nombreux bugs.

Slawick Charlier

Éditeur • 404 Éditions

Matériel • Livre 288 pages noir et blanc

Prix constaté • 11,95 €



LIVRE-JEU (VF)

FABLED LANDS

Une histoire pour les posséder tous

Les Terres Fabuleuses reviennent 25 ans après leur première édition. Elles forment un univers de jeu qui s'étoffe au fil des ouvrages. Les règles solo sont simples : six professions, autant de compétences, dix niveaux, une défense qui ressemble à la CA... Cette mécanique, à la saveur des années 80/90, se règle aux dés 6.

Les quatre – bientôt cinq – livres de la gamme se jouent indépendamment. Ils prennent pourtant toute leur saveur si vous possédez les autres. Lors de vos voyages, vos choix vous proposent de passer d'un tome à l'autre. Pas de panique, ces ingénieux renvois sont optionnels. Ils donnent une dimension démultipliée à l'aventure, l'histoire prend l'allure d'un grand bac-à-sable dont vous êtes le héros.

Comme les autres titres, les fiches d'aventures et les cartes du monde sont disponibles gratuitement en ligne. De quoi vivre de nombreuses péripéties d'un bout à l'autre des *Fabled Lands*.

Olivier H.

Éditeur • Alkonost

Matériel • Livres 15x21 N&B d'environ 200 pages

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



ILLUSTRATIONS (VF)

EFFLUVIUM

Fenêtre sur cour

Didier Graffet est un dessinateur et peintre talentueux qui nous régale ici d'un recueil d'illustrations steampunks. Légendées par le romancier Xavier Mauméjan, ces peintures forment une fenêtre grande ouverte sur un univers dystopique où la conquête de l'air aurait pris une importance de premier plan.

Des navires volants des premiers temps aux trains aériens traversant le ciel du New-York des années 50, des tréfonds de la Sibérie à Londres, Paris et Lyon, vous êtes invités à vous plonger, littéralement étant donné le grand format de l'ouvrage, dans un environnement qui fourmille de détails passionnants.

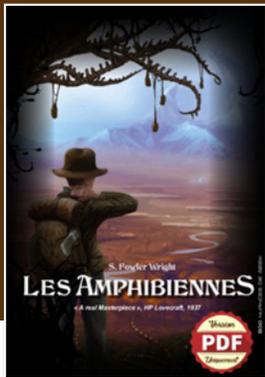
Il y a là de quoi nourrir vos prochaines séances d'*Ecryme* (Mathieu Gaborit préface d'ailleurs l'ouvrage), entre science, exploration exaltée et mystères insondables – presque Cthulhien par moment. Bref : grandiose !

Slawick Charlier

Éditeur • Bragelonne

Matériel • Livre grand format
couverture rigide 112 pages
couleur

Prix constaté • 30 €



ROMAN

LES AMPHIBIENNES

Futur étrange

Publié par *500 Nuances de Geek* dans le cadre du financement participatif de *la Laverie, les Amphibiennes* – bien que référencé sous le titre *Les Amphibiennes*, c'est bien au féminin que l'ouvrage est publié – est un roman des années 20 cité par Lovecraft lui-même.

Un homme est envoyé dans un très lointain futur, sur une Terre où l'humanité n'existe plus. Décors gargantuesques et mystérieux, créatures incompréhensibles pour l'homme de nos jours... notre héros est assailli par une réalité si étrange qu'il risque sa vie à quasiment chaque pas.

L'écriture est de son temps (la traduction elle-même date des années 50) et n'est pas des plus abordable. Mais l'ambiance qui ressort de ces pages est unique en son genre – et n'est effectivement pas sans rappeler le maître de Providence.

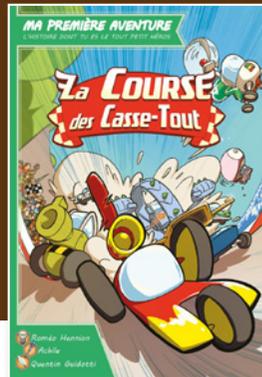
De quoi alimenter une aventure post-apocalyptique d'un ancien lieu abandonné ou une campagne SF d'une planète perdue !

Slawick Charlier

Éditeur • 500 Nuances de Geek

Matériel • Livre de 320 pages N&B

Prix constaté • 25 €



LIVRE-JEU

La COURSE DES CASSE-TOUT

Super collection pour les tout-petits

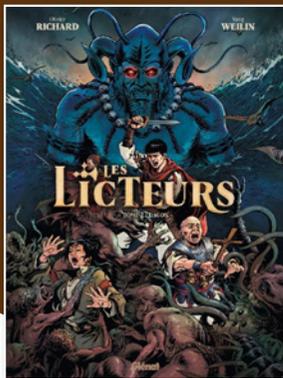
La collection « *Ma Première Aventure* », dont nous vous avons déjà parlé, publie sa cinquième aventure. Le format fonctionne parfaitement dès 4 ans, en lecture accompagnée avec un adulte. Le système de *game-design* et de navigation dans les chapitres, construit sur un cahier à spirale avec des pages découpées pour gérer l'avancée de l'histoire ainsi que les compteurs d'objets aux coins de l'ouvrage, est parfait. L'histoire en question est cette fois une course de bolides. Trois choix de personnages et donc de véhicules possibles, des obstacles, une course à gagner et, comme d'habitude, des messages de fond intéressants mais fun et une difficulté pas évidente qui incite à tenter plusieurs fois sa chance avant la victoire. Testé en live sur du gnome chaotique neutre, succès garanti à chaque fois. Une belle passerelle vers la lecture dans un premier temps et vers le JdR plus tard, évidemment !

Thomas Berjoan

Éditeur • Game Flow

Auteur • Hennion – Achille – Guidotti

Prix constaté • 17,90 €



BD (VF)

LES LICTEURS

Cthulhu Antique

Rome, 3^e siècle après Jésus-Christ. L'empereur fou Héliogabale est victime d'une tentative d'assassinat. Alors que l'enquête démarre au sein des groupes politiques et religieux de la capitale, il envoie ses licteurs, troupe d'élite de la Rome antique, récupérer les restes du dieu Pan. Ce qu'ils vont découvrir pourrait bien dépasser l'entendement...

Cette histoire complète en deux tomes surfe sur la vague Lovecraftienne en plongeant progressivement les protagonistes dans une horreur à la fois inimaginable et inéluctable. Le récit est parfois trop dense pour laisser les nombreux événements avoir l'ampleur qu'ils mériteraient. Mais l'utilisation intelligente du décorum historique, assez original, et le trait détaillé et puissant de Weilin arrivent malgré tout à construire une ambiance efficace. Au point d'avoir envie de ressortir Cthulhu Invictus, ce qui est plutôt une marque de réussite !

Slawick Charlier

Éditeur • Dargaud

Auteurs • Olivier Richard (scénario), Yang Weilin (dessin)

Prix constaté • 13,90 € par tome



ROMAN (VF)

LE DIEU CACHÉ

Stranger Ones

Ce roman d'un jeune auteur canadien oscille entre deux mondes. L'histoire est centrée sur la lutte contre un mal ancien. Deux générations s'affrontent, comme deux tables de jdr générationnelles. Autant d'ambiances qui fourmillent d'inspiration.

Les adultes se retrouvent à une table de *L'Appel de Cthulhu* et autres jeux occultes. Ils cherchent des solutions dans des livres poussiéreux et des légendes ancestrales. Les jeunes se regroupent autour de *Thing from the Flood* et consorts. Plus naïfs et spontanés, ils utilisent la technologie et leur candeur pour repousser l'ennemi.

On retrouve ces deux faces dans l'intrigue bien ficelée du roman. Le mal se fait rampant, puis impitoyable, mais aussi archaïque car lié à une parole donnée. Finalement, jeunes et vieux sauront-ils s'allier pour vaincre cette puissance cosmique ? Si seulement tous les protagonistes faisaient preuve de bonnes intentions...

Olivier H.

Éditeur • Bragelonne

Auteur • J-F. DUBEAU

Matériel • Livre grand format de 416 pages

Prix constaté • 18,90 €



ROMAN

LA COLLISION DES MONDES

L'artefact maudit

Ce roman, de 666 pages, mêle habilement le polar, la religion, les sciences et le fantastique. Début du XX^e siècle, l'enquêteur Calvez rouvre le dossier Galantier suite à un courrier anonyme : et si c'était bien un assassinat et pas un suicide ? D'autres protagonistes s'intéressent à cette affaire : un journaliste fouineur futur équipier de Calvez et Colinet, la fille de l'ancien maire du village normand, assistée du père Guillaume qui sera secoué dans ses convictions religieuses. Tout ce petit monde remontera jusqu'aux premières croisades, en passant par la guerre d'indépendance des États-Unis, parcourra une Nouvelle Orléans ésotérique, suivra les pas de savants bernés ou enquêtera au Vatican. Ces péripéties amèneront nos héros dans un terrifiant finale inattendu et occulte. L'auteur signe un bon et hâletant premier roman, une belle campagne pour *CO Cthulhu* ou *Crimes*.

Nurthor le Noir

Éditeur • Livr'S

Auteur • Sam Cornell

Prix constaté • 20 €



BD (VF)

CHATONS ET DRAGONS

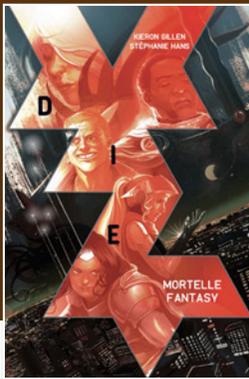
La grande aventure

Pour initier nos chères têtes blondes à notre loisir favori, il faut toujours un point d'entrée, en voici un plutôt efficace. *Chatons et Dragons* nous conte l'histoire de Mo, un petit chat courageux bien décidé à mettre un terme aux agissements d'un dragon qui sème la terreur au royaume des chats. Il sera accompagné dans sa tentative par le lecteur, qui devra rester attentif aux moindres détails.

Cet album est une BD « *dont vous êtes le héros* » destinée aux plus jeunes à partir de 3 ans (avec le soutien d'un adulte) jusqu'à 7 ans. Bien adapté à ce jeune public, le texte n'est pas l'élément principal, et l'ouvrage repose sur une habile mécanique mêlant couleurs, formes et chiffres dans lequel l'enfant pourra facilement naviguer grâce à des onglets en bordure des pages. Une aventure qui pourra se rejouer ou même se corser avec quelques règles optionnelles.

Éditeur • Makaka
Auteur • Jarvin, Ju !
Prix constaté • 15 €

S.L.M.



COMICS (VF)

DIE

Let the game begin

Au début des années 1990, six adolescents disparaissent alors qu'ils jouaient à une partie de jeu de rôle. Deux ans plus tard, cinq d'entre eux refont surface et aucun ne fournira d'explication. Trente ans plus tard, le groupe se reforme et part à la recherche du camarade manquant. Pour cela, il faudra reprendre la partie inachevée et retourner au cœur d'un jeu bien réel.

Kieron Gillen livre un ouvrage captivant qui joue finement avec les codes rôlistiques sans oublier de subtilement glisser quelques références. Le travail graphique somptueux immerge le lecteur dans cet univers de fantasy où tout semble possible, le pire comme le meilleur. Développée en parallèle, une adaptation en jeu de rôle est disponible en ligne gratuitement dans sa version *beta* (pour anglophone). Un comics avec plusieurs niveaux de lecture très justement récompensé par le prix Hugo du meilleur roman graphique 2020.

S.L.M.

Éditeur • Panini
Auteur • Kieron Gillen, Stéphanie Hans, Clayton Cowles
Prix constaté • 10 €



BD (VF)

LE CERCLE DE PROVIDENCE

Young Lovecraft

Dans la ville de Providence, le jeune Francis est un jeune garçon plutôt normal. Sa vie suit une petite routine entre les cours, les sorties avec son ami Howard et la librairie de son grand père. L'arrivée d'Antonia, une nouvelle élève, va venir perturber les habitudes du jeune homme. Très attiré par la jeune femme, il va découvrir qu'elle est hantée dans ses rêves par une créature immonde à tête de poulpe. Quelle est donc ce monstre et quels mystères se cachent derrière les songes d'Antonia ?

La BD reprend les éléments de la mythologie lovecraftienne pour les réécrire à la sauce adolescente dans une enquête qui pourrait tout à fait sortir d'un livre de jeu de rôle. Le lecteur curieux se dirigera vers les œuvres du maître de Providence pour approfondir le récit. Un maître de jeu pourra facilement se baser sur l'intrigue pour proposer une aventure adaptée à de jeunes joueurs.

S.L.M.

Éditeur • Jungle
Auteur • Anne-Catherine Ott, Sébastien Viozat, Gabriel Amalric
Prix constaté • 13,95 €



COMICS (VF)

SOMETHING IS KILLING THE CHILDREN

Buffy sans les vampires

Dans une petite ville américaine, plusieurs disparitions d'enfants interviennent dans des circonstances étranges et parfois violentes. James, un des rares rescapés et témoin d'un des enlèvements, va alors rencontrer Erica Slaughter, une jeune femme qui semble avoir une idée précise de ce qui se trame dans les environs. James va tenter d'aider cette étrangère à mettre un terme aux actes d'une créature dont les adultes ignorent l'existence.

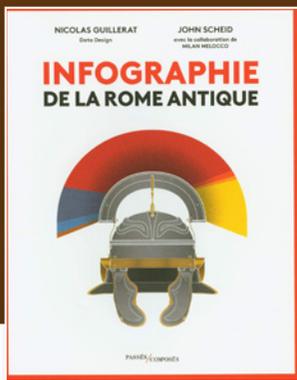
Une petite pépite que ce comics d'horreur adolescent. Son héroïne charismatique qui semble au bord de la rupture se lance dans une quête plus par devoir que par conviction personnelle. Les auteurs dressent le quotidien de cette chasseuse pas si solitaire mais désabusée, tout en dessinant les contours d'une mythologie horrifique infantile bien à l'abri des regards adultes. Une belle source d'inspiration pour des parties contemporaines fantastiques.

S.L.M.

Éditeur • Urban comics

Auteur • James Tynion IV, Werther Dell'Edera

Prix constaté • 14,50 €



HISTOIRE (VF)

INFOGRAPHIE DE LA ROME...

Tabula sacra

Combien gagne un légionnaire ? À quoi ressemble son équipement et combien pèse-t-il ? Quel est le processus législatif romain ? Combien la Ville compte-t-elle de collèges de prêtres, et quelles sont leurs attributions ?

Ce compendium de cartes, de diagrammes et autres histogrammes, tous joliment habillés par un excellent graphiste, rend toutes ces informations accessibles d'un coup d'œil. La présentation en doubles pages thématiques le rend extraordinairement digeste et permet d'y butiner sur des sujets très variés. À ne surtout pas rater pour les fans d'histoire romaine, mais il y a une leçon plus... rôliste à en tirer.

Depuis des années, la classique présentation « encyclopédique » produit des pavés que personne n'a plus le temps de lire. Cette Infographie propose peut-être une voie alternative à explorer.

Tristan Lhomme

Éditeur • Passé/Composé

Auteur • Nicolas Guillerat et John Scheid

Matériel • 130 pages

Prix constaté • 27 €



JEU DE SOCIÉTÉ (VF)

POUR LA REINE

Au se(r)vice de sa majesté

Pour la reine est le premier né de la collection « For the story » des éditions Bragelonne, qui regroupera des jeux d'ambiance narratifs simples et immersifs. L'histoire est celle d'une reine qui, pour mettre fin à un conflit qui s'enlise, décide de requérir l'aide d'une puissance étrangère. Les joueurs ont été sélectionnés par la Reine pour faire partie du convoi diplomatique. Ici, nul autre but que celui de narrer une histoire permettant de répondre à la simple question « *Votre reine est attaquée, la défendez-vous ?* » Pour ce faire, les joueurs devront répondre à tour de rôle aux questions inscrites sur les cartes qu'ils piocheront. Ce jeu de questions-réponses déterminera les liens qui les unissent à leur Reine ainsi que la décision finale de la protéger ou non. Très orienté *roleplay*, les cartes de question pourront également servir à la construction d'alliés ou d'antagonistes. S.L.M.

S.L.M.

Éditeur • Bragelonne Games

Auteur • Alex Roberts

Matériel • 80 cartes

Prix constaté • 15 €



BD

sans-âme

Du très bon vintage italien

Bienvenue dans le quotidien des Sans-Âme, une bande de mercenaire dans un univers médiéval légèrement teinté de fantastique, tendance sang et boue. Des tueurs, des pillards, des cannibales, des psychopathes. On découvre cet univers si particulier et très bien rendu par le regard un peu naïf et le parcours initiatique d'un jeune et beau noble dont les idéaux sont mis à rude épreuve. Mais que vient-il faire dans cette galère ? Il se pose lui-même la question tout du long du premier tome de cette BD traduite de l'italien (4 tomes annoncés). Son talent à l'épée lui permet de s'en sortir, et on devine un lourd secret derrière tout ça. Les thématiques, le traitement adulte et le dessin font penser au meilleur de la BD franco-belge d'aventure des années 90. Cela s'adresse ainsi sans doute à un public masculin. Les bonnes idées sont là, c'est très cohérent, les mystères sont bien amenés. Très plaisant.

Thomas Berjoan

Éditeur • Paquet
Auteur • Alberti – Enoch - Vieti
Prix constaté • 12 €



BD

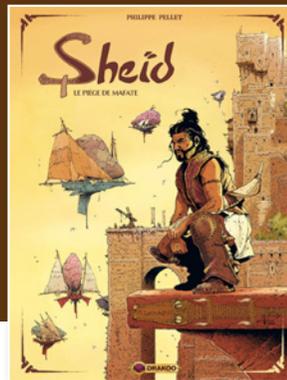
DANTHRAKON

Le marmiton bienheureux

Ce troisième et dernier opus de la saga du terrible grimoire maudit Danthrakon prend une dimension épique avec un regroupement de tous les mages à la recherche du livre, oubliant provisoirement leurs différends. Le jeune Nuwan, apprenti cuisinier, qui porte involontairement en lui le grimoire dont l'encre coule dans ses veines, accompagné de la belle Lerèh, amie étudiante en magie, tente de comprendre ce qui lui arrive et de mettre fin à sa « *malédiction* ». Lerèh, possédée par son père, Lyrelei le magicien sournois, poursuit sa quête personnelle de connaissance et de pouvoir, de même que le diabolique inquisiteur Amutu. Tous sont aux trousses des jeunes héros. Mais les petits Tinpuz, simples animaux de compagnie, risquent de bouleverser l'équilibre magique... Une belle aventure rocambolesque, prête pour une adaptation pour *My Little Pony* ou *CO Fantasy*.

Nurthor le Noir

Éditeur • Drakoo
Auteurs • C. Arleston (scénario) et O.G. Boiscomin (dessin)
Prix constaté • 14,50 €



BD

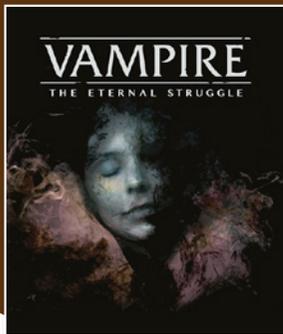
SHEID

Le piège de Laelith

Sheid, un ancien mercenaire qui vit de contrebande, accepte un contrat pour enlever un ancien archéologue. Dans un monde médiéval-fantasy avec des bateaux volants et des montures ailées, la cité de Mafate, étouffée par la chaleur du soleil, cache une mortelle guerre secrète entre ses puissantes élites. Une lutte pour un pouvoir ancestral qui pourrait bien dévaster le monde entier et éclabousser Sheid. Son opération dérape. Le vieil archéologue mourant lui confie sa petite-fille, la jeune Nyl. Sheid, comme Conan sans son côté sauvage, voit l'adversité lui tomber dessus et son destin basculer. Les dessins sont splendides et précis, donnant vie aux personnages. L'intrigue nous tient en haleine et on a hâte de lire les deux prochains tomes. L'ambiance de cette immense cité évoque Laelith sous un climat plus désertique écrasant. Elle n'attend plus que vos PJ.

Nurthor, prêtre du crâne

Éditeur • Drakoo
Auteur • Philippe Pellet (scénario et dessin)
Prix constaté • 14,50 €



JEU DE CARTES

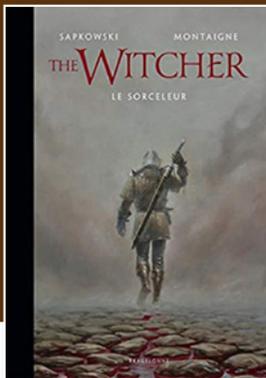
VAMPIRE : THE ETERNAL STRUGGLE

Du sang et des larmes

Adapté du JdR *Vampire* en 1994 par Richard Garfield, excusez du peu, le principe de ce jeu de cartes, proche d'un jeu de plateau *old school* dans ces mécanismes et sa durée, n'a pas changé dans cette 5^e édition. Vous jouez un Mathusalem, un vampire si vieux qu'il a connu la peste noire, la construction des pyramides et la boîte rouge. Et ces Mathusalems se livrent une guerre sans merci à travers une lutte d'influence des vampires plus jeunes qui accompliront leurs basses besognes, en particulier saigner le joueur à sa gauche, la proie, et se défendre contre le vampire à sa droite, le prédateur. Tout cela *via* un système d'achat de cartes, de diplomatie et de votes que ne renierait pas *Junta*. Les règles sont velues mais, une fois maîtrisées, préparez-vous à des parties mémorables, finalement plus proches de l'univers des filsdeputeries de *Vampire* que son pendant superhéroïque en JdR.

David.B

Éditeur • Black Chantry Productions
Matériel • Boîte de 5 decks de 89 cartes en VF + aides de jeu
Prix constaté • 75 €



BEAU LIVRE

THE WITCHER

Le Moindre Mal

Avec cet ouvrage hors format, découvrez ou redécouvrez l'une des aventures fondatrices de notre nouvelle, Geralt de Riv s'implique dans un conflit auquel il ne souhaitait pourtant pas prendre part. Au pied du mur, il n'aura d'autre choix que celui du moindre mal. Une histoire pas uniquement sombre mais au dénouement tragique comme Andrzej Sapkowski sait si bien le faire. Ici, point de *happy end*, juste la triste et froide adversité et un surnom gagné qui résume bien l'affaire. Le Boucher de Blaviken.

Si l'histoire est excellente, la vraie plus-value de cet ouvrage, ce sont les huiles que nous devons à Ugo Pinson et qui, en plus d'être splendides, servent parfaitement le récit. Le travail colossal sur les environnements, les effets de lumières somptueux, les personnages d'une grande justesse, tout est fait pour que l'immersion soit totale.

Jon D

Éditeur • Éditions Bragelonne
Matériel • Beau livre grand format 56 pages
Prix constaté • 24,90 €



MOOK

DUNE, LE MOOK

Le dormeur doit se réveiller

Plus de 50 articles, écrits par presque autant d'auteurs, sur différents thèmes liés à Franck Herbert et à son œuvre majeure. Voilà le programme de ce mook ultra complet qui arrive dans un tour de force à dresser un portrait sans concession de l'auteur, expliquer à la fois la richesse de l'univers et ses différentes adaptations et s'attarde sur des réflexions qui vont de la religion au féminisme. Pour les fans comme pour les novices qui voudraient enrichir leurs connaissances de ce monument de la SF, ou se replonger tranquillement dans les intrigues des maisons nobles avant de lancer une campagne de JdR avec le jeu de chez *Modiphius* qui ne devrait plus tarder, cet ouvrage fera office de bible (avec reliure suisse).

David.B

Éditeur • L'Atalante et Leha
Matériel • Livre de 256 pages couverture souple
Prix constaté • 22,50 €



TROIS VIEUX TAMBOURS S'EN REVENAIENT DE GUERRE

Ce scénario se passe dans la ville sainte de Laelith, qu'il faut bien sûr un peu connaître. Il est aussi préférable de posséder le livret sur l'Impasse de l'Arbre de Tulé. Si ce n'est pas votre cas, un encadré vous aidera à imaginer une partie du cadre de cette histoire. Il accorde une place importante à la musique. Il est donc conseillé au MJ d'en illustrer les moments forts par une bande-son adaptée.

En quelques mots...

Les PJ vont devoir retrouver trois instruments de percussion indispensables pour ramener à la vie une ancienne Assesseure du Temple de l'Oiseau de Feu. Ils sont mis sur leur piste par leur ancien propriétaire qui a vendu le premier, donné le second et prêté le troisième. Si, au final, les PJ réussissent à reconstituer la partition qui est visible sur les flancs des trois instruments et à l'interpréter correctement sur les tambours d'origine, Dame Ravenna s'éveillera de nouveau à la vie.

Fiche technique

TYPE • Enquête
PJ • COF Niv 2 ; H&D Niv 2
MJ • Expérimenté
Joueurs • Expérimentés

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

Introduction

L'histoire pour le MJ

Un événement, presque oublié de tous, s'est produit dans l'impasse il y a de cela près de trois cents ans, précisément en l'Année Royale-Divine 715, sous le règne de Tokinafal III : Dame Loïne Ravenna, paladin d'Agramor (voir les secrets du livret de l'Impasse et ceux des Temples en p. 531 du livre de base) se fit emmurer vivante dans la colonne qui jouxte la villa qui porte son nom.

Son corps enseveli est depuis en stase mais son esprit, maintenu dans une semi-conscience par une petite pierre noire cubique, interagit de génération en génération avec celui d'un habitant de la maison. Ce dernier, toujours doté d'un don pour la musique, a pour charge sans en avoir vraiment conscience de protéger trois instruments de musique : des tambours qui portent chacun le tiers d'une partition, laquelle, reconstituée et jouée sur les instruments d'origine, permettra à Dame Ravenna de renaître à la vie.

La famille Ibrim qui habite la maison depuis cinq générations (soit environ deux cents ans) s'acquitte de sa mission de surveillance avec rigueur mais sans jamais être pleinement consciente de la tâche à accomplir. Et être l'hôte d'un esprit autre que le sien, même s'il est la plupart du temps endormi, ne va pas sans conséquences pour le porteur qui subit parfois quelques dérangements mentaux.

Ces toquades devinrent plus problématiques lorsque Basileus, dernier des Ibrim, fut investi de sa mission il y a quarante ans au moment du décès de son père Rédouane. Plus fragile mentalement que ses prédécesseurs, il en conçut une passion déraisonnée pour les instruments novateurs, comme son Laelophone – un instrument complexe à cordes et vent, mélange d'orgue, de cornemuse et de harpe – qu'il trimballa sur de nombreuses scènes de la région... sans grand succès. Plus grave, il se sépara peu à peu des trois instruments dont il avait la garde sans le savoir : en l'espace d'une dizaine d'années, il revendit le premier, donna le second et prêta le troisième. →



Qui est donc représentée sur ce magnifique portrait ?

Aujourd'hui, pour une raison qui lui appartient, Dame Ravenna a décidé de revenir à la vie. Hélas, les trois objets indispensables à son retour ne sont plus réunis. De plus, l'actuel « *véhicule* » de son esprit est en passe de mourir et le souvenir des circonstances des pertes respectives de chaque instrument risque de disparaître avec lui. L'esprit de Loïne va donc lui insuffler le besoin impérieux de les retrouver au plus vite. Ce sont, bien sûr, les PJ qui vont s'en charger.

Les lieux

L'Impasse de l'Arbre de Tulé

Elle est située dans la Main qui Travaille et débouche sur l'échelle des Ateliers. Elle est constituée de dix maisons et se clôt d'un arbre majestueux :

1. À Penseigne "À La Coquille des Dieux"

C'est une boutique de friandises tenue par Marsile Goyette et Séraphine Dancieux. La maison a hérité de son passé d'atelier de coutellerie un aspect un peu industriel.

2. "Au Maroquin vert"

Clostaire Anissatoum a installé son atelier de reliure dans cette demeure de style oriental, construite par un

notable du désert des Marches du couchant.

3. Demeure de la famille Bréchet

Le rez-de-chaussée, consacré au stockage de quelque chose qui n'y est plus, offre un vaste espace aveugle à un nombre conséquent de vermines. Le premier étage, délabré, accueille tous les membres de la famille, soit dix-sept personnes ! Le second étage, équipé d'une terrasse et d'un accès privatif – par échelle ! – offre trois chambres à louer... pour des locataires peu regardants sur l'hygiène.

4. La villa Ravenna

C'est sur la terrasse de cette riche maison exotique que, sous un dais, s'éteint douloureusement Basileus, un vieux musicien qui n'a guère connu d'heures de gloire. Ses derniers jours sont accompagnés par sa fille Mélina, élèveuse d'oiseaux siffleurs et par son fils Xeniothal, journaliste à La Gazette de Laelith.

5. Demeure des Meuri-Oussev

6. Demeure des Meurt-Riousseffe

7. Demeure des Mauryoussef

Cet ensemble de trois maisons abrite ce qu'il reste de la dynastie Mauryoussef. Elles ont été conçues par Mayelle D'Harmond, architecte de renom au siècle dernier et

Les trois tambours

Vieux de quatre siècles, ils font partie des rares objets subsistant de la « *Guerre d'Épuration du Sang* » que Malzekiandé Le Fabuleux déclara aux trolls, orques et autres gobelins qui infestaient le territoire de ce qui allait devenir le Grand Duché d'Agramor. Leurs « *tourneries* » ont rythmés de nombreuses batailles victorieuses contre ce qu'on considérait là-bas être les Forces du Mal.

Chaque tambour est dédié à un Élément : CHTONIA, le plus lourd, est dédié à la Terre ; AQWALE, le médium, est consacré à l'eau ; AERIUM, le plus petit, est celui de l'air. Chacun comporte un glyphe sur sa peau de frappe, correspondant à des placements de troupes. Enfin, une bande de points et de traits décorent leur fût et représente une partition en trois parties : celle de CHTONIA correspond à la pulsation de base ; celle d'AQWALE représente les notes à jouer de la main droite ; et celle d'AERIUM de la gauche.

Ces trois tambours ont été offerts à Dame Ravenna lors de son adoubement au titre de Paladin du Grand Duché. Elle s'y est beaucoup attachée, au point de les emporter avec elle lorsqu'elle vint s'installer à Laelith et de les faire résonner lors de la cérémonie où elle fut intronisée Assesseure du Temple de l'Oiseau de Feu. Désormais enchantés, ils sont les sésames de son retour à la vie.

1

3

4

12

11

8

9

2

5

6

7

10





Fin de vie pour Basileus

Le temps est maintenant compté pour les PJ. Se douteront-ils que plus Basileus s'approche de son trépas, plus leur enquête risque de manquer d'indices ? Les conséquences à en tirer se trouvent dans les conditions de victoire en fin de scénario.

- rencontre avec Basileus : 3 Moisson dorée
- première perte de conscience : 5 Moisson dorée, entre 10h et 18h
 - ◊ Pendant cette période, Basileus n'a pas conscience de ce qui l'entoure. Il ne peut donc réagir si un tambour lui est apporté.
- attaque cérébrale : 7 Moisson dorée, 15h
 - ◊ De 15h à 3h du matin le 8, Basileus est dans un état végétatif. Il ne peut donc réagir si un tambour lui est apporté.
- coma : 9 Moisson dorée, 12h
 - ◊ À compter de cette heure, Basileus ne peut plus être réveillé. Il ne peut plus réagir si un tambour lui est apporté.
- décès : 10 Moisson dorée, au coucher du soleil
- crémation : 12 Moisson dorée, au lever du soleil

grand-mère de l'actuel Brignet D'Harmond, talentueux concepteur à qui nous devons le nouveau pont Nin Premier sur la Faille. Les trois bâtiments portent la première marque de fabrique de Mayelle, avant qu'elle n'adopte sa célèbre licorne stylisée, à savoir : des vitraux de couleur – grand luxe ! – et un “*avaloir de pluie*” marqué d'une bande dont la couleur est celle des vitraux.

8. À l'enseigne “*Aux Masques changeants*”

9. Habitation de la famille Mornedoc

10. L'atelier des masques

Ces trois bâtiments qui ferment l'impasse ont été bâtis sur les restes d'une ancienne chapelle dédiée à un pieux philosophe ayant vécu dans l'impasse. C'est là que Fanrod Mornedoc commerce, vit et supervise ces artisans. C'est en effet chez ce gnome talentueux que sont conçus et fabriqués les masques divers et variés du Quatre fois saint Nin, Premier du nom, actuel Roi-Dieu de la ville sainte.

11. L'arbre de Tulé

Un arbre bien étrange vient couvrir le fond de l'impasse : un tronc

blanc-gris, large et entrelacé, une ramure de saule-pleureur, une coiffe de branches tombantes à caresser le sol. Il ne fleurit que tous les dix ans et toujours en plein hiver, se couvrant d'une parure couleur sang. Il est alors fêté dans toute l'impasse et surnommé pour quelques jours “*Baies d'hiver*”, mais bien peu nombreux sont ceux qui comprennent ce qu'évoque vraiment ce nom. Le chat Padlalu, mascotte de l'impasse, y a élu domicile : il y passe la majeure partie de son temps blotti entre ses branches torsadées, quand il ne chasse pas les rongeurs de chez Bréchet.

12. Le bassin au Lion

Un bassin doté d'une tête de lion en cuivre vert-de-grisé en façade.

Introduction des PJ

Nous sommes le 3 Moisson dorée 1017 Année Royale-Divine (quelques semaines après le scénario *Aux portes de Laelith*, paru dans le CB#24). Le groupe des PJ est arrivé il y a une petite semaine en ville, a élu domicile et pris demi-pension chez les Bréchet, une maison décrépie de l'impasse, qui louent trois chambres sous les toits, dotées d'un confort tout relatif, le gîte prenant →



l'eau par le toit. Heureusement que le dîner est de bonne tenue et que la jeune de la maison qui l'apporte, la délurée Béthanie, est vraiment un boute-en-train. Il n'empêche que les journées sont longues, presque entièrement consacrées à courir la Main qui travaille pour dégoter quelque emploi rémunéré. Pour le moment sans résultat.

Le reste du temps, les PJ découvrent l'Impasse et ses habitants. À cette occasion, l'un d'entre eux – un barde, si possible, ou un PJ sensible à la musique – sera attiré par les chants d'oiseaux de la maison d'à côté et rencontrera facilement Mélina, puis Basileus sur son lit de douleur.

Première rencontre

En cette fin d'après-midi, Xéniophal, le fils de Basileus, vient voir un PJ (celui qui a le plus sympathisé avec son père). Il lui demande de pouvoir discuter un peu avec ses amis.

Devant le groupe, il explique que son père, gravement malade et sentant sa mort prochaine, lui a exprimé ses dernières volontés et qu'elles concernent les PJ. Basileus tient à les rencontrer au plus tôt. Rendez-vous

est pris sous le dais de la Villa Ravenna.

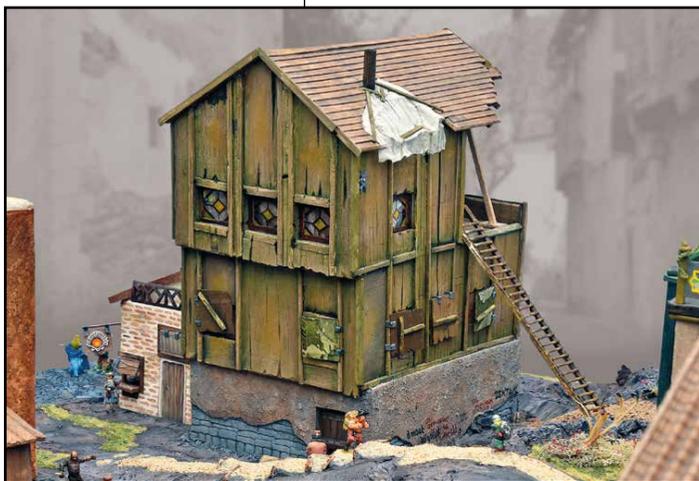
Basileus, pâle et affaibli, est entouré de ses deux enfants. Il explique péniblement : *« Merci d'être venus jusqu'à moi. Je vais bientôt quitter cette vallée de larmes sur les ailes de l'Oiseau de feu, mais j'ai une dernière volonté : je veux être incinéré avec un instrument de musique, un tambour ayant appartenu à mon arrière-grand-père qui en était virtuose. Je l'ai malheureusement revendu il y a une dizaine d'années, lors d'une période de vache maigre et je ne sais plus qui me l'a acheté. Mais l'objet était de valeur et la transaction a fait l'objet d'un acte de vente, rédigé par Maître Melkisédec, notaire quelque part dans l'échelle des Scribes-échevins. Je vous en supplie : rapportez-moi cet objet. »*

Xéniophal prend les PJ à part et leur demande comme un service de bien vouloir s'en occuper car lui préfère rester au chevet de son père plutôt que de s'en occuper lui-même. Il leur indique où se trouve l'échelle en question, terrasse de la Prospérité. Si le groupe des PJ renâcle à s'investir gracieusement après cette première rencontre, il peut leur donner un peu d'argent, une somme à adapter à la richesse – ou à la pauvreté – du groupe, mais suffisante pour les motiver.

Si les PJ se posent quelques questions...

Sur la raison de cette demande

Le MJ doit désamorcer toute inquiétude de ses joueurs par rapport à cette demande anodine *« mais qui cache sûrement quelque chose ! »*. Le PJ initiateur de la rencontre doit pouvoir apaiser les soupçons dans ce sens. Car même si la sensation d'un coup fourré réapparaîtra certainement une fois le premier tambour rendu, il vaut mieux au début que les



PJ prennent les choses de manière anodine et considèrent que « de l'argent gagné facilement, c'est toujours ça de pris ! ».

Sur les habitants de la villa

Certains habitants de l'impasse peuvent les renseigner.

- Xéniophal : « Notre famille, les Ibrim, vit dans cette maison depuis cinq générations. Il y a toujours eu des musiciens dans ma famille, au moins un par génération, et nous avons de tout temps été adeptes du Temple de l'Oiseau de feu ».
- Clostaire Annissatoum : « Leur nom n'est pas d'ici. Il peut se traduire par celui qui a passé le fleuve, celui qui est de l'autre côté. Un nom probablement venu des déserts de l'Est. »
- Séraphine Dancieux : « Béthanie, qui me fait mes livraisons, fait parfois aussi celles de Mélina. Elle connaît plein de monde dans la terrasse »
- Béthanie Bréchet : « Moi, j'aime bien Mélina ; elle est gentille. Et puis de temps en temps, elle me paye pour que je livre des trucs, rapport à ses oiseaux. J'aime moins Xéniophal : il est secret. Avant il travaillait à Salammatin, maintenant c'est à la Gazette. »
- Armide Bréchet : « Chez les Ibrim, y'en a toujours un qu'est un peu excentrique ou franchement toqué. Cacique Ibrim, par exemple, oiseleur de métier, voulait faire chanter une ode au Roi-Dieu à un Shedras ! Et Philotal Ibrim, haute-contre au Grand théâtre, avait convaincu le responsable de lui laisser interpréter seul en scène les 18 heures de récital ininterrompu de « La Trompe thurbarde » ! Une cata ! Basileus ?



Lui, il est pas en reste avec son Laelophone ! »

Sur la villa Ravenna elle-même

- Xéniophal : « Personne ne sait d'où vient ce nom, mais c'est un phénomène courant dans une ville aussi ancienne que Laelith. Son style oriental ? C'est effectivement la seconde demeure de l'impasse à l'arboreur avec celle d'Anissatoum ; il est dû aux nombreuses influences et relations commerciales de la ville ; mais il y en a beaucoup d'autres et dans toutes les terrasses. La colonne sur le côté Est ? Oui, elle n'est pas dans le même style, mais ce genre de rajout aussi est courant ; elle est de style agramorien, une des Provinces du lac des Hautes Eaux. »
- Clostaire Annissatoum : « Le grand dais de tissu, installé sur le toit-terrace à balustres, me fait penser aux tentes de l'antique Lithalia, comme une résurgence des constructions qui datent du règne d'Amilcar II le Justicier, soit aux environs de 630 ARD. » →

Acte 1 : tambour de terre... en sous-sol!

Chez Melkisédec & fils

Les PJ se rendent donc échelle des Scribes-échevins, cherchent et trouvent facilement l'officine. Ils sont accueillis par Morkaï, le fils de Melkisédec, qui n'a pas l'air de beaucoup transpirer du cerveau. Une fois prévenu de leur venue, le notaire, un grand échalas sec, cassant et peu disponible, se montre réticent : quelle légitimité ont-ils pour vouloir consulter ce document ?

Espérons que les PJ ont beaucoup de baratin (CHA DIFF 20) ou ont prévu une raison crédible pour réclamer la consultation de cet acte de vente. Faute de quoi, ils feront chou blanc et seront bons pour retourner à la villa chercher une demande écrite de Basileus ou de son fils.

L'acte de vente date d'il y a sept ans et quelques semaines (ou, si le MJ le préfère de sept ans, sept mois et sept jours : une coïncidence sans importance... mais attendez-vous à développer une fausse piste !). L'objet vendu est un tambour de guerre d'Agramor en terre cuite et qui porte pour nom CHTONIA ; il servait il y a quelques siècles à rythmer le déplacement des troupes sur les champs de bataille. Il est d'une grande valeur et son prix de cession est élevé : 90 po. L'acheteur se nomme Killiane, propriétaire du mastroquet « *Au Bouc étourdi* », situé échelle du sabot, près du Temple du Crâne.

Y'a plus qu'à !

Au Bouc étourdi

Killiane, un nain bonne pâte et rigolard, accueille les PJ avec bonne humeur et de la Schtoob rigoule pas

chère. Mais cette affaire ne lui rappelle rien. Il n'a pas le souvenir d'avoir acheté un tambour, surtout aussi cher ! Il conseille aux PJ de retourner voir le notaire : il a dû se tromper !

En fait, sous son air bonhomme, l'animal est rusé : il voit très bien de quoi il s'agit ! Et on ne tirera rien de plus de lui. À moins d'en venir à des arguments... plus pressants.

Si c'est le cas, Kiliane crachera peut-être quelques dents, et en tout cas le morceau : oui, il a servi de prêtre-nom à un dénommé Cloporte, receleur de son état, chez qui sa fille cadette Laurine peut les conduire.

Mais si Kiliane n'est pas molesté, il agit sitôt les PJ éloignés. Si ceux-ci, soupçonneux, se mettent en planque, ils voient Laurine sortir de manière discrète peu de temps après leur départ. Une filature classique (DEX DIFF 12, 3 fois) les amène plus loin dans l'échelle de l'Auberge qui pue, au débouché d'une placette où trône la prémonitoire statue équestre du Roi-Dieu Célithal II. Bien connue du quartier, elle montre le déo-monarque basculant, les quatre fers en l'air, par-dessus la tête d'un cheval visiblement braqué. Voir ce Roi-Dieu en si mauvaise posture est tellement comique que le socle de la statue est en permanence marqué de graffitis... peu respectueux.

De là, Laurine se rend dans une petite ruelle adjacente et entre dans une maison.

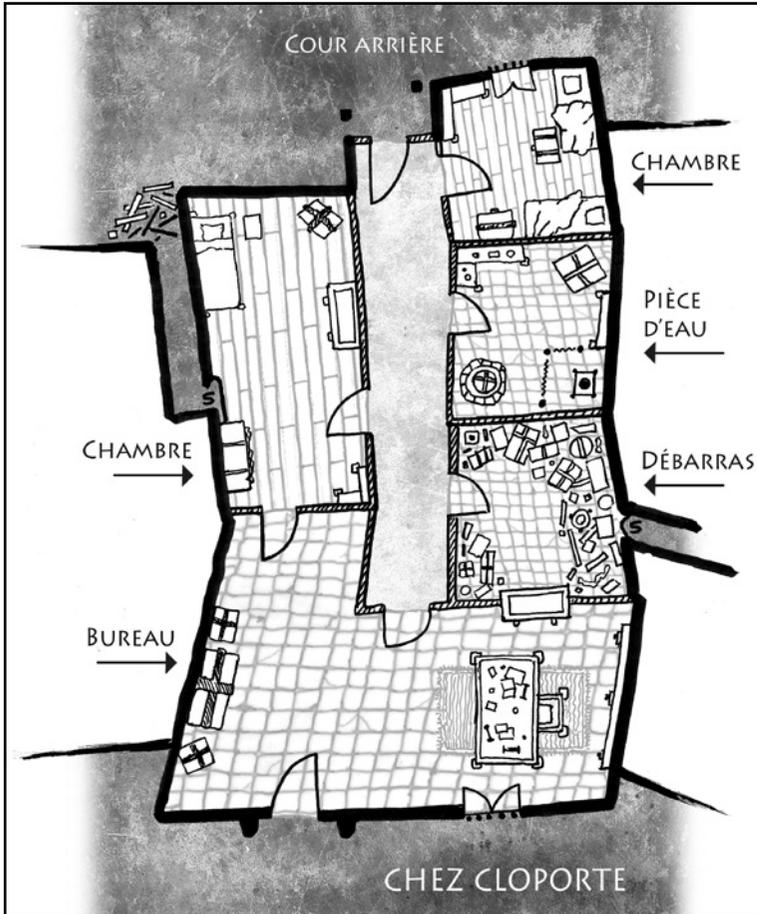
Si, au cours de la filature, les PJ la perdent de vue, il leur faudra revenir en arrière et convaincre Kiliane d'être plus coopératif.

Cloporte

La bicoque est gardée à l'extérieur par un costaud un peu rustre, équipé d'une épée courte et assis sur un chasse-roue.

Les PJ peuvent tenter une approche sans violence, demandant à

Bonne pioche
Si besoin, Xéniophal, qui se mord les doigts de ne pas y avoir pensé avant, peut les aider à faire pression sur le notaire : dans une de ses enquêtes à Salammatin, il avait appris que le notaire était le fils bâtard de Yéroushalim, ancien Assesseur aux Rites et mystères du Temple du Crâne et que ce dernier lui avait obtenu les passe-droits nécessaires pour exercer sa profession... sans en avoir le diplôme.



rencontrer le propriétaire des lieux pour une affaire urgente. Auquel cas, le dénommé Fronchard, après avoir causé à travers le judas de la porte avec le patron – qui dit être très occupé –, les laisse entrer.

Si, par contre, les PJ optent pour la manière forte, ils ont trois possibilités d'accéder à l'intérieur :

- **Neutraliser le garde** discrètement et en pleine ruelle (DEX DIFF 15) puis crocheter la porte à trois serrures (DEX DIFF 18) ;
- **Chercher un autre accès** à l'arrière dans le dédale des ruelles (SAG

DIFF 10). Puis crocheter la porte à deux serrures (DEX DIFF 16). Mais c'est l'endroit que surveille de l'intérieur Borlineau, le second garde du corps, plus expérimenté, armé d'une arbalète et d'une épée ;

- **Passer par les toits** (SAG DIFF 12 pour identifier le bon endroit, DEX DIFF 15 pour y accéder sans casse) puis défaire quelques tuiles pour descendre dans une des salles un peu au hasard.

Selon la méthode employée par les PJ, là encore, trois possibilités de rencontrer Cloporte : →

Fronchard, garde de Cloporte

Pour COF, utilisez le profil du Gredin de base (p. 278).

Pour H&D, utilisez le Bandit, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, p. 330.

Borlineau, garde du corps de Cloporte

Pour COF, utilisez le profil du Garde du corps (p. 279)
+ Arbalète légère (30 m) +2
DM 2d4

Pour H&D, utilisez le Vétéran, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, p. 338.

- **Les PJ viennent discuter.** Cloporte est à son bureau et Laurine est prostrée au sol, derrière lui, à moitié dévêtue. Le receleur est gras, suintant, vulgaire et libidineux. Il a la lippe pendante et le regard torve mais son cerveau fonctionne à cent à l'heure. Aux PJ d'aborder le sujet intelligemment pour obtenir des renseignements sans y laisser tout leur pécule. Ceci dit, la personnalité malsaine de Cloporte risque de pousser au dérapage, surtout un PJ féminin.
- **Les PJ accèdent au bureau de Cloporte sans être repérés.** Cloporte est surpris à son bureau en train de lutiner une Laurine paniquée et qui tente de lui échapper. La discussion risque de prendre une mauvaise tournure.
- **Les PJ accèdent au bureau après avoir combattu l'un ou l'autre des gardes.** Cloporte a forcément été alerté par le bruit. Il a deux options pour s'enfuir : soit par le passage secret de sa chambre, soit par celui du débaras de la maison, moins commode car bêtement encombré par les objets qu'il a laissés s'entasser devant la trappe murale. Au MJ de déterminer si les PJ ont le temps de l'attraper avant sa fuite. Sinon, c'est parti pour une course-poursuite dans les ruelles alentours, et les PJ auront le désavantage de ne pas connaître le terrain (voir les règles de poursuite p. 73 de COF).

Selon les circonstances dans lesquelles les PJ rencontrent le receleur, celui-ci tentera de négocier ce qu'il sait du tambour : contre de l'argent si les choses sont sereines ; contre sa vie et la promesse de quitter la ville s'il est en mauvaise posture. Pragmatique, il confirmera rapidement être receleur, avouera revendre des objets de tout ordre à qui le demande et se proposera de vérifier cette affaire de tambour

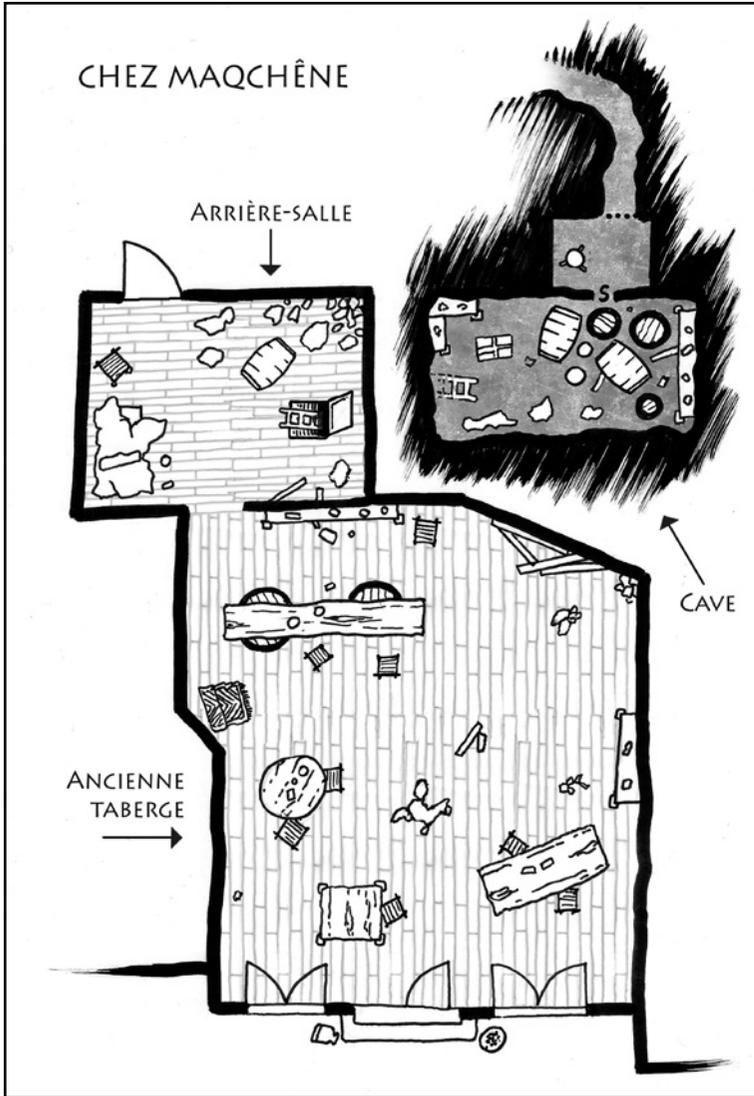
dans un de ses livres de comptes, caché dans le double fond du coffre piégé de sa chambre. L'écriture lui rappellera qu'il a servi d'intermédiaire dans cette opération entre un prête-nom, Kiliane, et l'acheteur réel, un dénommé Maqchêne, prêtre du Temple du Crâne. Il donnera son adresse sans problème : *« C'est un peu plus loin dans l'échelle de l'Auberge qui pue. Facile à trouver. La maison porte en devanture une vieille enseigne en fer rouillée, qui montre un arbuste sortant d'une choppe, ainsi qu'un nom : Chez Reuvoude. Mais ne dites pas que vous venez de ma part : ça ruine le commerce ! »*.

À moins qu'ils ne lui réservent un mauvais sort – auquel cas le contenu de la boutique est à leur disposition – les PJ peuvent lui réclamer une petite compensation pour le dérangement ou le silence demandé. Cloporte tentera alors de gérer au mieux sans dépenser d'argent, leur promettant un service (rachat d'objet à tarif préférentiel, tuyau, mise à profit de son réseau...). Mais si les PJ le dépouillent, 15 po et 33 pa à la clef !

Visite à Maqchêne

Le lieu est à quelques pâtés de maison de là, facilement identifiable à son enseigne. Cela ressemble à une ancienne tabegee désaffectée : une petite porte retaillée dans une plus grande, des fenêtres opacifiées par la crasse, de nombreuses traces de vomissures à l'entrée qui, elles, semblent récentes. Les PJ peuvent crocheter la porte en pleine rue (DEX DIFF 8) ou simplement frapper à l'huis. Dans ce cas, après quelques minutes, des pas traînants se font entendre à l'intérieur.

Le bougre qui vient ouvrir (ou que l'on découvre avachi devant un reste de comptoir branlant) n'est pas bien vaillant. Quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit où les



PJ l'abordent, ils le trouvent raide saoul, la face rougeaude et sa bure noire de prêtre constellée de taches douteuses. En les voyant débarquer, il leur ouvre les bras et leur claironne sa phrase favorite « *Le moment est venu d'aller vider quelques chopines.* » (Un bonus au joueur qui trouve la référence ?) À en juger par les cruchons vides qui traînent par

terre dans cette grande salle presque vide et empoussiérée : c'est souvent le moment !

Aux questions qu'on lui pose, il répond en bafouillant : « *Oui, bien sûr que je le connais ce tambour ! Il est même pas loin ! À la cave, que je le laisse ! Le Temple m'avait donné les sous pour l'acheter et l'offrir à* →

nos amis d'en bas. Me demandez pas pourquoi, j'en sais rien. Faut dire que j'ai plus trop de relations avec le Crâne, rapport à ce que mes prêches dans ma chapelle, les ouailles y comprenaient pas toujours ce qu'j'disais, rapport au vin que j'buvais pendant l'office. Euh... avant aussi. Je crois que ceux d'en dessous, ils viennent le chercher trois ou quatre fois par an, en hommage à leurs Dieux de la guerre ! Du coup, ça entretient les relations. Et en plus, ils ont un excellent alcool de champignons. Vous voulez goûter ? »

Aux PJ de décider (CON DIFF 12 pour éviter le mal de crâne et la perte d'1d4 pv, cumulatif à chaque verre ingéré). Ensuite, il n'y a plus qu'à descendre à la cave. D'autant que le poivrot, se pensant inutile, pose bien vite la tête sur le comptoir avant de ronfler comme un sonneur.

Aller-retour dans le Cloaque

Dans cette seconde pièce, une ancienne arrière-salle devenue une chambre dans un état pitoyable, la cave est accessible par une trappe au sol – pas très large – et une échelle branlante ; mais il n'y a en bas que quelques tonneaux vides et des tessons de poteries cassées. En cherchant un peu (SAG DIFF 12), il y a une porte basse cachée dans le mur, derrière l'empilement des tonneaux. Mais l'ouvrir nécessite un peu de force (FOR DIFF 15).

C'est ensuite une petite pièce vide, à part un trépid solide dont on peut penser qu'il supporte habituellement le tambour. Puis, derrière une sorte de herse rouillée, s'enfonce dans l'obscurité un boyau rugueux, sommairement maçonné. Après une cinquantaine de mètres, il se prolonge en un long escalier taillé dans la pierre et descendant raide. Plusieurs minutes sont nécessaires pour

en atteindre le bout, à savoir un sas fermé d'une porte verroulée.

Si les PJ prêtent l'oreille (SAG DIFF 10), on entend derrière des acclamations et des rires gutturaux dans un langage peu compréhensible. Si les PJ réussissent à jeter un œil à travers les planches disjointes (SAG DIFF 15), on peut apercevoir, dans la pénombre d'une vaste salle éclairée par quelques torchères, 2 gobelins se mesurant à la lutte dans un grand bassin de boue, au grand amusement de quelques comparses installés sur les bancs de gradins circulaires *a priori* bien vides ; un orque noir regarde de loin le pugilat, assis sur une estrade recouverte de tapis mités, au milieu d'un tas de babioles cérémonielles en piteux état, le dos appuyé contre... un gros tambour !

Quelle que soit la tactique utilisée, si les PJ veulent récupérer le tambour, le combat est inévitable. Et attention à la boue glissante qui a débordé du bassin (DEX 8 pour ne pas glisser en combattant dans cette zone) !

Une fois tout ce petit monde neutralisé, les PJ peuvent chercher un peu de butin (12 pc !) et ensuite, il n'y a plus qu'à se saisir du tambour. Mais l'instrument est lourd : il faut au minimum 2 PJ costauds pour le porter (FOR 12 minimum chacun, DEX DIFF 10 pour ne pas faire résonner la peau au cours des manipulations et risquer d'attirer d'autres créatures). Restera alors à le remonter en surface par l'escalier de pierre et l'échelle.

Pour retourner chez Basileus, il peut être prudent de dissimuler ce tambour peu discret sous un tas de couvertures ou dans une carriole bâchée, louée pour l'occasion.

Une petite taxe en passant ?

Si vos PJ sont encore en manque d'action et qu'ils portent le

6 gobelins

Pour COF, utilisez le profil du Gobelin de base (p. 252).

Pour H&D, utilisez le Gobelin, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, p. 164.

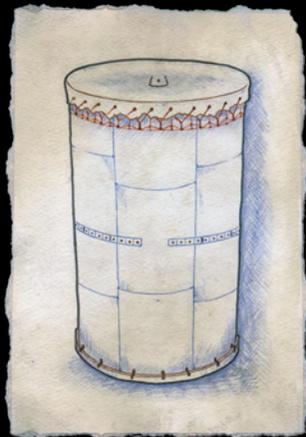
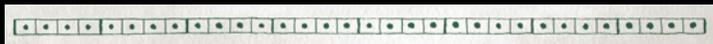
L'orque noir

Pour COF, utilisez le profil de l'Orque noir (p. 267).

Pour H&D, utilisez l'orque, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, p. 241.

Chtonia

C'est un lourd tambour de guerre au son grave, associé à l'élément Terre. De grande taille, il est constitué d'un fût cylindrique (1 m de diamètre pour 1,50 m de haut) en plaques de terre cuite dont le pourtour est gravé d'une bande d'un seul tenant, de dix centimètres de haut, avec des points et des traits régulièrement espacés. Il est obturé : en haut par une peau de chèvre tendue par des cordelettes, cette peau de frappe étant marquée d'un glyphe ; en bas par une peau de résonance plus épaisse.



tambour de manière visible, faites-leur rencontrer sur leur retour une escouade de cinq gardes-collecteurs. « *Transport d'objet volumineux ? Vous avez l'autorisation de la Surintendance de terrasse pour ce convoi exceptionnel qui perturbe la circulation ? Non ? Eh bien, ça va vous coûter 5 pa chacun, payables de suite. Sinon : au poste !* »

Et si vous êtes un MJ du genre taquin : « *Et d'ailleurs, c'est quoi ces traces de boue sur vos chausses ? Et ça, ce ne sont pas des traces de sang vert ? Vous ne seriez pas descendus dans le Cloaque sans autorisation, des fois ? Parce que là...* »

Souhaitons aux PJ d'avoir du bagout... et suffisamment de monnaie sur eux pour aplanir la situation : 10 pa par PJ seront nécessaires pour que ces gardes-précepteurs, à la réputation d'incorruptibilité bien établie, détournent la tête quelques minutes.

Retour à la villa Ravenna

Le reste du chemin se passe normalement, même si le tambour pèse peut-être sur les bras des porteurs. Il ne reste plus qu'à le grimper jusqu'à la terrasse où, sous le regard attentif

de Xeniothal, somnole Basileus – si le timing ne le contredit pas.

À la vue de l'instrument, un grand sourire presque édenté éclaire le visage du musicien. Il demande à être un peu soulevé, avance ses mains jusqu'à toucher la peau... et tombe en syncope, ainsi que son fils qui soutenait physiquement le vieillard. Si, à cet instant, un PJ faisait de même, il s'évanouit lui aussi.

Le malaise ne dure qu'une ou deux minutes d'angoisse. À son réveil, à nouveau allongé sur son bas-flanc et encore tout bouleversé, Basileus balbutie : « *J'ai eu une vision : ce tambour est lié à un autre ! Je m'en souviens maintenant : il y a cinq ans, je voulais participer au Festival des neuves récoltes de la ville de Howe. J'avais donc pris un bateau pour passer l'audition devant un comité d'instrumentistes prestigieux. Ma prestation fut bonne mais pas le résultat : ma Suite sérielle aquatique pour Laelophone n'a pas été appréciée, pas plus que ma Tournerie du Grand lac que j'avais composée pour mon tambour à eau. Je n'ai pas été sélectionné et je suis reparti dépité. En arrivant au port pour reprendre le bateau, j'ai vu un prédicateur du Temple du Poisson d'argent en train d'interpeller* →

Les 5 gardes-collecteurs

Pour COF, utilisez le profil du Milicien (p. 278).
Pour H&D, utilisez le Garde, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, p. 335.
Dans les deux cas, remplacer l'arme principale par le Garloin

quelques passants. Je l'ai écouté de longues minutes et son discours sur la rédemption par l'eau sacrée du lac d'Altalith m'a ému. Alors je lui ai donné mon tambour, lui disant qu'il lui serait plus utile qu'à moi désormais. Le saint homme l'a accepté et m'a béni avant que je monte à bord du navire de retour.

Il faut à tout prix retrouver cet homme et récupérer mon tambour. Je ne sais pas pourquoi, mais je sens que c'est important. »

Seul Basileus a eu cette vision complète. Les PJ n'ont rien vu de particulier, n'étant pas en connexion spirituelle avec Dame Ravenna.

Des doutes ?

Si les PJ renâclent à cette nouvelle mission, Basileus (ou Xéniophal si son père est inconscient) est prêt à payer leurs services avec les quelques espèces qui restent dans la bourse posée à côté du lit (2 po 43 pa 22 pc).

Il se peut aussi que les PJ se demandent dans quoi ils s'embarquent, et peut-être vont-ils douter de l'honnêteté du marché proposé. Y aurait-il une embrouille avec le Temple du Crâne ? Quelle est l'implication des habitants du Cloaque ? Risquent-ils des ennuis avec les guildes de voleurs suite à leur rencontre avec Cloporte ? La future incinération des tambours ne serait-elle pas un leurre ? Et si oui, à quoi peuvent-ils bien servir en réalité ?

Laissez-les gamberger, voire s'égarer un peu à chercher des renseignements complémentaires sur le tambour, les Ibrim, la villa... À ce stade, ils n'obtiendront que les deux choses suivantes :

- S'ils insistent sur l'aspect agrarmorien du tambour, Méлина se souviendra qu'un des trisaïeux de Basileus, Achilleus le sage, avait été là-bas émissaire plénipotentiaire d'un Roi-Dieu. À ce titre, il avait passé plusieurs années en

Agramor. Elle se rappelle qu'il avait même écrit ses Mémoires. Malheureusement, personne ne sait où elles se trouvent.

- S'il y a un lanceur de sorts dans votre groupe, suggérez-lui d'analyser magiquement le tambour. En fonction de la qualité du résultat, il apprendra que le tambour est effectivement magique, que sa magie est entièrement concentrée sur la ligne de traits et de points qui entourent le fût, que ce marquage magique est puissant, qu'il est plus récent que ne l'est l'instrument.

En tout état de cause, il y a d'autres arguments à leur apporter pour entreprendre cette seconde quête :

- Pour un prêtre ou un paladin, satisfaire la dernière volonté d'un croyant.
- Pour un voleur, en profiter pour transmettre un message de sa guilde à un contact de Howe.
- Pour un barde ou un amateur de musique, découvrir de nouveaux instruments anciens.
- Pour un lettré ou un magicien, en apprendre plus sur le sort du tambour.
- Pour un guerrier, ben... de nouvelles occasions d'en découdre !
- Etc.

Acte 2 : tambour d'eau... et naufrageurs !

Montée de niveau

Avant de commencer l'acte 2, les PJ passent niveau 3.

Partir pour Howe

Pour se rendre à Howe, qui est à environ 40 km de Laelith (voir p. 495 du livre de base), le moins cher est

d'acheter une place sur un bateau de pêche qui cabote sur la côte sud du lac d'Altalith ; dans ce cas, compter 2 jours, et 15 pa par PJ pour atteindre la destination prévue. Mais si les PJ sont en fond, ils peuvent louer les services d'un capitaine et de son bateau ; dans ce cas, en ligne directe, il faudra moins d'une journée à un claque-doigt (comptez 10 po de location à la journée, équipage compris). Quelques incidents peuvent émailler le voyage : à vous de les imaginer à partir des descriptions du chapitre *Le Hors-ville* voisin (voir p. 478 du livre de base).

Chercher le prédicateur

Arrivés sur le port de Howe, comment retrouver ce « *saint homme* » qui n'est malheureusement pas visible ? Plusieurs sources d'informations sont disponibles dans la ville basse :

- Sur les quais auprès des pêcheurs ou récoltants affairés, comme Blérion, pêcheur au lamparot ;
- Dans les chemins proches des plantations, auprès de Boudouce, le gars « *qui se la coule boudouce* » ;
- À la capitainerie, avec Golario, le peu compétent responsable à tout faire ;
- À la toute proche taberge de la Sélanelle avec Brignolle, son teneur gouvailleur (1 pa le repas, 2 pa la chambre).

En fonction de la qualité des recherches effectuées, voici l'ensemble des informations que les PJ peuvent trouver, classées dans un ordre croissant de difficulté à obtenir :

- Il s'appelait Abram mais était surnommé *Le tambour* ;
- Il était membre du Temple du Poisson d'argent ;
- Il n'est plus sur le port depuis à peu près un an, un peu moins peut-être ;

- Il haranguait les passants avec un tambour d'eau dont il jouait très bien et avait même acquis une certaine notoriété grâce à son talent de percussionniste ;
- Il avait les yeux vairons : le droit était bleu, le gauche marron ;
- Il avait une grande foi : il y a environ un an, il a réussi à mobiliser la foule contre une bande de brigands qui voulait s'établir en ville et qui se sont finalement enfuis ;
- La Sainte Guilde maraîchère l'invitait tous les ans à bénir les semailles : c'est sûr que c'est pour ça que les récoltes étaient meilleures que maintenant, même dans les villages environnants ;
- Il connaissait bien Mathieuve, le diacre de la chapelle des Bonnes eaux ;
- Bélizo de la sainte Guilde maraîchère lui donnait souvent à manger ;
- Il était hébergé chez un artisan de la ville : un dénommé Malgloire, luthier de son état ;
- C'était le fils d'un notable local, un dénommé Marsile, qui vit au Castel Destrier, une vieille demeure sur les hauteurs.

Des renseignements plus précis

Quatre personnages, que vos PJ peuvent rencontrer, vont les orienter plus précisément.

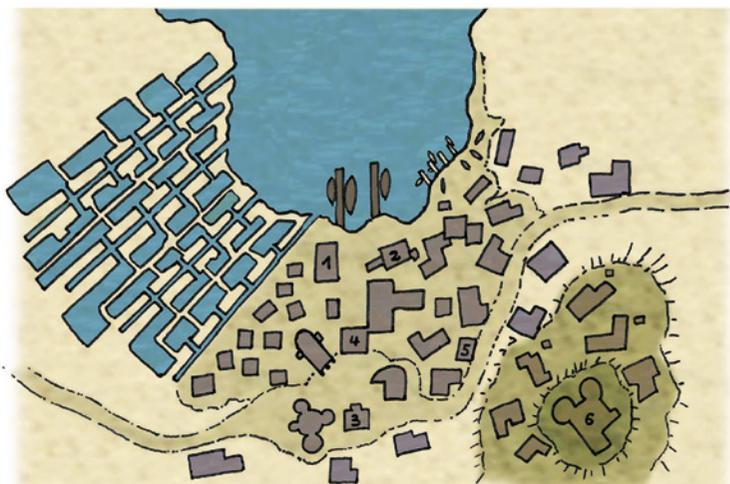
Mathieuve, diacre de la chapelle des Bonnes eaux

Cette chapelle est la plus petite des quatre consacrées aux Éléments, toutes regroupées sur la place de la sainte Guilde maraîchère. Hormis le pédiluve qui orne son entrée, elle est surtout remarquable pour les nombreux ex-voto que les marins et les cultivateurs →

ont accrochés sur la façade. Mathieuve y officie seul avec beaucoup d'humilité. Il répond facilement aux PJ : « Bien sûr que je connaissais Abram ! Il venait souvent se recueillir ici en remontant du port. Il y a environ dix mois, un soir qu'il méditait dehors sous une pluie battante... ici même, tenez... là où vous êtes... il a reçu la Révélation ! Transfiguré par ce que le Lac lui a

révélé, il est devenu en un instant un myste, un voilé, un initié. Pardonnez-moi de l'avouer mais... comme je l'ai envié ! Il a quitté la ville pour partir en retraite méditer loin du monde. Où ça ? Probablement à l'intérieur des terres, ou peut-être au bord du lac, je ne sais pas. S'il avait ses affaires avec lui ? Je crois bien, mais il ne possédait pas grand-chose. »

1. CAPITAINERIE
2. LA SÉLANELLE
3. CHAPELLE DES BONNES EAUX
4. LA SAINTE-GUILDE MARAÎCHÈRE
5. LA NOTE QUI SONNE
6. CASTEL DESTRIER



Bélizo, de la Sainte-Guilde maraîchère

Particulièrement filiforme au milieu des nombreux étals de fruits, champignons et légumes, Bélizo résiste à renseigner les PJ, sauf si ceux-ci jouent à « *A-touha-a-mouha* » : une réponse à ses questions et ils ont une réponse aux leurs. Et Bélizo, à l'instar de certains membres du Temple du Crâne, s'intéresse à tout : une chanson sur le lac que connaîtrait un barde, la guilde à laquelle serait affilié un voleur à Laelith, la divinité que servirait un prêtre, les petites manies en combat d'un guerrier, les sorts connus d'un magicien, etc.

Voilà ce qu'il peut révéler de son côté :

- Oui, il nourrissait gracieusement Abram parce qu'il jouait au même jeu avec lui ;
- Cela fait dix mois qu'il a quitté la ville ;
- Il se nourrissait presque exclusivement de coupe-sucs aromatisés à la salicorne ;
- Il avait un péché mignon : la compotée de choux doux, qui lui rappelait celle que sa mère, Dramawi, lui donnait quand il était petit.

Malgloire, luthier à « La Note qui sonne »

La boutique est petite, encombrée d'instruments de toutes sortes et sent fort la colle de poisson. Malgloire, gnome posé et attentif, répond de bon cœur aux questions des PJ : « *J'ai longtemps hébergé Abram dans l'appentis derrière la boutique. D'abord par charité, ensuite pour remercier les Dieux de son exceptionnel talent de percussionniste. Solidarité de musicien en galère ! Il passait de longues heures sur le port à tenter de convertir les nombreux voyageurs de passage.*

Le soir, il dînait de peu, se couchait tôt quand il ne méditait pas. Il y a moins d'un an, un matin, il est entré dans la boutique avec un baluchon sur le dos. Il m'a dit qu'il allait rejoindre la seule femme qui ait jamais compté pour lui et prier avec elle pour le salut du monde. Je ne l'ai plus revu depuis. Où peut-il être allé ? Je ne le sais pas, mais il portait une houppelande d'hiver. Je pense qu'il comptait passer au-delà des Glaciales collines. Dans le baluchon, est-ce qu'aurait tenu son tambour d'eau ? Oh oui, certainement. »

Marsile De Guerroye, reclus au Castel Destrier

Vieillard aigri et unijambiste, il vit avec Toinette, une servante âgée qu'on sent peureuse, dans un vieux manoir un peu décrépi dont il ne sort guère. Il refusera de recevoir les PJ, surtout si certains d'entre eux sont non-humains. Il faudra donc trouver un moyen de le convaincre, quitte à feindre de rejoindre ses convictions racistes (CHA DIFF 20).

S'ils y réussissent, voilà ce qu'il leur dira : « *Abram a toujours été un jean-foutre d'illuminé. Mon unique chiard a choisi la misère et le dénuement plutôt que la vie d'opulence et de pouvoir que ma fortune lui offrait. Je n'ai plus de nouvelles de lui depuis à peu près un an et c'est très bien comme ça. Il est venu me faire ses adieux en m'expliquant qu'il quittait la ville pour vivre loin des hommes et expier les péchés de sa famille. Quels péchés, MorRoiDiou ! Les De Guerroye se sont illustrés sur tous les champs de bataille pour combattre la vermine et poursuivre la sainte mission d'Agramor, y compris ici ! J'y ai même perdu cette jambe ! Mon niaiseux de rejeton, lui, prêche la tolérance et l'amour de l'autre ! Foutaises que sa puterelle de mère lui a fourré dans le →*

Si les PJ échouent à trouver où est parti Abram

S'ils arrivent jusqu'à la porte de Marsile mais se voient refuser l'entrée, il leur restera la possibilité de discuter avec Toinette sur le pas de la porte ou sur le chemin du marché. Ancienne nourrice d'Abram, elle leur donnera le nom de Dramawi ainsi que celui du village où elle habite : Fragile. Il est à trois heures de marche vers l'Est, de l'autre côté des Glaciales collines.

Mais s'ils n'arrivent pas jusqu'à Marsile, vous pouvez leur faire rencontrer Tambuil, un pauvre erre, manchot qui mendie près de la Sélanelle. Ils seront attirés par ses rythmes de percussions, joués sur un tambour qu'il a bricolé lui-même en rajoutant une manivelle que sa seule main valide actionne pour faire jouer les deux baguettes. Ancien musicien d'Orphéon, il a enseigné pendant un an les rudiments du rythme à Abram. Il sait qu'il était très proche de sa mère et qu'elle vit quelque part, plein Nord après les Glaciales collines.

Les ombrelles à collerettes

Elles octroient un +5 au prochain jet de sauvegarde contre les maladies (pour H&D, le jet se fait avec l'avantage), effectué dans l'heure suivant l'ingestion. Prix d'achat : 10 pa la dose individuelle séchée.

Et si les joueurs se contentent de ces infos ?

Il ne leur restera plus qu'à poursuivre leur chemin sur une des deux sentes qui traversent le village. S'ils choisissent celle de l'Est, libre à vous de les laisser s'y fatiguer avant de faire demi-tour : il n'y a rien à y trouver.

Pour celle du Nord par contre, ils sont sur la bonne voie, mais ils risquent de ne pas repérer le guetteur qui va bientôt donner l'alerte.

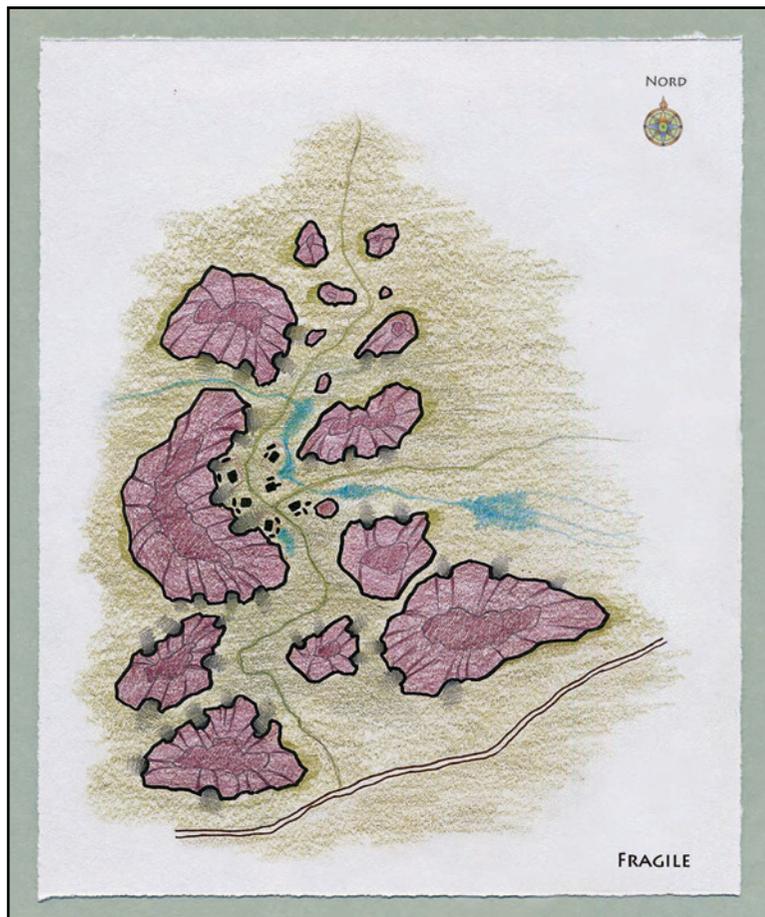
crâne ! Que le cul lui pèle ! J'aurai dû la répudier avant qu'elle mette bas ! Où il est parti ? J'en sais foutre rien et je m'en fous ! Peut-être rejoindre cette vieille folle à Fragile ! Qu'ils crèvent tous deux où qu'ils soient ! »

Fragile

Une fois renseignés sur l'emplacement du village de Fragile, il faut deux bonnes heures de marche sur la Grand'route vers l'Est pour traverser les Glaciales collines à la végétation pelée. Elles portent bien leur nom : un microclimat les soumet à une bise cinglante qui glace même les plus

endurants (CON DIFF 12 ; en cas d'échec : perte 1d4 pv et pour COF : état *Affaibli*). La dernière heure de marche est plus facile et fait remonter les PJ plein Nord jusqu'à un gros hameau d'une demi-douzaine de feux regroupant une trentaine de personnes. Il est situé au bord des collines, près d'un réseau de cavernes dans lequel on cultive les ombrelles à collerettes, une rude et nouvelle concurrence pour les champignonnières du Cloaque.

Les PJ peuvent questionner Anderson, le chef du village, près de la maison commune, ou d'autres



villageois qui véhiculent leur récolte vers les séchoirs dans des brouettes à deux roues. La réponse est unanime : personne n'a vu passer cet « Abram ». Quant à Dramawi, ils n'en ont jamais entendu parler.

Quelques détails, pourtant, pourraient attirer l'attention des personnages sur l'honnêteté des villageois avec qui ils discutent :

- Anderson a sous son surcot une belle ceinture de cuir ouvragé, plutôt neuve (SAG DIFF 15) ;
- Dans le décolleté généreux de Dame Breuyeford, on entraperçoit un camée bien précieux pour une personne si mal fagotée par ailleurs (SAG DIFF 15) ;
- Dans l'entrebâillement de la porte d'entrée des Squayeur, c'est un bien beau tissu brodé qui recouvre en partie ce vieux fauteuil en rotin dégingué (SAG DIFF 15) ;
- Sur l'annulaire gauche du sympathique Alan, c'est bien de l'or qu'on voit briller, même si le chaton est retourné à l'intérieur de sa paume (SAG DIFF 15) ;
- Le tout jeune Trevor est en pleurs mais acceptera peut-être d'avouer que : « *Il est pas gentil le monsieur tout maigre. Y' m'a promis une Corne à Muse et y' me l'a pas donné.* » (voir Merce plus bas) (CHA DIFF 15) ;
- Et surtout la vieille Rickette, toute sénile, assise sur le pas de sa porte, qui radote dans son bafouillage édenté : « *Un gnome aux deux verres on sait où il va verser la mer !* » (INT DIFF 15 pour comprendre : « *Un homme aux yeux vairons sait où il va : vers chez sa mère !* »).

Si les PJ repèrent quelques-uns de ces éléments, ils vont penser que ce village cache quelque chose. S'ils insistent fermement, Anderson, contraint et forcé, finira par avouer

qu'une bande de voleurs s'est établie pas loin et que, contre le silence des villageois sur leurs coupables activités, ils leur font bénéficier de quelques bribes de leurs butins. Ce qu'ils trafiquent ? Personne ne veut le savoir. Les seules choses connues ? Ils sont une dizaine, ils se sont installés dans la maison de Dramawi au bord du lac, et c'est au bout de ce chemin-là, au Nord, à peine à une heure de marche d'ici.

Chez Feu Dramawi

Merce, surnommé « *Grand'sec* », et sa bande squattent depuis plus de six mois la maison de Dramawi. Ils y ont trouvé Abram, une vieille connaissance rencontrée à Howe, venu quelques mois plus tôt visiter sa mère avant d'aller s'isoler dans un ermitage. Celle-ci étant gravement malade, il l'a accompagnée jusqu'à son décès, a immergé sa dépouille selon la tradition puis a choisi de rester sur place pour faire de cette crique son lieu de retraite. C'était sans compter sur l'arrivée de Merce, qui a fait de lui son esclave et des récifs tout proches ses pourvoyeurs de richesses (un encore maigre butin que la bande planque sous une toile de bateau rafistolée).

Les PJ devraient faire la petite heure de marche plein Nord qui les y amène. Le guetteur, planqué sur le chemin, sera peut-être repéré (SAG DIFF 10 ou DIFF 20 si les PJ n'ont pas été avertis au village) et neutralisé, sinon il informera la bande. De plus, un PJ attentif (SAG DIFF 15) pourra remarquer une odeur persistante de fumée, voire repérer plus loin sur la crête (SAG DIFF 20) les traces d'un feu qui pourrait bien être de ceux qu'utilisent les naufrageurs. Conséquences :

- Soit Merce et ses dix hommes sont planqués un peu partout (dans la maison, l'appentis, l'abri →

Merce, chef de bande

Pour COF, utilisez le profil de l'Assassin mineur (p. 279).

Pour H&D, utilisez le Capitaine bandit, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, p. 331.

La bande de Merce

Elle est constituée de :

• 4 voleurs à la tire

Pour COF, utilisez le profil du Voleur à la tire (p. 279).

Pour H&D, utilisez le Bandit, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, p. 330.

• 3 surineurs

Pour COF, utilisez le profil du Surineur (p. 279).

Pour H&D, utilisez l'Espion, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 334.

• 2 gros bras

Pour COF, utilisez le profil du Gros bras (p. 279).

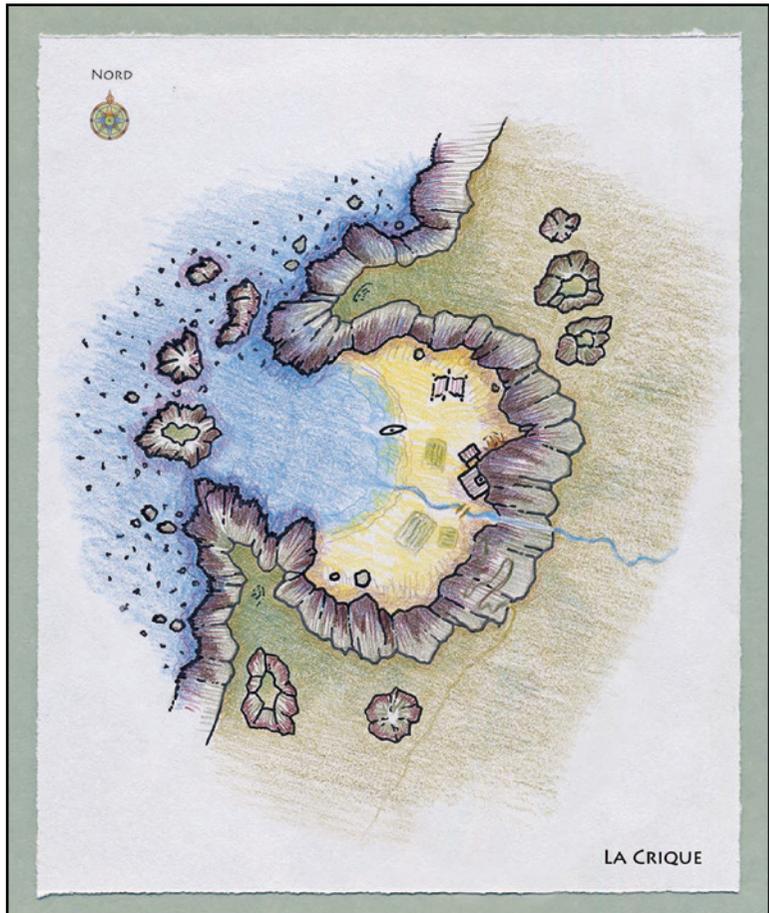
Pour H&D, utilisez le Malfrat, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, p. 336.

de toile, le tas de bois...) mais vos joueurs ne se demanderont peut-être pas pourquoi rien ne bouge en contrebas.

- Soit chacun vaque à ses occupations (sieste, nettoyage du cotre, ramassage de débris flottés, corvée d'eau pour un Abram en pagne et aux pieds entravés...). Et les PJ peuvent alors choisir une stratégie à adopter pour l'attaque : espérer un effet de surprise en descendant discrètement le chemin muletier, se risquer à descendre par les falaises, attendre la tombée de la

nuit que deux d'entre eux montent allumer les feux et y restent...

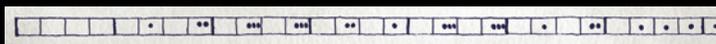
Les membres de cette bande ne sont pas des foudres de guerre, à part le teigneux Merce : à la moitié des pertes, les survivants se rendent. Une fois maîtres des lieux, les PJ peuvent questionner Abram, qui leur expliquera son parcours. À la question cruciale, il répond : « *Oui, j'avais bien un tambour d'eau qu'un musicien m'avait offert. Non, je ne l'ai plus, pas plus cet instrument que quoi que ce soit d'autre à part mon pagne. J'ai jeté tout ce que je possédais dans une caverne sur le chemin entre le village*



Aqwale

Ce tambour, de taille moyenne, est un tambour d'eau. Il est constitué d'une coque hémisphérique en bois, posée dans une coupelle d'environ 80 cm de diamètre, en bois également, et dans laquelle on verse de l'eau. On l'utilise en frappant les deux coques avec les mains ou des mailloches. Le son émis est medium et varie en fonction de la hauteur d'eau choisie.

Contrairement à CHTONIA, il ne possède pas de peau et c'est la calebasse elle-même qui est marquée d'un glyphe. Le pourtour de la caisse de résonance est lui aussi gravé d'une inscription : une bande de dix centimètres de haut constituée des mêmes traits verticaux régulièrement espacés mais de points qui ne le sont pas.



et ici ! Vous la trouverez facilement : elle est côté Est, près d'un gros rocher en forme de tête. » Nomd'RoiDiou ! Les PJ sont passés juste à côté en montant vers la crique (INT DIFF 8) !

Ils peuvent aussi en profiter pour jeter un œil au butin : sous la tente, beaucoup de choses intransportables (les restes de cargaisons de trois bateaux : ballots de tissu, billes de bois précieux, tonneaux de poisson séché) ; dans les poches des brigands (survivants ou morts) 55 pa ; mais dans un coffret marqué d'une rose blanche et caché dans la pièce que s'est attribuée Merce (SAG DIFF 12), un petit magot de 12 po 86 pa en espèces et de 28 po en bijoux.

La caverne d'Abram

Retour vers le village, donc, mais sans Abram qui ne quittera désormais plus sa retraite.

La caverne est facilement trouvable sur le chemin, loin des maisons et des zones de culture. Un ours brun y a-t-il élu domicile ? À vous de voir en fonction de l'état physique de vos PJ.

Avec ou sans squatteur pour le garder, le tambour est bel et bien là, dans le baluchon d'Abram tombé dans une flaque d'eau ! L'instrument

est intact, protégé qu'il a été par les quelques frusques qui l'entourent.

Retour à Laelith

Il ne reste plus aux PJ qu'à retourner à Howe dans le froid glacial des collines, peut-être protégés par un peu d'ombrelles à collerettes, puis à reprendre un bateau pour rentrer à Laelith. À moins qu'un des PJ ait des connaissances en navigation permettant d'utiliser le cotre de Merce, dans lequel un peu du butin de la bande peut être emporté. Dans ce cas, l'arrivée au port de Laelith nécessitera d'enregistrer à la capitainerie (voir p. 134 du livre de base) le bateau, l'équipage et sa cargaison, puis de subir quelques tracasseries administratives (CHA DIFF 12 pour les résoudre). Ensuite, rejoindre la villa Ravenna ne posera pas de problème.

Sur sa terrasse, Basileus est éveillé mais encore plus faible que la fois dernière, à moins que le timing ne contredise cet état de santé. Un prêtre de l'Oiseau de feu est à son chevet, l'air résigné. À la vue du tambour, le visage du mourant s'éclaire à nouveau mais il hésite un peu à le toucher, se décide pourtant et est pris d'un nouveau malaise. Idem pour quiconque le soutiendrait. →

L'ours brun

Pour COF, utilisez le profil de l'Ours brun (p. 268).

Pour H&D, utilisez l'Ours brun, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, p. 316.

5 Frise lupière 1012 APD, place Sous-la-Haute-Terrasse

J'ai été engagé avant-hier par un marchand drapier de la Prospérité, messire Marjane, pour offrir un spectacle à la toute massée sur la place et, si possible, attirer le regard des nobles-citadins de la Haute-Terrasse.

Malheureusement, le spectacle d'aujourd'hui ne fut pas au goût du public : excédé par les notes que faisait surgir mon Jaelophone, ils ont pillé ma roulotte en représailles, ne me laissant que ma sherpane molestée, ma carriole démembrée et mon instrument cassé, qu'il me faudra réparer.

J'ai même vu un homme m'adresser un geste injurieux de la main et s'enfuir en emportant mon tambour d'air, celui que j'utilisais en première partie du concert.

Heureusement, le voleur a chuté dans sa tuite et j'ai pu lui arracher l'instrument, qui est malgré tout bien abîmé, il faudra aussi que je m'en occupe sitôt que mes ecchymoses aux jambes me permettront de monter à l'atelier.

signes : oui, il y avait aussi un glyphe à moitié effacé sur la peau. Et oui, un décor avec des traits et des points bizarrement espacés. Et non, il ne sait plus ce qu'il en a fait. Le reste est trop vague dans sa mémoire défaillante. Mais une seule chose lui importe désormais : retrouver ce tambour d'air avant de mourir. Ces yeux implorants le disent assez.

C'est Mélina qui, subitement, a une illumination : « Et s'il était encore à l'étage en dessous, en réparation dans l'atelier ? ». Elle descend immédiatement fouiller dans le capharnaüm de l'atelier, bientôt rejointe par Xéniophal... et les PJ, probablement.

Acte 3 : tambour d'air... dans le brouillard

L'atelier

Tout le monde fouille l'atelier de Basileus au premier étage de la villa. C'est un capharnaüm d'instruments entiers ou en morceaux, certains identifiables, d'autres franchement pas : des vents, des cordes, des hybrides, des percussions... mais rien ne ressemble à un tambour marqué d'un glyphe. Pas mal d'écrits disséminés aussi : des partitions, des annotations pour une symphonie inachevée, quelques récépissés d'achats de fournitures. Et au milieu de tout ça, après une bonne heure de fouille, une reconnaissance d'emprunt pour un tambour d'air agramorien. Elle date d'un an environ, est signée d'une certaine Macée Panthoul, dont la boutique « Paniboul » est située dans l'échelle des Écoles, strate des Brumes, terrasse du Nuage.

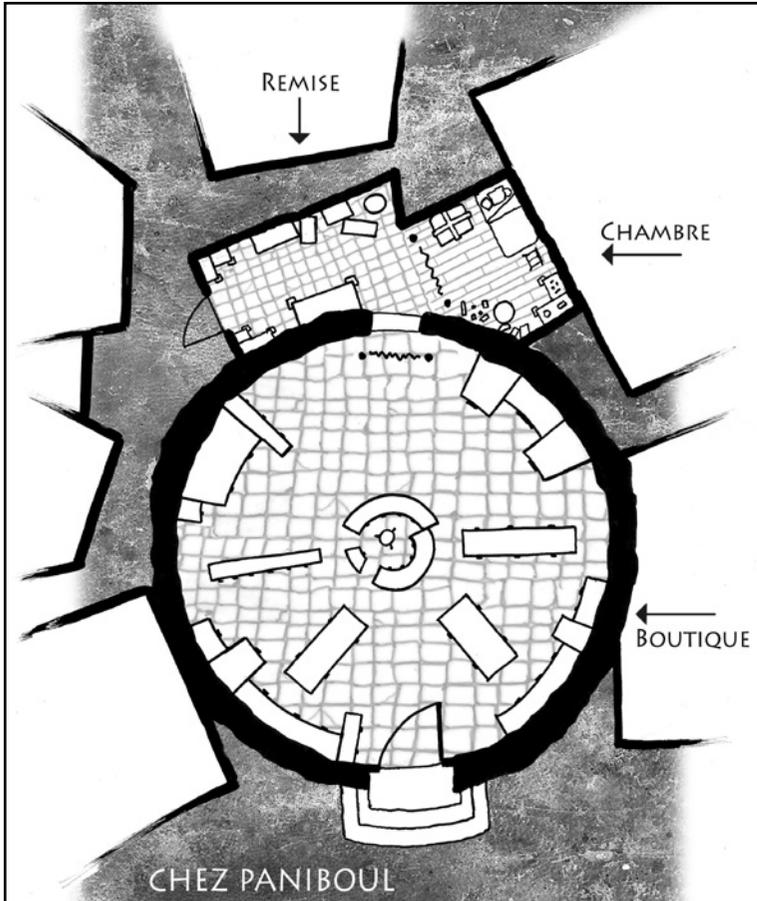
Mélina se rappelle d'elle : c'était une bouquiniste, amatrice d'oiseaux, qui était venue lui acheter une mouette riieuse apprivoisée. À ce moment-là,

À son réveil quelques minutes plus tard, le musicien, désormais incapable de parler, lève les trois doigts d'une main : il manque un troisième et dernier instrument !

Il désigne un petit livre posé au pied du lit, intitulé *Mes spectacles*.

Une fois dans ses mains, il le feuillette, sélectionne une page et le tend à un des PJ. (voir lettre ci-dessus)

Si les PJ lui posent quelques questions sur ce tambour, il répond par



Basileus travaillait dans son atelier juste à côté et Macée avait demandé à le rencontrer. Par contre, Mélina n'avait pas suivi ce qu'il s'était passé ensuite.

Si les PJ se font encore tirer l'oreille pour cette nouvelle mission, Mélina, en accord avec son frère, leur offrira un instrument rare et ancien : un cromone d'ivoire qu'ils pourront revendre chez un luthier ou un antiquaire (15 à 35 po selon négociation).

Paniboul

Au beau milieu des brumes de la strate, la vaste boutique émerge à peine. C'est une petite tour sans

étage ni fenêtre... dont la porte arbore l'écriteau suivant « *Je suis fermée. Repassez plus tard* ».

Si les PJ sont attentifs, ils peuvent identifier plusieurs bruits à travers la porte :

- Chants d'oiseaux affolés (SAG DIFF 12 dont des « *Léon!* » comme le crient les paons) ;
- Un cri de douleur, étouffé par la distance (SAG DIFF 15).

S'ils crochètent la porte avec une grande discrétion (DEX DIFF 12 pour le crochetage, DEX DIFF 18 pour la discrétion), ils ont à peine le temps, en entrant, de voir la →

pièce principale : une grande volière éclairée d'un puits de lumière, surplombant de nombreux rayonnages en bois précieux, tous recouverts de draps pour les protéger du guano qui macule le sol, mais qui semblent remplis de livres et d'instruments. La pièce est envahie d'oiseaux en liberté, chanteurs ou non, la plupart affolés, dont un paon qui crie auprès d'un de ses congénères... mort d'un carreau d'arbalète de poing.

Mais déjà un personnage encapuchonné, vêtu d'une tenue noire à rayures jaunes, quitte le rayonnage qu'il fouillait et s'avance vers eux l'air menaçant : « *Qu'est-ce que vous faites là ? Comment êtes-vous entrés ? La boutique est fermée. Faites demi-tour si vous ne voulez pas d'ennuis.* » Un jet de SAG DIFF 12 permet de constater qu'il prend la parole alors qu'un autre personnage encapuchonné se déplace dans l'ombre.

Si les PJ quittent la boutique, ils risquent de manquer d'informations pour clore cette affaire. Mais peut-être qu'un nouveau cri de souffrance poussé depuis l'arrière de la pièce va les motiver à rester.

Le combat est alors inévitable avec ces deux elfes noirs dont les rayures jaunes des tenues disparaissent subitement. Le combat risque d'être difficile, car chacun des spadassins connaît son affaire, y compris le troisième qui arrive en renfort à grands coups d'arbalète de poing, caché derrière un autre rayonnage. Il faudra que les deux soient au tapis ou inopérants pour que le troisième envisage la fuite et que le quatrième et dernier abandonne ce qui l'occupe dans l'arrière-boutique et disparaisse par la cour arrière. Si vraiment les PJ s'en sortent mal, n'hésitez pas à faire intervenir « *la cavalerie* » sous la forme d'une escouade de gardes attirée par le bruit du combat.

Les PJ découvrent alors Macée dans l'arrière-boutique, ligotée au sol et souffrant gravement de nombreuses estafilades purulentes. Pour lui permettre de reprendre conscience, les PJ devront dépenser au moins 8 points de soins ou découvrir la fiole, originellement destinée aux soins des oiseaux, qui est rangée dans un petit meuble près des mangeoires. Faute de soins, Macée mourra de ses blessures en moins d'une demi-heure.

Si les PJ ont gardé vivant un de leurs opposants et l'interrogent, même de



La terrible Eyliakine, guerrière elfe noire

Ce que Macée ne dit pas

En fait, cette tentative de vol n'a aucun rapport avec notre affaire de tambours. Mais gageons que cet élément inattendu va générer bon nombre d'interrogations chez les joueurs !

Macée est membre de l'AIA (Aréopage d'Instruits Avisés), un groupe secret d'une vingtaine d'érudits, de cabalistes, d'artistes et d'apprentis, compagnons et maîtres de la corporation du livre. Depuis l'année dernière, l'AIA est discrètement rémunéré pour rassembler des informations sur les Six provinces par une personne du Palais du Roi-Dieu dont ils ignorent l'identité (il s'agit d'E... voir le chapitre des Secrets en p. 515 du livre de base).

Concernant le Code noir, dont elle détient le seul exemplaire connu, elle se doute bien que le Temple de la Taupe préfère le faire disparaître que de le savoir dans sa boutique : on y trouve, pour qui sait lire entre les lignes de ce recueil de chants d'esclaves, les preuves d'une collusion entre le Cloaque et le Soukoser de Phlocal (voir le Hors-ville voisin, p. 486 du livre de base).

Pour ce qui est des tambours, elle dira ce qu'elle sait mais sera intéressée au titre de l'AIA de savoir comment va évoluer cette affaire ; elle va donc tenter de la suivre.

manière musclée, il restera silencieux, comme tout membre de la *Guêpe*, cette puissante secte d'assassins que toute la Ville sainte connaît de réputation : personne, jamais, ne se mettrait en travers du chemin d'une Guêpe qui, à la vue de tous, arbore les rayures jaunes de son vêtement, puis d'un geste incompréhensible, les fait disparaître, signe qu'elle a entamé sa mission.

Seule Macée, si elle est soignée, pourrait dire qu'ils en avaient après un incunable nommé « *Le code noir* ». Mais il lui faudra environ deux heures pour être en état de s'exprimer de sa voix haut perchée et de manière cohérente. Elle expliquera alors avoir été longtemps Precantore au Temple du Nuage puis, défroquée, avoir acheté une boutique d'antiquités où elle vend désormais des instruments anciens, quelques livres sur la musique et la connaissance qu'elle a des deux.

Pour ce fameux « *Code noir* », elle confirmera effectivement posséder cet incunable mais ignorer pourquoi on voulait lui voler.

Le tambour d'air ? Oui, Macée voit bien ce dont il s'agit : quand elle est allée acheter sa mouette il y a environ un an, elle a entendu Basileus jouer et, par curiosité, a demandé à le rencontrer. Au cours de la conversation qui s'ensuivit, ce dernier lui montra

un tambour d'air agramorien plutôt abîmé. Toujours intéressée par ce genre d'artefact, elle proposa à Basileus d'en confier la réparation à un de ses amis et l'emprunta. Oui, elle l'a fait réparer et l'a récupéré depuis peu. Oui, elle avait bien l'intention de le rendre mais n'en a pas encore pris le temps. Mais si les PJ demandent à le voir, elle claudiquera jusqu'à la remise et le sortira d'un placard.

Si on lui demande ce qu'elle en connaît, elle donnera les informations suivantes :

« *Voilà ce que j'ai appris sur cet instrument : il y a quatre siècles, Malzekiande le Fabuleux leva une armée de nobles agramoriens pour combattre les non-humains de sa région. Ce fut la Guerre d'Épuration du Sang. Afin de gérer le ban et l'arrière-ban de cette armée – une simple piétaille –, il inventa un code de bataille simple et compréhensible par tous, joué sur trois tambours de guerre montés sur un char de bataille où se tenaient les musiciens. Les glyphes sur leurs peaux correspondaient au placement des troupes (centre, aile droite, flanc gauche) et les tourneries jouées déterminaient leurs mouvements (lent, rapide, charge, encerclement, retraite...). Ce tambour est l'un des trois.* » →

Eyliakine, guerrière elfe noir

Pour COF, utilisez le profil de la Guerrière elfe noir (p. 248).

Pour H&D, utilisez la prêtresse Drow, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, p. 131.

Les 3 guerriers elfes noirs

Pour COF, utilisez le profil du Guerrier elfe noir (p. 248).

Pour H&D, utilisez le Drow, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, p. 130.

Un PJ attentif (INT DIFF 16) comprendra que ces informations proviennent d'une source livresque et que Macée la possède peut-être encore. Macée n'acceptera de l'exhiber aux PJ que contre monnaie sonnante et trébuchante (1 po), à moins que ceux-ci l'aient vraiment bien soignée ou qu'ils ne proposent de lui vendre le cromorne d'ivoire qu'ils possèdent. Elle ira alors chercher le livre qu'elle gardait dans sa réserve : il s'agit des *Mémoires d'Achilleus Ibrim*, dit le sage.

Les mémoires d'Achilleus

Elles ont été rédigées par un trisaïeul de Basileus, en poste diplomatique en Agramor entre 860 et 866. Très détaillées, elles conservent de nombreuses informations sur le Grand Duché, y compris un mémo sur les coutumes musicales locales (c'est ici qu'on parle des tambours de guerre) et un historial des grandes personnalités d'Agramor et, parmi elles, la courte biographie d'une dénommée Loïne Ravenna ! Un nom qui devrait faire tilter vos joueurs !

Son parcours est éloquent : naissance dans une famille noble d'Agramor en 664 ARD, adoubée Paladin du Grand Duché à 22 ans (686), envoyée comme ambassadrice à Laelith à 25 ans (689), devenue membre du clergé du Temple de l'Oiseau de Feu à 28 ans (692), Assesseure du Foyer du Soleil invincible à 33 ans (en poste de 697 à 709), décédée à l'âge de 51 ans en 715 ARD.

Mais le plus intéressant pour les PJ est le court paragraphe qui évoque la fin de sa vie : « *Vieillissante, Dame Ravenna se retira dans une impasse de la Main qui travaille, entourée des objets qu'elle affectionnait, dont trois tambours dont elle avait fait le symbole de sa lutte contre le Mal. Persuadée que la Ville sainte ou le Grand Duché auraient encore besoin d'elle dans l'avenir, elle aurait fait appel aux Temples ou aux Tours des mages pour enchanter ces tambours. Elle n'aurait donné aucune raison à cet enchantement.* »

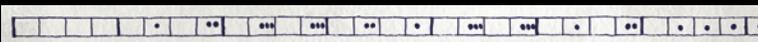
Si les PJ s'étonnent que Macée n'ait pas fait de rapprochement entre le tambour de Basileus et certaines informations de ces Mémoires, elle leur répondra :



Aerium

C'est un tambour de guerre de petite taille (80 cm de haut pour un diamètre de 50), associé à l'air. Le son émis est aigu, car sa caisse de résonance est particulière : faite d'une peau de chèvre cousue sur une structure de rotin, elle expulse l'air, à chaque coup porté, par des perforations munies d'ailettes en métal qui s'entrechoquent comme des sistres. Il est lui aussi marqué d'un glyphe sur sa peau de frappe. Le pourtour de la caisse est également gravé d'une inscription : la même bande de dix centimètres de haut constituée de traits verticaux régulièrement espacés et de points qui ne le sont pas (leur positionnement est différent de celui du tambour d'eau).

Et c'est le dernier tambour ! Car, non, il n'y a pas de tambour de feu, comme l'auront probablement imaginé vos joueurs !



- qu'elle n'avait lu de ce livre que la partie traitant de la musique en Agramor (ce qui est possible) ;
- qu'elle ignorait jusqu'à aujourd'hui le nom de la villa dont ils arrivent (ce qui est aussi plausible) ;
- et qu'elle ne connaissait de Basileus que son prénom et pas son nom de famille (ce qui est encore crédible).

Elle sera par contre plus gênée d'expliquer la présence de ce type de livre chez une bouquiniste spécialisée en musique. Elle changera rapidement de sujet, surtout si les PJ lui ont confié être en possession des deux autres tambours évoqués dans ce livre. Elle leur dira alors : « *Les deux autres tambours que vous possédez, s'ils sont authentiques, sont aussi rarissimes que celui-là, donc précieux. Il faudrait que je les voie en vrai pour être sûre et, dans ce cas, je serai probablement intéressée à les racheter tous les trois. Le prix ? Je verrai ça avec Basileus ou ses enfants mais vous aurez votre commission* (elle imagine 250 po pour les trois, plus 10 % pour les PJ). *Je ferme boutique et nous y allons ?* »

Retour à la villa

Le retour jusqu'à la villa se passe sans problème, avec ou sans Macée selon son état.

À moins que le timing ne contredise cet état de santé, Basileus est toujours alité mais cadavérique, à l'article de la mort, avec son fils et sa fille résignés à ses côtés. Un instant de lucidité lui permet néanmoins de voir le troisième tambour. Son regard s'anime mais sans le toucher, il a le temps de dire avant de sombrer dans l'inconscience : « *Dame Ravenna... colonne... partitions* » (ou mieux « *Loïne... colonne... tambours* » si vos joueurs n'ont pas besoin de votre aide !). Par contre, si Basileus est inconscient, c'est Mélina, la prochaine

détentriche du secret, qui murmurera l'une de ces deux phrases sans en comprendre le sens, après avoir touché le tambour.

Il est temps pour les joueurs de rassembler tous les indices obtenus, si ce n'est déjà fait :

- Une ancienne paladine d'Agramor devenue Assesseure de l'Oiseau de Feu ;
- Des musiciens chez les Ibrim depuis cinq générations, dont le dernier, comme les précédents de tout temps, affilié à ce même Temple ;
- Trois tambours anciens portant chacun ce qui pourrait être un tiers de partition enchantée ;
- Une colonne agramorienne qui décore le côté Est de la maison. D'ailleurs, si maintenant les PJ s'y intéressent, ils s'apercevront qu'elle est en airain, très solide mais qu'elle sonne creux. Si besoin, Clostaire ou Xéniophal pourront confirmer qu'elle est de style agramorien.

À ce stade de l'aventure, les PJ se poseront peut-être la question de savoir s'ils doivent interpréter la partition reconstituée ou ne pas le faire par crainte de générer un phénomène inconnu. À vous, MJ, de gérer au mieux leurs hésitations et ce qu'ils auront compris de cette aventure !

Mais peut-être sont-ils sûrs qu'ils vont ramener à la vie Dame Loïne Ravenna... Si ce n'est pas le cas, Macée peut leur souffler l'information : « *Une chose m'interroge : dans les Mémoires, il n'est pas fait mention de ces trois bandeaux de traits et de points sur les fûts des tambours. Je comprends en les voyant réunis devant moi qu'ils forment une partition rythmique particulière : le rythme de base pour le corps central du plus gros, la partie à jouer à la main droite pour le tambour d'eau et le flanc droit, et le dernier pour l'aile gauche et le tambour d'air.* →

Mais à quoi sert cette partition rassemblée ? Je prendrais le pari qu'il faut la jouer pour le savoir. N'avons-nous pas à faire à une Paladin ? Que craignons-nous de maléfique ? »

Acte 4 : allumez le feu !

Révélation

Il reste donc aux PJ à recopier les trois morceaux de la partition sur un seul et même parchemin, à bricoler un support pour installer les tambours et à jouer la partition de percussions reconstituée, à l'intérieur de la maison, sur la terrasse ou devant la colonne (le résultat sera le même).

Les PJ doivent s'y mettre à trois, un barde, s'il y en a un, étant bien sûr le plus à même de diriger le trio (DEX DIFF 10 pour celui qui joue CHTONIA, DEX DIFF 15 pour AKWALE et AERIUM). Ils peuvent répéter individuellement mais n'ont droit qu'à trois essais ensemble pour réussir : seule une réussite commune aux trois produit l'effet escompté.

Passé ces trois essais infructueux, Macée propose de prévenir une amie musicienne : Anaëlle de Grandeteste, barde (et membre de l'AIA bien sûr !). Béthanie s'en charge et la ramènera deux heures plus tard : sa réussite sera automatique.

Sitôt le morceau correctement interprété, la colonne émet d'étranges bruits sourds avant de s'embraser d'un feu irréel, bleu et magique et d'enfin se fendre dans un grand craquement. Sa base laisse alors apparaître une large fente à l'intérieur de laquelle on distingue un corps humain debout, emmaillotté de bandelettes, sanglé à une plaque d'airain verticale et tenant dans ses mains un petit cube de pierre noire.

Le corps peut alors être extrait de son enclave. Au fur et à mesure que les bandelettes sont ôtées précautionneusement, apparaît une femme âgée dont le cœur bat lentement et qui reprend vie petit à petit en entrouvrant les yeux. La voix est hésitante, faible et éraillée mais reste compréhensible : « *Allez au Temple de l'Oiseau de feu. Demandez à voir un prêtre du Foyer du Soleil invincible. Dites-lui ceci : « Sois plutôt la boussole que le pilote. » Puis demandez une audience privée à l'Assesseur en charge... Il vous recevra ! Vous lui direz alors que Dame Ravenna, fondatrice de la Brigade Spirituelle, est de retour »*. Et, avec un demi-sourire, elle termine par ses mots : « *Cela devrait l'intéresser.* »

À noter que si personne n'est resté au chevet de Basileus, une fois Dame Ravenna libérée et quelle que soit l'avancée du timing, on le retrouvera mort sur sa terrasse.

Conclusion

Nul doute que les PJ vont diligenter quelqu'un pour se rendre rapidement au Temple, à moins qu'ils ne décident de le faire eux-mêmes. Quoi qu'il en soit, l'entrevue se passera comme prévu par Dame Ravenna et l'émissaire reviendra dans l'Impasse, encadré d'une troupe de quinze soldats du Temple qui circonscriront rapidement les lieux avant de raccompagner fermement les PJ chez les Bréchet.

Entre temps, Dame Ravenna aura remercié les PJ pour leur aide et aura évoqué à demi-mots la Brigade spirituelle et ses attributions (voir les Secrets des Temples en p. 531 du livre de base). Elle leur aura dit aussi pourquoi elle a décidé de revenir à la vie : dans sa demi-conscience, elle a senti qu'un danger sérieux, dont elle ne peut rien dire pour le moment, menaçait le Conseil restreint. Lequel ? À vous MJ de l'inventer, mais nul doute

Nec plus ultra ?

Idéalement, pour que le final soit vraiment à la hauteur, il faudrait que les joueurs jouent la partition en vrai !

Dans ce cas, demandez qui veut s'y coller, la partition de CHTONIA étant la plus facile ;

choisissez trois surfaces disponibles afin qu'avec les mains, elles produisent trois sons différents... à moins que vous n'ayez apporté des percussions ! Quant à la qualité de ce que vont interpréter les joueurs : à vous de quantifier la qualité minimale à produire pour que la musique fasse son effet ! Perso, je l'ai fait jouer quatre fois de cette manière et ça a emballé tout le monde à chaque fois !

qu'il est d'importance et que la Brigade va avoir du pain sur la planche.

Vous pouvez d'ailleurs faire intervenir la Brigade à peine une heure plus tard : frère Mikaëlus, XXIV^e commandeur de la Brigade, viendra accompagné d'Ordun le rouge, un massif minotaure. Vous pouvez calquer leur attitude vis-à-vis des PJ sur les conditions de victoire ci-après. Mais aimable, courtois ou distant, Mikaëlus s'occupera peu des PJ, préférant s'isoler avec Dame Ravenna, sous la garde d'Ordun qui interdit l'accès à la villa. Puis tous deux repartiront deux heures plus tard, escortant Dame Ravenna dans une chaise à porteur. Non sans qu'un des officiers de la troupe du Temple ne vienne remettre aux PJ ce qu'ils ont gagné.

Et maintenant, quel avenir pour le groupe ? La Brigade va-t-elle avoir besoin de nouveaux aventuriers ? Les PJ ont prouvé leur valeur, certes, mais ne mériteraient-ils pas d'être à nouveau mis à l'épreuve avant d'être – peut-être – enrôlés ?

À moins que Macée, qui s'intéresse beaucoup à ce petit cube de pierre noire trouvé dans la colonne d'airain, ne pense à eux pour l'AIA...

Montée de niveau et conditions de victoire

À la fin du scénario, les PJ passent niveau 4.

Si vos joueurs apprécient ce genre de calculs en fin de mission, pour cette petite campagne, vous pouvez appliquer le barème suivant, qui reste bien sûr optionnel. N'oubliez pas dans vos calculs que les PJ ont déjà pris un niveau après l'acte 1.

- Dame Ravenna revient à la vie
 - ◊ avant le 10 Moisson dorée (décès de Basileus) : 10 points
 - ◊ entre le 10 et le 12 Moisson dorée (décès et crémation de Basileus) : 5 points

◊ après le 12 Moisson dorée (crémation de Basileus) : 0 points

- Dame Ravenna ne revient pas à la vie : -10 points
- La partition est interprétée en live par les joueurs : 10 points
- La partition est interprétée aux dés par les PJ : 5 points
- La partition est interprétée par Anaëlle : 2,5 points
- La partition n'est pas interprétée : -5 points
- Par action d'éclat, belle idée, réussite critique... : 2 points

Réussite majeure (20 points ou plus) :

- gain de 2 niveaux et la Brigade spirituelle ou l'AIA propose une mission-test aux PJ
- Si vos PJ sont amateurs de broloques, le Temple de l'Oiseau de Feu offre à chacun une broche d'une valeur de 5 po, qui symbolise le service qu'ils lui ont rendu. L'arborer sur un vêtement permettra peut-être de mieux se sortir d'une situation délicate impliquant les PJ et les membres de ce Temple. À vous de déterminer la portée de ce « renvoi d'ascenseur ».

Réussite normale (entre 10 et 19 points) :

- gain d'1 niveau et la Brigade spirituelle gratifie chaque PJ de 20 po.

Semi-échec (entre 0 et 9 points) :

- gain d'1 niveau et la Brigade spirituelle gratifie chaque PJ de 5 po.

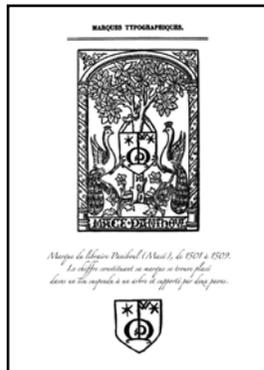
Échec (moins de 0 point) :

- gain d'1 niveau (pour la participation !)

Jean-Marie "JM-MJ" Noël

Cartes, photos et plans : Jean-Marie Noël

Illustrations : Mathilde Marlot



Note de fin

Ce scénario a été joué dans sa version complète à Fontenay-le-Fleury et en version très raccourcie à Provins lors des 31^e Rencontres du Club Pythagore, ainsi qu'à Villepreux lors de la Semaine du jeu. Mes remerciements aux joueuses et joueurs qui y ont participé, ainsi qu'à Thomas le Goareguer pour les stats d'H&D et ses conseils amicaux.

Le personnage de Macée est inspiré de Macé Panthoul (ou Paniboul, suite à une probable interprétation erronée de sa calligraphie). Libraire à Provins et peut-être à Troyes de 1501 à 1509, cet érudit était membre de l'AGLA, une association ésotérique de la fin du XVe ou début du XVIe siècle, regroupant autour du livre, des opératifs, des artistes, des savants, des alchimistes, des cabalistes... La phrase à prononcer au Temple de l'Oiseau de feu pour obtenir une audience est extraite du livre *Les lois* (VIe s. av. J.-C.) d'un certain Pythagore.



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 ★★☆

OPÉRATION DIVA EN DANCER (ÉPISODE 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 en comprendre la nature. 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.

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.

Acte II, very bad trip

Dans l'épisode précédent, les PJ sont parvenus à retrouver M'Sathria sur Tatooine. Prétendument enlevée par les Tuskens et réfugiée dans leur campement, la diva attendait la venue de ses « *sauveurs* » pour rejoindre le vaisseau de son agent R'Nay à quai dans le spatioport de Mos Esley. Après bien des péripéties survenues dans le désert de Tatooine puis à Mos Esley et quelques tirs de blasters, tout ce petit monde peut reprendre son souffle à bord d'une magnifique navette Taylander de luxe entièrement aménagée pour son plus grand confort.

Une fois dans l'espace, M'Sathria se montre désolée pour le vaisseau des PJ mis en pièces par les Jawas. R'Nay leur en offrira un autre mais, pour l'heure, ils n'ont pas de temps à perdre. Un long voyage en hyperspace les attend (la durée d'un trajet entre Tatooine et Coruscant avec un hyperpropulseur de classe 1 est de **22 jours et 14 heures**). Le déplacement sera l'occasion de cerner la personnalité torturée de la diva et de comprendre la nature du traquenard où les PJ sont tombés.

Le pilote du Blarth Wamta doit les emmener directement au spatioport principal de Coruscant. Il est impossible de le faire dévier de sa trajectoire ou de l'arrêter mais cela, les PJ pris au piège l'ignorent encore. Cependant, ils pourront influencer les conditions de leur atterrissage, et ainsi éviter le comité d'accueil.

Un voyage première classe

1. Ambiance lounge

Équipé d'un bar, d'une bibliothèque, d'un grand téléviseur et de divers jeux de société holographiques, le

salon comporte de quoi occuper les PJ. S'il leur vient l'idée d'allumer la télé, les chaînes d'infos tournent en boucle sur l'opéra en pleine préparation. Certains journalistes s'interrogent sur l'absence d'apparition de M'Sathria ces derniers temps. Un détail devrait alerter les joueurs : l'Empereur Palpatine en personne assistera au spectacle ! Les plus perspicaces devraient sentir le piège se refermer...

C'est aussi l'occasion de faire connaissance avec la diva. Elle se montre peu affable, voire hautaine et méprisante. Tout au plus parlera-t-elle un peu de son enfance pauvre et de sa rencontre avec R'Nay (**cf. fiches PNJ**). Concernant la présence de l'Empereur à l'opéra, elle trouve pour le moins normal qu'une artiste de sa stature soit admirée par le « *gratin* ». →



M'Sathria

2. T'es trop VIP !

La diva utilise le vaisseau pour ses tournées intergalactiques et dispose de sa propre suite. Dans sa chambre, un bruissement d'eau suggère qu'elle prend une douche pour se débarrasser de la poussière du désert. Un examen de la pièce (**tests de Perception et de Discrétion**) permet de trouver une garde-robe bien remplie,



Kaz

entre tenues de soirée hors de prix et talons aiguille à semelle rouge.

- Quelques **souvenirs** décorent sa table de nuit. Pour l'essentiel, des hologrammes la représentant avec sa mère et ses sœurs twi'leks, dans son village natal.
- De nombreux **trophées** et autres décorations à sa gloire ornent les murs, surtout des prix de beauté et de chant.
 - ◊ En cas d'échec au **test de Discrétion**, dans l'idée de contraster avec son image altruiste de sainte, **M'Sathria surgit nue** et furieuse de la douche. Sous l'emprise de la passion, sa colère se mue soudainement en désir ardent pour le PJ.
 - ◊ En cas de **réussite au test de Discrétion**, afin de suggérer sa connivence avec l'Empereur, un PJ peut surprendre une **conversation** avec le mystérieux hologramme d'une silhouette encapuchonnée. S'il a déjà la puce à l'oreille, confirmez ses craintes en achevant la communication par un équivoque « *Oui, mon maître* ».

3. Le harem de R'Nay

À l'arrière du vaisseau, une porte verrouillée laisse échapper des rires juvéniles. En réussissant à l'ouvrir (*cf.* « **Informatique** », **F&D p. 119/ACdE p. 110**), les PJ découvrent trois jeunes Twi'leks. Des capteurs, dont la fonction consiste à reproduire leur image holographique chez des spectateurs physiquement très éloignés, sont braqués sur elles. Les filles sont effrayées mais, une fois rassurées, elles avouent animer un réseau pour adultes au profit de R'Nay. De manière assez astucieuse, le déplacement du vaisseau permet

de perturber une localisation par la Brigade de la Moralité Publique et des Mœurs Impériale. Les Twi'leks révèlent que M'Sathria faisait jadis partie de leur bande, avant de « monter en grade ». Elles ont peu d'estime pour la diva, considérée comme une arriviste ambitieuse prête à tout pour réussir. Cette rencontre anecdotique permet surtout d'utiliser le réseau et sa fréquence longue portée, en contournant ainsi le brouillage de Tatooine pour joindre l'Alliance (cf. encadré « *Diva en Vadrouille* »). Toutefois, les jeunes femmes pourront s'avérer utiles une fois le vaisseau atterri à Coruscant.

4. Carbone 14

Bien dissimulée dans les soutes, une chambre de congélation carbonique abrite une collection de quatorze artistes figés, que R'Nay décongèle quand il en a besoin pour ses spectacles. Des petites plaques en métal indiquent leur nom et leur fonction. On y trouve essentiellement d'autres Twi-leks, mais aussi des musiciens et des saltimbanques spécialisés dans les arts du cirque (dressage de fauves, lancer de couteaux... Laissez parler votre imagination). Interrogée, M'Sathria assure qu'il s'agit d'artistes au service de R'Nay qui ne supportent pas les longs voyages et souhaitent volontairement être congelés. Elle refuse catégoriquement de les réveiller prématurément.

S'ils n'ont pas convoqué la diva ou qu'ils parviennent à se débarrasser d'elle, les PJ peuvent inspecter les plaques de plus près. L'un d'eux, un certain Kaz, est identifié en tant que « *Marionnettiste et Dompteur de Droïdes* » (cf. « *Mécanicien Accompli* », F&D p. 411). Décongelé, il contredit la version de la cantatrice et prétend faire office

d'esclave. Reconnaisant envers les PJ, il se rendra utile dans le cockpit, mais M'Sathria entrera dans une rage folle si elle découvre qu'on l'a libéré.

5. Le cockpit

Curieusement, il est verrouillé de l'intérieur. Un piratage (cf. « *Informatique* », F&D p. 119/ ACdE p. 110), un sabre-laser ou l'utilisation de la Force (pouvoir Déplacement) permettent de l'ouvrir. À l'intérieur, un droïde RX est aux commandes. M'Sathria ou Kaz indique qu'il s'agit d'un pilotage automatique. Programmé pour décoller en urgence à l'approche de la diva (le vaisseau comporte un système de sécurité à reconnaissance faciale), il doit la transporter directement sur Coruscant.

- Maltraité ou menacé, le droïde déclenche son autodestruction peu avant d'arriver sur Coruscant, en contraignant ainsi les PJ à un atterrissage en catastrophe. Une alarme se déclenche, alors que M'Sathria s'évade à bord d'une capsule de sauvetage.
- Kaz peut neutraliser le droïde et le reprogrammer. Il l'ignore lui-même, mais sa capacité unique à communiquer avec les machines est due à une sensibilité à la Force. Il ne peut toutefois modifier la trajectoire vers Coruscant, car le dysfonctionnement du programme entraînera l'autodestruction du droïde-pilote. Tout au plus pourra-t-il éviter le spatioport pour un atterrissage forcé dans une zone moins surveillée.

Y a-t-il un pilote dans le vaisseau ?

La capitale de l'empire ne comporte qu'une seule ville, *Imperial City*, qui recouvre toute sa surface. →

Diva en vadrouille

Le vaisseau est équipé de brouilleurs, mais la salle du harem peut émettre et recevoir des transmissions.

L'Alliance sera un peu surprise de recevoir un message *via* un canal dédié aux divertissements adultes, mais peu importe la méthode tant que le but est atteint. La Rébellion a terminé son enquête et informe aussitôt les PJ du piège. M'Sathria est une disciple sith, et l'opéra un traquenard où les attend Palpatine ! Par ailleurs, un Mandalorien a été engagé pour la neutraliser à temps.

Comment les PJ vont-ils réagir ?

C'est ici l'occasion d'une escarmouche spatiale (cf. « **Combats des Vaisseaux** », ACdE p. 231).

Le Mandalorien ne lâchera pas l'affaire tant que son contrat ne sera pas rempli. Si M'Sathria est encore à bord, il canarde le Blarth Wamta et, *via* l'intercom, ordonne aux PJ de lui livrer la diva. Celle-ci accuse alors le Mandalorien de convoiter la prime de sa capture. Les PJ peuvent la livrer sans scrupule en l'éjectant dans une capsule de sauvetage (gain d'un Point de Conflit), mais le vaisseau continuera inexorablement sa course

vers Coruscant. Sinon, dès qu'elle se sait découverte, la diva fuit sans chercher l'affrontement. Une alerte retentit dans le vaisseau, tandis que la capsule de sauvetage est éjectée. Le Mante D5 se lance alors à sa poursuite pour la harponner.

Elle est hyper-sécurisée, et il s'agit du dernier endroit où devraient se rendre des Rebelles ou des êtres sensibles à la Force. R'Nay se trouve sur place, dans l'attente de M'Sathria et de l'opéra. Il récupérera son vaisseau et ses occupants (Kaz, les Twi'leks et les artistes congelés) dès que les PJ auront été arrêtés, s'ils se posent à l'endroit prévu.

1. *It's a trap!* (atterrissage en douceur)

Dans ce cas de figure, les PJ ont voyagé sans s'inquiéter de quoi que ce soit et arrivent à destination. Une escouade de *Stormtroopers* les attend au spatioport de Coruscant. M'Sathria, si elle est encore avec eux, se gausse de leur naïveté et rejoint les gardes, qui les emmènent directement en prison. Il est possible de leur échapper au prix d'un carnage et de quelques **Points de Conflit**. Les PJ seront ensuite recherchés activement dans la ville.

◇ Mène à « *Guet-apens sur Coruscant* » et « *Changement de Programme* ».

2. *Deep impact* (atterrissage en catastrophe)

Les PJ ont détruit le droïde-pilote ? Ils n'ont aucune notion de pilotage ? La Force ne leur suffit pas pour manœuvrer le vaisseau fou (**pouvoir Déplacement**) ? Le Blarth Wamta fonce comme une comète vers la surface de Coruscant, escorté par des *speeders* de lutte anti-incendie.

• Si l'idée leur vient d'explorer le cockpit à la recherche d'une solution (**tests de Perception**), une **manette d'éjection** providentielle se trouve sous le fauteuil du droïde. Seront-ils tentés de la tirer ? Si oui, c'est l'occasion d'éjecter tout le cockpit, ainsi que les passagers à son bord, dans les airs ! La capsule, soutenue par un

parachute, retombera en douceur dans la zone industrielle de Coco Town. Leur audace aura payé, en leur permettant ainsi d'éviter le comité d'accueil.

• Si les PJ **restent dans la navette**, sa chute ne passe pas inaperçue. Au sol, c'est la panique. Une escouade de *Stormtroopers* attend les PJ et (s'ils ne résistent pas) les emmène directement en prison où ils seront éventuellement soignés.

◇ Mène à « *Guet-apens sur Coruscant* » et « *Changement de Programme* ».

3. *Ni vus ni connus* (atterrissage plus ou moins contrôlé)

Kaz a pris le contrôle du droïde-pilote, ou les PJ ont utilisé la Force avec brio ? Impossible de dévier de Coruscant, mais ils peuvent éviter le spatioport principal. Une recherche rapide (cf. « **Astrogation** », F&D p. 114/ACdE p. 104) ou un conseil du Marionnettiste permet de repérer un petit spatioport discret dans la zone industrielle de Coco Town. Cette solution a pour avantage de conserver le vaisseau intègre (en prévision d'une fuite précipitée) et surtout de préserver son équipage. Mais que faire de lui ? Et de M'Sathria si elle est encore présente ? Les lâcher dans la nature ne peut qu'attirer l'attention. En revanche, les recruter peut être utile pour la suite... (cf. encadré « **En Mode Touriste** »).

• **S'ils se montrent prudents** et réussissent des **tests de Discretion**, les PJ peuvent évoluer dans les rues. Celles-ci sont surveillées par des droïdes policiers faciles à berner. Il en sera autrement des bas-fonds, truffés de policiers en civil (cf. **fiches PNJ**). Laissez-les effectuer une

« visite classique de grande ville » (visite de « Chez Dex » et des magasins, rencontre avec des voyous...) avant de les laisser réfléchir à un plan.

◇ Mène à « *Changement de Programme* ».

- **S'ils se promènent sans précaution**, après avoir échoué à leur **test de Discrétion** ou utilisé la Force de façon voyante, ils sont repérés par des policiers.

◇ Mène à « *Guet-apens sur Coruscant* » et « *Changement de Programme* ».

Acte III, *space opera*

Ce dernier acte se divise en plusieurs phases : une évasion, une infiltration et une scène finale axée sur le *roleplay* et la psychologie. Pour des raisons de commodités, l'opéra se déroule le soir même de l'arrivée des PJ sur Coruscant (les fameuses coïncidences de *Star Wars* !). S'ils sont capturés à l'atterrissage, ils devront faire le choix de rencontrer Palpatine ou de s'échapper d'une prison impériale. Dans ce cas, il leur faudra s'introduire dans l'opéra et déterminer leur rôle dans la tragédie jouée sur ses planches. M'Sathria y risquera sa vie, sous la menace de l'Empereur qui compte faire pression sur les PJ en sacrifiant son pion au profit de meilleurs atouts, ou du Mandalorien qui espère bien remplir son contrat. Sa mort représenterait une double peine, dans le cas où les PJ parviendraient à la convaincre de diffuser le message codé pour l'Alliance lors de l'opéra. La perte d'une occasion unique pour la Rébellion et une concession au Côté Obscur.

Guet-apens sur Coruscant

S'ils ont bêtement débarqué au spatioport de Coruscant, ou qu'ils se sont fait alpaguer dans les rues, les PJ sont incarcérés. Leur prison temporaire est une sorte →



Un flic des bas-fonds

R.I.O.C. à l'écoute

Si les PJ pensent à utiliser le R.I.O.C., l'Alliance revoit aussitôt sa stratégie.

M'Sathria refuse de diffuser leur message ? Qu'à cela ne tienne. Puisque les PJ disposent d'une invitation à l'opéra, autant profiter de l'aubaine. La Rébellion leur demande d'assassiner Palpatine ! Leur code moral s'accommodera-t-il de cette mission immorale, qui pourrait néanmoins mettre un terme à l'Empire ?

de commissariat de quartier surveillé par des gardes (cf. « *Gardien de Donjon Impérial* », *F&D* p. 407). Dans la cellule, laissez les joueurs tergiverser sur la suite des événements.

1. Prison break

Passé un moment, un étrange bruit répétitif se fait entendre. Dans un coin sombre, un Mandalorien allongé sur une couchette fait rebondir une balle contre un mur. Une discussion avec lui permet de comprendre le fin mot de l'histoire. Si les PJ ne l'ont pas encore appris, ils ont été piégés. Quand l'Alliance s'en est aperçue, elle a engagé le Mandalorien pour neutraliser à temps M'Sathria. Hélas, il a échoué et s'est fait capturer en atterrissant sur Coruscant où les tueurs de son espèce ne sont pas les bienvenus (ou bien intercepter dans l'espace, après avoir harponné la capsule du Blarth Wamta). Pour un Mandalorien, un contrat est sacré. Il propose donc une évasion commune. Une fois dehors, chacun poursuivra sa route. Si les PJ acceptent l'offre, laissez-les mettre au point une stratégie d'évasion. Inspirez-vous au besoin de l'épisode *Le Prisonnier* de la série *Le Mandalorien* pour suggérer un plan, en cas d'impasse.

- Les PJ peuvent simuler une **bagarre** pour attirer les gardes et laisser l'un d'eux étendu à terre pour les inciter à entrer dans la cellule.
- Le Mandalorien a bien sûr été désarmé mais on l'a autorisé à garder son casque en regard des traditions de son ordre. Les gardes ignorent qu'ils cachent sur son poignet des **fléchettes autoguidées**.
- Les PJ peuvent aussi bénéficier d'une **aide extérieure**. Kaz, les Twi'leks et les artistes décongelés ont-ils été arrêtés, ou se trouvent-ils dehors ? Peuvent-ils les contacter

grâce à la Force ? (**Pouvoir Influence**) Une visite permettra aux Twi'leks de distraire les gardes, alors que le Marionnettiste piratera le système de sécurité.

2. Guest-star

Si les PJ refusent l'offre, ils reçoivent une bien étrange visite. M'Sathria se présente à eux, vêtue d'une robe fuseau rouge et de talons hauts. Elle leur propose de les libérer afin d'assister à l'opéra dans la loge personnelle de Palpatine. Cela peut-être l'occasion d'inverser les rôles, en essayant de l'inciter à revenir vers le Côté Lumineux en diffusant le fameux message codé à l'Alliance. Les informations sur elle glanées lors du voyage s'avéreront ici fort utiles pour faire vibrer sa corde sensible (« *Pensez-vous que vos sœurs seraient fières de vos actes ?* »).

◊ Mène à « *Seduction of the Innocent* ».

Changement de programme

Si les PJ ont échappé aux Impériaux d'une façon ou d'une autre ou qu'ils se sont évadés, ils réviseront sans doute leur plan. La situation devient complexe et les options nombreuses. En voici quelques exemples, pour éviter de vous laisser surprendre.

Les choix lumineux :

- Ils veulent **sauver M'Sathria** du Mandalorien (si celui-ci leur a fait part de son plan d'assassinat).
- Ils veulent **convaincre M'Sathria** de rejoindre le Côté Lumineux.
- Ils veulent, envers et contre tout, **diffuser le message** à l'Alliance *via* M'Sathria (s'ils l'ont convaincue de rejoindre le Côté Lumineux).

Les choix obscurs :

- Ils veulent **tuer M'Sathria**.
- Ils veulent **tuer l'Empereur**.
- Ils veulent lâchement **quitter la planète** (mais avec quel vaisseau ? Kaz peut facilement en pirater un à distance).

Au théâtre ce soir

L'opéra se situe dans le district Uscru. Une grande scène accueille les comédiens, les danseurs et, bien sûr, la star attendue : M'Sathria. Derrière elle, un chœur de choristes twi-leks en tuniques rouges est présent pour l'accompagner. Face à la diva, un parterre abrite un orchestre affublé d'étranges instruments avec des lasers en guise de cordes. La foule se presse à l'entrée et, sans invitation, mieux vaut afficher une parfaite apparence pour s'y infiltrer.

À l'intérieur, en hauteur, des balcons abritent les spectateurs privilégiés. On peut y voir R'Nay, visiblement anxieux. Sur le balcon voisin, au centre de la salle, l'Empereur Palpatine est présent, épaulé par deux Gardes Royaux (*cf. « Garde Royal », F&D p. 407*). Le spectacle commence le soir, à vingt heures selon nos critères terrestres. Deux pans de rideaux rouges s'ouvrent devant le public, « à l'ancienne », pour faire apparaître la diva auréolée d'un faisceau de lumière braqué sur elle. La représentation présente un caractère très étrange, voire malsain. Le premier acte ressemble à une biographie de M'Sathria, façon *Oliver Twist*, où une petite Twi'lek est dominée par une grande silhouette noire. Au deuxième acte, les rôles s'inversent. La diva est vêtue d'une longue robe rouge sang. Celle-ci évoque un corps écorché. Des espèces de pics acérés émergent de ses épaules. La cantatrice surplombe des silhouettes noires qui rampent à ses pieds. Des ailes de dragon se déploient dans

son dos, pour symboliser son émancipation. Les connaisseurs (**test en Culture**) reconnaîtront la métaphore cachée d'une initiation au Côté Obscur.

Seduction of the innocent

Dans le cas où les PJ ont accepté la proposition de M'Sathria, ils sont traités comme des rois. Nourris, parés des plus beaux costumes (mais tout de même escortés par cinq gardes royaux), on les convie dans la loge impériale où l'Empereur les accueille en personne. Palpatine apprécie beaucoup l'opéra, qu'il fréquentait déjà du temps où il était Chancelier Suprême (**caractéristiques et compétences mentales : 6 ou +**). C'est généralement ici qu'il invite ses favoris pour les convertir au Côté Obscur au cours d'une conversation *a priori* anodine. Il procéda ainsi avec Anakin Skywalker, devenu par la suite Dark Vador. Son balcon privé offre une vue plongeante sur la scène. À l'entrée, il entame son discours (voir *La Revanche des Sith* pour l'inspiration). Curieusement, il n'utilise pas la Force et le pouvoir Influence, mais tente de convaincre les PJ par le verbe. La scène est très ouverte et privilégie le *gameplay*. D'une façon ou d'une autre, la décision des PJ devrait être cohérente avec leurs actions passées. Ceux qui ont déjà cédé au Côté Obscur seront pénalisés s'ils tentent de résister à Palpatine.

- **Les PJ acceptent l'offre.** La fin est un peu abrupte, mais elle ouvre la voie à de futures aventures du Côté Obscur.
- **Les PJ ne sont pas d'accord.** Ils se disputent, pour le plus grand plaisir de l'Empereur.
- **Les PJ refusent l'offre.** Sur scène, M'Sathria s'interrompt. Le public s'interroge. Elle se tient la gorge, comme si elle →

En mode touriste

Pour accentuer l'aspect humoristique de l'aventure, les PJ peuvent être accompagnés de Kaz, des Twi'leks ou des artistes décongelés dans les rues de Coruscant. Ces derniers visitent la capitale et se comportent comme des provinciaux à la découverte de la grande ville, au risque de compromettre la couverture des PJ. Kaz s'émerveille devant les boutiques de gadgets *hi-tech*, des individus louches proposent d'acheter les Twi'leks pour leur bar à *strip-tease*... (Attention aux **Points de Conflit** !)

Si M'Sathria n'a pas encore été démasquée et qu'elle ne s'est pas éjectée du vaisseau, elle cherche à se débarrasser des PJ par tous les moyens en attirant l'attention des passants et des gardes sur elle, ou bien en disparaissant dans les ruelles. Ce genre de micro-événements permet d'étoffer le troisième acte avant de conclure l'intrigue dans l'opéra.

This is the way

N'oublions pas notre Mandalorien. S'est-il évadé avec les PJ ? Si non, il a trouvé le moyen de s'enfuir seul, et poursuit sa mission sans même envisager le moindre compromis. Son contrat l'obsède, et il veut à tout prix éliminer M'Sathria. Difficile, toutefois, de s'infiltrer dans l'opéra sans rompre le serment de son ordre, en ôtant le casque vissé sur son crâne. Il sait néanmoins comment atteindre sa cible.

- **Il tente un tir de sniper**, tapi dans un balcon. Alertée par ses sens, M'Sathria fige le rayon d'énergie au-dessus du public. Puis, étonnement, elle s'immobilise à son tour. Palpatine, qui a tout prévu, se tourne vers les PJ. Accepteront-ils sa proposition ? Si non, il laisse le tir atteindre la diva, et accuse les PJ d'avoir commandité le meurtre (« *Des ennemis du Sénat se sont infiltrés parmi nous !* »).
- **Il se déguise**, et rejoint les silhouettes noires sur scène. Au moment propice, il relève sa cape et attaque M'Sathria avec son couteau. Quelle sera la réaction des PJ ?

s'étouffait. Palpatine se tourne vers eux. Laisseront-ils la diva mourir ?

Dans la ligne de mire

Dans ce cas de figure, les PJ ont choisi de perpétrer un assassinat, sur les recommandations de l'Alliance ou de leur propre chef. Laissez-les mettre au point une stratégie en gardant à l'esprit que M'Sathria connaît leur visage. Mieux vaut donc ne pas trop s'approcher de la scène. S'ils sont passés par la prison, les Impériaux ont également leur signalement, et ils doivent changer d'apparence.

- Une coupure de courant *via* un piratage, avec l'aide de **Kaz**, peut permettre une diversion.
- Ils peuvent infiltrer l'orchestre avec les **musiciens** de la chambre de congélation, après les avoir armés.
- Le harem de **Twi'leks** peut constituer une excellente couverture en composant un « *écran de courtisanes* ». Elles peuvent aussi infiltrer le chœur situé sur la scène, derrière M'Sathria.

Si les PJ ont réussi à la convaincre, M'Sathria acceptera peut-être de les aider. La mise en place d'un complot contre Palpatine devient alors envisageable. Bien entendu, l'Empereur a anticipé les événements. Il compte laisser faire les PJ, pour accuser publiquement l'Alliance d'une tentative de meurtre. Pour rendre l'instant plus dramatique, au moment de l'attaque, les gardes royaux se jettent devant un Palpatine souriant, sans hésiter à faire le sacrifice de leur vie. Il harangue ensuite la foule, alors que les projecteurs se braquent sur les PJ.

Escape game

Si les PJ ont refusé de céder au Côté Obscur, Palpatine laisse M'Sathria mourir sous leurs yeux. *A contrario*, s'ils ont accepté la voie la plus facile en

l'abattant sur scène, peut-être sera-t-elle tuée de leurs propres mains... Dans tous les cas, qu'ils en soient responsables ou non, les PJ seront accusés du meurtre. Toutefois, la situation n'est pas fermée. Les pouvoirs de la Force leur permettent de sauter du balcon, de repousser la foule, de disparaître en courant (**pouvoir Déplacement**)... Palpatine n'osera pas utiliser ses éclairs de Force en public, mais leur sensibilité à la Force sera désormais connue de l'Empire. Une fois dans les rues, si la scène de l'opéra s'est avérée trop brève, une course-poursuite peut-être organisée de l'opéra au spatioport, à travers les bas-fonds de la ville.

Un final grandiose ! (ou intimiste...)

L'aventure peut se terminer de multiples façons, en fonction des actions des joueurs. Dans tous les cas, offrez-leur une conclusion afin de ne pas les frustrer. L'Alliance fait un *débriefing* et les PJ s'aperçoivent que le Mandalorien, privé de son casque, a rejoint les Rebelles... Ou pourquoi pas, la diva elle-même décide d'embrasser leur cause après avoir été sauvée lors de l'opéra ? Et si les PJ allaient demander des comptes à R'Nay sur Corellia, où il s'est lâchement réfugié ? Ou encore, l'Empereur organise une cérémonie rituelle sith, en présence de M'Sathria, ou même de Vador, afin d'introniser les PJ... La seule obligation consiste à rester cohérent avec l'univers *Star Wars*, et plus particulièrement *Force & Destinée*. Céder à la tentation de la facilité entraînera irrémédiablement une soumission au Côté Obscur, et une déformation physique à plus ou moins long terme. En revanche, une attitude héroïque provoquera un coup de chance surréaliste qui sauvera la mise des PJ.

PNJ



M'Sathria 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'Sathria est une twi'lek à la peau rouge et aux formes généreuses, dont l'âge apparent correspond à une petite 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'Sathria 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 « délicieusement dérangeante », selon ses propres dires, 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 enflammée typique des Sith.

Les pouvoirs de M'Sathria 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. Dans cette optique, 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

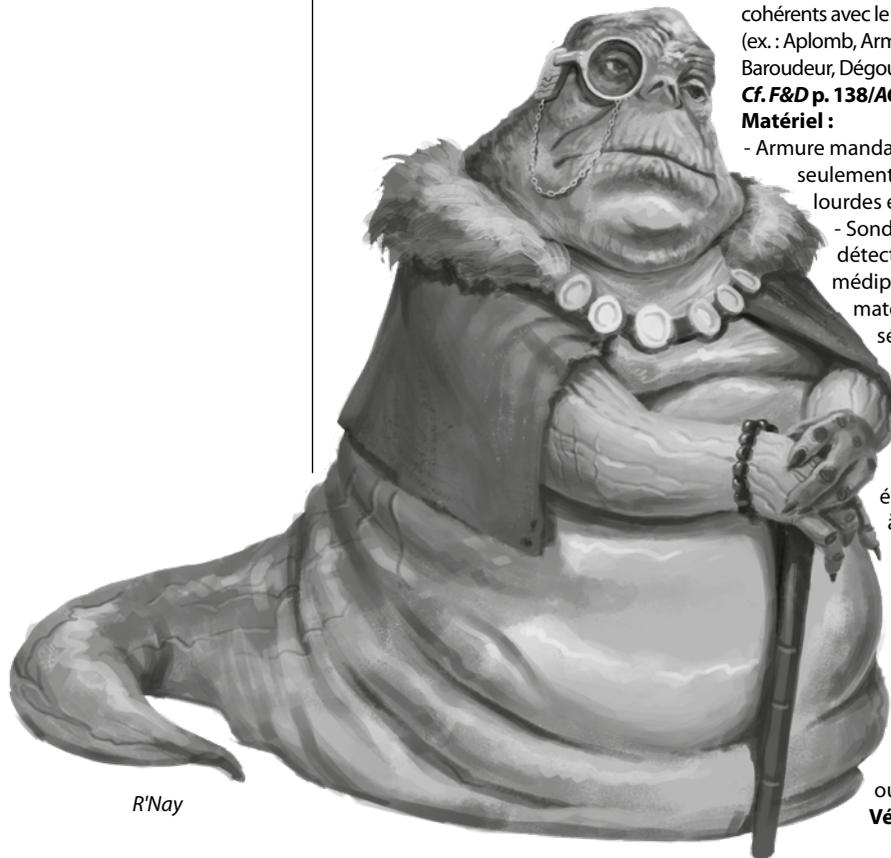
Mécène hutt

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 attirés 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 télé-transmissions pour adultes.

Mis sous pression par l'Empire après la conversion de M' Satrha 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



R'Nay

(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,
Perspicace 3, Persuasion 2

Capacité : Maladroît

Véhicule : Blarth Wamta

Mandalorien

Chasseur de primes humain

Vigueur 2, Agilité 2, Intelligence 2,
Ruse 2, Volonté 2, Sérénité 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

Droïde policier de Coruscant

Vigueur 2, Agilité 2, Intelligence 1, Ruse 2, Volonté 1, Présence 1

Encaissement 3, Seuil de blessure 6

Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Vigilance

Arme : pistolet-blasteur léger



Policier des bas-fonds de Coruscant

Vigueur 3, Agilité 2, Intelligence 2, Ruse 2, Volonté 3, Présence 1

Encaissement 4, Seuil de blessure 4

Compétences : Coercition 1, Corps à corps 1, Distance (armes légères) 2, Pugilat 1, Sang-froid 1, Vigilance 1

Équipement : Manteau lourd renforcé

Armes : Pistolet-blasteur lourd/matraque étourdissante

Planète

Coruscant

Données d'astrogation : Système de Coruscant, secteur de Coruscant, région du Noyau

Mesures orbitales : 368 jours par an/24 heures par jour

Gouvernement : Dictature impériale

Population : 1 000 milliards (Humains 78 %, Autres 22 %)

Langue : Basic

Terrain : Urbanisation étagée dense sur toute la surface

Ville importante : Cité Impériale

Sites intéressants : Palais Impérial (ancien Temple Jedi), musée galactique, Sénat Impérial, HoloNetVille, Monument Plaza, les Usines

Exportations : Œuvres culturelles

Importations : Denrées alimentaires, médicaments

Routes marchandes : Voie Marchande Corellienne, Route Commerciale Perlemienne, Couloir de Namadii

Vaisseaux

Blarth Wamta

Type de véhicule/modèle : navette Taylander reconvertie en véhicule de luxe

Constructeur : chantiers navals Gallofree

Longueur : 43,50 m

Hyperdrive : oui (classe 1)

Équipage : 1 pilote (droïde)

Passagers : 10 maximum

Arme : 1 canon laser avant

Équipement :

- Aménagement intérieur de première classe

- Chambre de congélation carbonique dans la soute

Metal Fangs

Type de véhicule/modèle : vaisseau de patrouille Mante D5

Constructeur : chantiers navals de Kuat

Longueur : 68 m

Hyperdrive : Oui (classe 2)

Équipage : 1 à 6 personnes

Armes : 1 canon laser avant/3 canons laser rétractables

Florent Martin

Illustrations : Clément Ribeyre-Soret



En quelques mots...

Les PJ doivent représenter leur employé, un marchand fantasque, lors d'une vente aux enchères spéciales sur les Pontons. Il s'agit de se porter acquéreur des trois œufs d'hippogriffes mis en vente là où les autorités royales-divines sont mises à l'écart. Un mage a confié la même mission à une gopnelaun inquiétante.

Enfin, une troisième partie, une bande de truands plus agressive, poursuit le même objectif. Chaque employeur destine les œufs à une application bien différente : la gopnelaun travaille pour un mage de la Glorieuse dalle aux hippogriffes qui veut élever les bêtes. La bande de truands travaille pour un sorcier du Pic de l'échec. Quant au marchand qui a embauché les PJ...

Bien sûr, l'administration de Laelith a été informée et compte bien taxer les possesseurs des œufs à leur retour en ville.

Fiche technique

TYPE • Action

PJ • Niveau 1

MJ • Débutant

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★☆☆☆

INVESTIGATION ★☆☆☆

OMELETTE LAELITHIENNE

Lors de cette mini-aventure, les PJ vont découvrir les Pontons de Maucastel et auront peut-être leurs premiers déboires avec l'administration tatillonne du Poisson d'argent. Il se peut même qu'ils terminent par visiter les Pics des Mages. Un scénario jouable en 90' à la recherche d'une marchandise rare et précieuse : des œufs d'hippogriffes. Évidemment, nos aventuriers ne seront pas les seuls à la convoiter.

Introduction

L'aventure démarre alors que les PJ sont dans la barque du passeur, en route pour les Pontons. Lisez à voix haute le texte suivant :

Ce matin, vous étiez place du marché pour y rencontrer maître Marekmell. Il vous a mandaté pour participer à une vente aux enchères : vous devez acquérir des œufs d'hippogriffes. Vous avez pour cela un mandat de 300 po (150 lithals ou 3000 éliiths) que vous devrez présenter au commissaire-priseur, Sire Sehafa, en cas d'acquisition. Les enchères ont lieu sur l'île de Maucastel : un lieu à part où la juridiction de la ville n'a pas autorité. Une petite principauté en quelque sorte, nichée sur un rocher.

Vous voilà donc à bord du bac qui conduit aux Pontons de Maucastel. La petite île est située à moins d'une encablure des quais mais l'accès est rendu difficile par des courants traîtres qui font dériver les embarcations. Le passeur, tout de noir vêtu, dirige d'une main sûre son navire. Il reste

silencieux sous son masque pendant toute la traversée.

Quatre autres passagers sont présents : deux jeunes élégants goguenards, un prêtre à la robe bleue et une gopnelaun de petite taille. Cette dernière est la cible des railleries des deux nobliaux à qui elle jette des regards noirs. Sa peau mate, ses traits orc et elfe à la fois et son bounzill, un petit rat, sur son épaule la rendent intrigante.

La traversée se déroule sans encombre. Elle peut être l'occasion de se lier aux jeunes fêtards, plutôt loquaces. Le prêtre, Père Palu, est aimable et explique qu'il va à la rencontre de ses fidèles : les cultes liés à l'eau sont nombreux et le jeune clerc n'hésite pas à porter la bonne parole partout où elle est nécessaire. La gopnelaun s'appelle Jana Visel'œil et ne fait que grommeler. Si les moqueries des deux nobles perdurent, elle finit par sortir un couteau et menace les impudents, usant volontiers d'un argot incompréhensible et grossier. Le prêtre réussira néanmoins rapidement à la calmer.

Le passeur reste passif mais si les choses s'enveniment, il fera une →



Une barque de passeur sur le point de fendre les eaux du lac...

Les objets en vente

Et les prix auxquels ils sont normalement adjugés

- Collier utruz 55 éliiths
- Vase gourde agramorien 580 éliiths
- Coffre de voyage style Renouveau (datant de Tokinafal IV, A.R.D. 765) 400 éliiths (vaut le double auprès d'un antiquaire de la Haute terrasse)
- Miroir en argent 362 éliiths
- Candélabre en acier dans le style du temple du crâne 250 éliiths
- Une bouteille de vin de Pier de Braïtonne de 962 A.R.D. (pas très bon) 125 éliiths
- Armoire dans le style des Princes étrangers (très encombrante) 850 éliiths
- Attrape-rêve corazien (orné de chair séchée) 69 éliiths
- Trois œufs d'hippogriffes 2 800 éliiths

embarquée, obligeant tout le monde à un jet de sauvegarde de Dextérité (DD10). En cas d'échec, c'est le bain... Le maladroit pourra toujours remonter à bord mais il risque de grelotter un certain temps !

Sur les quais

À peine débarqués, les PJ sont accostés par un vieux marin que la présence du prêtre intrigue. « *Y vous a dit c'qui v'nait faire ici ? Parce que les fouines de l'administration, on les aime pas trop ! Toujours à vouloir récupérer des taxes !* » Rien d'étonnant à cela, à voir les gamins qui entourent les personnages en leur annonçant les cotes en cours pour le combat de canotiers de ce soir alors que les paris sont interdits en ville.

Trouver la salle des enchères n'est pas un problème : de nombreuses affiches et des crieurs annoncent la vente de ce soir sur la barge du franc. La renommée de son commissaire-priseur, Sehefa, n'est plus à faire, visiblement.

La vente aux enchères

La salle des ventes est située sur le pont supérieur d'un bateau amarré depuis si longtemps qu'il ne pourrait plus reprendre la mer. Démâté, il ressemble plus à une barge qu'à un véritable navire. Vingt personnes sont présentes. Lisez à voix haute le texte suivant :

Vous remarquez immédiatement la présence de la gopnelaun. Elle s'est installée au deuxième rang et elle ne quitte pas des yeux l'estrade sur laquelle apparaît le commissaire-priseur. Les conversations jusqu'alors discrètes cessent complètement. À la

lumière des grands candélabres qui illuminent la pièce, vous distinguez aussi le prêtre à la robe bleue. Il semble qu'il n'y ait pas que ses fidèles qui l'intéressent !

Les autres personnes sont des bourgeois accompagnés de leurs aides. Les fenêtres sont grandes ouvertes, laissant apparaître l'ancien bastingage, et une brise légère pénètre dans la salle. La vente démarre par un collier de coquillage utruz qui provoque l'admiration des amateurs.

Une dizaine d'objets exotiques sont en vente ce soir-là. Les œufs de d'hippogriffes sont le clou de la soirée. Vous pouvez passer rapidement sur les premiers objets ou au contraire vous attarder sur une passe d'arme entre deux acheteurs histoire de faire monter la pression. Le perdant pourrait même quitter la salle en faisant un esclandre.

Quelques-uns de ces objets peuvent être l'occasion de glisser indirectement quelques informations sur la ville : le village utruz, la province d'Agramor, la ville de Coraz, quelques noms d'anciens Roi-Dieu...

Coup de force !

Les événements vont se précipiter au moment de la vente des œufs. Laissez les enchères se dérouler normalement. Les PJ ont toutes les chances de gagner s'ils vont au bout. Sinon, c'est Jana Vise-l'oeil qui gagne l'enchère contre 2 800 éliiths. Les truands embauchés par le sorcier du Pic de l'Échec vont alors tenter de s'emparer de la marchandise de manière frontale. La cohue qui suivra et sa résolution détermineront la fin de l'aventure.



Les protagonistes

Les truands

Deux d'entre eux se sont positionnés dans la salle comme des acheteurs lambda. Leur attitude pourra d'ailleurs alerter un PJ observateur (Sagesse (Perspicacité) DD15) qui, sans forcément les démasquer, ne pourra alors être surpris au moment de l'attaque.

Car les deux autres bandits vont surgir à l'arrière de la salle (ils se sont dissimulés dans une petite remise plusieurs heures auparavant) en jetant un feu grégeois sur le parquet. Leur objectif est de détourner l'attention pendant que leurs complices dérobent les œufs. Peu après l'explosion, une fumée épaisse s'élève rapidement et le feu gagne du terrain. →

Pour ne pas être surpris, il faut réussir un jet de sauvegarde Sagesse DD12. Cela permettra de voir que pendant que les acheteurs quittent la salle dans un mouvement de panique, les deux complices se ruent vers l'estrade et menacent le commissaire-priseur. À l'opposé, les bandits qui ont provoqué l'incendie bousculent des gens à terre pour ajouter du chaos. Dès que deux des leurs sont mortellement touchés, les truands battent en retraite.

La gopnelðaun : Jana Vise-l'œil

Elle a une chance sur deux de ne pas être surprise. Dès qu'elle peut agir, elle se dirige vers l'estrade avec un seul objectif : sauvegarder les œufs. Elle affrontera quiconque se présentera devant elle. Elle est donc logiquement une alliée des PJ. →

Les truands

H&D

Voir le Bandit Héros & Dragons, Créatures et oppositions, page 330.

COF

Voir le Gremlin, page 278 des Chroniques Oubliées Fantasy.

Jana Vise-l'œil

Gopnelðaun taille M

H&D

Voir l'Espion, Héros & Dragons, Créatures et oppositions, page 334.

COF

Voir le Surineur, page 279 des Chroniques Oubliées Fantasy.

Sur un résultat critique, la cible de l'attaque est touchée aux yeux par une fléchette (si elle n'en possède pas, ignorez cet effet). Elle subit un désavantage (H&D) ou un malus de -2 (COF) pendant 3 rounds (en plus de l'effet habituel du critique).

Pour faire durer le plaisir

Les truands ont prévu de s'échapper à l'aide d'un complice qui les attend avec une barque de l'autre côté de l'îlot. Ce peut être l'occasion d'une course-poursuite à travers le village flottant. Quoi qu'il en soit, les truands ou des complices peuvent tendre plus tard une embuscade aux PJ dans l'espoir de récupérer les œufs.

Un autre indice peut être découvert sur le corps d'un truand : un étrange tatouage représentant un soleil sombre pourvu de six tentacules. Mais cela est une autre histoire...

Le prêtre

Il est ici pour surveiller la vente et taxer les acheteurs dès qu'ils retourneront en ville. Mais au moment de la bousculade, sa robe va prendre feu. Si les PJ lui viennent en aide, cela pourrait faciliter les formalités administratives une fois sur les quais de Laelith.

Combattre l'incendie

Des seaux peuvent facilement être trouvés dans la remise pour éteindre le feu. Il est fortement conseillé d'intimer à plusieurs personnes de participer à l'effort. Un jet de Charisme (Persuasion ou Intimidation) DD10 réussi les convaincra. Toute personne participant à la lutte peut remplir et jeter un seau sur les flammes en deux tours. Il faut une dizaine de seaux pour éteindre les flammes. Si une chaîne est organisée, il peut rapidement être circonscrit : si trois personnes s'organisent, ils jettent ensemble deux seaux par tour. Chaque personne qui s'ajoute permet de jeter un seau de plus par tour.

Si rien n'est fait ou si les efforts sont insuffisants, le feu devient incontrôlable au bout de cinq tours et la barge devient un enfer au bout de dix.

On ne fait pas d'omelette...

Au cours de l'affrontement, le cofret contenant les œufs risquent d'être malmené. Prenez note des différents chocs ou au contraire des actions des PJ pour les sauvegarder. À la fin du combat, jetez 1d20. Appliquez les ajustements qui vous semblent nécessaire (si un coup est donné, par exemple, tirez les DM et soustrayez-les au résultat du dé 20) et appliquez les effets suivants :

1 : Tous les œufs sont cassés

2 à 5 : Deux œufs sont endommagés, le dernier est cassé

6 à 9 : Un œuf est fêlé, un autre cassé.

10 à 14 : Un œuf est fêlé

15 ou plus : Les œufs sont intacts

Épilogues

Le commissaire-priseur sera redevable envers les PJ s'ils ont sauvé sa salle des ventes et arrêté les truands. Jana Vise-l'oeil tentera de convaincre les PJ de lui céder les œufs. Elle désire sincèrement sauver les créatures et confier les œufs à l'école du Vivant assemblage du monde. Ce peut être un moyen de se faire des relations au sein de l'Académie. L'employeur des PJ quant à lui se révélera être un charlatan qui agit au nom d'un noble de la Haute-terrasse : il a promis à ses convives une omelette hors du commun...

Bernys, le maître des pontons, viendra sur les lieux se rendre compte du désastre. Maître Sehafa sera prié de quitter l'îlot.

Le père Palu, de son côté, est bien décidé à faire payer les taxes à l'acheteur dès qu'il remettra les pieds en ville. Accompagné d'une escouade de gardes de la ville et d'un garde-collecteur, il fera estimer la marchandise.

Une dernière surprise attend les PJ : au moment le plus propice, lorsque quelqu'un étudiera les œufs (Père Palu, Maître Marckmell, l'employeur de Jana ou tout autre), il leur sera révélé qu'il ne s'agit nullement d'œufs d'hippogriffes. Ce sont des œufs de dragons des laves. Une découverte qui attirera inmanquablement l'attention du corps des dragonniers de la ville et qui sera l'objet d'une prochaine aventure !

Thomas Le Goareguer

Illustrations : Laurent Miny



SHADOWRUN

SIXIÈME ÉDITION

EN 2021,
PLONGEZ DANS
LE SIXIÈME MONDE AVEC STYLE !





En quelques mots...

Envoyés dans la capitale de Sartar pour enquêter sur la disparition de deux membres de leur clan, les aventuriers réaliseront que malgré la victoire contre les Lunars, la bonne entente entre les tribus sartarites reste fragile. Au-delà des enjeux diplomatiques, l'enquête des aventuriers impliquera un membre éminent de leur clan, que ses sympathies ont plongé dans une sombre histoire de négoce d'artefact draconique.

Fiche technique

TYPE • Enquête

PJ • Tous niveaux

MJ • Expérimenté

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

ENCOMBRANTES AMITIÉS

Ce scénario d'enquête se déroule dans la capitale de Sartar, la cité de Boldhome. Il est conseillé pour trois à cinq aventuriers qui jouissent d'un certain statut au sein de leur clan.

Le scénario est écrit pour des aventuriers faisant partie ou ayant des liens forts avec le clan Ernardori de la tribu Colymar (pour une description complète de ce clan, cf. *Le kit de la Meneuse*). Les personnages pré-tirés fournis dans le livre de base sont adaptés à ce scénario. Il est alors conseillé qu'Harmast soit l'un des personnages choisis.

Introduction

L'histoire pour le MJ

Kolmer et Denvos

Kolmer Longue-voix est un prêtre d'Issaries, membre du clan Ernardori. Il est le frère cadet du chef Baranthos, avec qui il entretient des relations cordiales, teintées d'une certaine rivalité. Kolmer a appris durant les années d'occupation à frayer avec l'envahisseur pour protéger les intérêts de sa tribu. Il a noué une authentique relation d'amitié avec un officier lunar, Denvos Scutari. C'est par ce dernier que l'aventure va en partie arriver.

Denvos Scutari est un chef de guerre originaire de la nation rinliddi, un peuple descendant de Vrimak, dieu-oiseau fils de Yelm. Il assiste au Réveil du Dragon, et survit par miracle. Traqué par les rebelles sartarites, il se terre dans les montagnes. Dans sa fuite, il découvre une étrange pierre rouge, qu'il pense être

un sang-dragon, une goutte de sang de dragon figée, une substance inestimable. Après plusieurs semaines, Scutari, acculé, décide de rejoindre discrètement Boldhome, avec le but de s'enrichir avant de regagner les terres de l'Empire. Il souhaite prendre contact avec un groupuscule, la Conscience du Grand Dragon, admirateurs des dragons, mêlant riches excentriques et véritables fanatiques. Mais avant de pouvoir mener la transaction, Scutari est repéré par de vieux ennemis trolls, et pourchassé.

Pris au piège entre les Sartarites et les trolls, Scutari se tourne vers son ami Kolmer. Celui-ci, tiraillé entre son amitié et sa loyauté à sa tribu, propose à son ami de lui donner de l'argent, mais la fierté de l'officier le pousse à refuser. Kolmer cache alors Scutari et une poignée de légionnaires en attendant de pouvoir leur faire quitter la ville. Scutari le charge en sus de vendre la pierre aux Conscients.

Les errements d'Ormal

Le soir où Scutari vient trouver Kolmer, ce dernier ignore qu'il est surveillé. Deux membres du clan, Ordevon et Loring, suspectent Kolmer de collusion avec les Lunars et ont engagé un guetteur pour surveiller ses allées et venues. Découvrir Kolmer en pleine conversation amicale avec un officier lunar est une aubaine. Les deux hommes pensent tout d'abord le dénoncer, mais décident finalement



d'utiliser cette information pour forcer le marchand à prendre officiellement le parti de Beti Leika. Le lendemain, les deux hommes approchent discrètement l'assistant de Kolmer, le jeune Ormal.

Ormal est un jeune commerçant de Boldhome. Il a été recueilli, encore adolescent, dans les plus sombres quartiers de la ville basse, par Kolmer Longue-voix. Celui-ci a pris le jeune homme, qui vivait de rapines et de trafics, sous son aile et l'a fait emprunter la voie d'Issaries. À présent, Ormal voue une admiration sans borne à Kolmer. Il place le bien-être de son protecteur au-dessus de tout.

Quand Kolmer est menacé, le sang d'Ormal ne fait qu'un tour et il décide de protéger son mentor. Il fait alors appel à une secte d'assassins, le Croc sombre, avec qui il était en contact durant son erratique jeunesse. La nuit suivante, les deux impudents disparaissent. Kolmer ignore tout des décisions d'Ormal. Les corps sont retrouvés le lendemain. Les accusations pleuvent contre d'autres tribus, en particulier celle des Kheldon dont Kallyr est reine, et l'atmosphère devient délétère.

Tout s'accélère...

Kolmer, durant la nuit qui suit l'arrivée des aventuriers en ville, s'éclipse pour rencontrer les membres de la Conscience du Grand Dragon. Mais les fanatiques ont décidé de châtier celui qui tente de faire le commerce

d'un objet sacré à leurs yeux. Ils le gardent prisonnier dans une place-forte de leur culte et le torturent pour « qu'il aperçoive la sagesse infinie du dragon ».

Quant à Scutari, après avoir attendu Kolmer au petit matin, il finit par s'inquiéter. Il s'enhardit, sort de sa cachette et remonte la piste du marchand. Il finit par retrouver sa trace, mais ses ennemis trolls sont sur ses talons.

Tout ce petit monde converge alors vers la tour de la Conscience du Grand Dragon, un endroit mystérieux planté dans les pentes des Monts Quivin...

Introduction des aventuriers

La meneuse lira ou paraphraserà le passage qui suit :

« Les temps qui suivent le Réveil du Dragon et le renversement de l'envahisseur lunar ne sont pas un long fleuve tranquille. Devenue Prince de Sartar, Kallyr Front-étoilé peine à fédérer les tribus sarta-rites enclines à profiter de leur indépendance retrouvée.

Dans la capitale de Sartar, Boldhome, l'atmosphère est orageuse. Les réunions entre tribus sont houleuses et des rixes éclatent parfois entre membres de tribus rivales. →

Dans ce contexte, la tribu Colymar n'est pas le soutien le plus assidu de Kallyr. Dans l'entourage de la reine des Colymar, Beti Leika, certains ne cachent pas leur scepticisme quant à la légitimité de Kallyr.

Il y a deux jours, une missive d'un certain Mahast est arrivée à Fort Vinclair, votre capitale tribale : deux membres du clan des Ernaldori ont été assassinés, après des oppositions politiques contre des tribus rivales.

Baranthos, le chef du clan des Ernaldori, a décidé d'y envoyer une délégation pour tirer cette affaire au clair. C'est à vous qu'il a fait appel. Vous voilà donc à Boldhome, où le représentant du clan au sein de la tribu des Colymar n'est autre que le frère de Baranthos, Kolmer Longue-voix. En cette fin d'après-midi, Yelm se couche doucement derrière les hauts pics des Monts alentours. »

Si la meneuse le souhaite, il est tout à fait possible de jouer la scène entre Baranthos et les aventuriers afin d'ancrer ces derniers dans les mécanismes politiques du clan.

Protagonistes

Kolmer Longue-voix est un commerçant volubile, âgé de 40 ans. C'est un individu affable, instruit et fier de sa lignée (deux de ses oncles ont été rois des Colymar). Sa voix est respectée et son influence importante. Il est vêtu avec faste. Il ne voue pas de haine particulière aux Lunars, car il considère qu'elle est mauvaise pour le commerce. Il adopte une position respectueuse vis-à-vis de Kallyr, sans trop s'engager.

Denvos Scutari « Brûle-Troll » est un officier vétéran de l'armée

lunar, commandant d'une troupe de voltigeurs. Âgé de 35 ans, il apparaît usé par les années de campagne. Initié de Vrimak, il combat avec honneur et refuse toute forme d'oppression gratuite, exception faite des trolls qu'il déteste comme tout membre de culte solaire. Il a maintes fois tenté d'annihiler le quartier troll durant l'occupation et a causé de nombreuses pertes, s'attirant la haine du redoutable Orak-Défense de lune.

Ormal est un ancien vaurien, jeune initié d'Issaries. Il voue une admiration sans bornes à Kolmer, qui l'a sorti des bas-fonds où il est né. Il vit chez Kolmer, qu'il assiste dans ses tâches du quotidien. Ses décisions et ses relations passées vont lui causer des ennuis conséquents.

La Conscience du Grand Dragon est une secte d'illuminés nostalgiques de l'Empire des Amis des Wyrms. Avant le Réveil du Dragon, ses membres se contentaient d'étudier des textes obscurs, d'explorer Genertela à la recherche d'artefacts draconiques et de rendre visite à un rêve de dragon tapi dans les monts Quivin. Le Réveil les a changés, durcis, et ils se prennent à rêver à une nouvelle époque glorieuse qui verrait une domination des dragons sur la région.

Orak-Défense de lune est un seigneur runique de Zorak Zoran. Il voue une haine féroce à celui qui les a combattus avec acharnement pendant des années : le solaire Scutari. Informé du retour de ce dernier, il le traque dans les rues de la ville pour lui faire payer ses crimes.

Acte 1 : Une saison de tempêtes

Objectifs de l'acte pour la meneuse : Présenter la situation complexe de

Chronologie

1625

Saison de la Terre/ Semaine de l'Harmonie/ Jour de l'Argile : Réveil du Dragon. Denvos Scutari parvient à échapper au massacre. Il trouve une pierre rouge dans les montagnes.

Saison des Tempêtes/Semaine de l'Harmonie/ Jour du Feu : Scutari revient à Boldhome

Saison des Tempêtes/Semaine de l'Harmonie/ Jour sauvage : Scutari est repéré par les trolls. Il fait appel à son ami Kolmer, qui lui trouve une cache. Ordevon et Loring, deux membres des Ernaldori, l'apprennent.

Saison des Tempêtes/Semaine de l'Harmonie/ Jour divin : Ordevon et Loring abordent Ormal, l'assistant de Kolmer. Ormal, paniqué, utilise ses contacts dans les bas-fonds et engage une secte d'assassins, le Croc sombre.

(nuit): Le Croc sombre enlève et assassine Ordevon et Loring.

Saison des Tempêtes/Semaine de la Mort/Jour de l'eau (matin) : Kolmer rencontre Devii. **(après-midi) : Arrivée des aventuriers à Boldhome.** (nuit) : Kolmer disparaît.

Saison des Tempêtes/Semaine de la Mort/Jour de l'Argile : Denvos Scutari s'aventure en ville et cherche Kolmer. Les trolls remontent la piste de Scutari.

Saison des Tempêtes/Semaine de la Mort/Jour du Vent (nuit) : Ormal disparaît à son tour, enlevé par le Croc sombre. Il dirige les assassins vers la demeure de Kolmer (optionnel).

La piste de Kolmer est reconstituée. Les factions s'affrontent dans les montagnes.

la tribu et du clan. Présenter les différents protagonistes.

Objectifs de l'acte pour les joueurs : Appréhender les enjeux. Réunir les premiers éléments sur la mort d'Ordevon et Loring.

Arrivée à Boldhome

Boldhome est la plus grande cité et la capitale du royaume de Sartar. Elle a été érigée par Sartar en 1492 pour répondre à une prophétie. Il reçut l'aide des Mostali qui permirent à Boldhome de voir le jour en une nuit.

Boldhome est une cité d'altitude, bâtie dans le creux des pics des Monts Quivin. Seules deux routes la desservent : la route orientale, empruntée par les chariots et surplombant une falaise, et la piste du nord, étroite, qui sinue entre les pics des montagnes vers le nord-ouest. Du fait de sa position, Boldhome n'a pas nécessité, pour se protéger, de hautes murailles. Seules les deux portes (la porte orientale et la porte nord) sont fortifiées.

Contrairement à la majorité des villes et au vu de l'espace disponible

entre les monts rocheux, les bâtiments sont espacés et laissent la place à des jardins et des pâturages. La ville se déploie sur deux vallées qui se rejoignent, le Palais du Prince se situant sur l'arête du massif rocheux qui les sépare.

Le marché nord est considéré comme beaucoup comme le centre névralgique de la ville. On y trouve la plupart des biens nécessaires et quelques marchandises sortant du commun. Le marché est entouré par un quartier résidentiel accueillant les commerçants et artisans les plus réputés. Les bâtiments des guildes se trouvent également dans ce quartier, où les corps de métiers se regroupent dans des rues rappelant leurs activités. La Halle des guildes est un haut-lieu de la vie économique et sociale de la cité. Si l'on se dirige vers la porte nord, on accède à des étendues verdoyantes où sont situés les manoirs des tribus de Sartar.

La poche ouest comprend les plus belles demeures, appartenant à des nobles ou des marchands ayant particulièrement bien réussi. La poche est, quant à elle, accueille les →

travailleurs modestes, qui vivent dans des bâtiments hauts et étroits. Sur les hauteurs du quartier se trouvent, dans la poche haute, les temples et les demeures accueillant les conseils tribaux.

Le quartier international, près du barrage de la ville, accueille la population étrangère séjournant à Boldhome. Le Grand Marché propose des biens venus du monde entier. L'exotisme y est total et les langages s'entremêlent en une cacophonie joyeuse. Surplombant le quartier, une ville haute rassemble les demeures des ambassadeurs de différentes nations. Le représentant



Denvos « Brûle-Troll »

de la Reine Cheval-Plumes s'y trouve. Tout à côté se trouve la porte austère du Palais nain. Les Mostali y vivraient mais, dans les faits, personne ne les voit jamais.

Le palais de Sartar est la résidence royale. Il prolonge la Crête de l'orage et domine la partie sud de la ville. Ses bâtiments ont été taillés dans le roc. Dans une cour, veillée par trois béliers de pierre, se trouve le brasero de la Flamme de Sartar. Le temple d'Orlanth Tempétueux se trouve au sommet de la Crête, au plus haut de la cité. Le vent y souffle constamment.

Dans la vallée ouest, une ville basse se masse contre la falaise. C'est un endroit parfois nommé la Poche de Géo, car la taverne emblématique Chez Géo s'y trouve. C'est un quartier pauvre, qui peut se révéler dangereux.

Les non-humains ont également leur place à Boldhome. Les elfes y possèdent un bosquet et une enclave troll se trouve au sud-est de la ville. Calme durant la journée, elle devient agitée dès la nuit tombée. Les humains s'y risquent rarement, préférant s'arrêter à la tente d'Argan Argar, située près de la ville basse.

Près de la porte nord, les Telmori ont colonisé une éminence rocheuse. Personne ne sait pourquoi ils demeurent dans une atmosphère citadine visiblement peu à leur goût. Sans doute parce qu'ils en ont gagné le droit.

(d'après King of Sartar, par Greg Stafford)

Dissensions internes

En arrivant à Boldhome, les aventuriers se rendront certainement dans le manoir tribal des Colymar, situé sur les hauteurs de la ville. C'est une grande bâtisse confortable, entourée d'une palissade massive. L'occupation lunar n'y a pas eu trop de conséquences néfastes. Différents représentants des clans des Colymar

logent sur place, dans des parties qui leur sont dédiées (chaque clan possède ainsi son couloir). La majorité des chambres sont réservées aux représentants permanents mais, généralement, il en reste quelques-unes pour les visiteurs de passage. Néanmoins, tout est actuellement occupé en ces temps d'après négociations. D'autres membres de la tribu, installés à Boldhome depuis des années, ont acheté leur propre logement dans la ville. C'est le cas de Kolmer et Loring.

L'atmosphère au sein du manoir tribal des Colymar est orageuse. Dans la cour intérieure, les membres des clans débattent quotidiennement de leur position au sein de la cité, ainsi que de la posture de leur reine, Beti Leika. Un test réussi **d'Empathie (Humains)** permet de discerner trois courants majoritaires au sein de la tribu :

- Les loyalistes du Sartar (L): Pour eux, la Reine Kallyr Front-étoilé a rallumé, même brièvement, la flamme de Sartar. Elle est Prince de droit et de sang, et l'opposition même larvée de Leika est un outrage aux lois de Sartar.
- Les neutres (N) : Ils se montrent plus réservés et préconisent d'attendre. Kallyr, par le passé, a souvent été déçu. Si elle a fait preuve de bravoure, sa témérité lui a souvent joué des tours. Si elle a rallumé la flamme, forgeant ainsi sa légitimité, sa position reste fragile. Elle devrait se reposer bien plus sur Beti Leika et les stratèges colymars, ou faire ses preuves en effectuant une quête héroïque.
- Les opposants (O): Eux ne cachent pas leur opposition à Kallyr, considérée comme une va-t-en-guerre qui n'a que mépris pour ceux qu'elle sacrifie. Sa victoire n'est que feu de paille et les troupes lunars qui se dirigent vers Boldome ne feront que le rappeler

cruellement. Beti Leika est la seule à pouvoir organiser durablement le royaume de Sartar. Ils rappellent avec emphase tous les échecs de Kallyr, en particulier sa première rébellion de 1618. Ils attribuent l'assassinat d'Ordevon (l'un de leurs meneurs) et Loring aux Kheldon, la tribu de Kallyr, une « *bande de hors-la-loi grimés en guerriers honorables !* »

- Un courant minoritaire, mené par Orlarond Fils de Kehil, milite pour envoyer des émissaires à la rencontre du fameux héros Argrath, qui se trouverait actuellement à Pavis. Orlarond ne récolte que peu d'enthousiasme, la plupart des Colymar ayant d'Argrath l'image d'un pillard guère plus civilisé qu'Harrek le Berserk.

La meneuse pourra prendre le temps de faire rencontrer aux aventuriers différents protagonistes (cf. encadré pour des exemples). Cette scène est destinée à apprendre aux joueurs que les Orlanthis sont loin d'être une entité monolithique. En effet, s'ils se rallient à la bannière tribale, leur identité clanique est placée au-dessus de tout. Les dissensions ne sont pas liées au cœur du scénario mais permettront d'explorer l'une des facettes politiques de Glorantha. En outre, cette scène peut avoir la vertu de semer le doute dans l'esprit des joueurs et les laisser croire que cette histoire est avant tout une affaire d'opposition politique.

Les aventuriers sont accueillis par l'assistant de Kolmer, Ormal, un jeune initié d'Issaries au grand corps maigre, à l'esprit vif, mais dont le phrasé trahit les origines populaires. Si les aventuriers souhaitent arriver de nuit, Ormal insistera pour les conduire jusque chez Kolmer. Il précisera que depuis la prise de pouvoir de Kallyr, les membres des tribus sarrarites ainsi que les marchands et →

Membres de la tribu Colymar

Ces membres sont les porte-paroles des clans. La meneuse pourra personnaliser ces individus en choisissant un culte et une occupation. Les clans Ernaldori sont détaillés dans le Kit de la meneuse.

Vangarl, fils d'Ehrof, clan Anmangarn (O)
 Orendal Fier-Tonnere, clan Taraling (O)
 Hendrick Fils de Olms, clan Arnoring (L)
 Baran Piège-Saumon, clan Enjossi (N)
 Iskalli, fils de Broyan, clan Konthasos (N)
 Garneva, fille de Dangmar, clan Narri (L)
 Tarkala, fille de Kestald, clan Varmandi (L)

ambassadeurs des différentes nations se massent à Boldhome. De fait, il devient impossible de trouver un couchage décent si l'on n'a pas de réseau. Les auberges sont pleines, même celles situées dans la ville basse !

Chez Kolmer

Kolmer Longue-voix réside dans le quartier commerçant de Boldhome. Il possède divers établissements disséminés dans la ville. Ses commerces sont hétéroclites, comportant une échoppe de tisserand, un corral de bêtes praxiennes ou un commerce d'art safelstrian. Il possède en outre divers logements. Ses affaires, toutefois, ont largement souffert du départ des Lunars. Certains d'entre eux lui devaient beaucoup d'argent.

Sa demeure est une riche bâtisse élevée de deux étages, entourée d'un petit jardin planté d'arbres fruitiers et de fleurs exotiques. Deux dépendances, l'une pour les serviteurs, l'autre pour les montures, entourent le bâtiment principal.

L'intérieur est richement meublé, dans un style chargé. Un test d'Évaluation réussi permet de repérer un certain nombre d'objets d'art. Un test réussi d'**Art** indique que de nombreux objets originaires des provinces lunars se trouvent exposés. Certains sont d'origine rinliddi, dont une parure de cérémonie aux plumes dorées à l'or fin qui trône dans le cabinet de travail de Kolmer (Ces objets ont été offerts par Denvos Scutari). Si les joueurs trouvent étrange de trouver des objets lunars dans une demeure sartarite, la meneuse pourra rappeler que le culte d'Issaries observe une certaine neutralité, au contraire d'Orlanth. Si Kolmer est interrogé à ce sujet, il indiquera que « *l'art n'a pas de nation* ».

Kolmer accueille les aventuriers en fonction de leur réputation et de

leur rang. Si l'un des joueurs incarne Harmast, le neveu de Kolmer, ce dernier se montre chaleureux et invite son parent à séjourner dans l'une des chambres les plus luxueuses de sa villa. Sinon, il se montrera un hôte courtois, sans excès.

Kolmer voit d'un mauvais œil l'envoi d'émissaires de son frère, mais ne le laissera pas paraître. Seule une réussite spéciale sur un test d'**Empathie (Humain)** permet de déceler ses réticences. Il livrera aux aventuriers des indications sur la situation, en particulier des éléments qui n'interfèrent pas avec ses préoccupations actuelles. Il se montre soucieux quant aux meurtres, mais se sent capable de gérer tout cela.

Il admettra, seulement si on lui en parle, qu'il a eu des oppositions récentes avec Ordevon et Loring, mais ajoutera qu'il n'a pas été le seul. Ordevon et Loring font partie de la branche la plus enflammée des opposants à Kallyr Front-étoilé, et des rencontres houleuses ont eu lieu avec des membres des Kheldon.

Sur la piste d'Ordevon et Loring

Les aventuriers auront sans doute l'idée d'interroger les membres de la tribu sur Ordevon et Loring. Des tests d'Éloquence pourront être requis, avec des modificateurs en fonction de la posture politique qu'affichent les aventuriers. Si les aventuriers adoptent une posture en opposition à leurs convictions, la meneuse pourra requérir un test de **Rune de Vérité** ou d'**Honneur**. Les passions de **Loyauté (clan)** ou **Loyauté (Sartar)** peuvent être mobilisées.

La source d'information la plus fiable est un homme nommé Mahast. Il sera accessible dès l'après-midi suivant l'arrivée des aventuriers. Mahast est un petit homme chauve

et craintif, qui admirait beaucoup Ordevon pour son franc-parler et ses convictions. C'est lui qui a envoyé la missive à Baranthos.

Les aventuriers pourront obtenir les informations suivantes (entre parenthèses, la source possible) :

- (tout Colymar) Ordevon était un initié d'Orlanth, et le meneur du duo. C'était un homme franc, volontiers emporté. Il vouait une estime sans faille à Beti et militait pour que les Ernaldori la soutiennent plus fortement, même si cela signifiait renverser Kallyr. Loring était un initié d'Issaries, plus mesuré. Il suivait Ordevon comme son ombre et lui apportait sa ruse et son sens des affaires.
- (tout Ernaldori, Culte d'Issaries, Kolmer) Loring était un commerçant habile, qui avait su nouer des contacts privilégiés avec les trolls. Il était parfois méprisé pour cela.
- (Mahast, Culte d'Issaries, certains Ernaldori) Loring possédait un serviteur trollkin, qu'il utilisait pour interagir avec le culte troll d'Argan Argar.
- (tout Colymar) Ordevon et Loring avaient affronté des Kheldon la veille de leur mort. Une rencontre dans la rue a dégénéré en court pugilat. Dangmar Poing-Tonnerre était le meneur des Kheldon. Cela avait semblé encore augmenter la résolution d'Ordevon de porter Beti au trône.
- (Mahast) Les deux hommes étaient furieux contre le clan, en particulier contre Kolmer et sa « *neutralité de lâche* ». Ils ont tenté de le convaincre de prendre parti, en vain.
- (Tout Ernaldori) Les deux hommes ne vivaient pas au manoir tribal. Ils séjournèrent en ville. Loring avait acheté une demeure.

- (Mahast) Ils partageaient une maison simple près du marché de la ville, dans le quartier international.

- (Tout Colymar) Les corps des deux hommes ont été repêchés dans le réservoir, près du barrage. Ils ont été inspectés par les sages de Lankhor Mhy et les adeptes d'Humakt, mais aucune magie n'a pu livrer la vérité sur leur mort, qui semble due à une arme blanche effilée. Les corps ont été incinérés suivant les rites.

Chez Loring

Trouver la maison de Loring n'est pas compliqué, en demandant à des membres du clan, à Mahast ou sur la place du marché. La maison se trouve en bordure de la poche est. Elle est élevée de deux étages. Le rez-de-chaussée comprend un local commercial indépendant donnant sur la place, une cuisine étroite ainsi qu'un petit cabinet de toilette. On accède par l'entrée du local (fermée à clef) ou par la porte arrière, qui a été forcée.

- Dans un coin de la cuisine, derrière un tonneau, se trouve une trappe menant à une cave sèche qui fait office de garde-manger. Diverses victuailles y sont stockées. C'est là que loge Apluz, le trollkin de Loring. Celui-ci est terrifié : il a assisté à l'attaque des Crocs sombres et vu ses maîtres neutralisés et emmenés. Lui-même s'est caché et n'a pas été remarqué par les assassins, qui sont partis rapidement. Apluz, terrifié, s'est terré depuis et ne parlera pas facilement. Si toutefois les aventuriers se montrent doux (ou si menaçants qu'ils parviennent à surpasser la peur que lui inspirent les Crocs), il peut raconter la scène. Il a identifié les Crocs, des assassins redoutables aux lames courbes « *que même uz ne veut pas croiser* ». →

Apluz n'est pas au courant de l'information que les deux hommes détenaient sur Kolmer.

Si les aventuriers n'ont pas l'idée de fouiller la cuisine, Apluz fera malencontreusement tomber une cruche, attirant leur attention sur le sous-sol.

- Au premier étage, une salle à manger avec une large cheminée occupe la majorité de l'espace, le reste étant dévolu à un cabinet de travail. Tous les documents et richesses ont été emportés.
- Deux chambres pillées se trouvent au dernier étage, comprenant chacune un lit et une armoire. Dans l'armoire de Loring se trouve son manteau, dans lequel les aventuriers peuvent découvrir un petit carnet à reliure de cuir. Il contient des informations chiffrées sur les affaires de Loring. Les aventuriers remarqueront également une dépense récurrente depuis quelques semaines : *Erkhill 6L*. S'ils interrogent Apluz, le trollkin indique que Erkhill est un mendiant qui travaillait pour Loring. Il ne sait pas où il loge. Il venait tous les matins.

Erkhill

Erkhill surveillait Kolmer pour Loring. Depuis le meurtre, il fait profil bas. Il a appris que le Croc sombre était impliqué, et espère que les assassins ne sont pas après lui. Il se terre dans le quartier marchand, dans la cave d'une maison inoccupée, non loin de chez Kolmer. Une enquête auprès de miséreux de Boldhome permet de retrouver sa trace dans la soirée. Le mendiant est terrifié par le Croc sombre, mais encore plus sensible à l'argent. Rémunéré, il avoue avoir surpris Kolmer en conversation avec un officier de l'armée lunar, qu'il a reconnu bien qu'il ait été vêtu comme un pouilleux. Loring lui a donné consigne de se taire.

Si les aventuriers ne cherchent pas Erkhill, celui-ci se rend chez Loring et y rencontre Apluz. Le trollkin lui indique que des « *bons oumanz* » sont venus. Le mendiant tente alors de leur soutirer de l'argent contre des informations.

Retrouver le Croc sombre

Retrouver la piste du Croc sombre n'est pas facile. En effet, les assassins sont craints par une bonne partie de ceux qui connaissent son existence, et délier les langues devrait nécessiter quelques tests de **Baratin** ou **Intimidation**. Les joueurs pourront décider des réseaux que mobilisent leurs aventuriers. L'information peut transiter par Dobril Mauvais-mot, un auto-proclamé poète spécialisé dans les réparties grivoises. Il donne rendez-vous aux aventuriers le soir suivant, temps nécessaire à « *faire jouer ses réseaux* ».

Finalement, Dobril amène les aventuriers jusqu'à une impasse de la ville basse. Il leur dit de chercher le « *Rôti* » puis désigne une petite porte de cave. Un escalier descend jusqu'à une cave aux murs bien taillés aménagée en taverne, à l'air épaissi par les fumées de suif. Divers gibiers de potence boivent à leurs tables. Des employeurs sont là, masqués. Les aventuriers peuvent remarquer, grâce à un test d'**Observation** réussi, un troll sombre en négociation. Il s'agit de Gorz, un compagnon d'Orak. Celui-ci, ne parvenant pas à retrouver Scutari, a décidé d'engager des « *fripouilles oumanz* » pour sillonner la ville la journée (la nuit, il envoie ses trollkins).

Dans une alcôve isolée se trouve le Rôti, un adepte du Croc sombre. Le Croc, en plus d'être une secte de voleurs et d'assassins, est un culte à un héros passé, dont une statue (une forme encapuchonnée portant un poignard courbe) orne l'alcôve. Le Rôti est un grand échalas à la musculature

sèche et aux réflexes foudroyants. Son surnom vient de son visage presque entièrement brûlé. Il se montre méfiant mais reçoit les aventuriers à sa table, curieux. Voici quelques éléments pour gérer cette rencontre :

- Si les aventuriers se font passer pour des clients potentiels, le Rôti se détend et discute les prix. Cent lunars est une base pour un assassinat, bien plus selon la cible.
- Il peut donner des informations sur l'assassinat d'Ordevon et Loring si les aventuriers paient. Il n'a ni foi ni loi, et dénoncera Ormal si cela peut lui rapporter. Il ignore pourquoi le jeune homme a commandité ce crime et s'en moque éperdument. Ormal a quitté le quartier et est considéré comme un traître, tout juste bon à se rappeler de ses anciens amis quand il a besoin d'aide.
- S'il réalise que les aventuriers transportent une grande quantité d'argent sur eux ou s'il les sent menaçants, il donne le signal et un Croc sombre se précipite depuis les tables voisines sur chaque aventurier. S'il juge que c'est trop risqué (en fonction de la puissance de feu des aventuriers), il diffère l'attaque (cf. Acte 2).

Si les aventuriers ne suivent pas la piste des assassins, ces derniers viendront à eux lors de l'Acte 2.

Dangmar Poing-Tonnerre

Dangmar est un thane de la tribu des Kheldon, et un fidèle de Kallyr. Décrit comme une brute sans cervelle par les Ernaldori, c'est en réalité un guerrier à l'esprit sain, honorable et fidèle à sa reine. Les aventuriers peuvent le trouver au manoir tribal des Kheldon, où ils reçoivent un accueil froid. Néanmoins, s'ils ont participé à la libération de Sartar et le font savoir (ou si leur Réputation est importante), ils sont traités avec

respect. Dangmar s'avance alors vers eux. C'est un colosse épais mais souple comme un chat. Il admet la dispute avec Ordevon et Loring, deux hontes pour le Sartar, qui ne pensent qu'à renverser Kallyr la libératrice. Il se montre plus élogieux envers Kolmer si les aventuriers le mentionnent. Si les aventuriers l'accusent de crime, il s'empporte, soutenu par les Kheldon, et jure sur Humakt qu'il n'y est pour rien. Un combat n'est pas souhaitable.

Le Coin troll

Si les aventuriers s'intéressent aux trolls, eu égard au commerce de Loring, un émissaire du temple d'Argan Argar peut les recevoir dans sa tente, placée entre le coin troll et les parties humaines de Boldhome. Il se nomme Glarz et est d'une courtoisie sans faille. Il ne peut pas révéler grand chose, son commerce avec Loring étant très classique et sans surprise. Il conseille toutefois d'éviter le quartier troll la nuit, une agitation liée au retour d'un vieil ennemi humain rendant les trolls ombrageux. Interrogé, il indique qu'il s'agit d'un soldat portant « *les plumes de mort* », qui a causé de nombreuses pertes aux trolls. Il peut éventuellement leur permettre de rencontrer Orak.

Note : *la Mort, pour les trolls, est Yelm, le soleil. Les plumes de mort renvoient à la parure de plumes dorées du Rinliddi.*

Acte 2 : Rebondissements

Objectif de l'acte pour la meneuse : surprendre les joueurs et créer une tension jusqu'au finale. Introduire la présence des trolls et des Lunars.

Objectif de l'acte pour les joueurs : retrouver la trace de Kolmer. Comprendre les motivations de chacun. →

Kolmer disparaît

La nuit suivant l'arrivée des aventuriers, ou dès que ces derniers ont trouvé Erkhil (le plus tôt des deux), Kolmer quitte sa demeure en catimini, emprunte la porte nord et gravit les pentes du Mont Quivin jusqu'à une tour datant de l'époque de l'Empire des Amis des Wyrms. Il y rencontre les Conscients et est capturé. Au petit matin, ses serviteurs s'inquiètent et précisent que Kolmer n'a pas l'habitude de découcher. Ils n'ont pas la moindre idée de l'endroit où leur maître est parti. L'un d'eux, le vieux majordome Hyoric, avance l'hypothèse d'un mauvais coup des Kheldon. Au manoir tribal, personne ne sait où se trouve Kolmer qui, en outre, a manqué une réunion importante.

Pour rejoindre le fortin, Kolmer utilise le sortilège runique Épier le chemin, afin de circuler sain et sauf. Si les aventuriers ont décidé de le surveiller, il a mystérieusement disparu au matin, si besoin par un passage secret aménagé depuis sa chambre. Il est essentiel que les aventuriers perdent sa trace.

Enquête sur un marchand déroutant

Cette partie du scénario dépend en grande partie des pistes que suivront les aventuriers, en fonction de leurs compétences, de leurs cultes et de leurs passions.

Les informations données ci-après permettront de couvrir un bon nombre de situations. Chaque indice est donné avec une ou plusieurs sources possibles.

- (Manoir ou Commerçants de Boldhome) Kolmer se rend régulièrement près du Palais inviolé des Nains. On dit qu'il possède un contact parmi les mostali, et qu'il trafique parfois des reliques.

- (Manoir, Ormal, Mahast, Commerçants) Kolmer a été responsable en bonne partie de la prospérité du clan Ernaldori à Boldhome durant l'occupation. Il a su nouer des liens avec les Lunars et tirer profit de ces relations. Depuis la révolte, il évite de prendre parti, conscient que les Lunars peuvent fort bien revenir en force.
- (Commerçants proches, Hyoric) Kolmer était particulièrement proche d'un officier lunar. C'était un soldat rinliddi, qui a offert des cadeaux de son pays à Kolmar.
- (Ormal, Hyoric) le matin de l'arrivée des aventuriers, Kolmer avait un rendez-vous dans le quartier des Ambassades. Il a refusé que son assistant l'accompagne.
- (Manoir, Commerçants, Temple d'Issaries, Hyoric) Ormal est le principal assistant de Kolmer, qui lui voue une affection quasi-paternelle. Le jeune homme lui est entièrement dévoué. Kolmer l'a tiré de la misère alors qu'il n'était qu'un jeune voyou des rues.
- (Manoir, Temple d'Issaries) Ormal est un commerçant efficace, qui a mené quelques affaires fructueuses pour Kolmer. Il est réputé pour avoir de bons réseaux, en particulier dans les quartiers peu fréquentables de Boldhome, comme la ville basse dont il est originaire.

Les aventuriers s'adresseront certainement à Ormal. Celui-ci est sincèrement inquiet. Il ignore tout du commerce de la pierre de Kolmer. Si les aventuriers abordent ses relations avec l'officier rinliddi, Ormal répond en haussant les épaules qu'il faut parfois « *sourire pour mieux poignarder* ». Il connaît le nom de cet officier, Devon Scutari. Les aventuriers pourront déceler une gêne chez le jeune homme.

Retrouver Kolmer

Les aventuriers pourront suivre différentes pistes pour retrouver le prêtre d'Issaries.

La demeure de Kolmer

Dans sa demeure, les indices se trouvent dans son cabinet de travail, protégé contre les intrus par un enchantement d'Issaries. Ormal peut toutefois, en homme de confiance, y entrer (intercéder auprès du temple ou prier sincèrement Issaries peut également marcher).

S'y trouvent :

- Des registres commerciaux, et les titres de propriété des bâtiments que possède Kolmer en ville. La plupart, situés dans le centre-ville ou le quartier marchand, sont occupés. Une note indiquant le nom de l'occupant et le loyer perçu sont joints au titre (cela permet de réaliser que Kolmer louait surtout à des Lunars et que, depuis leur départ, les loyers ont réduit de moitié). Une demeure est inoccupée : elle se trouve dans le quartier pauvre (cf. ci-après).
- Divers coffrets renfermant quelques roues d'or, de lunars et une poignée de gemmes, ainsi que des objets précieux. Un test d'Évaluation réussi en consultant ses registres permet de déceler que ses affaires ont considérablement souffert du départ des Lunars et qu'il peine à redorer son blason.
- Sur un bureau se trouvent quelques papiers, en particulier une note tracée sur un vélin de prix, empestant le parfum.

« Sa seigneurie Locmar Devii aura le plaisir de vous recevoir à la quatrième heure du jour en sa demeure.

Puisse le vent pousser vos pas avec grâce »

Locmar Devii est bien connu à Boldhome, et trouver sa demeure ne comporte aucune difficulté (cf. plus loin). Ormal pourra donner des informations.

- Posé sur un fauteuil confortable, un livre ancien traitant des pierres mythiques. Un marque-page en cuir marque la page traitant du « *sang-dragon* », une pierre rarissime qui serait en fait une goutte de sang de dragon fossilisé. Les informations sont fragmentaires mais laissent entendre que ces artefacts sont d'une puissance rare pour qui maîtrise la rune draconique.

La demeure de la ville basse

La bâtisse du quartier pauvre est une maison délabrée dont les ouvertures ont été condamnées par des planches. Elle compte deux étages. Cette maison n'a aucune valeur. Elle appartenait aux parents d'Ormal avant la mort de ces derniers. Kolmar l'a rachetée plus pour le symbole que pour l'utilité, mais elle a servi parfois à accueillir des Sartarites en fuite, des contrebandiers... et enfin des Lunars.

Les Lunars de Scutari s'y sont en effet installés. Ils dorment à même le sol et ont fait un stock de provisions. Si les aventuriers s'y rendent, seuls deux légionnaires sont sur place. Ils sont méfiants et expérimentés. Toutefois, il reste possible de discuter avec eux pour peu que les aventuriers parviennent à amorcer le dialogue. Les deux Lunars sont persuadés que Kolmer tente de les doubler. Il devait les rejoindre il y a plusieurs heures, avant le lever du jour. Scutari et deux des leurs sont partis à sa recherche.

Pour les caractéristiques des Lunars, utiliser les statistiques du Livre de base page 441. Ajouter 20 % aux scores de combat. →

Locmar Devii

Cet étrange personnage, à l'origine incertaine (certains le disent originaire de Teshnos, d'autres de Seshnela), vit dans un manoir du quartier des Ambassades. Il est l'un des hommes les plus riches de Boldhome. C'est un membre de la Conscience du Grand Dragon, qu'il a rejointe plus par curiosité que par conviction. Il négocie souvent des artefacts draconiques pour la secte.

Il reçoit les aventuriers si ces derniers se réclament de Kolmer ou du Temple d'Issaries. L'accueil se fait dans un salon immense, aux parois enchantées donnant l'impression

illusoire de se trouver dans une forêt luxuriante. Il fait servir des infusions aux épices exotiques, drapé dans une tenue extravagante mélangeant pièces d'armures antiques seshnegi, soieries de Kralorela et colifichets lunars ou sartarites.

Derrière les parois illusoires se tiennent ses gardes du corps (invisibles à l'œil nu) qui pointent vers les aventuriers des arbalètes et se tiennent prêts à bondir en cas de menace.

Devii répond aux aventuriers d'une voix suave. Il admet faire affaire régulièrement avec Kolmer, mais que leurs affaires les regardent. S'ils parviennent à convaincre Devii que Kolmer est sans doute en danger, ou qu'ils mentionnent ses liens avec la Conscience, il se renfrogne avant d'admettre que « *ces gentils dracophiles semblent bien différents depuis ce Réveil* ». Il donne quelques éléments sur la secte (cf. les protagonistes) et indique que Kolmer devait les rencontrer le soir de sa disparition, au-delà de la porte nord, dans une tour située dans les montagnes. Il ne sait pas exactement où, ces cérémonies étant pour lui sans intérêt. Il a trouvé curieux cette démarche, mais les Conscients ont insisté pour que Kolmer en personne vienne apporter l'objet sacré.

Le mostali

Si les aventuriers interrogent des résidents de Boldhome sur le contact mostali de Kolmer, toutes les informations convergent vers Fredial Duréclat. Fredial est un Mostali libéraliste, habitant à Boldhome. Il se rend tous les jours dans une petite structure cubique, située près du palais nain, à laquelle il accède par un réseau souterrain truffé de pièges. Sa porte n'est que rarement ouverte. Quand elle l'est (la patience est de mise), Fredial fait commerce d'équipements mostali à des prix exorbitants et non négociables. Il est également expert en minéralogie. C'est un individu discret, au



visage barbu impassible, qu'il est possible de contacter en touchant la porte et en communiquant avec la rune de la Stase (test de rune réussi). Fredial apparaît alors après une heure. Dans le cas contraire, il faut attendre 1D6+1 heures pour voir le cube s'ouvrir.

Fredial a été consulté par Kolmer pour savoir si la pierre de Scutari était bien une goutte de sang de dragon. Le Mostali n'a pu expliciter la nature exacte de l'objet, mais a confirmé que ce n'était pas un objet d'essence purement minérale. Le nain connaît l'histoire de la pierre, et Kolmer ne lui a pas caché servir d'intermédiaire pour un ami. Fredial sait que Kolmer devait vendre la pierre au groupe des Conscients. Il les connaît de réputation, mais n'a jamais eu affaire à eux, car la technologie mostali les laisse froids.

Le retour du Croc Sombre

Note : cet épisode intervient si les aventuriers n'ont pas retrouvé le Croc sombre précédemment.

Après la disparition de Kolmer, Ormal retourne dans la ville basse, craignant que le Croc sombre en soit responsable. Les assassins du Croc sombre en profitent pour mettre la main dessus afin de lui extorquer plus d'argent (et lui faire payer sa « *trahison* »). Pour sauver sa vie, il dirige les malfrats vers la demeure de Kolmer.

Les aventuriers pourront s'y trouver (de nuit) ou y revenir pendant que les assassins du Croc Sombre font main-basse sur le magot du marchand. Un court affrontement aura sans doute lieu. Dès que les assassins réalisent que l'opposition est ardue, ils prennent la fuite, abandonnant les blessés éventuels et un Ormal couvert d'hématomes.

Si les aventuriers parviennent à capturer l'un des assassins, il taira les

informations liées à la survie de sa guilde, en particulier ses place-fortes. Il pourra toutefois négocier sa vie et sa liberté en échange d'informations :

- Le Croc sombre a enlevé Ormal, qui leur a indiqué cet endroit. Leur ancien compère leur a versé une somme conséquente pour un double assassinat perpétré quelques jours plus tôt, mais il peut donner bien plus !
- Il a indiqué cette demeure comme étant celle de son maître, absent. Il a dit que la baraque était inoccupée, le fourbe !

Ormal essaiera de s'éclipser si l'un des assassins est en état de parler, sous prétexte d'aller chercher une soigneuse de Chalana Arroy, par exemple.

Le secret d'Ormal

Les aventuriers devraient à un moment ou un autre arriver à la conclusion qu'Ormal a fait assassiner les deux Ernaldori pour protéger Kolmer.

Confronté, le jeune homme tentera de nier, mais il craint d'être accusé d'avoir fait enlever Kolmer. Son inquiétude pour son mentor sape ses défenses. Il racontera toute l'histoire avant de s'effondrer.

Acte 3 : Dans la gueule du dragon

Cet acte débute dès lors que les aventuriers ont réuni suffisamment d'informations.

Trouver les Conscients

Localiser les Conscients est aisé. Ces originaux sont bien connus à Boldhome, où ils prêchaient régulièrement le retour du Grand Dragon. Le Réveil n'a pas altéré leur conviction, mais depuis, ils se sont repliés sur eux-mêmes. →

Si les aventuriers ont convaincu Devii de leurs bonnes intentions, celui-ci peut leur indiquer la localisation du repaire des Conscients. Si ce n'est pas le cas, une recherche sur carte ou une visite au temple de Lankhor Mhy permet de remarquer la vieille tour nichée dans les Monts Quivin.

D'autres moyens sont bien entendu possibles en fonction des ressources des aventuriers. Les temples locaux peuvent à peu près tous fournir l'information.

Réunion au sommet

Cette scène constitue le finale de ce scénario. Elle se déroule sur une crête des Monts Quivin, au-dessus de Boldhome. Passée la porte nord, on accède à la crête grâce à une montée abrupte, qui serpente entre les roches acérées et les à-pics. On devine un sentier de chèvres, qui constitue le deuxième accès à la ville. En s'écartant de la piste, on emprunte une piste à flanc de falaise.

Le temple

Après environ une heure de marche vigoureuse, les aventuriers débouchent sur une plate-forme rocheuse, longue d'une cinquantaine de mètres et large d'une dizaine, bordant une falaise vertigineuse. Au bord de la falaise se trouvent les vestiges d'une tour de guet, aux murs entièrement gravés de façon à imiter des écailles de serpent. La tour compte trois étages. Son sommet représente une tête de dragon, mâchoires ouvertes. Un grand brasero y brûle d'une lumière magique.

Lorsque les aventuriers arrivent, les Conscients sont présents : cinq fidèles et un pseudo-prêtre. Ils sont totalement fanatisés, se sont arraché les dents et taillé la langue pour imiter celle des dragons. Ces mutilations sont sans effet. Toutefois, le Réveil du Dragon a eu une influence sur les résidents de la tour : une magie

inconnue a développé des mutations draconiques chez trois d'entre eux.

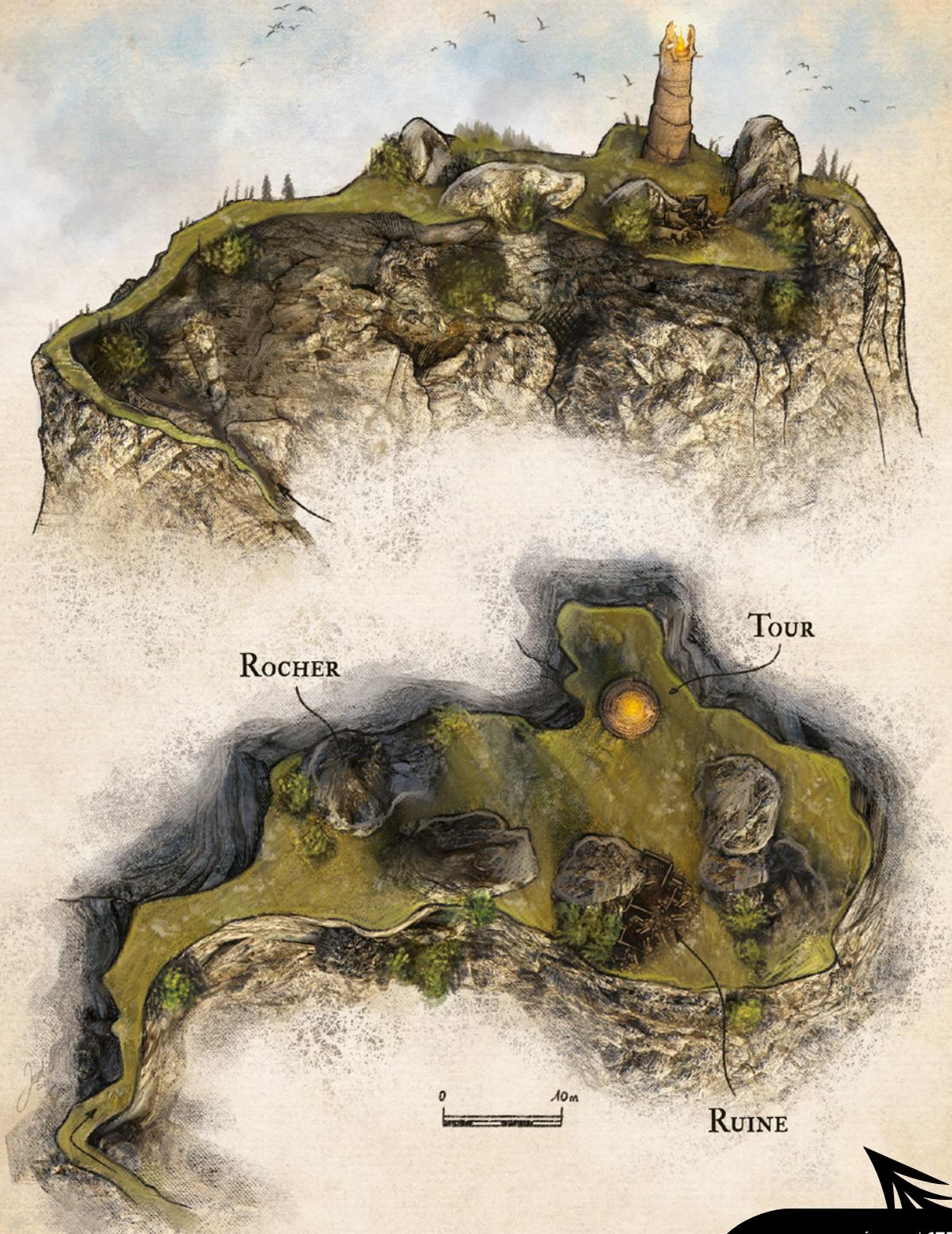
Les événements s'enchaînent une fois les aventuriers sur les lieux.

- Les Lunars menés par Scutari surgissent peu après les aventuriers, à revers. Scutari est aux abois. Leur première réaction sera de penser que les aventuriers sont des traqueurs sarrarites. Un affrontement est probable, sauf si certains aventuriers parviennent à raisonner Scutari.
- Orak s'est lancé seul à la poursuite de Scutari. La haine qui l'habite le fait débarquer dans le conflit sans un regard pour les aventuriers. La magie de Zorak Zoran fait reculer les vents, trembler les pierres... et attire l'attention des Conscients. Le troll n'en veut qu'aux Lunars. Son état berserk le rend difficile à raisonner. Si un aventurier fait appel à de la magie de la lumière, il deviendra aux yeux des trolls un ennemi ! Si Scutari n'est pas aidé, il succombe en un round. Orak s'en prend ensuite à tout adversaire solaire, ou directement à la tour dont le brasero lumineux est une insulte. Il entreprend alors d'abattre l'édifice au maillet. Cela lui prend trois rounds.
- Les Conscients du Grand Dragon, alertés par le bruit du troll, envoient les trois mutants repousser l'invasion.

La scène est l'occasion de mettre en scène un combat à grand spectacle comme Glorantha en réserve. Les lieux sont balayés par les vents, ce qui pourra permettre d'utiliser les runes du Mouvement et de l'Air avec panache. Tout le monde mobilise sa magie, les runes crépitent et les dieux semblent s'affronter par l'intermédiaire de leurs adeptes.

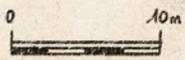
Dans la tour

La tour ne possède pas de porte. Un escalier en colimaçon permet d'accéder aux étages. Les deux →



ROCHER

TOUR



RUINE

Kolmer Longue-voix

FOR 14 CON 12 TAI 14 INT 16 DEX 10 POU 17 CHA 20

Points de vie : 14

Runes : Harmonie 80 %, Air 55 %, Homme 75 %, Terre 50 %

Points de Runes : 7 (Issaries)

Sorts runiques : Épier le chemin, Fermeture, Passage, Créer un marché

Magie spirituelle : Protection 4, Glamour, Mobilité

Points de magie : 32 (avec esprit lié)

Passions : Loyauté (clan) 75 %, Loyauté (Tribu) 65 %, Amour (Famille) 80 %

Armure : sans

Compétences : Art 65 %, Marchandage 95 %, Charme 80 %, Baratin 95 %, Intimidation 60 %, Intrigue 65 %, Éloquence 80 %, Dissimulation 75 %, Empathie (Humain) 75 %, Observation 70 %, Camouflage 65 %, Déplacement silencieux 65 %

Armes

Arme	%	Dg	RA	Dur
Épée longue	70 %	1D8+1+1D4	8	8

Denvos Scutari

FOR 17 CON 17 TAI 16 INT 14 DEX 13 POU 17(21) CHA 20

Points de vie : 18 RA DEX : 2 RA TAI : 1

Runes : Lune 80 %, Feu 85 %, Loi 50 %

Points de Runes : 6/1 point résiduel (Vrimak – sous-culte de Yelm)

Sorts runiques : Balayer les nuages, Bouclier, Lance du soleil, Trait mortel

Magie spirituelle : Lame de feu, Protection 4, Mobilité, Longue vue, Mur de Lumière

Points de magie : 25 (avec esprit lié/ un oiseau couleur or INT 12 CHA 11 POU 11)

Passions : Loyauté (clan) 90 %, Loyauté (Tribu) 75 %, Amour (Famille) 75 %, Haine (Lunars) 75 %, Peur (Dragons) 80 %

Armure : armure disparate et usée (3 pts)

Compétences : Esquive 60 %, Saut 95 %, Charme 60 %, Intimidation 75 %, Éloquence 60 %, Bataille 85 %, Combat spirituel 60 %, Vénération (Vrimak) 75 %, Observation 70 %, Pistage 75 %, Camouflage 65 %, Déplacement silencieux 65 %

Armes

Arme	%	Dg	RA	Dur
Kopis	105 %	1D8+2+1D6	7	8
Bouclier moyen	100 %	1D4+1D6	7	12
Arc composite	75 %	1D8+1	4	8

Orak-Défense de lune

FOR 20 CON 15 TAI 25 INT 14 DEX 13 POU 20 CHA 20

Points de vie : 20 RA DEX : 2 RA TAI : 0

Runes : Obscurité 75 %, Mort 85 %

Points de Runes : 6 (Zorak Zoran)

Sorts runiques : Peur, Écraser

Magie spirituelle : Mur de ténèbres, Démoralisation,

Points de magie : 30 (avec esprit lié)

Passions : Loyauté (clan troll) 75 %, Haine

(Scutari) 85 %, Peur (Dragons) 60 %, Dévotion (Zorak Zoran) 90 %

Armure : Haubert d'écaillles en plomb enchanté (8 pts d'armure sur tout le corps)

Compétences : Esquive 50 %, Intimidation 95 %, Éloquence 75 %, Bataille 90 %, Combat spirituel 85 %, Observation 75 %, Pistage 80 %, Déplacement silencieux 60 %

Armes

Arme	%	Dg	RA	Dur
Masse lourde	105 %	1D8+2+2D6	5	10
Grand bouclier	95 %	1D6+2D6	5	16
Fronde	95 %	1D8	2	-

Ormal

FOR 12 CON 15 TAI 12 INT 13 DEX 14 POU 12 CHA 13

Points de vie : 15 RA DEX : 2 RA TAI : 2

Runes : Harmonie 65 %, Mouvement 75 %, Homme 65 %

Points de Runes : 1 (Issaries)

Sorts runiques : Communs

Magie spirituelle : Glamour, Mobilité

Points de magie : 12

Passions : Amour (Kolmer) 75 %, Peur (Dragons) 80 %

Armure : sans

Compétences : Marchandage 60 %, Charme 50 %, Baratin 75 %, Dissimulation 65 %, Observation 70 %, Camouflage 70 %, Déplacement silencieux 70 %

Langages : héortling, marchand

Armes

Arme	%	Dg	RA	Dur
Dague	75 %	1D6+1+1D4	7	6

Les assassins du croc Sombre

FOR 14 CON 13 TAI 13 INT 15 DEX 17 POU 12 CHA 10

Points de vie : 14 RA DEX : 1 RA TAI : 2

Runes : Ténèbres 70 %, Désordre 60 %

Points de Runes : 2 (Croc Sombre, un culte mineur)

Magie spirituelle : Protection 4, Daredart, Glue 2, Vivelame 4

Magie runique : Marche des ténèbres, Effacer les blessures (élimine toute trace magique pouvant relier l'assassin à son crime).

Points de magie : 12

Passions : Loyauté (Croc sombre/groupe) 80 %,

Dévotion (Croc sombre/culte) 70 %

Armure : sans

Compétences : Esquive 80 %, Écoute 70 %,

Recherche 70 %, Observation 70 %, Pistage 80%,

Dissimulation 45 %, Camouflage 80 %, Déplacement silencieux 80 %.

Armes

Arme	%	Dg	RA	Dur
Dague	95 %	1D6+1+1D4*	6	6
Dague de parade	90 %	1D4+2+1D4	7	8
Dague lancée*	90 %	1D4	7	2

*les armes sont enduites d'un poison de POT 8, qui agit deux rounds après la blessure.

Les Conscients du Grand Dragon

FOR 16 CON 17 TAI 13 INT 10 DEX 17 POU 11 CHA 8

Points de vie : 17 **Mouvement RA** : 1 (spécial)

Runes : Dragon 75 %, Bête 55 %

Points de magie : 11

Passions : Amour (dragons) 95 %

Armure : aucune sauf mutation

Compétences : Esquive 90 %, Connaissance

(dragons) 50 %, Méditation 80 %, Artisanat

(chair) 40 %, Écoute 40 %, Observation 75 %,

Recherche 75 %, Camouflage 50 %

Armes

Arme	%	Dg	RA	Dur
Faux klanth en métal	85 %	1D8+1+1D4	1 et 7	10

Mutations (3 Conscients en possèdent

une chacun) : Armure draconique (absorbe automatiquement les points de dommage par une dépense de points de magie équivalente), Bond surhumain (bondit de 8 mètres en 1 RA), ailes de dragon (possède des ailes qui permettent de voler)

premiers niveaux sont vides, mis à part quelques objets usuels et un peu de nourriture. Les murs sont décorés de motifs draconiques. Le deuxième étage a été aménagé en temple. Un autel ovale, gravé de runes, trône en son centre. Kolmer y est enchaîné. Longue-voix est en piteux état. Les Conscients ont tenté de lui faire entendre la voix du dragon en taillant ses oreilles et en crevant ses yeux. Ces blessures pourront être soignées par de la magie runique. Une statue figurant un dragon dressé se trouve également dans la pièce. Dans ses mains jointes a été placée la pierre.

Note : Dans la tour, la magie draconique est puissante. Elle fige parfois le temps, puis le ré-accélère subitement, créant une confusion dans l'esprit des non-initiés. Au début de chaque round, les aventuriers devront résister aux effets d'un sort de Démoralisation renforcé de 4 points de magie. En outre, les Conscients agiront toujours au RA1, comme accélérés par la magie. Ils effectueront une deuxième attaque au RA7.

Conclusion

Si les aventuriers sauvent Kolmer, la position de celui-ci fera sans aucun doute débat. Il considère que la pierre ne constitue pas un danger, aucun humain ne maîtrisant la magie des dragons. Il ne nie pas sa relation d'amitié avec Scutari, tout en ayant conscience que le soustraire à la colère des Orlanthi le place comme traître au Sartar. Il laisse les aventuriers juges de son sort et l'accepte sans sourcilier. Une solution possible, à laquelle les aventuriers pourront penser grâce à un test réussi de **Coutumes (Héortiennes)**, est de ramener Kolmer devant le cercle clanique à Vinclair. Dans ce cas, Baranthos prononcera un bannissement.

Quant à la pierre, sa nature reste incertaine. De quoi mettre en place une nouvelle aventure pour nos courageux aventuriers ?

Philippe Auribeau

Illustrations Studio Deadcrows

Plan : Josselin Grange





BÂTISSSES & ARTIFICES

Bâtisses & Artifices n°31

L'ACADÉMIE TOLÉRÉE DE MAGIE DE LAELITH

L'art de la magie profane tient une place à part dans la Cité sainte. Objet de nombreuses superstitions, hautement surveillé par l'administration royale-divine, il est cantonné à l'extérieur de l'enceinte de la ville autour de trois anciens pics volcaniques. La réputation de son académie a néanmoins depuis longtemps traversé le désert du Couchant et attire des savants du monde entier.

Un retour fracassant

Un nuage de poussière se souleva à son apparition. Valnest était fier de son arrivée. Il sourit en rangeant dans sa poche le morceau de toile qu'il avait acheté à prix d'or au marché de Lithalia : le marchand ne lui avait point menti, il provenait bien d'un stand de la Foire aux enchantements. Et sa téléportation avait été une réussite !

Les passants avaient poussé quelques cris. Ils s'étaient écartés d'instinct et étaient restés quelques secondes dans l'expectative. Une fois le nuage retombé, la silhouette du mage aux vêtements bariolés ne laissa aucun doute : il n'y avait pas de danger. Un elfe secoua la tête d'exaspération, un nain lâcha un juron, mais la grande majorité souriait en devisageant Valnest. Les sourires béats des enfants qui s'agglutinèrent autour de lui en lui donnant du « seigneur » lui procurèrent évidemment beaucoup de plaisir. Le mage rit avec eux avant de faire pleuvoir des friandises pour les disperser tels des moineaux affamés.

Il marcha vers la Tour mineure d'un pas lent et assuré. Valnest se souvint de la dernière fois qu'il était

venu ici : il avait franchi le sombre passage depuis le quartier glauque, plein d'appréhension et d'inquiétude. Il revenait maintenant, plein de sciences et d'expérience. Certains marchands le reconnurent à la plume de couatl qui ornait son chapeau. Il les salua poliment tout en se délectant des murmures qui naissaient à son passage.

Son regard se perdit dans le ciel. Il prêta peu d'attention à la ville que l'on devinait derrière les murailles austères. Il effleura à peine le pic sombre en arrière-plan. Non, son regard s'arrêta quelques temps sur le lac brumeux des scories, intrigué comme au premier jour. Mais il embrassa plus volontiers la noble silhouette du Pic majeur, lisse et pure, où résidaient les plus éminents mages. Enfin, il observa avec curiosité les infrastructures qui s'accrochaient au flanc de la Tour mineure, les palais merveilleux, les plate-formes suspendues d'où il vit s'élaner un majestueux shedras, de ces vaisseaux du ciel venus de lointaines contrées aux oriflammes étranges... Il espérait que son nouveau statut de maître lui permettrait d'accéder lui aussi aux hauteurs de l'Académie Tolérée de Magie de Laelith.

Extraits des édits de Mandala, A.R.D. 6

« (...) »

En conséquence, nous avons jugé que nous ne pouvions rien faire de mieux pour effacer entièrement le souvenir du terrible et juste Châtiment que de limiter l'exercice profane des Arts arcaniques en notre Sainte Cité. (...)

Faisons savoir, que Moi, Mandala, Premier Roi-Dieu, pour ces causes, et de notre certaine science, pleine puissance, et autorité Royale Divine, j'ai, par ce présent édit perpétuel et irrévocable, interdit l'établissement à demeure dans l'enceinte de notre Cité des gens faisant profession de magicien.

À compter de ce jour, les mages ne pourront séjourner plus de deux saisons consécutives à l'intérieur des murailles. Toute coalition de mages est interdite dans l'enceinte de la ville.

Par le présent édit, la supériorité de l'Art magique d'inspiration divine est établie. La pratique régulière de l'Art profane est proscrite. (...)

Toute personne contrevenant à cet édit pourra être condamnée à l'emprisonnement à vie, s'il y échée. »

Premier édit de Mandala

« Il est consenti aux mages de l'Art profane la résidence autour des trois pics volcaniques du nord de la ville. Une coalition pourra s'y établir sous la juridiction de notre administration royale divine. (...)

Par la présente, nous consentons aux Mages de la Caste blanche droit de coalition et de résidence dans le second pic. »

Second édit de Mandala

Un lieu à part

Les Pics des mages demeurent véritablement un lieu séparé du reste de la ville. Leur accès depuis la ville est restreint et les mages (ainsi que ceux qui subsistent grâce à leurs activités) y vivent à l'écart des vicissitudes de la Cité sainte.

Il n'en reste pas moins que les Pics sont un lieu à l'activité intense. La Foire aux enchantements qui s'y tient en est l'aspect le plus visible. Ce marché permanent connaît quatre fois l'an une ampleur particulière. Il réunit alors des marchands venus de tous les horizons du monde pour y échanger ingrédients rares et marchandises exotiques. C'est aussi l'occasion de venir entendre les conférences de mages réputés dispensant leur savoir dans les amphithéâtres de l'Académie Tolérée de Magie, d'observer le ballet majestueux des vaisseaux du ciel...

Cependant, l'enclave des Pics recèle ses mystères et sa part d'ombre. Auprès du Pic de l'échec, bien sûr, où s'étend un village précaire à la population intrigante, mais aussi dans les

poussières de la mer de scories emportées par le vent d'est qui découvre des métaux aux propriétés étonnantes et des objets aux fonctions inconnues, sans parler de l'étrange Pic aveugle (voir *Laelith*, p. 334).

Itinéraire jusqu'à l'Académie

La Foire aux enchantements

Impossible d'accéder à l'Académie sans traverser le marché permanent qui se tient au milieu des Pics. La Foire se tient entre la Tour Majeure et la Tour Mineure mais sa superficie est très variable car tout un quartier d'habitations s'est développé autour de la Foire et des îlots de maisons « *en dur* » ont vu le jour au milieu des tentes et des baraquements de fortune. Dans ce dédale, on a tôt fait de se perdre. Prenez garde à ne pas descendre sans vous en rendre compte vers le taudis qui encercle la Tour de l'échec ! Vous pourriez y faire des rencontres malencontreuses...

Lieu

Jupille Landen, marchand

Le bazar de Jupille est connu pour ses objets bon marché à l'utilité →

VUE DE LA FACE EST DE LA TOUR MINEURE

FACE EST
— = 10M
HAUTEUR TOTALE
PRESQUE 500M



Étrange Tour de l'Escalier

Glorieuse dalle des hippogriffes

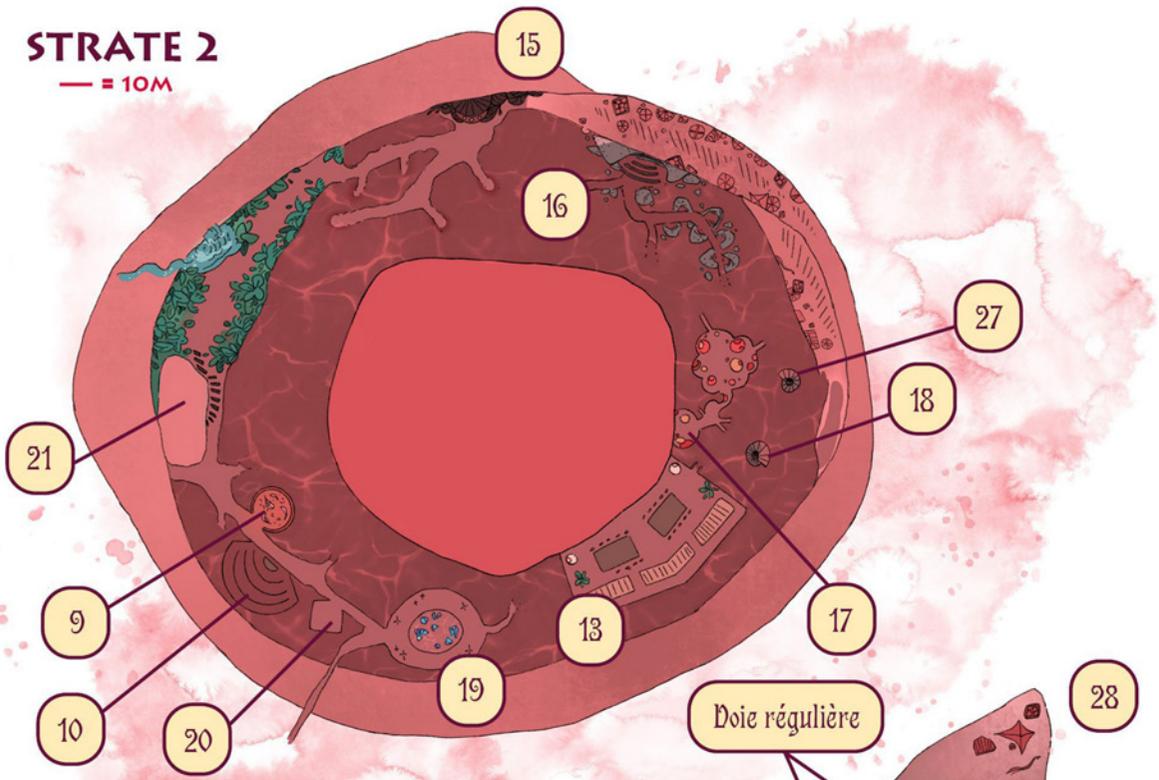
Gymnase des vents

Collège des pupilles du Roi-Dieu

Foire aux enchantements

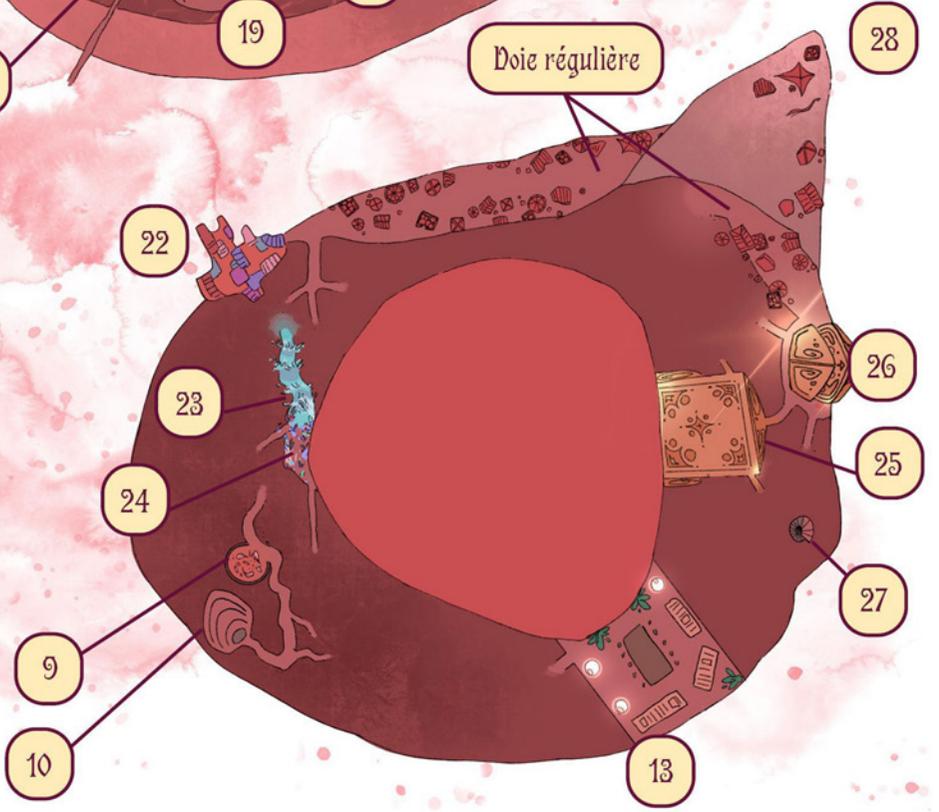
STRATE 2

— = 10M



STRATE 3

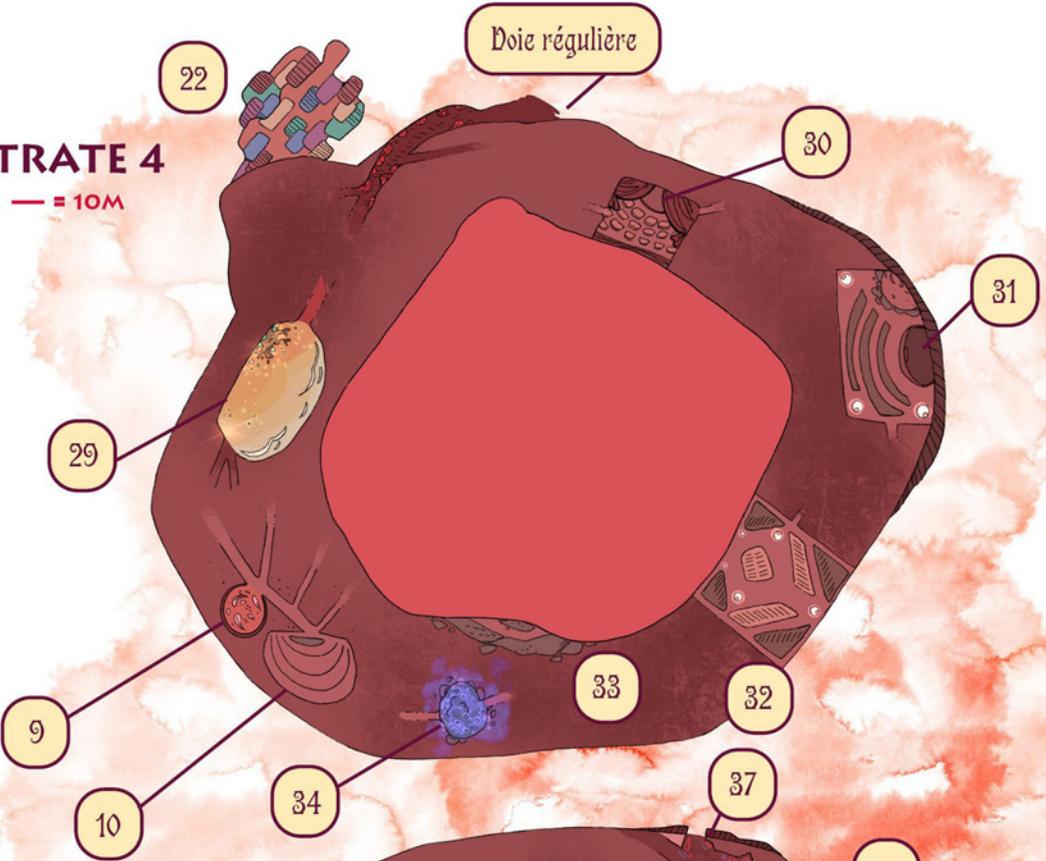
— = 10M



Doie régulière

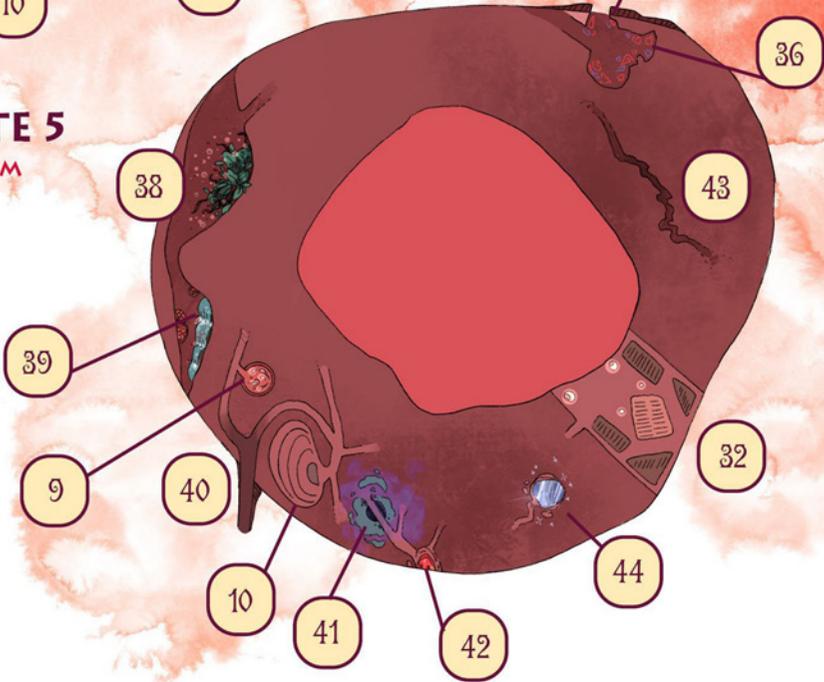
STRATE 4

— = 10M



STRATE 5

— = 10M



La langueur académique

Le champ magique entourant l'Académie repousse ceux qui ne savent pas lancer un sort (quelle que soit l'origine de la magie ; un prêtre comme un sorcier ou un druide pourra pénétrer sans ressentir le moindre malaise). Ils devront dans un premier temps réussir un jet de sauvegarde Intelligence DD13 ou être *empoisonnés* (H&D) ou *affaiblis* (COF).

Dans un second temps, ils sont la cible d'un sort de Peur émanant du crâne géant (Pour H&D, DD15 voir *Manuel des règles*, p. 386 ; pour COF, Difficulté 15 pour 1d4+3 tours, voir la **voie de l'outré-tombe** p. 52).

Une cible atteinte par la forme aggravée devra ajouter 5 à la difficulté.

aléatoire comme la tassechode (qui conserve la chaleur d'un liquide ; il arrive parfois que son utilisateur se brûle les doigts suite à un dysfonctionnement...), le peignenoir (qui teint les cheveux ; le résultat de la coloration n'est cependant pas assuré ; plus d'un client est revenu les cheveux rouges ou turquoises !), le coffre à dérangement (nul ne connaît sa capacité et nombre d'objets ont disparu dans sa poche magique, mais surtout une puissante sonnerie retentit une fois par jour sans qu'il soit possible de prédire quand, d'où son nom de coffre à dérangement), le verre irrenversable (mais dans lequel il est très difficile de boire de façon élégante)...

Jupille s'est aussi fait une spécialité dans la pacotille. Il vend des bijoux simples qui tiennent sans support sur le corps ou un vêtement, des tissus qui changent de couleur en fonction du temps (à moins que cela ne dépende de l'humeur de la personne) ou encore des parchemins calendrier (chaque jour le contenu change, indiquant la date du jour et agrémentant cette information d'une recette ou d'un conseil jardinage).

Prologue

Millon de Secondat, l'homme aux cent visages

Dans le genre escroc, en voilà un qui excelle ! Personne ne sait à quoi ressemble véritablement Millon. Changeant régulièrement d'apparence, les rumeurs les plus folles circulent à son propos : changeforme, vampire, diable ou incubé, qui sait qui il est ? Un jour il vend des potions frauduleuses sur un étal de la Foire, plus tard il est guide excentrique aux bords du Pic Aveugle, la semaine qui suit il donne un cours à l'Académie Tolérée ! Profitant toujours de la situation pour emporter quelques pièces ou voler un objet précieux, il signe ses méfaits (toujours opérés avec un minimum de violence) grâce

à un glyphe magique représentant un visage moqueur très stylisé. Le grafiti disparaît de lui-même au bout d'une semaine. Rien ne peut l'effacer avant cela, malgré l'acharnement des plus grands mages enquêteurs.

Alors lorsqu'un homme à l'allure banale se présente aux PJ comme étant le célèbre Millon et leur demande leur protection contre une forte somme, il y a de quoi être intrigué. Est-ce le véritable Millon ? Et quel coup prépare-t-il vraiment ? S'agit-il au contraire d'un piège pour l'escroc dont les PJ seraient l'appât ? Et si le danger était véritable...

Devant la Tour Mineure

Plus le visiteur s'approche de la Tour Mineure, plus la Foire change de visage. Les bâtiments en pierres deviennent majoritaires et la foule plus policée. L'immense structure semble sculptée d'innombrables bas-reliefs dont la taille est difficile à évaluer. La Tour occupe alors tout l'espace. Juste en face, la Tour majeure, plus austère, se dresse plus haut encore. Il n'est pas rare de voir alors des badauds, tête en l'air, bouche à demi ouverte, s'extasier en silence, le regard alternativement tourné vers l'un ou l'autre des Pics, cherchant à identifier l'excentrique palais d'Ambroise de Terminie, le mage Rêveur ou la Glorieuse dalle aux hippogriffes.

La foule se presse vers la Place de l'Académie. C'est en effet sur cette vaste esplanade, au pied de l'élégant monument volcanique, qu'un immense porche surmonté d'un crâne à l'air humain mais de plus dix mètres de large ouvre sur l'école de magie. Le nouveau venu se sentira irrésistiblement attiré par l'immense portail constamment ouvert. Mais s'il n'est pas formé aux arcanes, il éprouvera rapidement une grande langueur teintée d'ennui. Bientôt il s'arrêtera avant de faire demi-tour d'un pas pressé.

Révélation de la trame magique

Divination de niveau 3 (Rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : un rayon de 9 mètres autour du magicien

Composantes : V, S, M (poudre d'or d'une valeur d'au moins 15 po que le sort consume)

Durée : concentration, variable (dix minutes au niveau 3)

Pendant toute la durée du sort, la trame magique d'un lieu se révèle à vous lorsque vous répandez la poudre d'or dans un rayon de 9 mètres autour de vous. L'étude de cette trame vous permet de distinguer tous les événements magiques qui se sont produits à cet endroit depuis 24 heures, et ce même si leur effet est dissipé. À ce stade, le lanceur de sort peut déterminer le niveau du sort le plus élevé employé dans la zone étudiée. Si le lanceur de sort poursuit son investigation, il peut tenter d'identifier précisément un effet magique. Pour cela il doit réussir un jet d'intelligence (Arcanes) DD 10 plus niveau du sort le plus élevé. Il est alors capable de déterminer les sorts employés et l'instant auquel ils ont été libérés (dans la limite de la période étudiée). Un échec provoque (niveau du sort d4) dégâts psychiques.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

À plus haut niveau : Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, vous pouvez révéler la trame dans un passé plus lointain comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Niveau de l'emplacement de sort	Période révélée	Durée
3	24 heures	10 minutes
4	7 jours	15 minutes
5	1 mois	20 minutes
6	1 an	30 minutes
7	10 ans	40 minutes
8	100 ans	50 minutes
9	indéterminée	1 heure

Une escouade de Mages-Gardes surveille nuit et jour l'accès à l'Académie. Ces soldats n'effectuent aucun contrôle mais ils sont prêts à descendre la herse magique pour empêcher toute intrusion malveillante. Un ingénieux système de détection magique du mal a en effet été couplé à la langueur académique, et ceux qui en sont la cible connaissent une forme aggravée de la langueur (même s'ils sont capables de lancer des sorts !). Une douleur violente saisit leurs entrailles. Et il arrive fréquemment que les soldats emportent le vil personnage alors qu'il rend abondamment tout ce qu'il a ingurgité récemment...

Cependant il se dit que les Mages-Gardes ont en leur possession quelques amulettes protectrices

contre ce malaise dont ils disposent selon leur volonté. Toute règle doit pouvoir être parfois contournée...

Au-dessus du portail s'élève la Tour mineure. La partie basse du pic volcanique est percée de nombreuses ouvertures. Alors qu'elles se raréfient vers le sommet, leur magnificence ne cesse au contraire de grandir. Plus les constructions sont élevées, plus elles sont riches et grandioses.

Une guirlande de bâtiments serpente sur son flanc nord-est sur un tiers de la hauteur. À l'opposé, trois majestueuses arches s'élancent à travers les nuages vers le pic voisin : la Tour majeure, la plus élevée des trois structures. Ces trois ponts semblent être les uniques passages vers cette haute et mystérieuse →

Tour majeure. Aucune autre ouverture n'est visible sur le plus haut des Pics. De même, aucun bâtiment n'est édifié près de sa base.

1. La garnison des Mages-Gardes

La forteresse de l'ordre des Mages-Gardes se trouve non loin de la grande porte de l'Académie. Ce sont vingt-quatre hommes et femmes de toutes races qui obéissent à Dialp' Tarch, leur commandante demi-orque. Ils ont tous suivi un entraînement poussé dans l'art du combat et de la magie.

Huit Mages-Gardes sont en poste en même temps et ils sont relayés au bout de huit heures de service.

Deux Mages-Gardes surveillent en permanence l'entrée de l'académie d'un poste d'observation situé dans le crâne géant. Deux autres assurent la surveillance de la caserne. Les quatre derniers patrouillent aux alentours.

En plus de ces soldats, un petit groupe de trois mages est chargé de mener des enquêtes sur l'utilisation de la magie. Ils sont spécialisés dans la détection et l'identification des actes magiques et se doivent d'assister les autorités royales-divines si les édits de Mandala sont bafoués dans la ville Sainte.

2. Le Collège des pupilles royales-divines

Sur le flanc est, au pied de la Tour, se dresse le Collège des pupilles qui accueille sous l'égide du Grand Théurge Ambrogio Rafael une trentaine d'enfants et d'adolescents placés ici sous la protection du Roi-Dieu. Souvent, les enfants ont développé très tôt des dons pour la magie. Le collège va leur apprendre à canaliser cette énergie et à la mettre au service d'une vraie foi.

Le Théurge est placé sous l'autorité du Temple de l'Oiseau de feu et il est devenu avec le temps le représentant

officieux de l'administration royale-divine dans les Pics. Ambrogio Rafael a donc une grande influence. Il peut assister à l'assemblée de mages ainsi qu'aux réunions de l'Amicale des Commerçants de la foire (voir plus loin). En tant que représentant de la police, les Mages-Gardes doivent lui obéir. Heureusement, les relations entre le théurge et la commandante sont actuellement très cordiales.

3. Place de la Corbeille

Au sud-est de la Tour mineure se trouve une place aussi fameuse qu'étroite. En son centre, une grande corbeille en osier trône. Il s'agit là de la Corbeille des Multiples Chants. Elle permet d'accéder aux demeures les plus élevées de la Tour mineure. Pour ce faire, il faut entonner une mélodie particulière à chaque appartement. Son utilisation est rare et toujours périlleuse : la mort de Galfouche le Tonitruant, pris d'une crise d'éternuement en pleine ascension, est encore dans toutes les mémoires.

4. L'hostellerie du Prémuni

Située sur la place de l'Académie, suffisamment près du Pic pour y ressentir les effets de la langueur académique, cet établissement accueille une clientèle privilégiée qui recherche un endroit cossu et raffiné digne de son rang.

De la loi

Le statut juridique des Pics et de ses habitants est une exception au droit local. L'Académie et ses alentours ne bénéficient en effet pas des mêmes droits que les autres quartiers de la ville : l'administration royale-divine ne rémunère personne mais a le même niveau d'exigence qu'ailleurs. Il incombe donc aux deux conseils locaux d'organiser la vie autour des Pics et de payer les taxes à la Ville sainte. Le Roi-Dieu peut à tout moment prononcer leur dissolution ou

révoquer certains membres voire prononcer sans jugement un décret d'ostracisme.

Le premier conseil est l'Assemblée des Mages. Elle gère l'Académie et les trois Pics (le Pic Aveugle est sous le contrôle direct de la ville depuis sa découverte). Ses Mages-Gardes assurent l'ordre et doivent obéir à tout membre de la Garde pourpre. De par leur statut, ils doivent aussi collaborer pleinement avec la milice de la Cité. Le second conseil est l'Amicale des Commerçants de la Foire. Il se charge de la collecte des taxes et de leur reversement aux représentants du Cénacle des négoce. Toujours très élevés, le montant de ces taxes est chaque année âprement discuté. D'autant que le Cénacle a un droit de regard sur la manière dont l'Amicale récolte l'argent. Il n'est ainsi pas rare de voir un habitant des Pics contester une taxe auprès des Rivières du Poisson d'argent. Contestation qui peut servir évidemment les intérêts de la ville et limiter les pouvoirs du Conseil.

Comme il n'y a pas de Surintendance locale, l'entretien du quartier est à la charge de ces deux mêmes conseils. Fort heureusement, la magie facilite la réalisation des travaux nécessaires. Seul le voisinage de la Tour de l'échec présente un aspect lugubre et peu séduisant.

La constante de l'Univers

Noosfer se sentait mal, malgré l'amulette que lui avait confiée son frère. Elle était censée le protéger d'une langueur insidieuse qui l'aurait sinon poussé à quitter les lieux. Son esprit se perdait néanmoins dans une brume moite, si bien qu'il eut l'impression d'écouter les explications de Tales entouré d'un nuage de coton.

« Figure-toi un cube. »

La pièce, jusque-là plongée dans l'obscurité, s'éclaira à l'apparition dans le vide des douze arêtes d'un grand volume régulier.

« C'est l'univers tel que le définit Caupern. J'ai déduit de cette forme ma nouvelle formule mathématique. Cette constante m'a permis de découvrir les trois fondements du Cosmos.

Trois couples de faces s'opposent :

Le premier est composé de l'ordre et du désordre. Le chaos, comme on l'appelle communément. Il est bien étudié et son existence ne fait aucun doute.

Le second est perceptible au quotidien : il s'agit de l'Avant et de l'Après. Le Cube du Cosmos se déplace selon son axe mais il est possible de le modeler.

Le troisième est plus mystérieux. Mais ma Constante définit sa nature de manière surprenante. Jusqu'alors, tous les savants admettaient qu'une face était composé d'énergie positive et l'autre négative. Ma formule invalide cette hypothèse. »

De son bâton, Tales éclaira un tableau empli de chiffres et de symboles mathématiques que Noosfer fut bien en peine de comprendre.

Si je répète ma constante à partir du Nombre de définition de Pythagore, j'arrive sur la face dite « négative » à un zéro infini. Une sorte de néant qu'elle n'atteint jamais totalement. De l'autre côté, le résultat se réduit de façon presque inintelligible à 1.

J'en déduis qu'il n'existe pas d'énergie négative. Mais bien qu'une force quasi absente sur une face est omniprésente sur l'autre. Et cette force, je crois bien qu'il s'agit de la magie. »



Noosfer comprenait que cette révélation aurait dû le bouleverser. Il n'en était rien. Seul ce désir envoûtant de quitter les lieux accaparait ses pensées. Tales poursuit :

« À la jonction de ces trois axes se trouve le cœur de la matière. Ce qui nous donne corps. Les quatre éléments primaires. Tirillés entre l'ordre et le désordre, traversés par la magie, ils donnent naissances aux mondes et à la vie. » Tales se tait, le regard perdu au cœur du cube scintillant. Il s'avance ensuite lentement et de l'index désigne un point brillant à proximité des axes qu'il vient de décrire. « C'est ici que l'équilibre est le plus parfait. Et ce point précis, c'est Laelith. »

L'Académie tolérée de

Magie

Les Strates

La Tour mineure est organisée en strates. Les cinq premières sont accessibles facilement. Les suivantes sont réservées aux mages les plus puissants et à quelques privilégiés. Une strate ne correspond pas

véritablement à un étage : souvent elle englobe différents niveaux. Pour accéder à la strate suivante, il faut nécessairement emprunter la strate directement inférieure. Il n'existe pas un unique chemin pour accéder aux strates les plus hautes. Cette organisation rappelle les voies multiples que les élèves doivent suivre pour progresser dans leur art. Ainsi, à partir de la Bibliothèque de la première strate, un étudiant pourra atteindre la Voûte, non loin du doyenné de la déclinaison du Rêve et du cosmos, et accéder à la deuxième strate. Si alors il rejoint la Chambre des oracles de cristal, il trouvera un autre escalier qui le conduira au Gymnase des vents sur la troisième strate, et ainsi de suite.

Sur les parois extérieures du pic, une échelle pentue relie directement les strates les unes aux autres : on la nomme la Voie régulière. Elle est notamment utilisée lors de l'introduction des nouveaux maîtres. Une procession a lieu à cette occasion de la place du Cratère jusqu'à la cinquième strate.

Chaque strate est dévolue à une fonction : sur la première strate

Annales de l'Académie

- A.R.D. 6 Trois mages de la Caste blanche constituent la première coalition des Pics.
- A.R.D. 93 Les mages participent à la défense de la ville lors des assauts des tribus barbares ; Mandala III reconnaît aux mages le droit d'enseigner l'art profane et leur accorde le statut de citoyen.
- A.R.D. 187-189 Divers pogroms sont menés contre les mages accusés d'être à l'origine de l'épidémie qui frappe la cité pendant deux ans ; la population des mages diminue.
- A.R.D. 240 Effondrement du troisième pic qui devient la Tour de l'échec ; dissolution de la Caste blanche.
- A.R.D. 265 La reine-déesse Solà lère accorde à la caste de la Quadruple racine (qui prône une magie élémentaire) le droit de coalition.
- A.R.D. 342 Reidid Ier autorise la fondation d'un collège pour les jeunes apprentis en art profane.
- A.R.D. 355 Création de l'Académie Tolérée de Magie de Laelith par Jihem Ier.
- A.R.D. 605 L'Exil : Les mages passent les portes d'airain et vivent reclus durant les 22 années de règne des Princes
- A.R.D. 627 Amilcar II attribue les premiers titres de noblesse aux mages en récompense de leur fidélité pendant l'usurpation des princes étrangers.
- A.R.D. 870 Teaphanerys IX octroie aux Pics la tenue d'un marché franc qui deviendra la Foire aux enchantements.
- A.R.D. 1016 Découverte du Pic Aveugle.

se concentrent les bureaux et les grands amphithéâtres. Un étudiant de premier cycle n'aura pas besoin de quitter cette strate. La seconde strate regroupe les doyennés des cinq facultés. Les troisième et quatrième strates fourmillent d'écoles de toutes sortes. La cinquième strate abrite les Miroirs : la magie se reflète dans ces lieux de manière spécifique, illustrant chacune des déclinaisons. Ces lieux fonctionnent de fait comme de puissants artefacts.

L'Académie dispense en effet son savoir selon un ancestral dogme : il existe cinq déclinaisons, cinq façons de tisser la trame de la magie. Chaque déclinaison permet d'obtenir les mêmes effets magiques : leurs différences ne résident que dans la manière de canaliser la force de la magie. Ces cinq déclinaisons correspondent donc à cinq méthodes pour appréhender un sortilège. Ces méthodes ne modifient pas l'effet d'un sort ou sa puissance. Cependant, la signature du sort est particulière et le contrer obéit à des règles spécifiques.

L'enseignement

Les cycles d'étude

L'Académie propose à tous les initiés de la magie un premier cycle d'étude qui présente les différentes facultés et les déclinaisons qu'elles enseignent. Les novices suivent cet enseignement pendant plusieurs semestres jusqu'à ce qu'ils obtiennent leur premier diplôme, la Compréhension Objective des Déclinaisons. Ils y apprennent (en plus des sortilèges de base) l'histoire de la magie, la cosmologie, les mathématiques et les langues. La durée de ce noviciat varie grandement selon le sérieux et le talent des étudiants mais la norme se situe environ autour de deux années d'étude. Certains ne terminent

jamais ce cycle d'étude et nombreux sont ceux qui s'en contentent et retournent à leur foyer une fois l'examen obtenu, heureux du savoir qu'ils ont acquis à propos des déclinaisons traditionnelles.

Quelques étudiants intègrent ensuite une école. Deux cycles se succèdent : celui d'écolier puis celui de disciple. En plus des sortilèges, les élèves y étudient l'artefactologie. En parallèle, ils suivent des cours de pratique, de confection d'objet magique, d'alchimie, de chant, de gestuelle... Chaque école ayant son enseignement de prédilection. C'est pourquoi certains écoliers le restent assez longtemps pour approfondir leurs connaissances.

Enfin, certains étudiants atteignent le cycle de l'apprenti. Ce perfectionnement est long et fastidieux. Un apprenti ne peut devenir maître qu'à la faveur de conjonctions particulière : une place doit se libérer et il doit être accepté par au moins un maître de chaque déclinaison. Enfin, il doit s'être accordé au moins une fois avec succès au Miroir de sa déclinaison.

La déclinaison du Vivant assemblage du monde enseigne que la magie est à l'origine de la vie. Étudier la faune et la flore est pour ses adeptes indispensable. *La déclinaison du Vide* estime qu'elle est tapie en chacun de nous. Une vie ascétique permet de puiser l'énergie au lancement d'un sortilège. *La déclinaison du Rêve et du cosmos* perçoit la magie comme un vaste réseau d'énergie qui traverse l'univers. *La déclinaison de la Sublimation des matières et autres ordonnances des choses* cherche la magie en toute chose et la révèle en associant les éléments présents dans la nature. La déclinaison des Arts enfin capte la magie à travers l'expression artistique. →

Grades et accès aux strates

Si les cinq strates ne sont pas fermées, il existe une répartition tacite des membres de l'Académie en fonction de leur ancienneté :

*Novice ; première strate
Écolier ; deuxième strate
Disciple ; troisième strate
Apprenti ; quatrième strate
Maître ; cinquième strate*

Frais d'inscription

Les cycles d'étude sont organisés en plusieurs périodes de six mois. Chaque semestre s'ouvre invariablement par le même cérémonial qui commence par le Serment du respect : tous les étudiants et les maîtres jurent de respecter l'édit de Mandala après sa lecture. Les étudiants s'engagent à l'assiduité : tout manquement entraîne une sanction exemplaire (ils sont chargés alors du contrôle qualité des ingrédients magiques vendus sur la Foire, encadrés par deux chaperons ; voir *Laelith, la ville mystique*, p. 346). Bien évidemment, les étudiants doivent s'acquitter d'un certain nombre de droits dont le droit de pension (pour ceux qui logent dans le pic lui-même), le droit de lecture (qui donne accès à la bibliothèque) et le droit d'examen (pour être inscrit aux épreuves). Les maîtres doivent quant à eux payer une licence d'enseignement.

Ces déclinaisons ne sont pas contradictoires et œuvrent ensemble à l'enseignement de la magie. Parfois, leurs interprétations à propos de tel évènement magique diffèrent et conduisent à quelques querelles scientifiques. Mais n'est-ce pas ainsi que toute connaissance progresse ?

Maîtres et étudiants

Depuis la création de l'Académie en 355, la communauté est scrutée de près et pas toujours d'un œil bienveillant par les autorités de la ville, même si, ces dernières années, les mages ne souffrent que peu des discriminations passées. Enseignants comme élèves doivent néanmoins être officiellement enregistrés par l'Académie. Le registre doit être consultable par tout représentant de l'administration royale-divine sur simple demande orale. Par le passé, en certaines périodes, comme sous le règne d'Hetelred IV, tous les mages devaient y être inscrits, même s'ils n'avaient aucun lien avec l'Académie. Ce fichage avait conduit à des agressions et des arrestations arbitraires qui ont marqué durablement les esprits.

De nos jours, cet enregistrement est utilisé pour contrôler l'accès des étudiants en magie à l'UMU (l'Université Matérialiste Universelle) et s'assurer qu'ils restent minoritaires. Il arrive fréquemment en effet qu'un apprenti magicien complète son éducation dans différents domaines au sein de l'Université de la ville (malgré le prix prohibitif de leur inscription trois fois plus élevé que pour un étudiant classique). C'est le cas particulièrement de l'astronomie dont l'enseignement est réservé à la ville et proscrit aux Pics (ce qui n'empêche pas des observations « amateurs » depuis les hauteurs de la Tour Mineure). De même, le nombre de conférences des maîtres magiciens est limité dans l'enceinte

de Laelith pour ne pas léser les professeurs laïques ou religieux. Les membres de l'Académie sont donc dans l'obligation de déclarer leur appartenance à cet ordre au moment de franchir les portes de la ville.

Un peu de démographie

L'Académie accueille environ 200 étudiants. Les novices sont les plus nombreux (jusqu'à 150 certaines années). Mais peu d'entre eux poursuivent leurs études en s'inscrivant dans une école auprès d'un maître : soit ils ne le veulent pas, soit ils n'en ont pas les moyens. Le plus souvent aussi, aucun maître ne les retient...

Entre 20 et 40 étudiants suivent l'enseignement d'un maître, qu'ils soient écoliers ou disciples. L'Académie réunit une vingtaine de maîtres et au moins autant d'apprentis (chaque maître en ayant obligatoirement un à sa charge). Chaque doyen entretient dans son office deux ou trois assistants.

La bibliothèque emploie une quinzaine de mages dont dix sont scribes. Au sein de l'Ordonnance, les services administratifs comptent une dizaine de personnes, tout comme l'intendance. Tous les membres du personnel ont accompli leur noviciat à l'Académie.

Il faut ajouter à cela les boutiquiers, les tabergistes, les artisans, les tenanciers de pensions et d'hôtels... S'ils n'ont pas tous fait de brillantes études, toutes ces personnes ont une affinité particulière avec la magie.

Au total, la population du pic s'élève donc à environ quatre cents habitants.

Les facultés

Les cinq déclinaisons ont naturellement donné naissance aux →

Les déclinaisons en termes techniques

H&D

Nouveaux Dons

Maître des déclinaisons

Vous avez suivi une formation qui vous a appris à reconnaître les déclinaisons traditionnelles de la magie. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez trois bénéfices parmi les quatre présentés ci-dessous. Ce choix est définitif.

- Vous augmentez votre valeur d'Intelligence de 1 point sans dépasser 20.
- Vous devenez initié dans une déclinaison (voir ci-après).
- Vous devenez initié dans une seconde déclinaison (voir ci-après)
- À force d'étudier la magie sous toutes ses formes, vous en êtes arrivé à connaître parfaitement un sortilège : choisissez un sort que vous pouvez lancer. Ce sort est considéré comme préparé à tout instant et ne compte pas dans le nombre de sorts préparés.

Lorsque vous êtes initié à une déclinaison, cela vous offre les bénéfices suivants :

- Votre magie est difficile à dissiper ou à contrer. Lorsqu'un lanceur de sort qui n'est pas initié aux déclinaisons que vous avez choisies veut utiliser son contresort ou une Dissipation de la magie sur un de vos sortilèges, votre sort est considéré comme un sort d'un niveau supérieur (un sort de niveau 3 est considéré comme un sort de niveau 4 pour qui veut le contrer).
- Vous pouvez déterminer la déclinaison employée lorsque vous utilisez le sort **Détection de la magie**. Employer une déclinaison traditionnelle laisse une trace plus évidente dans la trame de la magie. Le sort de détection de la magie permet à quiconque a terminé son noviciat d'identifier la déclinaison employée.
- Vous gagnez la maîtrise d'un outil ou d'une compétence associé à la déclinaison choisie (voir plus loin la description des déclinaisons).

Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois, mais à chaque fois pour des déclinaisons différentes. Une fois que vous êtes initié aux cinq déclinaisons, vous ne pouvez plus prendre ce don.

COF

Voie des déclinaisons de la magie

1. Universitaire

Vous êtes initié à une déclinaison traditionnelle de la magie telle qu'enseignée à Laelith par rang dans cette voie. Vous gagnez +1 par rang aux tests de compétence dans les domaines associés à cette déclinaison (voir maîtrises).

2. Académicien

Votre connaissance des déclinaisons vous a ouvert les horizons de votre art : choisissez une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie d'un profil de lanceur de sort. De plus, vous pouvez lancer ce sort en action d'attaque au lieu d'une action limitée. Ce choix est définitif.

3. Muraille mentale

Votre connaissance des arcanes vous permet de mieux résister aux attaques magiques : vous ajoutez votre Mod. d'INT à votre DEF contre de telles attaques.

4. Lecture de la trame magique (L)

Cette capacité vous permet d'identifier un effet magique et son rang puis de tenter de le dissiper avec un test d'intelligence. La difficulté de la dissipation dépend du rang de l'effet magique et de son ancienneté : 10+Rg+Ancienneté

Plus de 24 h +1

Plus d'une semaine +2

Plus d'un mois +3

Plus d'un an +4

Plus de dix ans +6

Plus d'un siècle +10

5. Imitation

Votre science est complète : une fois par jour, vous pouvez désormais imiter un effet magique de rang 4 ou inférieur auquel vous avez assisté il y a moins d'un mois (vous lancez le même sort, comme si vous le connaissiez).

► cinq facultés de l'école. Chaque déclinaison, dans sa façon de concevoir la magie, a développé certaines spécialités. Un Archimage se doit d'avoir complété son enseignement dans toutes les déclinaisons traditionnelles et s'être accordé avec les cinq Miroirs de l'Académie : c'est l'apprentissage d'une vie entière dévouée aux Arcanes. Rares sont ceux qui accèdent à ce titre.

Organisation des facultés

Chaque faculté réunit différentes écoles (entre quatre et six). Ces écoles sont dirigées par un maître, souvent secondé par des étudiants en fin de cycle. Le maître et ses apprentis assurent l'enseignement en respectant le canon de chaque faculté. Celui-ci se traduit par un certain nombre de lectures et méthodes de travail communes à toutes les écoles d'une même faculté. Les maîtres des différentes écoles élisent un doyen qui nomme des assesseurs parmi les maîtres. Eux seul ont droit de siéger à l'Assemblée des Mages qui dirige la gouvernance de l'Académie.

Les maîtres sont accompagnés dans leur tâche par des apprentis. Ces derniers doivent avoir terminé au moins un cycle d'étude. Mais ce titre indique surtout le lien qui les unit à un maître, leur octroyant certains privilèges et quelque autorité. Ce sont les apprentis qui, en général, se chargent au quotidien des novices. Si les maîtres dispensent régulièrement des cours magistraux aux novices du premier cycle, ils consacrent le plus clair de leur temps aux étudiants plus expérimentés.

Les écoles de chaque faculté ne sont pas regroupées au même endroit dans la Tour mineure : elles sont disséminées dans le cratère ou en hauteur en fonction de leur influence. Un noyau d'écoles s'est

néanmoins formé autour de l'office du doyen.

L'Assemblée des Mages

Tous les mois, les doyens et les assesseurs se réunissent dans une grande salle installée dans la Tour majeure. Pour la rejoindre, ils empruntent selon leur rang une des deux arches des niveaux inférieurs.

Lors de cette assemblée, les mages discutent aussi bien des aspects matériels de la gestion de l'Académie que des questions pédagogiques ou savantes. Elle a aussi un pouvoir politique non négligeable sur les Pics. Le commandant de la garnison des Mages-gardes ainsi que le Théurge du collège des pupilles peuvent être invités à prendre la parole mais ne participent pas à la prise de décision.

La présidence de l'Assemblée est assurée par les Archimages de la Tour majeure, mais ils assistent rarement aux débats (tout du moins de façon ostensible). La venue de l'un d'eux est toujours un grand événement. Mais cela ne s'est pas produit depuis des lustres...

La déclinaison du Vide

Le corps peut devenir un réceptacle pour la magie. Si le mage consent à lui laisser une place, la magie l'envahit alors et il peut exploiter sa puissance.

Atteindre cette plénitude, c'est aussi ne faire qu'un avec la réalité qui vous entoure directement. Chaque vibration du sol vibre en vous comme un tambour et aucun détail ne vous échappe.

Doyen

Floda Acète (Sangdragon ; sexe indéterminé)

Ce draconide est particulièrement élancé. Ses écailles blanches font ressortir un regard profond et

serein. Lorsqu'il s'exerce, il balance avec adresse sa longue queue dans le vide, obtenant des positions particulièrement audacieuses.

Grimoire

« *La Liaison du vide, Analyse et commentaires des croquis et illustrations extraites des tablettes de l'antique Yun Tern* » Par Aloe She Far

Écoles

Écoles des équilibristes du Néant salvateur

École monastique du Si-Wam

Maîtrises associées

Compétences : Acrobatie ; Investigation ; Perception ; Discretion

La déclinaison de la Sublimation des matières et autres ordonnances des choses

La magie est partout dans la nature et les sciences nous autorisent à les combiner, les mélanger, les sublimer pour parfaire le monde.

Ce qui est inerte n'est pas sans vie ni sans magie. Les fluides, les pierres, les métaux contiennent une part plus ou moins importante d'éther qu'il nous revient d'étudier avec précision.

Doyen

Ostares de Mède (gnome ; mâle)

Sévère, colérique, ce vieux gnome perd vite patience lorsqu'il est confronté à des étudiants, surtout s'ils sont médiocres. Son attitude déplaît de plus en plus aux maîtres de sa déclinaison, qui parlent entre eux de ne pas voter pour lui aux prochaines élections. Mais ses connaissances immenses en alchimie sont unanimement reconnues.

Grimoires

« *Précis d'alchimie* » par Auguste Baarm

« *Façonner l'éther en manipulant la matière* » par Gelf Humine

Écoles

Ordre primaire de l'orfèverie

Compagnon de l'agencement lithique

École des arts transmutatoires

Maîtrises associées

Outils : Matériel d'alchimiste ; Outils de forgeron ; Outils de joaillier

Compétence : Nature

La déclinaison du Rêve et du cosmos

La magie irrigue l'univers. Le cosmos est traversé par des flux et, si l'on connaît les sources et les courants qui tissent la toile de la réalité, il est alors possible d'en détourner la puissance pour alimenter ses propres sortilèges.

Connaître les positions des plans, parcourir le monde des rêves est le plus sûr des moyens pour contrôler les forces de la magie et obtenir un pouvoir infini sur la réalité.

Doyen

Asturin Biec (Humain ; Mâle)

C'est le plus jeune des doyens. Il a passé les quarante premières années de sa vie à explorer les plans. Il porte d'ailleurs les stigmates de cette vie d'explorateur : une moitié de son visage a été brûlée au troisième degré. Plus d'un interlocuteur est gêné à la vue de cette plaie qui nécessite des soins constants.

Asturin semble s'en amuser et ne rate pas une occasion de raconter une de ses nombreuses aventures. Il est si loquace qu'il lui arrive de se contredire. Ses souvenirs semblent flous parfois, une autre séquelle de sa blessure dit-il. La vérité est cependant peut-être bien différente...

Grimoires

« *Magie transfinie et finitude* » par maîtresse Caasi Neuville →

► « *De la forme cubique du Cosmos* »
par *Icus Caupern*

Écoles

École des Confins suggérés et de la magie combinatoire

L'Escalier

Maîtrises associées

Compétences : Langues ; Arcanes ; Histoire ; Religion

La déclinaison du Vivant assemblage du monde

La magie est en toute chose. Elle est à l'origine de la vie puisque c'est elle qui canalise la force de la mer bouillonnante primitive située à la croisée des mondes élémentaires.

Étudier le vivant équivaut à s'approcher au plus près de la magie. Comprendre la faune et la flore, c'est apprivoiser la magie.

Doyenne

Assem'Sssh Ssper (Homme-serpent ; femme)

Douce et posée, Assem' ne quitte pas son doudilain. Quand on voit l'un, l'autre n'est pas loin.

Grimoires

« *Associer la magie des simples* »
par *Dréan le Vautre*

« *Anatomie de la Magie chez l'animal* »
par *Théodore Poli*

Écoles

Jardin des dioscorides

La plate-forme des familiers

Maîtrises associées

Outils : Matériel d'herboriste

Compétence : Dressage ; Médecine ; Nature

La déclinaison des Arts

Les Arts ne sont pas l'expression des tourments de l'âme. Ils sont la manifestation de la magie dans le monde sensible, le médium des possibilités sur le monde. Correctement

accomplie, une œuvre canalise la magie comme le lit du fleuve. Alors la puissance de la magie peut s'épanouir sur la réalité et changer le cours du destin.

Doyenne

Gia'om Do Pielm (haut-elfe ; femme)

Sous un air hautain et dur se cache une artiste sensible qui tente d'inculquer à ses élèves la vertu principale à ses yeux : le travail. Elle ne cache pas sa relation avec Olither, le plus expérimenté des Mages-Enquêteurs.

Grimoires

« *Figuration des Arcanes, lecture du dialogue de Plastote et Ariton* »
par *Isabo Jasle*

« *Sonate du Grand Art* »
par *Trazom Nipohc*

Écoles

École des Œuvres conductrices

Conservatoire des Hauts chants

Maîtrises associées

Outils : Instrument de musique ; Matériel de peintre

Compétence : Perspicacité ; Représentation

Le pouvoir des Temples

Il aurait été bien étonnant que le pouvoir religieux de la ville Sainte ne se mêle pas des enseignements prodigués au sein de l'Académie. De fait, tous les temples ont tissé des liens avec l'une ou l'autre des écoles de magie au cours de leur histoire.

Qu'on ne se méprenne pas, les quatre Temples sont certains de leur supériorité. Les recherches profanes ne servent qu'à confirmer l'influence de leur domaine sur tous les aspects de la vie, magie comprise.

Ainsi, la philosophie du Vivant assemblage du monde est la preuve pour les prêtres du Crâne que la magie dite profane tire de fait son origine des dieux et déesse de la nature

et de la vie. Évidemment, les religieux dont le sujet d'étude est la mort sont bien plus portés sur les études de l'école de la Porte des enfers de la déclinaison du Rêve et du cosmos. Vous l'aurez compris, le Temple du Crâne est l'un des plus proches de l'Académie de magie. Les missions du cénacle des Continuités ne sont certainement pas étrangères à cette situation.

Les relations avec le Temple du nuage sont plus complexes, le clergé considérant que l'Académie dépasse trop souvent ses prérogatives. Le Conservatoire des Hauts chants est ainsi régulièrement vilipendé par le Collège des Thrénodes. Quant au Collège de la Voie céleste, il vient régulièrement vérifier que l'interdiction d'enseigner l'astronomie est correctement respectée.

Le Temple de l'Oiseau de feu observe quant à lui avec méfiance l'enseignement de l'alchimie. Mais les contacts avec la guilde des forgerons de la ville sont au contraire fructueux, chacun ayant à apprendre de l'autre. Des échanges d'apprentis sont organisés entre les maîtres forgerons et les Primes forges de la matière. Entre ces frères du feu, aucune tension, bien au contraire !

Le Temple du Poisson d'argent n'est à l'origine de tensions que lorsqu'on aborde le sujet des finances. Le cénacle des Négoces est aussi intraitable avec l'Académie qu'avec toutes les autres institutions de la ville. Néanmoins, les croyances du Temple les conduisent bien souvent à beaucoup de tolérance vis-à-vis des magiciens. Les Rivières apprécient la méditation prônée par la déclinaison du Vide, le respect des eaux du Vivant assemblage, l'onirisme de la déclinaison du Rêve et du Cosmos et la science de la Sublimation. Seule la déclinaison des Arts est méprisée, considérée comme fumeuse. Les

mauvaises langues diront que l'influence néfastes des Méduses est ici à l'œuvre. D'autres que la concurrence avec l'Académie du bel art (affiliée au Temple du poisson d'Argent, faut-il le rappeler) explique bien des choses.

Les lieux

5. Une fois passé le portail, le visiteur traverse un passage souterrain d'une cinquantaine de mètres. Des arcades le bordent, abritant des commerces spécialisés dans la magie : papeterie de toutes sortes, encre et plumes d'écriture, robes et chapeaux, focalisateur... L'ensemble est d'une qualité médiocre et n'attire que les étudiants désargentés ou les visiteurs occasionnels en quête de souvenirs bon marché.

L'éclairage est d'abord assuré par des artifices magiques. Plus on s'enfonce dans le corridor, plus celui-ci s'élargit, autorisant le passage de la lumière naturelle.

La première strate

La première strate est un vaste ensemble constitué des différentes structures directement accessibles par la place du Cratère. C'est le seul endroit de l'Académie où tout le monde peut s'exprimer librement. Ailleurs, c'est la voix du Maître qui prévaut.

6. Un large espace de plus de cent mètres de diamètre s'étale au cœur du Pic : la place du Cratère. Vers le sommet, à travers le cercle de la cheminée, plusieurs centaines de mètres au-dessus de la place, on aperçoit le ciel dont les parois semblent refléter la luminosité. Sur le sol dallé de marbres, une foule bigarrée bruisse studieusement. Les étudiants sont nombreux à s'y retrouver et à échanger sur leurs apprentissages dans les →

Rakim Devile, vendeur de focalisateur

Les focalisateurs vendus par Rakim fonctionnent très correctement pour les sorts de niveau 1. Par contre, lorsqu'on essaie de les utiliser pour lancer un sort de plus haut niveau, quelques désagréments peuvent arriver. Jetez 1d6 et consultez la table suivante :

- 1 Une odeur nauséabonde envahit l'espace autour du lanceur de sort.
- 2 Le focalisateur devient extrêmement chaud. Il faut réussir un jet de sauvegarde Constitution ou le lâcher.
- 3 Une pustule rouge apparaît sur le visage du lanceur de sort.
- 4 Un flash de lumière accompagne l'effet du sort.
- 5 La main du lanceur de sort devient phosphorescente.
- 6 L'effet du sort est augmenté (quand cela est possible ; sinon, l'excès d'énergie se concentre sur la vessie du lanceur de sort, qui est pris d'une irrésistible envie !).

alcôves qui sont laissées à leur disposition.

Les Maîtres ne font souvent que traverser la grande place, même si parfois certains viennent se mêler à la jeune assemblée pour y dispenser quelques conseils.

Au centre de la place, entourés d'un rang de gradin en pierre, deux piédestaux se font face et sont libres d'accès. Quiconque peut s'y tenir et déclamer un discours, mais l'audience dépendra de la qualité de l'orateur. Ils sont aussi régulièrement utilisés lors d'affrontements magiques organisés dans le cadre des cours de pratique.

7. À l'est s'élève un premier escalier monumental. Il conduit aux deux ailes réservées à l'administration. Inscription, frais divers, intendance : les magiciens de l'Ordonnance gèrent le quotidien de l'Académie. Ils sont aidés dans leur tâche par une nuée de familiers dociles et un système de sceaux magiques qui permet une classification aussi rapide qu'efficace des innombrables dossiers que l'Ordonnance a en charge. Une seule devise : rien ne doit se perdre. Tout acte administratif doit en effet pouvoir être présenté avec diligence à l'administration royale-divine si elle l'exige.

L'escalier permet d'accéder ensuite à la Voie régulière.

8. À l'ouest, un second escalier conduit au passage des amphithéâtres. C'est ici qu'ont lieu les cours du premier cycle d'étude ainsi que les conférences que l'académie organise avec régularité. Les orateurs sont souvent des maîtres invités venus de contrées lointaines. Mais on peut aussi entendre des explorateurs

narrer leur voyage ou des savants dispenser le produit de toute une vie de recherche.

Une fois par semaine, un maître de l'Académie dispose d'une carte blanche pour aborder un point obscur de son enseignement. C'est l'occasion pour certains de jauger leur popularité et d'attirer d'éventuels disciples.

9. À gauche de cet escalier se trouve le puits de plumes : cette cheminée naturelle est enchantée par un sort permanent de *Léger comme une plume*. Elle sert donc de voie de sortie pour les habitants des strates supérieures. Nul ne sait si cette cheminée mène aux strates au-delà de la cinquième.

10. Les balcons sont une autre cheminée naturelle. Un dédale de conduits à peine dégrossi, à la réputation sulfureuse au sein du monde estudiantin (soit à cause des échos humides et étranges qui s'y entendent, soit à cause de plaisanteries de mauvais goût qui se perpétrent dans ses ombres) mène à cette cavité. Plus large, elle sert à des débats et des joutes oratoires sur le modèle de celles organisées dans Laelith. La diffusion du son y est cependant particulière. La parole se diffuse de manière remarquable vers le bas : ainsi un orateur de la troisième strate sera entendu parfaitement par les auditeurs des strates situées en dessous, jusqu'à la première. Mais son discours ne sera perçu que par les auditeurs de la strate immédiatement supérieure. Aussi est-ce un privilège que de pouvoir prendre la parole du dernier balcon, situé au-delà de la cinquième strate, car tous peuvent vous entendre, tandis que vous ne recevez que la contradiction des orateurs du

cinquième balcon (en général réservé aux doyens).

En conséquence, la petite foule qui se regroupe sur le sol des Balcons au niveau de la première strate ne fait souvent qu'écouter des échanges qui parfois les dépassent. Mais il est déjà arrivé qu'une contradiction particulièrement pertinente remonte jusqu'au plus haut sommet du pic.

- 11.** Le passage des amphithéâtres épouse la forme arrondie du pic et dessert trois grands oratoires ainsi qu'une poignée de salles d'étude plus petites. Tout au bout se trouve le plus grand amphithéâtre (pas moins de deux cents places) baptisé au nom du premier doyen de l'Académie, Daenys Baique (A.R.D. 312-388). C'est dans ce passage qu'a lieu l'intégralité des cours du premier cycle.

À l'autre extrémité, le passage permet d'atteindre le puits de plumes et le premier balcon (accessible à ceux qui ont terminé leur premier cycle).

- 12.** La pension et le réfectoire sont deux lieux indispensables pour les nombreux étudiants aux finances fragiles. L'Académie se fait un devoir d'offrir une couche et un repas par jour à tous les étudiants. Ce sont aussi des lieux de sociabilisation important, particulièrement au début des études.

- 13.** La bibliothèque s'étend sur les cinq strates, mais chaque niveau est cloisonné (sauf pour son personnel). Elle dispose sur cette strate de deux étages : une grande salle d'étude au rez-de-chaussée et une réserve à l'étage. Seuls les manuscrits les plus courants sont consultables. Aucun d'eux

ne prête à polémique et ils sont considérés comme le socle du savoir arcanique. Sur demande, un étudiant peut faire sortir des livres de la réserve, mais aucun livre ne peut sortir de la bibliothèque, le vieil Ysmar veille et ses colères sont mémorables (au point que certains étudiants se défient de la provoquer) !

Comme à chaque niveau, ce secteur de la bibliothèque abrite un scriptorium afin d'entretenir et d'agrandir le fonds de l'Académie.

- 14.** La voie régulière serpente sur le flanc extérieur du pic. C'est une véritable échelle commerçante, parfois très escarpée, où se mêlent boutiques spécialisées (parcheminier, vendeur de focalisateurs, tailleur...), artisans talentueux, pensions cossues, taberges aux terrasses ombragées et quelques habitations à l'architecture remarquable d'anciens maîtres à la retraite. La voie régulière permet d'accéder aux strates supérieures et de profiter du grand air dans une atmosphère à la fois vivante et calme.

La deuxième strate

Elle est aussi appelée la strate des doyens. C'est en effet à ce niveau que les cinq facultés ont installé leurs offices. Lorsque le visiteur pénètre dans cette strate en empruntant la voie régulière, il est déjà à une altitude de cinquante mètres et le panorama lui-même vaut déjà le déplacement : la vue surplombe les murailles vers l'est et s'ouvre sur le lac, embrassant presque toute la cité (à l'exception du palais qu'on ne peut observer de nulle part, paraît-il).

- 15. Le doyné de la déclinaison du Vide :** Ce bâtiment de bois à l'allure frêle semble reposer dans un équilibre très fragile sur →

Maître Abel

Il dirige l'école monastique du Si-Wam. Très proche du doyen, il est son successeur désigné. En son for intérieur, néanmoins, il reproche à Floda une trop grande passivité et estime que la déclinaison du Vide a perdu trop d'influence ces dernières années.

Abou Shorab

Aussi appelé le mage apiculteur. Il s'occupe des ruches du jardin des dioscorides et récolte un miel que l'on dit succulent. Certains lui prêtent même des vertus magiques...

Jabil

Ce demi-elfe est un jeune disciple de l'Escalier. Il est actuellement en charge des visites de la Voûte. Ses râles résonnent après chaque visite d'étudiants, rouspétant contre leur manque de savoir-vivre alors qu'il replace les minéraux dans leurs rangements. Jabil progresse peu dans ses études mais, malgré ses piètres résultats, il conserve sa place dans l'école : nombreux sont ceux qui s'interrogent sur la tolérance de son maître, Fladnag, qui dirige l'Escalier.

le flanc du volcan. C'est la première structure que l'on aperçoit en arrivant à la deuxième strate en empruntant la voie régulière. Elle a été bâtie il y a plus de deux siècles par les plus fameux charpentiers de l'époque, qui se sont fait un devoir de rappeler la noblesse du bois à une époque où seules les constructions de pierre avaient les faveurs de l'administration de la ville (la crainte des incendies prétendument).

Les artisans rivalisèrent d'audace et de talent pour proposer un ensemble à la fois léger et robuste. Les essences les plus rares, comme l'agafari des terres du sud ou le Velor, furent importées en masse (le premier pour sa robustesse, le second pour sa finesse dans les sculptures dites « de dentelle »). Le maître d'œuvre du chantier n'était autre que le premier Bâton de Daman Durr, l'elfe Estian Fil Drem.

À proximité du doyénné, une caverne abrite la Chambre des oracles de cristal. Il n'est pas rare d'y trouver un membre de l'école monastique du Si-Wam en méditation au milieu des reflets hypnotiques des concrétions diaphanes, à l'écoute de leur lent sifflement.

16. Le doyénné de la déclinaison des Arts s'est installé dans une grotte qui s'ouvre au-dessus de la voie régulière. Taillée dans la pierre, elle a pris au fil du temps l'aspect d'un hémicycle ponctué de gradins et le doyénné y organise régulièrement des spectacles et diverses représentations. Dans les ateliers attenants, les mages artistes s'exercent à la sculpture, la peinture, la poésie, la musique, la danse et étudient l'architecture. L'école des Œuvres conductrices est la plus généraliste de la

faculté. Elle permet aux autres écoles plus spécialisées (comme le Conservatoire des hauts chants) de repérer les élèves les plus talentueux pour les recruter ensuite.

17. Le doyénné de la déclinaison de la Sublimation des matières et autres ordonnances des choses s'ouvre quant à lui sur l'intérieur du pic. Il faut traverser les Primes forges de la matière, une vaste caverne à la chaleur étouffante malgré l'ingénieux système d'évacuation des fumées du nain Pier Pom. Juste à côté siège l'école des Arts transmutatoires.

Non loin, la voie régulière reprend sa course vers la troisième strate parallèlement à la première section. En plus des habituels services, les mages trouveront les thermes primaires de Resnet, seul établissement du genre dans le pic.

18. On le sait moins, mais Pier Pom est aussi le concepteur des Marches sombres, un puits d'une dizaine de mètres de diamètre autour duquel un escalier orné de colonnes descend loin sous la surface et rejoint le secteur dit « des Profondeurs » qui accueille un niveau méconnu de la bibliothèque ainsi que l'école de la Porte des enfers (dépendant de la déclinaison du Rêve et du Cosmos), dont la réputation est très mauvaise : la nécromancie est un art méprisé et sous-estimé, même par certains spécialistes...

19. La Voûte est une caverne artificielle en forme de dôme et à la paroi lisse et brillante. Au centre, sur une grande table de marbre, il est possible de manipuler des pierres taillées dans de nombreux minéraux. Chaque combinaison donne un aperçu de la

géographie et du paysage proposés par les multiples plans d'existence. La Voûte sert donc au cours de cosmogonie du premier cycle. Mais il serait étonnant que ce soit là sa seule utilité...

20. Le doyénné de la déclinaison du Rêve et du Cosmos

est assez fréquenté. Situé près de la Voûte, elle est accessible assez facilement depuis la bibliothèque de la première strate. De plus, non loin naît la première arche qui conduit au pic majeur. Elle n'est traversée que par les assesseurs qui l'utilisent pour se rendre à l'Assemblée des Mages. Il est interdit de la franchir, mais s'avancer sur les premiers mètres est toléré. Cette zone est donc une véritable attraction pour tous les étudiants.

21. Le doyénné de la déclinaison du Vivant assemblage du monde

trouve sa place sur le flanc ouest du volcan. Entouré d'un jardin de simples aux allées bordées de fascines tressées, il garde un passage boisé qui mène au jardin des dioscorides. Ces petites abeilles se sont particulièrement bien adaptées au milieu et pollinisent avec efficacité une petite prairie qui fait le bonheur des botanistes par la richesse de sa flore. En son centre, une petite cascade donne naissance à un petit cours d'eau qui sert à l'irrigation du jardin.

La troisième strate

Cette strate se distingue des autres par son architecture : de nombreux bâtiments se sont en effet dotés de terrasses, appontements et autres avancées. Aussi est-elle appelée la strate des vents.

22. Le premier de ces bâtiments est la tour de l'Escalier, une école de la déclinaison du Rêve et du

Cosmos, qui s'élève jusqu'à la strate supérieure. Chaque pièce de cette tour est dédiée à un plan d'existence. Depuis des siècles, toutes les connaissances sur ces plans sont regroupées ici, classées, inventoriées et représentées. Elle est construite en pierres colorées, ce qui lui vaut son surnom de « Tour arc-en-ciel ». Quand un nouveau plan est découvert, une annexe est ajoutée en cohérence avec la position du dit plan dans la cosmogonie générale. Ce qui donne à la structure un aspect hétéroclite et bizarre. Pour les membres de l'Escalier, la beauté du bâtiment ne réside pas dans son harmonie mais dans son adéquation à la réalité planaire. Se promener au sein de la tour doit donner l'illusion d'un voyage dans les plans, d'où son aspect parfois improbable. La magie est là heureusement pour soutenir l'ensemble.

23. Pour atteindre la plate-forme aux familiers, il faut traverser un couloir d'eau très impressionnant. Le fracas des chutes est si fort qu'il couvre tous les autres bruits. Une croyance peu crédible dit qu'entendre le parfait silence au cœur de ce corridor amènerait à un degré de sagesse supérieur. Il y a toujours un ou deux illuminés qui vous demandent de vous taire au milieu de ce vacarme.

24. La plate-forme aux familiers est une école du Vivant assemblage du monde qui enseigne aux mages les bons soins qu'il faut prodiguer aux petits êtres magiques dont ils s'attachent les services. C'est une véritable volière qui peut s'avérer dangereuse : de nombreux oiseaux se sont installés ici pour bénéficier de la protection de l'école. Depuis qu'un imprudent a perdu →

Melsina Tariel

Melsina est une talentueuse orfèvre. Son travail provoque l'admiration de ses maîtres. Cette jeune humaine est experte dans l'art de façonner l'or et l'argent en des filaments à la fois souples et solides. Son secret : un creuset taillé dans de la roche volcanique empreint de la magie des rifts.

l'équilibre au bord de l'avancée, désorienté par les nuées d'animaux volants, un filet magique est tendu en permanence sous la plate-forme.

À noter qu'une échelle particulièrement frêle permet de rejoindre, si on ose l'emprunter, l'école des Équilibristes du néant salvateur, située dans la quatrième strate.

25. L'Ordre primaire de l'orfèvrerie dispose d'un balcon finement décoré. Situé au-dessus des Primes forges de la matière, il exploite leur chaleur pour travailler les métaux précieux qui sont sa spécialité.
26. En face, sur le versant est du pic, se trouve la Glorieuse dalle des hippogriffes. Les créatures volantes les plus exotiques peuvent faire escale ici, mais leurs venues sont rares et surveillées. Elle sert aussi de relais aux shedras de la ville, qui y ont un libre accès et une prérogative spéciale.
27. Les sommets côtoient les profondeurs : à proximité de la glorieuse dalle débouchent les dix milles marches directement venues de la Porte des enfers.
28. La plus grande avancée vers l'extérieur est sans aucun doute celle du Gymnase des vents. De nombreux membres de la déclinaison du vide y ont installé leurs demeures : de fragile huttes de bois largement exposées au Saghian.

La quatrième strate

C'est la strate des grandes écoles. Les établissements les plus réputés se sont en effet installés à ce niveau.

29. Le lac jaune emplit la première cavité d'importance de cette strate. Il doit son nom aux reflets dorés de sa surface. Ceux-ci émanent des racines géantes visibles dans sa paroi est. Elles plongent

ensuite dans le lac pour puiser la vitalité nécessaire à l'Arbre de la vie qui émerge du flanc du volcan juste au-dessus (voir strate cinq). Il est interdit de se baigner ou de boire l'eau ici. Les membres du Vivant assemblage du monde prétendent que la concentration en magie est très forte dans ses eaux et qu'un simple contact avec elles pourraient être fatal à celui qui oserait braver l'interdiction. Un observateur attentif remarquera sans doute une poussière phosphorescente se mouvoir sous la surface. La nature de ce phénomène bien connu est le sujet de bien de disputes savantes : animaux microscopiques, minéraux très fins, cendres magiques... Aucune théorie ne l'emporte sur une autre. Mais régulièrement, un maître propose de faire un prélèvement pour une étude approfondie, sans jamais obtenir l'accord des doyens.

30. Le Conservatoire des hauts chants siège dans son opéra, au décor très baroque, dont la scène est suspendue dans le vide intérieur du volcan. Pendant les répétitions, un mur magique interdit au son de se répercuter dans tout le pic. Une fois par an, ce mur est abaissé et la musique envahit alors toute l'Académie.
31. L'école des Compagnons de l'agencement lithique est un haut lieu de l'enseignement de l'alchimie. Auguste Baarm fût son fondateur et ses écrits font toujours autorité. Une salle est dédiée à l'étude de la source mystérieuse de la fontaine d'éther qui sourd un peu plus haut le long de la voie régulière qui mène à la cinquième strate.
32. À partir de ce niveau, les manuscrits de la bibliothèque sont réservés à l'usage des maîtres.

Qui sait combien de secrets sont gardés ici, loin des yeux du profane...

- 33.** La passerelle de l'école des Équilibristes du néant sauveur offre un spectacle vertigineux sur l'intérieur du cratère. Lorsqu'un cours y est donné, les élèves s'alignent sur la fine arche de pierre tandis que le maître s'installe au centre. Ensemble, ils exécutent des mouvements lents et coordonnés à la recherche de leur force intérieure.
- 34.** Un grand bassin occupe le centre de cette caverne artificielle à la hauteur vertigineuse (au moins cinquante mètres). Un magma froid bouillonne doucement, éjectant une colonne de fumée bleue vers la partie supérieure de la salle. Le nuage épais enveloppe le pont de pierre qui le surplombe et qui n'est accessible qu'à la cinquième strate. C'est le premier des Miroirs : il reflète la magie telle qu'elle est enseignée par la déclinaison de la Sublimation des matières et autres ordonnances des choses.
- 35.** La voie régulière n'est plus construite à ce niveau. Ce n'est qu'un long escalier assez fin et parfois raide. Les marches peuvent y être glissantes. Aussi est-elle peu empruntée. Au milieu de l'ascension jaillit la Fontaine d'éther : un liquide d'origine magique qui semble impossible à amalgamer. Ce fluide se comporte un peu comme le vif argent. Il est légèrement translucide, couleur émeraude. Les maîtres s'en enduisent les mains et le front au moment de leur intronisation. Son usage est très réglementé et sert dans de nombreuses formules alchimiques mais aussi dans la fabrication des pigments de peinture.

La cinquième strate

La strate des Miroirs est la moins accessible des strates ouvertes de l'Académie. La voie régulière est dangereuse dans sa dernière portion et il faut bien connaître les méandres du pic pour atteindre de manière sûre cette dernière strate publique. L'ambiance y est tout autre, loin de l'agitation studieuse qui règne dans les premières strates. Ici, les couloirs sont le plus souvent vides. L'atmosphère est mystérieuse. Le silence est empreint de profondeur et même de mysticisme. Faire face aux Miroirs est autant une expérience spirituelle qu'un acte d'étude. Explorer cette strate rappelle que la magie est à Laelith un acte de foi. Que les desseins de l'Académie sont les mêmes que ceux des quatre Temples : comprendre la singularité du Roi-Dieu, de la Ville sainte et de ses origines.

Vouloir percer ses secrets conduit à la même dévotion : contrairement à ce que le commun des mortels croit, l'Académie Tolérée de Magie n'est ni à la marge des institutions, ni un compromis capricieux de l'histoire. Elle participe avec force et conviction à maintenir l'équilibre fragile dont le Roi-Dieu est garant.

36. Le **Musée** est construit autour d'une caverne sans âge dont une des parois recèle le témoignage d'un art très ancien : une fresque composée de formes géométriques dont le sens échappe encore à tous les spécialistes. Une seule chose est certaine : les lignes sont pleines d'une puissance magique encore décelable qui en fait le Miroir de la déclinaison des Arts. C'est naturellement ici que sont exposés les chefs-d'œuvre réalisés par ses membres : on peut y admirer la colonne de Nerub, les peintures d'Ilad la Grande, →

Huberlain

C'est le jardinier chargé de l'entretien de l'Arbre de la vie. Il est très fier de son rôle. Les maîtres sont très attentifs à ses propos au moment de décider de la date de la récolte. De fait, au quotidien, les autres maîtres le considèrent comme un pair, même s'il n'en a jamais obtenu le titre. Au point d'avoir été nommé récemment assesseur par la doyenne Assem'.

Ordamia Belle Main

Cette halfeline est une ancienne maîtresse de l'école des Œuvres conductrices. À la retraite depuis une dizaine d'années maintenant, elle habite une petite maison cossue des strates supérieures où elle s'adonne à sa passion de toujours, la peinture. Taciturne, elle ne recherche pas le contact avec ses comparses, passant un temps infini dans la contemplation silencieuse du ciel pendant qu'elle peint dans toutes leurs nuances d'abstraites figures géométriques. Elle est obsédée par la fresque primordiale du Musée et pense avoir trouvé sa signification dans la réduction des choses du monde à des formes basiques.

les miniatures de Leahpar ou encore le célèbre poète de Nirod, une statue à taille réelle d'Erè-moh, l'auteur de la légende de Kattre, dont la magie inspirerait des poèmes épiques évoquant des événements réels, passés ou à venir.

37. Les marches de la Voie régulière se poursuivent sur quelques mètres. Elles débouchent sur les Portes closes : deux grands battants d'airain qui ne se sont pas ouverts depuis l'Exil provoqué par le règne des princes étrangers.

38. L'**Arbre de la vie** est le seul connu de son espèce. C'est un grand feuillu au tronc très large. Deux jardiniers issus de la déclinaison du Vivant assemblage, dont il est le Miroir, veillent en permanence sur lui. Ils sont aussi chargés d'interdire la cueillette de ses fruits. Rares, ces derniers sont réservés à l'usage du doyen. De la taille d'une prune, sans noyau à ce que l'on dit, ils éblouissent par leur blancheur quasi pure. Il n'en pousse qu'une poignée chaque année. La récolte est l'objet d'un rituel très strict dont la date est discutée par tous les maîtres de la déclinaison.

39. Une source d'eau douce jaillit du volcan. Les fruits de l'Arbre de vie doivent impérativement être lavés ici juste après la cueillette pour une meilleure conservation. L'eau semble avoir un effet très bénéfique : elle ralentit le vieillissement.

40. À proximité du Balcon se trouve l'entrée vers la deuxième passerelle, dite des Doyens car ils l'empruntent pour se rendre à l'Assemblée des Mages. Comme les deux autres, elle ne

dispose d'aucun garde-fou et est très soumise aux vents.

41. Ce pont de pierre surplombe le vide jusqu'au **Fond du monde**, le Miroir de la déclinaison de la Sublimation des matières et autres ordonnances des choses (voir 34). Il est constamment enveloppé dans le nuage bleu créé par le magma froid en contrebas. Les alchimistes prétendent que tous les éléments qui composent la matière se concentrent là et ils ont installé une machine complexe qui permet de déterminer la composition précise de n'importe quel produit. Il suffit de disposer la matière à étudier au centre d'une table de pierre pour qu'un mécanisme mette en mouvement une multitude de sphères qui, de par leur position, indique la formule précise de la composition.

Ces informations sont précieuses mais il faut être un grand savant pour savoir ensuite composer un mélange identique, car l'assemblage des éléments est un procédé souvent délicat qui nécessite des connaissances précises et des techniques fines.

42. L'œil du dragon est une veine naturelle de lave rouge et translucide. Incrustée dans la roche, elle est le seul point de vue du pic sur le palais. Mais si les légendes disent vrai, il est possible d'y voir bien plus que le majestueux bâtiment...

43. Le Miroir de la déclinaison du vide est appelé la **Ligne obscure**. Ce corridor naturel tortueux s'enfonce dans la roche jusqu'à atteindre un lieu où le silence est total et l'obscurité parfaite. Le visiteur se retrouve alors face à lui-même. Et si l'enseignement de la déclinaison est juste, cette confrontation peut

être à la fois riche de découvertes et terrifiante !

44. La Stèle des rêves est le dernier Miroir, celui de la déclinaison du Rêve et du cosmos. Il s'agit d'un grand bloc de pierre, légèrement chaud et humide qui, lorsqu'on s'endort dessus, vous emmène au pays des rêves. Alors que votre corps reste inerte, votre esprit vagabonde dans des contrées merveilleuses et effrayantes qui seules peuvent donner accès à certains savoirs. Le voyage est troublant voire mortel. Mais il serait possible de ramener dans la réalité des morceaux de rêve au pouvoir immense.

Au-delà de l'Académie

Les étages supérieurs de la Tour mineure sont un mystère pour beaucoup de monde. Les maîtres et plusieurs autres puissants magiciens y ont leur résidence. À l'exception de quelques structures assez nettement visibles comme le palais volant de Tarmine le mage rêveur, arrivé il y a cinq ans, nul ne sait exactement ce que contiennent les dix niveaux que compterait le pic au-dessus des cinq strates de l'Académie. Une dernière arche relie la Tour mineure à la Tour majeure : elle permettrait d'atteindre directement la demeure des quatre Archimages, voire de les défier.

Ces Hauts Magiciens seraient les gardiens de la caste de la Quadruple Racine, une des plus vénérables coalitions de Laelith. Elle œuvrerait dans l'ombre pour soutenir le pouvoir royal-divin et résoudre le mystère du Châtiment dont les mages sont accusés.

Cependant, pour percer ces mystères, il faudra trouver l'escalier qui mène à la sixième strate ou emprunter, à vos risques et périls, la Corbeille des Multiples Chants !

La sixième déclinaison

Parmi les secrets les mieux gardés par les grands maîtres de l'Académie, celui de l'existence d'une sixième déclinaison fait l'objet d'une rumeur récurrente. Au point de devenir un élément de raillerie : « *Tu crois à la sixième déclinaison toi !* » lance-t-on à ceux dont l'imagination est débordante.

Cependant un certain nombre d'indices peuvent faire planer un doute. Il y a d'abord cette caste disparue après l'effondrement de la Tour de l'échec. Puis la forme de l'assemblée des mages (un hexagone) dont un rang de stalles reste inoccupé. Et surtout ces nombreux textes anciens qui évoquent « *les six* ».

Un autre fait troublant est en rapport à un monument mystérieux de la ville : les Tours-faisceaux. Leur dimension (un damier de soixante mètres sur soixante mètres, une hauteur de six mètres) et leur forme (un hexagone encore) a déjà fait couler beaucoup d'encre. Les treize runes qui ornent leurs porches aussi. Mais le plus étrange reste les cinq parois de métal poli dont les reflets si déstabilisants rappellent, si on les étudie de près, les cinq déclinaisons traditionnelles.

Mon intuition est que ce monument n'est rien d'autre que le premier Miroir de Laelith et que son étude a permis le développement d'une sixième déclinaison, aujourd'hui disparue. Une déclinaison que portait à elle seule la caste blanche, la première coalition de mages autorisée par Mandala le Très Saint.

Oce Umterbo, *Histoire de l'Académie Tolérée de Magie*, ARD 765.

Thomas Le Goareguer

Merci à Jean-Marie Noel, Denis Beck et BlueAce pour leurs conseils amicaux

Et à Laurent Bernasconi pour la relecture et les conseils techniques.

Plans : Floriane Ballestra

MYTHIC BATTLES PANTHÉON

SECRETS ET GRANDES BATAILLES

Ce texte, dont la seconde partie sera publiée dans Casus#37, était destiné au départ à accompagner l'écran du jeu de rôle Mythic Battles: Panthéon de Romain d'Huissier publié par Black Book Éditions. Ce produit ne verra malheureusement pas le jour, mais Casus a décidé d'offrir une deuxième vie à ce manuscrit.
Raise dead réussi !

LES SECRETS

Après l'Âge des Héros, le cosmos semblait enfin ordonné grâce aux actions des Olympiens et des champions qu'ils engendrèrent ou guidèrent. Les anciennes forces de la nature – représentées par différents types de divinités (Titans, Géants...) – se trouvaient domptées par le courage et l'habileté des mortels. Les monstres issus des peurs anciennes avaient presque tous périés des mains de vaillants guerriers. Les races antiques telles les Centaures ou les Satyres étaient au bord de l'extinction. Et les héros eux-mêmes, que leurs quêtes de gloire amenaient bien souvent à bouleverser l'ordre du monde, se raréfiaient après que la Guerre de Troie et ses conséquences en aient exterminé la fine fleur.

Centre d'un monde pacifié après une brève période d'incertitude, la Grèce prospérait. Les dieux n'intervenaient plus dans son destin – certains d'avoir placé le pays sur la bonne voie. Afin d'atteindre son plein potentiel, l'humanité apprenait à voler de ses propres ailes. S'ils respectaient toujours autant les habitants de l'Olympe, les mortels ne s'en remettaient plus autant à eux que durant les âges précédents. Une ère

historique s'ouvrait, riche de promesses et d'opportunités.

Pourtant, la Seconde Titanomachie et le Cataclysme firent voler cette belle harmonie en éclat. Un enchaînement de circonstances menèrent à la libération de déités vengeresses, bien décidées à anéantir les Olympiens et à réduire à néant tout ce qu'ils avaient accompli. Le cosmos trembla sur ses bases alors que le chaos se répandait partout – décimant l'humanité et ramenant les antiques fléaux à la surface de la Terre.

Et si l'Âge de l'Espérance semble destiné à restaurer l'ordre en Grèce, les stigmates de la guerre divine – qui jeta la mort et la terreur un siècle auparavant – rendent le retour de l'harmonie cosmique des plus difficiles. Comme si une force écrasante s'opposait avec vigueur aux efforts des mortels bien décidés à reconquérir leur monde.

Et cette force n'est autre que le Chaos.

LE CHAOS

Point d'origine de l'univers, le Chaos est une force primordiale qui représente l'antithèse de l'ordre vers lequel la création tend. C'est son soudain retour qui explique l'état apocalyptique de →



la Grèce, et les humains devront accomplir bien des exploits pour ramener le Destin sur sa voie naturelle.

ORIGINE ET NATURE DU CHAOS

Le Chaos incarne le grand vide qui précédait la création. En lui-même, il n'a donc aucune origine – il se contentait d'être, tout simplement, avant que l'émergence des toutes premières divinités ne l'efface presque entièrement de l'existence.

Dans un grand hurlement, des puissances cosmiques comme Gaïa, le Tartare ou Éros jaillirent du grand néant et emplirent l'univers de leur substance – posant les bases du cosmos tel que nous le connaissons. Ces êtres primordiaux se multiplièrent et la création grandit jusqu'à emplir tout l'espace qu'occupait jadis le Chaos. Érèbe et Nyx, Éther et Pontos, Ouranos et sa progéniture prirent place à leur tour dans l'ordre des choses. Toutes ces entités défrichèrent les bases de l'harmonie mais restaient encore profondément marquées par la non-existence dont elles se trouvaient issues.

Car le Chaos ne disparut pas entièrement quand le tout remplaça le rien, quand le Destin se lança dans sa grande entreprise de construction et consolidation de la réalité. Point d'origine du cosmos en même temps que son opposé, il ne pouvait être totalement détruit. Au lieu de cela, il se fragmenta en innombrables particules de néant qui se répandirent au sein même des déités émergentes. Peu nombreuses alors, celles-ci s'imprégnaient ainsi de grande quantité du vide primordial : ce qui explique leur nature querelleuse et destructrice, leur imperfection en tant que divinités amenées à régner sur le cosmos.

Car si le Chaos n'est pas une entité consciente poursuivant sciemment des objectifs, son essence de force entropique ultime l'amène à tenter de

retourner au néant primitif qu'il était jadis – et à entraîner toute la création dans son sillage, afin que plus rien n'existe en dehors de lui.

Ainsi, tout être qui contient une étincelle du Chaos possède en lui cette propension à briser l'harmonie et à ramener le cosmos en arrière jusqu'à le réduire à néant – au sens littéral. L'expression « *répandre le chaos* » trouve son origine dans cette pulsion intérieure : celle de détruire la civilisation, de retourner à la barbarie, de briser les liens qui unissent les communautés puis les mortels et enfin les atomes, de ramener toute chose à son essence première – avant de disparaître définitivement.

Et si les dieux primordiaux, guidés par le Destin, croissaient, créaient et se multipliaient, leur tendance à se dresser parfois contre les lois de la nature poussèrent le cosmos à agir. Quand Ouranos puis Chronos refusèrent de laisser le temps accomplir son œuvre en niant le droit aux générations futures à exister, ces mêmes générations futures les jetèrent à bas. C'est ainsi que les Titans puis les Olympiens prirent les rênes de l'univers afin d'œuvrer à apporter l'ordre sur le monde. C'est ainsi que Zeus et ses sujets anéantirent les Géants et Typhon, divinités engendrées par une Gaïa dépassée par la marche du destin. C'est ainsi que des héros naquirent afin de traquer les dernières traces du Chaos sur Terre – détruisant les monstres et défiant les fléaux.

Jusqu'au jour où le monde se trouva enfin apaisé, où l'ordre régnait partout, où le cosmos approchait de son objectif d'harmonie plus que jamais auparavant. Alors le Destin baissa sa garde – ce fut là son erreur.

LA CONTAMINATION DU DESTIN

Le Destin est une force opposée au Chaos – alors même qu'il en est issu. Il est l'impulsion de création : une force qui pousse à bâtir, à organiser,

PARLER DU CHAOS

Nous précisons bien que le Chaos ne peut être considéré comme une entité consciente avec ses propres desseins et un but à atteindre. Il n'est en effet qu'une force de la nature sans identité autre que son rôle primaire. Cependant, pour des raisons de confort de compréhension, le texte en parle à l'occasion comme d'un être qui dresse des plans et poursuit un objectif.

Il s'agit uniquement d'une convention d'écriture qui ne doit pas être prise au pied de la lettre. Le Chaos reste une puissance inconnaissable en tant que négation de l'existence ordonnée. On ne peut guère trouver de points communs entre les dieux et lui. Pour les joueurs, un Chaos indicible est un ennemi bien plus terrifiant qu'une entité adverse, car on ne peut ni le comprendre ni le raisonner. Il se contente d'obéir à sa nature profonde afin de retrouver son essence originelle.

à ordonner. Si le Chaos représente l'entropie, le Destin incarne alors la néguentropie.

Mais le Destin reste difficile à cerner et à définir. S'agit-il d'une entité consciente, d'une divinité de l'aube des temps ? Poursuit-il son but de manière volontaire ou bien n'obéit-il qu'à sa nature profonde ? Comment sa course a-t-elle pu s'infléchir à ce point ? Que sont donc les Moires, ces déesses craintes même par les Olympiens et qui semblent décider de la destinée de toute chose ?

Ces mystères ne trouvent encore guère de réponse – même si des héros de l'Âge de l'Espérance subodorent qu'en leur sein se trouve la clef qui remettra le monde sur sa voie légitime.

DERRIÈRE LE VOILE...

Voilà qu'une partie de cette vérité vous est aujourd'hui dévoilée.

Dès l'instant même où le Chaos s'emplit des principes créateurs qu'étaient les premières déités, le Destin prit naissance en opposition avec les particules de néant qui subsistaient encore en quantité à ce moment. Si ces dernières cherchaient à ramener l'univers à son état originel de non-existence, le Destin quant à lui tendait au contraire à ordonner le jaillissement brut de la création – en vue de créer un cosmos harmonieux capable de se perpétuer par lui-même.

Pour ce faire, l'univers devait passer par différentes étapes afin de se purger des restes du Chaos qui le contaminaient encore – à la façon d'une série de filtres visant à purifier le cosmos, à faire décroître son niveau de désorganisation. Chaque fois qu'un obstacle se dressait sur la voie du Destin, ce dernier s'arrangeait pour le contourner ou le détruire – l'émasclation d'Ouranos, la destitution de Cronos, la défaite des Géants, la purge des monstres menée par les héros mortels... sont autant d'effets concrets de la marche du Destin vers son but.

Pourtant, le ver était dans le fruit dès le commencement. Car le Chaos n'infecta pas seulement les premiers dieux du cosmos – il s'immisça également dans la trame du Destin. La force de néguentropie portait en elle les germes qui devaient mener à la catastrophe de la Seconde Titanomachie. Car à mesure que les restes du néant se voyaient chassés de la création, la faible portion du Chaos qui avait planté ses griffes dans le Destin comprit instinctivement que sa propre disparition s'avérait dangereusement proche. Alors elle agit – bien plus subtilement qu'attendu.

Puisque les Olympiens se révélaient la dernière génération divine avant qu'un véritable Âge de l'Humanité ne débute, ces dieux furent la cible prioritaire du Chaos. Fortement liés au Destin, ils pouvaient toutefois se laisser influencer jusqu'à signer leur propre →

perte. Cela prit des millénaires, mais l'œuvre du Chaos aboutit enfin quand les événements mis en branle par ses soins aboutirent à la libération des Titans et au Cataclysme qui ravagea la civilisation grecque.

La fameuse prophétie avançant que l'un des fils de Zeus allait provoquer sa chute et le remplacer est vraie – seulement, tout le monde s'est trompé sur l'identité du fameux fils. Tous ceux qui ont connaissance de cet oracle estiment en effet qu'Ambrosios est celui qui la réalisa, car sa conception sema la rage dans le cœur d'Héra – qui s'en alla alors libérer les Titans. Alors qu'en vérité, le fils destiné à détrôner Zeus n'était autre que Dionysos – l'Olympien aux origines uniques, à la naissance merveilleuse et à l'existence empreinte de folie.

Dès son apparition dans le monde, le Chaos se sentit attiré par cet être singulier. Il se glissa ainsi en son âme et modela l'esprit de Dionysos jusqu'à en faire l'agent de son dessein. L'Olympien n'en eut jamais conscience et reste encore à ce jour persuadé qu'il réalise ses propres ambitions – mais tous ses actes se révèlent guidés par le Chaos, qui en a fait son pion et le manipule encore aujourd'hui.

LE DESTIN CONTRE LE CHAOS

Après le Cataclysme, les Olympiens se trouvèrent dispersés à travers toute la Grèce – rendus inconscients par la violence de l'explosion. Quand ils se réveillèrent enfin, ils constatèrent avec horreur que leur lien au cosmos était brisé. Les dieux, garants de l'ordre universel, n'entendaient plus la voix du Destin. Alors, en leur cœur, une ombre grandit : le Chaos grandissait en eux tandis que des désirs égoïstes naissaient en leurs esprits. Malgré eux, les divinités qui avaient consacré leur immortelle existence à ordonner le cosmos devenaient à leur tour les agents du néant.

Pourtant, un événement imprévu survint : la naissance d'Ambrosios, le dernier des fils de Zeus. Depuis la création du cosmos, il est le seul être totalement exempt de Chaos. Il incarne ainsi le héros civilisateur ultime, celui dont chaque acte tend à rétablir l'ordre universel – la parfaite antithèse du néant. Ce caractère exceptionnel lui permit de ranimer la flamme dans le cœur des mortels au début de l'Âge de l'Espérance. Sous sa guidance, l'humanité rebâtit ses communautés, reconstruisit ses villes et rétablit les voies de communication ; inspirés par ce vaillant champion, hommes et femmes recommencèrent à se battre, défièrent les monstres et domestiquèrent à nouveau la nature. Chaque acte motivé par l'espoir de donner naissance à une Grèce régénérée, plus forte que jamais, remet le Destin sur son chemin légitime – et cela va à l'encontre des objectifs du Chaos.

Toutefois, celui-ci compte encore sur son héraut principal : le dieu de la folie Dionysos. Et l'éveil des Olympiens – désormais détachés du cosmos, privés d'immortalité et animés par leurs desseins égoïstes – menace de réduire à rien tous les efforts de l'humanité pour réordonner le cosmos. Et il ne faut pas oublier les Titans et Géants qui reposent encore et dont le retour sonnerait le glas de tout espoir...

Plus que jamais, l'Âge de l'Espérance a besoin de héros prêts à se battre pour rétablir l'équilibre et protéger le Destin de sa lente déliquescence.

LES SERVITEURS DU CHAOS

Bien qu'ils n'en aient pas toujours conscience, bien des êtres servent le Chaos. C'est notamment le cas de tous les monstres qui hantent la Grèce de l'Âge de l'Espérance et dont l'instinct les pousse à détruire et saccager. Cela concerne aussi certaines races

L'ENTROPIE ET SES CONSÉQUENCES

Un monde organisé est constitué de matière et d'énergie, qui forment des structures de plus en plus complexes – jusqu'à créer la vie et son corollaire civilisationnel. Les individus se rassemblent en familles, en communautés, en cités, en nations, etc. La barbarie s'efface peu à peu, les lois émergent et organisent la vie en société. C'est le rôle du Destin que de veiller à ce développement de l'existence, visant à obtenir un univers pacifié, harmonieux et serein.

L'entropie qu'incarne le Chaos s'immisce dans ces structures et cherche à les déconstruire progressivement afin de ramener le cosmos à son état de vide absolu. Sous l'effet de la contamination du néant, les nations se déchirent, les cités s'effondrent, les communautés se dressent les unes contre les autres, les familles se délitent, les individus s'entre-tuent... Et cet affaiblissement se répercute au niveau de la matière et de l'énergie : le fer devient moins solide, le soleil se refroidit et la lumière s'affadit. Alors que la barbarie reprend ses droits, les lois de la nature perdent leur sens – les catastrophes naturelles se produisent de façon imprévisible, les cycles saisonniers se détraquent et de nouvelles pestes se répandent en épidémie.

À la fin de ce processus, quand il n'existe plus de vie, la matière et l'énergie connaissent leur stade de dégradation final : les atomes se dispersent en particules de plus en plus petites et la chaleur se voit vaincue par un froid intense qui fige tout. Le Chaos retourne à son état de non-existence et l'univers prend fin, dans un silence assourdissant.

belliqueuses qui par leurs actions affaiblissent l'intégrité du pays – à la façon des violents Centaures ou des rancunières Amazones.

Parmi les divinités, l'agent principal du Chaos n'est autre que Dionysos – dont la nature s'est trouvée infectée par le néant dès sa naissance. Quant aux Titans, leur soif de vengeance et leur appétit pour la destruction de tout ce qu'ont accompli les Olympiens œuvrent dans le sens de la volonté du Chaos.

DIONYSOS

Par bien des aspects, Dionysos est un dieu aux caractéristiques uniques dans le panthéon de ses pairs – caractéristiques qui en faisaient une cible évidente pour le Chaos.

Princesse de Thèbes, Sémélé se laissa séduire par Zeus – comme tant d'autres mortelles auparavant. Mais pour une fois, le Roi des Dieux s'éprit sincèrement de sa maîtresse. Héra en conçut une amère jalousie et – sous l'apparence d'une servante – suggéra à la mortelle alors enceinte de demander à Zeus de lui apparaître dans toute sa gloire afin de prouver son amour. À contrecœur, l'Olympien s'exécuta mais

Sémélé ne put supporter la vue d'un dieu sous sa forme première et mourut foudroyée. Ne pouvant se résoudre à laisser périr l'enfant à naître, Zeus sortit le fœtus du ventre de la défunte princesse et le cousit dans sa propre cuisse. C'est là que Dionysos fut irrigué par la Quintessence de son père après avoir été nourri par les fluides du corps de sa mère. Cette dualité devait marquer sa nature à tout jamais.

Né deux fois, Dionysos était l'unique Olympien issu d'une mortelle (avant la venue au monde d'Ambrosios). La peau sombre et l'allure androgyne, il représentait au sein du panthéon l'archétype de l'étranger. Durant sa jeunesse, il eut bien des aventures dont il se sortit grâce à sa magie effrayante. Parcourant le monde, il donna naissance à de nombreux cultes avant de revenir en Grèce. Dieu errant, venu de nulle part et se rendant partout, il se distingue par une autre étrangeté : Dionysos est la seule divinité mortelle. Ainsi, il peut périr mais ne reste jamais longtemps dans le royaume d'Hadès. Durant son existence, il meurt et ressuscite de nombreuses fois et en profite même pour aller visiter sa mère dans les Enfers avant de l'en faire sortir. →

Dionysos passa des siècles à répandre la fête et la folie au sein des communautés qu'il traversait – apportant autant la joie que la douleur. Le vin coulant à flot dans son sillage, il se distingua par les excès de ses orgies et la démesure de ses festivités – au point de contrarier certains Olympiens qui voyaient d'un mauvais œil les extases qu'il répandait parmi les mortels, au risque de les éveiller à certains secrets du cosmos.

Ces multiples dualités – mortel et immortel, dieu et étranger, sage et fou... – créaient une béance dans l'âme de Dionysos. Sans qu'il s'en rende compte, le Chaos s'y réfugia et trouva là un parfait vaisseau pour ses desseins. De plus, les cultes que diverses communautés lui rendaient finirent par attiser l'ambition de Dionysos – qui se révéla alors le fils de Zeus destiné à supplanter son père, comme le prédisait l'ancienne prophétie. Il fomenta donc le complot qui allait mener au Cataclysme. Le dieu du vin s'arrangea pour attirer l'attention de Zeus sur la mortelle Aspasia, il fit en sorte qu'Hélios assiste à leur étreinte

et la rapporte à Héra, il attisa la fureur de la déesse trompée... jusqu'à ce que les Titans soient libérés et ravagent la Grèce.

Démembré par ses adversaires, Dionysos périt durant la Seconde Titanomachie mais peu lui importait : ce n'était pas la première fois et il revint des Enfers peu après le début de l'Âge de l'Espérance – prêt à remplacer Zeus à la tête du cosmos.

Ses principaux attributs sont le thyrses (un sceptre en forme de pomme de pin), la vigne, le figuier, le bouc et le taureau.

DOMAINES DIVINS

Dieu du vin et de la fête ; Héraut de la folie et de la démesure ; Deux fois né ; Étranger ; Mangeur de viande crue ; Maître du bruyant cortège ; Dieu qui renaît.

APPARENCE

Dionysos présente une apparence qui peut sembler déconcertante à première vue : mince mais musclé, il présente un aspect androgyne marqué. Sa peau sombre contraste avec sa chevelure d'un blond lumineux. Avenant, le dieu attire la sympathie malgré ses yeux écarlates. Il porte le plus souvent un manteau rouge et une peau de chèvre noire. Son thyrses à la main, il chemine ainsi à travers les paysages grecs.

Mais de façon générale, Dionysos rend honneur à sa nature de divinité trompeuse en adoptant de nombreuses formes – tant humaines qu'animales. Pour interagir avec les mortels, il se présente sous les traits d'un jeune homme souriant mais à l'aspect quelconque, afin de passer inaperçu. Et à de rares occasions, notamment durant les fêtes dantesques qu'il organise, il se montre sous l'aspect d'un homme d'âge mûr chauve et adipeux, la tête ceinte d'une couronne de feuilles de vigne. Sa nudité obscène vise à choquer alors que du vin coule sur les replis de son corps. Cette apparence vise à provoquer

Dyonisos



folie, dégoût et concupiscence durant de telles orgies.

DESSEINS

Depuis des siècles, Dionysos œuvrait à détrôner Zeus afin de prendre sa place – comme la prophétie l'y contraint. La Seconde Titanomachie et le Cataclysme représentaient en quelque sorte le point d'orgue de son plan. Dans une Grèce ravagée aux dieux absents, il comptait se hisser au sommet de l'Olympe et gouverner la création sans que quiconque ne puisse se mettre en travers de sa route. En effet, tué durant une bataille contre les Titans, Dionysos se contenta comme d'habitude de passer par les Enfers avant de revenir sur Terre – retrouvant la lumière du soleil dès le commencement de l'Âge de l'Espérance.

Mais un obstacle de taille le poussa à reporter ses projets. Ambrosios était né exempt de la contamination du Chaos et son charisme peu commun lui permit alors de mobiliser l'humanité survivante. Dionysos devina en ce dernier fils de Zeus un adversaire de taille, à ne pas sous-estimer. En effet, en bien des points Ambrosios est le reflet opposé du dieu du vin : tous deux sont nés d'une mortelle et l'un est le véhicule du Chaos tandis que l'autre ne porte aucune trace du néant originel en lui. Dionysos reconnut là une manigance du Destin qui s'opposait à son plan...

Il fallut au Deux Fois Né un moment pour repenser son dessein. Sa première action fut d'emprisonner les Moires afin d'aveugler le Destin. Les trois femmes sont depuis prisonnières d'une cage de vide, d'où elles ne peuvent plus veiller sur le cosmos. La trame de la destinée échappe à leurs mains – pour la plus grande tranquillité d'esprit de Dionysos. Toutefois, durant le temps qu'il fallut au dieu de la vigne pour réaliser cet exploit, les autres Olympiens s'éveillèrent et commencèrent à tisser leurs propres intrigues en vue de régner sur le cosmos.

Dionysos garde toutefois divers atouts dans sa manche. En premier lieu, il sait où reposent les Titans – son lien avec le Chaos lui ayant permis de les trouver aisément. Au cas où les choses tourneraient mal, il se réserve la possibilité de les réveiller afin de provoquer un deuxième Cataclysme qui, cette fois, s'avérerait fatal aux autres divinités. De même, tout le monde le croyant détruit, le dieu étranger peut manigancer en toute discrétion. Cet anonymat lui permet de monter ses pairs les uns contre les autres et de vagabonder en Grèce selon son bon vouloir, sans craindre pour sa vie – car s'il renaît à chaque mort, il n'est en rien certain d'y parvenir après qu'on lui ait arraché sa Quintessence.

Inconnu des dieux et des mortels, Dionysos continue ainsi à planifier son ascension vers le trône céleste – sans lui-même savoir que la réussite de ses objectifs plongerait immédiatement l'univers dans le néant, assurant la victoire du Chaos...

LOCALISATION

Dionysos est un dieu vagabond mais il reste attaché à quelques endroits. Il aime séjourner à Éleusis (non loin d'Athènes), où se trouvait jadis un important temple dédié à son culte. Il se rend parfois également à Smyrne, sur la côte ionienne, pour la même raison – et lorsqu'il sent le besoin de quitter la Grèce.

Mais le dieu du vin prend bien garde à ne jamais rester au même endroit trop longtemps. Ses mauvaises habitudes prennent le dessus rapidement et les orgies qu'il organise laissent ainsi des traces durables dans les cités où elles se déroulent – risquant d'attirer une attention inopportune.

GRÂCES DIVINES

- *Folie exaltante* : Dionysos offre 3 points d'Excellence au mortel, qu'il ne peut dépenser que lors d'actions en rapport avec les Domaines divins de l'Olympien. →

- *Renaissance* : Si le mortel vient à mourir en étant sous la bénédiction de cette Grâce divine, il revient à la vie avec toute sa Vitalité au cours du jour suivant. Le bénéficiaire de cette Grâce divine peut l'utiliser 1 fois.
- *Extase oraculaire* : Le mortel peut se plonger dans une transe profonde qui lui permet de bénéficier de la maîtrise de la voie magique de la divination pour la durée du scénario. S'il possède déjà cette magie, il en double la fréquence d'utilisation. Le bénéficiaire de cette Grâce divine peut l'utiliser 1 fois.

ALLIÉS

Souhaitant rester discret, Dionysos évite de mobiliser ses alliés trop souvent – ce qui ne signifie pas qu'il n'en possède aucun. Au contraire, le dieu du vin dispose d'un réseau étendu grâce aux nombreux cultes qui lui sont dédiés et qui ont survécu au Cataclysme.

Le Culte orphique est le plus répandu. Selon son dogme, Dionysos représente le feu créateur et s'avère donc la divinité la plus importante qui soit. Ses adeptes pensent que la mort n'est pas une fin : comme leur divinité, les mortels renaissent perpétuellement au sein d'un cycle de réincarnations jusqu'à enfin retrouver leur parfaite nature divine. Les Orphistes vivent un peu partout en Grèce et se reconnaissent au moyen de gestes codés. Grâce à ces croyants, Dionysos possède une toile d'informateurs bien utile, qui s'étend à toutes les cités.

Quand il lui faut mobiliser une certaine force de frappe, le dieu de la folie organise une fête démesurée durant laquelle les femmes perdent toute raison et deviennent des Ménades – les suivantes de Dionysos, violentes et sanguinaires. Enfin, l'Olympien a placé quelques espions parmi les Satyres de l'entourage de Pan.

Il arrive à Dionysos de faire appel à des héros pour réaliser des missions qu'il

préfère ne pas accomplir lui-même ou confier à ses adeptes orphistes. Il se présente souvent à eux sous l'identité d'un autre dieu (en général Hermès) et peut alors les gratifier de ses Grâce divines.

LES TITANS

Les Titans et Géants qui affrontèrent les dieux durant la Seconde Titanomachie dorment encore. Leurs corps reposent en différents lieux du monde et un seul individu connaît ces emplacements : Dionysos. Pour autant, le dieu du vin préfère garder ces antiques divinités comme ultime atout. Il ne sait que trop bien qu'ils représentent une menace pour toute la création et son but n'est pas de régner sur un cosmos désert – alors même que le Chaos en son âme le pousse dans cette direction.

Grâce à des adeptes du Culte orphique (à qui il fait croire que les Titans sont responsables de sa première mort, un acte qui provoqua la déchéance de l'humanité), les sites où se trouvent les Titans sont maintenus sous étroite surveillance. Des mystères puissants assurent au dieu du vin que ces anciennes déités ne s'éveillent pas de façon intempestive – comme ce fut le cas des Olympiens. Ils constituent son arme ultime, celle qu'il n'utilisera que s'il y est contraint et parce que tous ses autres plans auront échoué.

LES BATAILLES ÉPIQUES

La Grèce de l'Âge de l'Espérance est un pays dangereux, où il faut se battre pour survivre. Bandes de brigands écument les campagnes, monstres tourmentant des communautés ou catastrophes naturelles imprévisibles forment autant de défis que les mortels doivent surmonter s'ils veulent reconquérir leur destinée. →



Toutefois, le pire danger pour l'homme reste... l'homme lui-même. Après le grand élan de solidarité impulsé par Ambrosios au début du siècle, les anciens antagonismes ont resurgi. À mesure que les grandes cités se reconstruisaient, les braises de conflits entre elles s'attisèrent... Rivalités commerciales, vieilles rancœurs remises au goût du jour, volonté d'hégémonie se révélèrent autant de prétextes pour justifier des affrontements d'ampleur.

De nos jours, de telles échauffourées ne sont pas rares. Les Thessaliens livrent batailles aux Centaures et, plus au centre de la Grèce, les phalanges spartiates soumettent bourg après bourg afin de satisfaire aux ambitions de la cité du Péloponnèse. La marine corinthienne comporte de nombreuses trières de guerre afin de protéger ses flottes marchandes (et de s'en prendre à celles d'Athènes au passage...). La puissance militaire de Thèbes ne cesse de grandir : contre qui se tournera-t-elle finalement ?

Au cours d'une campagne, il y a de fortes chances que les PJ se retrouvent impliqués dans un conflit ou un autre - jusqu'à se retrouver en première ligne durant une bataille. Ce chapitre fournit toutes les règles nécessaires pour gérer ce genre d'événements.

LES PRINCIPES DE BASE

En premier lieu, il convient de donner les outils nécessaires pour définir une armée du point de vue du système de jeu. Elle se compose de deux éléments simples : son **Effectif** et son **Commandement** - qui se combinent lors du **jet de Déploiement**.

L'EFFECTIF

L'**Effectif** mesure la taille de l'armée et donc sa puissance.

Il s'échelonne en 5 rangs :

- **1** : Entre cinquante et cinq cents (une puissante troupe de brigands, la garde d'un bourg, une flotte pirate)
- **2** : Entre cinq cent et mille hommes (la garde d'un gros bourg, l'armée d'une petite cité, l'escorte d'une flotte marchande)
- **3** : Entre mille et cinq mille hommes (l'armée d'une cité moyenne, une flotte militaire)
- **4** : Entre cinq mille et dix mille hommes (l'armée d'une grande cité, une flotte militaire appartenant à une importante cité portuaire)
- **5** : Plus de dix mille (l'armée coalisée de plusieurs cités, l'alliance de plusieurs flottes)

De base, on considère qu'un Effectif se compose de soldats moyens - un mélange de militaires très entraînés et de citoyens accomplissant leur devoir. Mais il reste possible d'augmenter ou de diminuer d'un cran l'Effectif d'une armée en fonction de la qualité de ses troupes.

- **+1** : Les hommes qui constituent l'armée sont des soldats d'élite, bien entraînés et solidement équipés, possédant un moral d'acier et une discipline de fer... (les Spartiates ou les Thébains sont réputés pour la qualité de leurs troupes).
- **-1** : Les hommes qui constituent l'armée sont de piètres soldats, à peine formés et ne disposant que d'un équipement sommaire, facilement impressionnables et peu disciplinés... (par exemple, des troupes de citoyens mobilisés ou des fermiers enrôlés de force)

De la même façon, la présence d'individus exceptionnels au sein d'une armée peut faire augmenter ou diminuer d'un cran son Effectif - car un champion ou un monstre puissant suffisent parfois à renverser le sort d'une bataille.

Ce bonus / malus est à la discrétion du MJ.

Enfin, l'Effectif d'une armée peut augmenter ou diminuer d'un cran en fonction des aléas de la bataille.

- **+1** : Recevoir des renforts.
- **-1** : Échouer à un jet de Déploiement (pour l'armée adverse, son Effectif diminue si l'armée des PJ réussit un jet de Déploiement). Uniquement si l'affrontement justifie de lourdes pertes dans un camp ou dans l'autre.

LE COMMANDEMENT

Le **Commandement** représente le talent du chef de l'armée (stratège, général, officier en charge...) : un mélange de sens de la stratégie et de charisme. Il est fréquent que le Commandement d'une armée parvienne à compenser son faible Effectif et permette une victoire face à des troupes plus nombreuses. En Grèce, personne ne sous-estime la capacité d'un brillant meneur à renverser une situation *a priori* désespérée.

De façon simple, le Commandement d'une armée correspond au niveau de la Compétence Savoir (Stratégie) de celui qui la dirige.

- **Commandement** = **Savoir (Stratégie)** de son chef

LE DÉPLOIEMENT

Dès lors que deux armées s'affrontent, il convient de procéder à un **jet de Déploiement**.

Il s'effectue comme tout jet, selon la procédure décrite dans *Mythic Battles: Pantheon*, et se traduit ainsi :

- **Effectif + Commandement**
- Il s'agit d'un jet opposé dont la difficulté est égale à **(Effectif + Commandement)** de l'armée adverse.
- **Une réussite à ce jet** indique que l'armée des PJ remporte une partie de la bataille et prend un avantage

certain (voire la remporte, s'il s'agit d'un affrontement de faible ampleur et rapide à résoudre). L'Effectif de l'armée adverse peut diminuer de 1, si les circonstances de la bataille le justifient.

- **Un échec à ce jet** indique que l'armée des PJ perd une partie de la bataille et se retrouve désavantagée (voire est vaincue, s'il s'agit d'un affrontement de faible ampleur et rapide à résoudre). L'Effectif de l'armée peut diminuer de 1, si les circonstances de la bataille le justifient.

Ainsi, avant que survienne la bataille, le MJ doit avoir déterminé les Effectifs des deux armées ainsi que leur Commandement. L'un des PJ peut bien sûr se trouver en position de diriger son camp : c'est donc sur sa Compétence Savoir (Stratégie) qu'est basé le Commandement pour son armée (et c'est à son joueur d'effectuer le jet de Déploiement).

Après tout, imagine-t-on compter des héros comme Ulysse ou Léonidas dans ses rangs et ne pas leur confier un poste stratégique ? Leurs Épithètes homériques justifient qu'ils jouent un rôle de premier plan.

Si l'armée où se trouve les PJ dispose de circonstances favorables, elle bénéficie à son jet d'un bonus de +X (X étant compris entre 1 et 3, à la discrétion du MJ).

Si au contraire elle se trouvait victime de circonstances défavorables, c'est la difficulté (représentant le Déploiement des troupes ennemies) qui serait augmenté de +X (X étant compris entre 1 et 3, à la discrétion du MJ).

- **Circonstances favorables** : Disposer d'une carte précise de la région, bénéficier d'une position avantageuse, posséder des espions dans les rangs opposés, combattre sur son terrain, avoir les éléments de son côté, etc.
- **Circonstances défavorables** : Se trouver en position difficile, →

DES ARMÉES RÉDUITES

Le nombre de soldats composant une armée peut sembler faible. Toutefois, il ne faut pas oublier que le Cataclysme a provoqué la mort de presque 90 % de la population grecque. Bien que le pays se soit repeuplé au cours du dernier siècle, il est loin d'avoir retrouvé sa démographie pré-apocalyptique. Une armée de cinq cents hommes représente donc déjà une force militaire importante durant l'Âge de l'Espérance. Cela explique notamment pourquoi la présence d'un héros doué au combat au sein d'un camp pèse si lourd dans la résolution d'un conflit. C'est également la raison pour laquelle les monstres restent des adversaires terrifiants – une communauté ne peut pas mobiliser trop de guerriers pour les traquer et les éliminer.

DÉCRIRE UNE BATAILLE

Les conseils donnés dans *Mythic Battles: Pantheon* concernant les combats individuels restent valables dans le cas d'une bataille : décrivez !

Un tel conflit ne doit pas se limiter à une suite monotone de jets de Déploiement. Il faut plonger les joueurs dans l'action en narrant l'affrontement dans toute sa gloire et dans toute son horreur. L'odeur de la poussière, le goût du sang, les hurlements des mourants, le bois de la lance tenue en main... Jouez sur les cinq sens, alternez entre ivresse guerrière et dégoût de la tuerie.

Effectuez un zoom arrière afin de montrer les troupes qui manœuvrent puis, dès l'engagement, revenez en première ligne et faites vivre la confusion mais aussi l'exaltation. Servez-vous des actions tactiques pour plonger les PJ au plus près des combats – qu'ils sentent que leurs exploits pèsent sur le sort du conflit.

Pensez à la Guerre de Troie, à l'exploit des Trois Cents face aux Perses ou à la flotte Athénienne à Salamine. La Grèce antique est le terrain de batailles légendaires qui ont marqué les esprits de tout l'imaginaire occidental. Impossible que vos joueurs y soient insensibles.

souffrir d'actions de sabotage, livrer bataille en terrain inconnu, être pénalisé par les éléments, etc.

LA NARRATION D'UNE BATAILLE

Les principes de base exposés se complètent de plusieurs éléments visant à rendre la bataille plus vivante – que ce soit sur un plan technique ou narratif.

STRUCTURER UNE BATAILLE EN ACTES

Il est rare qu'un seul jet de Déploiement suffise à résoudre une bataille, surtout si celle-ci s'avère d'une certaine ampleur. De plus, il est nécessaire de poser des enjeux clairs afin de déterminer aisément le moment où un conflit est remporté ou perdu.

C'est pourquoi une bataille se compose en général de plusieurs **actes** – de deux à cinq. Un acte représente une phase stratégique qui peut durer plusieurs heures, voire une journée entière. Il correspond à la réalisation d'un objectif et, selon qu'il se termine par une victoire ou une défaite, va influencer la suite de l'affrontement (et donc les actes suivants).

Chaque acte correspond à un jeu de Déploiement à effectuer.

Prenons un exemple :

Une troupe de Spartiates assiège un fort du Péloponnèse où se trouvent les PJ. Ceux-ci sont donc du côté des assiégés et l'un d'eux s'implique en tant que dirigeant des hommes du fort.

Les Spartiates envoient un premier assaut afin de prendre position sur les remparts ; les soldats assiégés résistent pied à pied afin de gagner du temps en attendant des renforts. Pour les PJ, l'acte 1 consiste donc à protéger les remparts et empêcher les Spartiates de s'en emparer.

Si cet acte 1 est remporté, la stratégie des PJ évolue : ils peuvent décider de renforcer leur défense ou de tenter une sortie pour affaiblir un peu plus leurs adversaires. Mais si l'acte 1 se solde par une défaite, leurs plans doivent s'adapter de même : reprise des remparts ou regroupement au centre du fort, à eux de décider quel sera l'acte 2.

La fin de la bataille (et donc le nombre d'actes qu'elle comporte) dépend de la tournure des événements (dont certains peuvent être décidés par le MJ). Ainsi, si les PJ perdent l'acte 1 puis l'acte 2 : les combats s'achèvent sur une défaite totale – les Spartiates se sont emparés du fort et ont capturé les officiers adverses. Si les PJ perdent l'acte 1 mais remportent l'acte 2, le MJ décide que des renforts arrivent et forcent les Spartiates à battre en retraite – c'est une victoire chèrement gagnée. Si les PJ remportent l'acte 1, les Spartiates restent à distance du fort. Un acte 2 composé d'une sortie audacieuse permet, s'il est remporté, de gagner la bataille car les Spartiates fuient face au courage de leurs adversaires et à la vision de renforts au loin.

Ainsi, seuls les enjeux de l'acte 1 devraient être définis – ceux des suivants dépendant du résultat du premier jet de Déploiement. Après la résolution de chaque acte, MJ et joueurs décident donc des enjeux du prochain et la bataille évolue en fonction des aléas du conflit. Elle reste donc vivante tout au long de son déroulement, jusqu'à ce que les conditions de victoire ou de défaite soient atteintes par un côté ou l'autre.

LES ACTIONS TACTIQUES

Pour les PJ qui ne prennent pas part au commandement de l'armée et préfèrent se battre en première ligne, les actions tactiques permettent de réaliser des exploits à même de changer le cours de la bataille. Il s'agit d'opportunités qui se présentent au cours

des combats et qui peuvent avoir un impact significatif sur la réussite ou l'échec de l'acte. Sécuriser la porte d'une forteresse, couler le navire amiral adverse, résister à une charge de cavalerie sont autant d'exemple d'actions tactiques.

Ainsi, pour chaque Succès obtenu sur le jet de Déploiement, une action tactique est disponible. Un ou plusieurs PJ (accompagnés d'unités de piétaille au besoin) peuvent décider de l'accomplir et leur réussite ou échec aura un impact concret sur le prochain acte.

- 1 Succès au jet de Déploiement = 1 action tactique à effectuer.

Lorsqu'une action tactique est réussie, le prochain jet de Déploiement bénéficie d'un bonus de +1. Accomplir plusieurs actions tactiques au cours d'un acte permet donc de pousser l'avantage de l'armée en octroyant un substantiel bonus au jet de Déploiement suivant.

Il reste bien sûr possible de perdre une action tactique. Si elle consistait par exemple à détruire une tour de siège mais que le PJ et ses hommes se voient repoussés (ou tous éliminés...), aucun bonus n'est gagné.

S'il y a plus d'actions tactiques que de PJ, on considère que les surnuméraires ne comptent pas et ne peuvent donc octroyer de bonus. Après tout, ce sont les héros qui pèsent sur les combats et brillent sur le champ de bataille !

• Réussir une action tactique = bonus de +1 au prochain jet de Déploiement.

Si une action tactique comporte souvent un combat, il ne faut pas oublier que d'autres action peuvent s'avérer nécessaire : escalader une muraille, courir vers une unité d'archers, s'introduire discrètement dans le camp adverse, rejoindre à la nage une trière ennemie, motiver ses hommes... Tout dépend de la description de la bataille - c'est pourquoi la faire vivre est si

important. Dans une optique de partage de la narration, c'est le joueur du PJ se lançant dans l'action tactique qui peut décider de la forme de celle-ci (le MJ gardant la main sur l'opposition à mettre en travers de sa route).

N.B. : *Si le jet de Déploiement est un échec, aucune action tactique n'est disponible et la difficulté du prochain est augmentée de 1 - simulant la réussite d'actions tactiques adverses.*

Actions tactiques lors d'une bataille rangée

Une bataille rangée consiste en l'affrontement de deux armées sur un champ de bataille ouvert, avec de nombreuses manœuvres d'un côté et de l'autre.

La liste suivante n'est pas exhaustive, il ne s'agit que d'exemples et le MJ est invité à préparer des actions tactiques adaptées à la bataille rangée qu'il met en scène. En cas de conflit improvisé, il peut lancer un dé pour choisir ses actions tactiques au hasard.

0. Contournement : Une unité adverse contourne l'armée pour s'attaquer à une faiblesse dans ses flancs. Le PJ doit vaincre 4 unités de piétaille afin de protéger ses positions.

1. Charge : La cavalerie adverse charge. Le PJ doit vaincre son meneur [Protagoniste majeur] pour briser son élan.

2. Infiltration : Un espion ennemi [Protagoniste majeur] se révèle et s'apprête à commettre un acte de sabotage (assassiner un officier, empoisonner les réserves d'eau...). Le PJ doit l'en empêcher.

3. Ciel assombri : Des archers ou lanceurs de javelots noient l'armée sous des tirs nourris, bloquant son avancée. Le PJ doit parvenir à s'approcher puis à vaincre 3 unités de piétaille pour interrompre le déluge de traits.

4. Officier ennemi : Le PJ aperçoit un meneur du camp adverse →

[Protagoniste majeur] qui coordonne ses troupes. Le PJ doit l'éliminer pour désorganiser les rangs opposés, mais cet officier est protégé par 2 unités de piétaille.

5. Assaut : Une brèche dans les troupes ennemies offre l'opportunité d'une charge décisive. Le PJ doit y mener ses hommes et défaire 5 unités de piétaille pour en profiter.

Actions tactiques lors d'un siège

Lors d'un siège, une force assiégeante cherche à prendre une cité ou une place-forte. Les assiégés quant à eux défendent leurs positions et tentent de repousser les attaquants.

La liste suivante n'est pas exhaustive, il ne s'agit que d'exemples et le MJ est invité à préparer des actions tactiques adaptées au siège qu'il met en scène. En cas de conflit improvisé, il peut lancer un dé pour choisir ses actions tactiques au hasard.

Si l'armée des PJ est l'assiégeante :

0. Remparts : Le PJ voit une opportunité de se hisser sur les remparts. Il doit vaincre un puissant guerrier adverse [Protagoniste majeur] assisté de 2 unités de piétaille afin d'y prendre position.

1. Bombardement : Les assiégés projettent bien des objets dangereux sur les troupes (rochers, eau bouillante...). Le PJ doit organiser la retraite de ses troupes et pour cela éliminer 3 unités de piétaille.

2. Protection : Une tour d'assaut ou un bélier se trouve pris pour cible par une percée adverse. Le PJ doit en vaincre le meneur [Protagoniste majeur] afin de préserver l'engin de guerre.

3. Porte : Une porte ou une brèche dans les remparts permet à l'armée d'entrer dans la place-forte. Le PJ doit sécuriser cette ouverture en éliminant 5 unités de piétaille.

4. Mission : Le PJ parvient à s'introduire dans la place-forte. Il doit y

neutraliser un point stratégique (un puits, des réserves de nourriture) en vainquant un chef de la garde [Protagoniste majeur] et 2 unités de piétaille.

5. Sortie : Les assiégés tentent une sortie pour semer la panique dans les rangs de l'armée. Le PJ doit éliminer leur chef [Protagoniste majeur] pour les repousser.

Si l'armée des PJ est l'assiégée :

0. Position : Les ennemis commencent à prendre pied sur les remparts. Le PJ doit éliminer un puissant guerrier adverse [Protagoniste majeur] aidé de 2 unités de piétaille afin de les repousser.

1. Percée : Détruire un engin de guerre adverse ralentirait la progression des assiégeants. Le PJ effectue une sortie et doit vaincre l'ingénieur ennemi [Protagoniste majeur] assisté de 3 unités de piétaille pour y parvenir.

2. Ombre : Un saboteur [Protagoniste majeur] rôde dans la place-forte. Le PJ doit le démasquer et l'éliminer afin de l'empêcher de commettre ses actes.

3. Comblement : Une porte défoncée ou une brèche dans les remparts offre aux ennemis un point d'accès. Le PJ doit le défendre pendant que ses hommes réparent les dégâts et vaincre 5 unités de piétaille.

4. Défense : Les archers de l'armée tiennent les assiégeants à distance, mais sont à présent menacés par une expédition adverse. Le PJ doit vaincre 3 unités de piétaille pour protéger les siens.

5. Avantage : Il est temps d'effectuer une sortie. Le PJ mène une troupe dans le camp ennemi pour y semer la mort. Il doit éliminer un guerrier puissant [Protagoniste majeur] et 3 unités de piétaille.

Actions tactiques lors d'une bataille navale

Pendant une bataille navale, deux flottes ennemies s'affrontent en mer. Parfois, il peut s'agir de l'attaque d'une flotte sur une cité portuaire.

La liste suivante n'est pas exhaustive, il ne s'agit que d'exemples, et le MJ est invité à préparer des actions tactiques adaptées à la bataille navale qu'il met en scène. En cas de conflit improvisé, il peut lancer un dé pour choisir ses actions tactiques au hasard.

0. Abordage : La trière où se trouve le PJ est abordée. Il doit vaincre 3 unités de piétaille adverse pour éviter la prise du bateau.

1. Éperonnage : Deux trières se fracassent l'une contre l'autre. Le PJ doit regagner un autre navire et éliminer un guerrier ennemi [Protagoniste majeur] qui lui barre la route en essayant de le noyer.

2. Assassinat : Le PJ nage jusqu'à une trière adverse (ou l'aborde) afin d'en éliminer le capitaine [Protagoniste majeur], qui se trouve protégé par 2 unités de piétaille.

3. Naufrage : Une trière alliée coule et l'équipage se jette à l'eau. Le PJ doit organiser son sauvetage et éliminer un meneur adverse [Protagoniste majeur] aidé par 2 unités de piétaille, qui tentent de l'en empêcher.

4. Incendie : La trière du PJ est la proie des flammes. Il lui faut organiser la lutte contre le feu et l'élimination des responsables encore à bord, soit 5 unités de piétaille.

5. Encerlement : La trière du PJ est entourée de navires ennemis. Il doit briser le piège et s'éloigner des

adversaires. Un capitaine du camp opposé [Protagoniste majeur] s'y oppose.

Actions tactiques générales

Duel : Le PJ croise un Héros ennemi sur le champ de bataille. Tous deux prennent conscience que leur affrontement fait partie de leur destinée. Personne n'est autorisé à intervenir dans ce duel sacré.

Monstre : Un monstre errant est attiré par le fracas des combats ou l'odeur du sang. Il s'en prend indifféremment aux hommes de l'un ou l'autre camp. Peut-être est-ce le moment d'une brève alliance entre le PJ et ses adversaires ?

ERRATUM

Dans *Mythic Battles: Pantheon*, une règle sur l'évolution des PJ a été oubliée.

La voici.

Un PJ peut augmenter sa Vitalité indépendamment de ses caractéristiques de Vigueur et de Sagesse en achetant des points de vie grâce à sa Quintessence. Il s'agit d'ailleurs de l'unique moyen de posséder plus de 10 points de vie.

Acheter un point de vie coûte au PJ **un nombre de points de Quintessence égal à sa Vitalité actuelle**.

Caractéristique à augmenter **Dépense nécessaire**

Vitalité Niveau actuel

Dans le prochain numéro de Casus, vous trouverez la seconde partie de ce texte, un scénario inédit et un complément au bestiaire.

Romain d'Huissier

Illustration :

MBP et Laurent Miny

UN PARTY BOY, UNE CARTE D'ACCÈS, UNE FREE PARTY

Bienvenue dans ce nouveau numéro de Clef en Main ! Cette fois-ci, nous mettons à l'honneur le genre cyberpunk avec un scénario qui mélange le milieu des soirées underground avec de vieilles affaires que les corporations auraient préféré oublier. Ces deux mondes que tout oppose vont se rencontrer sur le terrain d'individus bien plus étranges et inquiétants qui ont échappé à la folie du système moderne en se réfugiant là où personne n'aurait dû les trouver...

DROP



Drop, ou Floyd Jameson de son vrai nom, est un jeune homme dans la vingtaine. C'est un sportif et un fêtard plein d'énergie, un extraverti qui se fait des amis rapidement et son éloquence le tire du pétrin régulièrement. C'est un homme ouvert d'esprit et pragmatique à la fois, capable de profiter au mieux

d'une situation tant que le gain ne coûte pas trop aux autres.

Drop a gardé de son adolescence l'étiquette du type cool en soirées et s'amuse beaucoup dans ce rôle ; beaucoup trop, même, puisque cela lui a coûté une scolarité chaotique jusqu'à l'université et un petit casier judiciaire pour consommation de drogues et détérioration de biens publics.

Drop est une petite célébrité dans le milieu underground local. Il est producteur dans un label au statut douteux qui sponsorise des DJ en *free parties*, des soirées électro se déroulant dans des endroits bien cachés des forces de l'ordre où se retrouvent des centaines de fêtards qui attendent le week-end pour s'échapper d'une vie fade et synthétique. Ces soirées sont l'occasion pour ses clients (des gangs en majeure partie) de conclure leurs petits trafics sans trop de débordements.

Drop surfe sur la vague des soirées synesthésiques. Le sound system sur scène est connecté à une centaine de jacks qui pendent haut du plafond au-dessus de la foule. Ceux qui ont un datajack implanté sur eux peuvent s'y connecter et provoquer une synesthésie

durant laquelle leurs sens se mélangent pour voir la musique et sentir les couleurs de l'éclairage sur leur peau. C'est une expérience très intense, et sortir de cet état après des heures et des heures d'exposition provoque un choc brutal qui, à long terme, est très dangereux.

Il a organisé à plusieurs reprises ce genre de soirées sous-terre (stations de métro abandonnées, chaufferies obsolètes etc.) et en a fait sa marque de fabrique. Il cherche constamment les meilleurs recoins de la ville, au point qu'il s'adonne lui-même à l'urbex pour trouver les bonnes pépites.

Sa dernière exploration en date a révélé plus que ce à quoi il pouvait s'attendre. En plus d'avoir découvert un spot parfait pour sa prochaine soirée il a mis la main sur une carte d'accès étrange.

LA CARTE D'ACCÈS



La carte en question ouvre les portes de plusieurs tunnels de maintenance et salles souterraines que la ville a délaissés ou vendus, mais Drop ne le sait pas encore. Plus qu'une carte, c'est en réalité un petit boîtier disgracieux assemblé avec des matériaux de seconde main.

Avec un design pareil, il est impossible que cette carte soit la propriété d'une corporation locale.

Cette carte d'accès a été conçue par une société de marginaux dont ces tunnels sont le territoire. L'identité de ces individus est difficile à placer, car ce ne sont pas des parias rejetés par le système mais une véritable communauté qui s'est installée sous terre pour d'obscures raisons et qui s'est développée sur plusieurs générations. La carte d'accès leur permet de se déplacer discrètement et de chercher des ressources diverses, comme des matériaux ou ce que la société crache de nourriture gaspillée ou périmée.

Ils ont survécu dans un environnement dangereux, cachés mais jamais loin de la société, et ont gardé une certaine connaissance en technologie et en informatique, en partie grâce à ce qu'ils ont su récupérer et utiliser sur ceux qui s'aventurent trop loin sous terre. Avec le temps, ils ont découvert l'existence d'endroits où une corpo locale est venu enterrer des secrets gênants (déchets contaminés en tous genres ou des « restes » de projets divers). Cette carte fonctionne toujours car ces locaux n'appartiennent techniquement à personne. Ils ont été construits par une société qui n'existe plus à la demande d'un département de la mairie qui s'est fait privatiser il y a longtemps et personne ne souhaite attacher son nom aux systèmes de sécurités de ces zones abandonnées.

Cette étrange tribu souterraine fait plus que squatter des tunnels froids et labyrinthiques. Leurs connaissances techniques et leur discrétion leur permettent de contrôler les systèmes encore actifs tels que les circuits de ventilation et de chauffage, mais aussi les quelques caméras du secteur. Leur société est très hostile aux gens de la surface et Drop a eu de la chance d'échapper à leur vigilance. →



Si l'existence de cette carte d'accès était révélée, cela pourrait déclencher des réactions inattendues de tous les côtés. Beaucoup souhaitent oublier cette partie des souterrains de la ville et ses habitants préfèrent vivre sans attirer l'attention. De plus, il y a peu de choses à gagner à s'ouvrir les portes de ces locaux désaffectés, à part pour ceux qui y vivent ou qui cherchent un scoop pour booster leur carrière de journaliste.

LA SOIRÉE DE DROP

Drop n'est pas sûr de quoi faire de cette carte pour le moment, mais il a trouvé un endroit parfait pour sa prochaine soirée à succès. Un site discret et solide avec une atmosphère secrète, le genre d'endroit dont raffolent ses amis et clients. Il a déjà commencé à décrire l'itinéraire pour accéder au site et son *crew* est déjà en chemin pour ramener le matériel et commencer la décoration.

La soirée compte une vingtaine d'organisateur en tout, tous du label/gang de Drop. Ils font les entrées, le bar, la sécurité, font venir des DJ et des danseuses pour animer la scène. Ils vendent à peu près toutes les drogues qui sont sur le circuit et louent des salles privées pour celles et ceux qui ont besoin d'intimité pour profiter vraiment d'une soirée de débauche.

Certains ne viennent pas forcément que pour la musique endiablée et le bonheur en synthèse. Une *free party* de ce genre est un très bon endroit pour rencontrer quelqu'un dans un cadre relativement discret. La plupart des fêtards ne se rappelleront probablement de rien le lendemain, et même un observateur un peu insistant aura bien trop de mal à suivre quelqu'un ou une conversation dans la cacophonie de musique et l'éclairage plus décoratif que pratique. De plus, on croise tous les

genres dans ces soirées, de l'accro aux basses et aux drogues dures à l'esclave corpo encore un peu jeune mais à la vie ennuyeuse en mal de sensations ; de l'habituée de clubs huppés curieuse de voir comment on s'amuse dans des circuits plus douteux au dealer pour qui ces soirées sont une aubaine.

Le lieu choisi pour les soirées de Drop est gardé secret jusqu'à quelques heures avant le début pour éviter d'attirer l'attention de la police. Une fois que les organisateurs le révèlent, l'information circule très vite au bouche à oreille ou dans des chat-rooms anonymes, on donne une zone plus ou moins large et quelques indications pour trouver le chemin. On trouve rarement ce genre d'endroit par hasard, et on entend la musique qui résonne au loin avant de voir quoi que ce soit.

L'INTRIGUE

La *free party* dans les souterrains va être le théâtre d'une situation intense. Malgré la discrétion de Drop, il est possible qu'un ou une ganger sur place ait les dents longues et se dise qu'on peut faire mieux avec la carte d'accès que de s'ouvrir la poignée de nouveaux sites dont Drop va s'attribuer la découverte. Pour beaucoup de trafics différents, ces itinéraires souterrains oubliés de tous peuvent être bien plus utiles et profitables que cela.

Quelqu'un d'attentif et de bien renseigné peut comprendre qu'il y a un lien entre ce mystérieux passe-partout qui a refait surface et les vagues traces laissées par des scandales liés à l'activité des corporations dans la zone.

Si la corporation qui s'est servie de ces locaux par le passé apprend l'existence d'un tel objet, ils y verront sans doute un danger pour leurs affaires. Ces *free-party* sont loin de leur milieu, mais ils trouveront facilement quelqu'un qui peut s'y rendre pour eux afin de récupérer la carte. Idéalement ils veulent

régler la situation sans violence, mais les agents envoyés sur place seront capables de se défendre et d'empêcher qu'on remonte à leurs employeurs.

Les habitants des souterrains ne sont pas en reste non plus. Ils sont ceux pour qui la circulation de cette carte d'accès est le danger le plus important, et s'ils comptent conserver leur vie ici, ils vont devoir sortir des ombres et la récupérer à tout prix. Ils prévoient de faire une entrée brutale et jouer sur la peur qu'ils inspirent pour calmer les ardeurs de ceux qui ont volé ce qui leur appartient.

NOTE AUX MJ

L'ambiance de ce *Clef en main* va dépendre énormément de l'ambiguïté morale des différents acteurs. Drop est à priori davantage un fêtard en quête de popularité qu'un génie du crime organisé mais la débauche de ses soirées peut couvrir des actes bien moins innocents. La nature des activités auxquelles les corpos se sont adonnées dans ces souterrains changeront la donne également. Projets dangereux avortés et enterrés à la hâte ? Déchets chimiques enfouis dangereusement près de zones habitées à la surface ? Peut-être que ces projets-là sont toujours en cours et trop précieux pour laisser une foule de dégénérés les mettre en danger par leur seule présence...Ceux qui vivent sous terre sont l'élément le plus inquiétant du scénario. Peut-être que le cannibalisme a garanti leur survie dans un environnement hostile et que la soirée de Drop peut se changer en bonne récolte de chair fraîche. Pourquoi vivent-ils reclus comme ça ? Il s'agit peut-être d'un culte plus organisé qu'on ne le croit. Si vous aimez mélanger cyberpunk et fantasy, alors peut être deviendront-ils le véritable danger et le jeu des corporations n'est qu'un obstacle pour ceux qui veulent atteindre la vérité sur ce qui se trame sous terre quand la ville dort...

Paul Fournier

Illustrations : Jems Bouzerna



L'EXPÉRIENCE DU DILEMME

*Et si on torturait les joueurs ? Non, non pas à la cire chaude. Non, pas la tenaille. Non, tout ça, c'est barbare. Ils crient, ils se débattent, ça empêche de dormir et c'est mauvais pour la peau. Non... une torture silencieuse. Insidieuse. Une torture morale...
Mettez-les face à un dilemme.*

Is font le succès des séries et des films tournant autour de thèmes apocalyptiques (zombie, invasion extra-terrestre, conflit nucléaire, catastrophe naturelle, etc.) car ils permettent de mettre en scène les protagonistes dans des situations de tension tragique. Qui ça ? Les dilemmes !

Le dilemme : un outil scénaristique précieux

C'est le propre des choix moraux cornéliens. Face à des alternatives insoutenables, le fait de trancher est forcément un drame. Ces situations constituent donc une source de profondeur pour les personnages dont les choix peuvent choquer (le héros qui n'attrape pas la main tendue d'un homme au bord du précipice) ou permettre le pardon (le vilain qui se sacrifie finalement pour sauver un autre personnage). Pour le spectateur, c'est l'occasion de se demander « *et si c'était moi ?* ».

La chance de notre loisir, c'est de nous donner l'occasion d'expérimenter ces dilemmes. Et il ne faut pas se priver. Car le dilemme est un outil scénaristique précieux autant qu'une véritable expérience ludique en tant que telle.

Encore faut-il s'entendre sur ce dont on parle quand on évoque un

« dilemme ». Le dilemme consiste en un choix inévitable entre au moins deux alternatives. Les deux alternatives doivent être d'intérêt ou de rejet égal. Enfin, le dilemme doit porter sur un enjeu. Un dilemme digne de ce nom doit coûter à celui qui le tranche. C'est-à-dire qu'il doit lui faire porter une part de regret pour l'alternative longtemps après son choix. Enfant, vous avez sûrement déjà joué à poser à des questions absurdes du type : « *Eh Manu, tu préfères perdre ton bras ou ta jambe ?* »

Pistes de scénarios

Le dilemme le plus connu dans l'histoire littéraire (et adapté au cinéma) est évidemment *le Choix de Sophie*, dont le titre est d'ailleurs devenu une expression renvoyant à une situation analogue : faire face à un choix impossible et forcément tragique. Dans ce livre, un médecin sadique obligeait Sophie à choisir lequel de ses enfants allait être exécuté. À ce célèbre dilemme s'ajoutent à présent dans l'imaginaire commun quantité d'exemples théoriques produits par la philosophie éthique où l'on nous demande par exemple ce que l'on choisirait entre sacrifier un de ses proches ou dix inconnus. Soyez-en convaincus,



ce sont autant de pistes de narration pour vos futurs scénarios.

Repensez à la scène pleine de tension du *Dark Knight* durant laquelle le Joker impose un choix aux passagers de deux ferries. Dans l'un des bateaux, on trouve les citoyens innocents de Gotham et, dans le second, les prisonniers d'Arkham, coupables des pires crimes. Chaque bateau est rempli d'explosifs et chaque groupe dispose d'une télécommande capable de faire exploser l'autre navire. Les deux bateaux pourraient rentrer sains et saufs au port si chaque équipage faisait le pari d'avoir confiance en l'autre. C'est ici que les ressorts psychologiques, les justifications morales et les logiques d'anticipation prennent le dessus.

Le dilemme offrira du *roleplay* et conduira à des scènes épiques. Rappelez-vous Shiryu dans *Saint-Seyia*, lorsqu'il se crève les yeux afin d'affronter le chevalier Argol et son bouclier de Méduse (Il ignorait visiblement la technique, un poil plus astucieuse de Persée pour décapiter la gorgone). Le sacrifice de l'un de ses

sens est un tribut intéressant à faire payer à vos PJ dans un affrontement ou pour l'obtention d'une récompense. Exemple : « *plus que quelques pas pour te saisir de l'épée légendaire de... soudain une lumière aveuglante te perce les yeux. Si tu souhaites t'en saisir, c'est certain, tu perdras la vue.* »

Pousser les joueurs à développer la personnalité de leur PJ

Vous me trouvez sadique ? Vous n'avez pas tort, d'autres exemples moins glauques sont envisageables. Mais avant de vous présenter des cas moins tordus, mettons-nous d'accord : à quoi bon mettre ses joueurs dans une situation aussi psychologiquement dérangeante ? Essentiellement pour une raison : pousser vos joueurs à développer la personnalité et la morale de leurs personnages.

Mais il ne faut pas seulement penser le dilemme comme une phase théâtrale. Bien sûr, on pourra toujours se faire plaisir avec un débat →

Niveau 1 ? Le dilemme de situation

Le dilemme de situation est un peu le niveau 1 du dilemme en JdR. Il n'implique pas nécessairement de valeurs morales ou de ressorts psychologiques mais reste néanmoins un choix compliqué. « Le passage par le Sud est surveillé. Faut-il prendre le col de *Caradhras* ou se risquer dans les mines de la *Moria* ? » Une scène très connue du *Seigneur des Anneaux*. La neige, les précipices et les éboulements ou une ancienne cité où les nains ont creusé trop profondément ? Cette alternative est l'occasion de tester les PJ. Les avis des membres de la communauté divergent, sur la base de leurs connaissances et de leurs affinités.

Comme Gandalf vis-à-vis de Gimli, n'y-a-t-il pas un PJ à votre table qui craint de révéler à ses compagnons tout ce qu'il sait ? N'est-ce pas l'occasion donnée à certains de vos joueurs d'en apprendre plus le parcours des uns ou des autres, ou au contraire de manigancer en camouflant ses motivations ?

tragique sur « *la meilleure victime sacrificielle* » pour le divin Oghma et provoquer autant de *drama* que nécessaire sur les meilleures justifications de telle ou telle entorse à la loi. Mais le dilemme devrait aussi être considéré comme une épreuve au milieu de vos aventures. Il peut même être considéré comme le « *climax* » au même titre que l'affrontement avec un antagoniste majeur. C'est un moment fort qui engage le personnage face à lui-même et potentiellement le groupe entier d'aventuriers. Même s'il n'est pas directement concerné, il devra supporter le fardeau engendré par le choix du compagnon.

Vivre c'est choisir – La dimension éthique du dilemme

L'intérêt du dilemme dans un JdR n'est pas seulement scénaristique, ce qui suffirait en soi à s'en servir régulièrement. Non, le dilemme est surtout la voie la plus naturelle pour donner de la densité à vos personnages. Au-delà de l'alignement, vos joueurs vont élaborer leur personnalité à travers ces choix.

Connaissez-vous le paradoxe de l'âne de Buridan ? Il est un cas légendaire de dilemme poussé à l'absurde : un âne a d'un côté un seau contenant de l'eau et de l'autre un seau contenant de l'avoine. Comme il a faim et soif, l'âne ne parvient pas à choisir et il finit par mourir et de faim, et de soif. Vous l'aurez compris, ce cas interroge ce qui motive un choix face à une décision compliquée et révèle ce qui est de l'ordre de l'arbitraire. Ce paradoxe nous met en garde, nous rôlistes : ne jouons pas comme des ânes ! Nos personnages ont une part d'arbitraire et c'est même ce qui les rend uniques.

Ne pas jouer comme un âne signifie que nous incarnons des personnages qui ont des préférences, des principes, des craintes, des tabous. Bref, que nos

personnages ont une histoire qui les a marqués et qui, le moment venu, doit les pousser à prendre telle décision plutôt que telle autre. Cette histoire d'ailleurs n'est pas figée et chaque situation de dilemme est l'occasion d'ajouter une nouvelle profondeur psychologique et peut-être, un jour, d'ailleurs, de bousculer vos convictions et remettre en cause votre morale. C'est l'autre attrait des dilemmes : ils offrent un carrefour biographique. Un motif de transformation, de transition à l'instar d'une épreuve traumatique.

Pour explorer cet aspect, rien de tel que le dilemme du prisonnier. Il définit une situation où les deux joueurs ont intérêt à coopérer mais où, en l'absence de communication entre eux, chacun choisira de trahir l'autre. Il tire son nom d'une situation facilement adaptable en JdR :

« Vos joueurs ont été capturés après un larcin qui a mal tourné ? Pris chacun dans une pièce, proposez leur d'avouer en échange d'un traitement plus favorable que la sanction *normale*. *Bien sûr, si aucun des deux n'avoue, ils pourraient être relâchés faute de preuve mais si les deux avouent, ils subiront une plus lourde peine* ». Trahisons en cascade garanties.

La dimension éthique du dilemme.

L'usage des choix moraux dans les jeux de rôle n'est pas qu'un réflexe sadique. Par les justifications en faveur du choix opéré, le dilemme assure une dimension éthique à vos personnages. En cela il leur donnera de la profondeur et facilite l'immersion.

Cela nécessite toujours un accompagnement des joueurs face à un exercice psychologiquement complexe. Assurez-vous, comme toujours, que tout le monde à la table est OK pour explorer cette dimension morale et

« Et si c'était moi, qu'aurais-je fait ? »

La force de notre loisir est de nous permettre de vivre des situations extraordinaires et de nous mettre « à la place de ». C'est un plaisir sans cesse renouvelé que de changer de traits et incarner un autre soi, dans un autre monde. Plus le cadre est immersif, plus l'expérience sera authentique sans être évidemment jamais parfaite (est-ce d'ailleurs l'objectif ?)

Le JdR permet l'expérience du décentrement éthique, résumée en une phrase « *Et si c'était moi, qu'aurais-je fait ?* ». Chaque joueur répond à cette question en incarnant son personnage. La capacité alors de changer de point de vue et de voir en quoi la morale d'un personnage peut être le fruit de son parcours. Prenons un exemple qui parlera à tout le monde :

Les PJ viennent de capturer de jeunes déserteurs mais s'interrogent : doivent-ils livrer leurs prisonniers alors que ceux-ci sont voués à l'exécution au seul motif d'avoir fui la guerre ? Y-gagnent-ils ? Que risquent-ils en cas de complicité ?

Faire rentrer l'enjeu moral dans l'aventure peut être passionnant. Il peut dépasser d'ailleurs le cadre ludique. On pense notamment aux jeux de rôle grandeur nature qui expérimentent par exemple la vie dans un camp de migrants. L'intérêt pédagogique de ces exercices d'empathie n'est plus à démontrer. Mais il faut prendre des précautions pour ne pas confondre le jeu et l'enjeu et ne pas donner l'impression de se rire de situations tragiques.

plus particulièrement les thématiques que vous avez choisies

Construire un dilemme cohérent

Les dilemmes correctement élaborés amènent les joueurs dans un état de tension dramatique et produisent des moments inoubliables. Il faut alors voir le dilemme comme un possible carrefour biographique que vous offrez à votre groupe d'aventuriers : l'occasion pour certains d'opérer une transition, de remettre en cause une éducation ancrée depuis l'enfance, un vieil amour, une amitié fidèle ou un ancien serment. Un jeu comme *le Livre des 5 Anneaux*, qui met en scène un monde dans lequel l'honneur est la plus grande richesse et conditionne les choix moraux de manière prééminente, favorise l'élaboration de dilemmes basiques sur la base des « *promesses* » :

« *La guerrière du clan du crabe avait juré à son maître de ne jamais s'aventurer à la cour de l'Empire d'Émeraude, mais il semble que ce soit sa seule chance d'en apprendre davantage sur l'assassin de son père.* » Évidemment, comme cet exemple le prouve, même

les dilemmes les plus simples ne s'improvisent pas à la dernière minute. N'inventez pas un dilemme en plein milieu d'une partie. Il faut les construire de telle sorte qu'ils soient parfaitement cohérents et renvoient aux doutes les plus profonds des personnages, en quelques sortes à leurs contradictions. Le dilemme doit être amené avec patience et finesse car il revêt une dimension psychologique importante. Cela vous demande de bien connaître les personnages incarnés autour de votre table.

On peut le voir venir...

D'ailleurs contrairement à des « *cliffhangers* », le dilemme ne doit pas nécessairement être une surprise. Inutile d'être prudent sur la manière dont il est révélé. Les joueurs peuvent très bien voir venir le moment où ils devront trancher une question morale sans que cela ne gâche cette expérience. En fait, il faut que l'enjeu du dilemme soit bien compris par les joueurs. Il ne doit pas s'agir d'un événement aux conséquences imprévisibles. Au contraire, ils doivent s'attendre à ce que leur décision provoquera, quelle qu'elle soit. Une part de doute est →

Et les dés, là-dedans ?

Doit-on jeter les dés ? N'est-ce pas le risque de briser la dynamique du dilemme ? Cela désengagerait le joueur qui doit trancher de sa « *responsabilité* » et mettrait à mal l'anticipation d'un possible remord. La torture s'explique par le fait que le personnage agira « *en connaissance de cause* ». Néanmoins, le dé peut déterminer si un risque probable se concrétise et dans quelle proportion.

Proposer de choisir entre la pilule bleue et la pilule rouge n'a d'intérêt que si le cobaye connaît l'effet principal de chacune des pilules.

Toutefois, un petit d'100 pourra toujours préciser les effets secondaires sans gâcher l'expérience du dilemme. Au fond, rappelons que si le dilemme est bel et bien un test, sa dramaturgie repose néanmoins essentiellement sur les personnages.

Sa difficulté ne peut se traduire dans le dé car elle renvoie aux schémas mentaux propres à chacun. Un dilemme pour l'un ne l'est pas forcément pour l'autre.

évidemment permise mais moins elle est importante, plus la tension sera forte. En effet, les joueurs doivent sentir que « *tout dépend d'eux* » et qu'ils seront les seuls responsables de ce qui adviendra.

D'ailleurs, leur pérégrination vers l'ultime décision peut être l'occasion de faire part de leurs doutes et de soulever de nouveaux arguments pour faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre, avant de trancher définitivement. C'est pourquoi il faut profiter du chemin pour donner du poids à votre dilemme et donner à voir le plus concrètement possible les enjeux de sa résolution.

Par exemple, pour que sacrifier un PNJ puisse représenter pour eux un dilemme moral, il faut que les personnages aient eu le temps de s'y attacher. Prenons un dilemme classique que l'on pourrait très facilement intégrer dans un univers médiéval, pirate ou post-apo :

Il n'y a pas assez à manger pour tout le monde. En tout état de cause, tôt ou tard, il faudra sacrifier quelqu'un. Basique, mais inutile de préciser que si certains membres du groupe sont de parfaits inconnus pour vos PJ, alors ils auront tôt fait de rôtir à la broche. Le dilemme tombe à l'eau. C'est pourquoi il est vital de créer des liens avant que le dilemme ne se pose. Les potentiels sacrifiés doivent avoir une personnalité, une histoire rapportant comment ils sont arrivés là, une famille qui les attend, et des espoirs nourris pour l'après, bref... eux-aussi méritent de vivre, dans l'idéal, chacun à sa façon, afin que vos joueurs puissent exprimer une palette de sentiments et de préférences morales dans l'argumentaire qui sera le leur pour sauver tel ou tel PNJ.

Retenez un principe simple : si « *je crois que la question, elle est vite répondue* », alors c'est que je ne suis pas en face d'un dilemme.

À l'inverse, il est parfois préférable de ne laisser aucun temps de réflexion face à un dilemme, afin d'éviter les mécanismes de rationalisation. Un dilemme soudain dont la résolution est urgente boostera l'adrénaline autour de la table :

« Tu es sur le point de rattraper celui que tu pourchasses depuis tant d'années mais tu entends un cri derrière toi. Ton ami vient de glisser dans le précipice. Il ne tiendra pas longtemps avant de chuter mais, si tu lui portes secours, alors tu sais que tu ne retrouveras plus jamais l'idole sacrée de ton village. Que fais-tu ? »

Des univers plus propices que d'autres au dilemme ?

Si, comme on le disait en introduction, les univers apocalyptiques se prêtent tout naturellement à la confrontation aux dilemmes, n'importe quel contexte offre des situations de choix tragiques

On a souvent tendance à résumer un dilemme par une opposition entre la raison et les sentiments. En fait, il est bien plus intéressant d'opposer les sentiments entre eux : amour/amitié, ambition/loyauté, respect des lois/générosité, etc. Et en la matière, Toutes les combinaisons sont possibles, il n'y a pas de limite théorique dans le dilemme.

Les jeux sociaux comme *Vampire* mettront en avant des dilemmes majeurs d'opposition de loyauté (entre son clan et sa coterie). Allez-vous trahir la camarilla pour protéger votre bien-aimé Sire ? Moins évident et pourtant tellement approprié, l'ordinateur de *Paranoïa* nous offrira des dilemmes en absurdie par milliers. Les biographies au long cours des personnages du génial *Nephilim* nous permettront de dérouler les dilemmes, l'origine des choix et leurs conséquences. Pensons

BEN... C'ÉTAIT L'IDÉE, NON? SAUVER
AU MOINS UN DES DEUX VILLAGES DE L'ESCLAVAGE,
AVEC FEMMES ET ENFANTS...

ALORS JE VOUS AI LIVRÉS, VOUS, MERCENAIRES
SANS ATTACHES, MULTICOMPÉTENTS,
DE TRRRÈS GRANDE VALEUR!

MAIS COMPATISSEZ, JE SOUFFRE
D'AVOIR DÛ FAIRE CE CHOIX...



également à *Trinités*, où le PJ est conseillé par deux entités : le Deva et l'Archonte qui l'amènent sur des chemins divergents. Poursuivons l'exploration avec *Démiurges* interrogeant l'usage des pouvoirs. Ce jeu pousse les personnages à assumer les conséquences de leurs actes par un système de jeu qui prévoit de formaliser les enjeux d'une confrontation et intègre les retombées de l'usage d'un pouvoir. Des jeux comme « *La Vie de l'absent* » peuvent permettre d'explorer le thème du pardon et de la culpabilité sur des situations de dilemme revécus *a posteriori* de leurs résolutions. On s'étonnera enfin que Lovecraft ait très peu exploré l'enjeu du dilemme dans ses œuvres, et pourtant, pas la peine de vous faire un dessin sur les choix qui

peuvent se poser dans un *Cthulhu*. Tout ou presque est prétexte à soumettre un choix cornélien et tragique à votre groupe d'aventuriers. Si chaque univers de jeu proposera un contexte plus ou moins propice à certaines thématiques de dilemme, beaucoup sont universels. Alors ne vous bornez pas aux thèmes apocalyptiques.

Le dilemme est un passage qui instaure un moment de transition. C'est une épreuve qui doit être surmontée d'une manière ou d'une autre. Enfin, c'est une récompense symbolique et morale, une nouvelle identité. Bref, le dilemme est à la fois la Porte, le Monstre et le Trésor.

Jonathan Bocquet
Crapou : Didier Guiserix



PJ ONLY

UNE VÉRITABLE FOULE DE PERSONNAGES...

Sous ce titre volontairement mystérieux se cache une proposition de jeu relativement simple : et si les joueurs venaient à la rescousse de leur meneur ou meneuse en incarnant, au besoin, certains des personnages non joueurs ? Idée brillante, enfonçage de porte ouverte ou une pratique iconoclaste ? Petit retour d'expérience...

Commençons par une petite histoire : un jour, pour une campagne de *D&D* (située dans l'Ombreterre des *Royaumes Oubliés*), la problématique suivante s'est posée au meneur de jeu : à la prochaine séance, les joueurs doivent négocier avec le conseil d'une cité naine. L'objectif est simple : obtenir un droit de passage sur leur territoire. Le conseil, objet politique par essence, est sans surprise miné de conflits internes où chaque faction voit plus ou moins bien la traversée des personnages et où toutes cherchent bien sûr à exploiter cette opportunité, d'une manière ou d'une autre, pour faire avancer leur propre agenda. Le meneur a l'ambition de proposer une scène éprouvante et épique, où ses joueurs doivent redoubler d'imagination et de finesse afin de pouvoir obtenir ce qu'ils veulent, sans se faire trop manipuler (ou pire) par les factions du conseil.

COMMENT FAIRE ?

Malheureusement, le meneur s'est rapidement rendu compte qu'il est difficile de rendre cette scène si ardue pour ses joueurs. En effet, autour de la table, ils sont plusieurs à interpréter leur personnage face à lui, qui doit

sans cesse changer de voix et de parole pour incarner les différents membres du conseil. Si les joueurs peuvent donc se coordonner et s'aider pour déjouer les coups retors qu'il leur porte, le meneur, lui, est seul. Il lui est apparu alors évident qu'il y a, au bout du compte, assez peu de chance pour que ses joueurs se sentent écrasés par les voix du conseil. En fait, la situation inverse est même plus probable...

Bref, la problématique à laquelle le meneur est confronté peut se résumer ainsi : comment gérer une multitude de personnages face au groupe ?

PREMIÈRE EXPÉRIMENTATION

Le meneur propose alors une gestion originale de la scène, que la tablée accepte d'expérimenter. La première partie de cette proposition est la suivante : seul l'un d'eux est autorisé à venir négocier devant le conseil. Ce personnage agit en guise de mandataire pour l'ensemble du groupe et il est de sa responsabilité seule de négocier le droit de passage.

Cette approche facilite déjà quelque peu le travail du meneur, car il se retrouve désormais face à un seul joueur. Cependant, ce dernier n'est pas si isolé



puisque les autres joueurs, bien que réduits au silence par l'absence de leur personnage, sont encore autour de la table, en mesure de l'aider et le conseiller en temps réel. Certaines tables de jeu considèrent d'ailleurs que les joueurs dont les personnages sont absents de la scène ne devraient même pas être à la table. Donc ne rien entendre et ne pas intervenir. Dans l'exemple présent, le meneur tolère leur présence à table et même leurs interventions auprès de leur camarade joueur. Laissons cette réflexion de côté, car nous allons voir immédiatement que la seconde partie de la proposition corrige ces problèmes en proposant autre chose aux joueurs.

LES JOUEURS DEVIENNENT PNJ

En effet, une fois le personnage élu mandataire introduit devant le conseil de la cité naine, les autres joueurs, dont les personnages sont absents, endossent le rôle, pour cette scène uniquement, d'un membre du conseil. À cette fin, le meneur fournit aux joueurs une petite fiche d'information sur le conseiller en question, indiquant

quelques éléments d'interprétation du personnage, mais surtout ses objectifs et ses intérêts lors de la négociation qui va suivre.

Les joueurs adoptent la proposition avec enthousiasme et jouent le rôle qu'on leur a attribué à la perfection, prenant un malin plaisir à mettre des bâtons dans les roues de leur camarade de jeu ! Il faut dire que le meneur connaît bien ses joueurs et que chaque nain membre du conseil était taillé sur mesure pour son interprète !

Le joueur du mandataire se retrouve donc en difficulté devant une réplique, une demande ou un contre-argument lancé par l'un des autres joueurs ! Il est submergé, rapidement ballotté par des enjeux qui le dépassent ; il est le prétexte à des querelles interminables, et le rythme de la discussion reflète parfaitement cela. Comme l'espérait le meneur, il redouble de vigilance et d'astuce afin d'obtenir ce que le groupe souhaite du conseil nain ! De son côté, le meneur incarne deux membres seulement du conseil, des modérés qui tentent, tant bien que mal, de faire aboutir les discussions (tout en →

protégeant, bien sûr, leurs propres intérêts).

Bref, l'expérience est couronnée de succès, la scène est aussi palpitante et exigeante que l'espérait le meneur. Et la séquence reste, à ce jour encore, un excellent souvenir de la campagne. Fort de ce retour d'expérience, nous allons maintenant essayer de définir quand et comment utiliser cette technique et déterminer les ingrédients-clés nécessaires à son succès.

PRÉREQUIS

Cette approche demande un peu d'organisation et de préparation en amont afin de pouvoir fournir le matériel nécessaire aux joueurs. En outre, et c'est pour cette raison que cet article est un « *PJ Only* » et non un « *MJ Only* », (je sais cher lecteur, que tu te posais la question, n'est-ce pas ?), il faut l'accord du reste de la table avant de la mettre en place. Il est évident que tous les joueurs n'aimeront pas quitter subitement la peau de leur personnage pour en jouer un autre. Si, pour certains joueurs, c'est une expérience amusante et passionnante, ce n'est pour d'autres pas forcément ce qu'ils recherchent à la table. Ceci peut même être vu comme une corvée pénible. Et c'est plus que légitime : imposer une telle approche pour une scène à une table qui ne la souhaite pas ne fera rien pour enrichir la partie !

En outre, de manière plus humaine, il faut s'assurer que la scène ne tournera pas en règlement de comptes entre joueurs (et non personnages). Si l'ambiance est déjà un peu tendue à la table, commencez par régler ces problèmes (peut-être à l'aide d'une session zéro tardive ou d'un débriefing à la fin d'un scénario) avant de proposer une telle séquence. Ces quelques précautions discutées, évoquons maintenant dans quel contexte une telle approche peut se révéler intéressante ou utile.

CAS D'UTILISATION

La question de quand appliquer une telle technique se pose car toutes les scènes ne s'y prêtent pas, loin de là. Nous conseillerons d'ailleurs d'utiliser cet artifice avec parcimonie, au moment où il peut apporter le plus à la partie. Ce qui est sûr, c'est que cette approche est très adaptée aux scènes sociales, riches en interaction et avec une multitude de personnages présents. Il est aussi nécessaire que les enjeux des joueurs dans cette interaction soient clairs et coordonnés. Si chacun des joueurs veut profiter de la scène pour faire avancer un objectif personnel (comme il serait naturel à un jeu comme *Vampire*), il est bien évident que cette approche n'est pas viable. Il faut que le groupe de PJ soit un bloc, qu'il veuille une chose et pas deux, et que tous les PJ poussent pour cette option.

Bref, toutes les séquences de ce type ne s'y prêtent pas. Pour reprendre l'exemple d'un scénario de *Vampire La Mascarade*, une rencontre mondaine entre suceurs de sang peut sembler, de prime abord, être un moment approprié. Mais ceci peut être trompeur, car les personnages des joueurs seront obligés d'apprendre les motivations secrètes des différents vampires (ou puissants acteurs) présents afin de les incarner, ce qui en retour pourrait bien gâcher le reste de la campagne en exposant trop, en « *méta jeu* », les enjeux du cadre. À moins évidemment que les joueurs ne soient assez conscients des agendas des protagonistes pour les incarner sans que le meneur ou la meneuse ait besoin de révéler de nouvelles informations.

Le parfait contexte pour cette technique est donc plutôt la visite d'un lieu relativement mineur pour la campagne dans laquelle les personnages peuvent être exposés aux secrets ou aux manigances internes des environs,

sans réelles conséquences sur le long terme pour leur propre projet. Cette approche permet en outre de donner plus de « corps » à l'endroit, puisque les joueurs en expérimenteront les rouages internes et y découvriront plus de secrets et d'aspects que leur simple visite leur aurait permis en temps normal. Quand l'endroit sera mentionné ou réapparaîtra plus tard dans la campagne, il aura donc acquis une signification plus importante aux yeux des joueurs.

Pour les mêmes raisons, il est évident qu'un scénario *one-shot* se prête très bien à ce genre de situation de jeu.

AUTRE CAS D'UTILISATION

Une autre utilisation possible de cette technique est de venir en soutien à une scène de type « *écran coupé en deux* ». Dans ce genre de séquence, le groupe se divise en plusieurs sous-groupes afin d'effectuer, en parallèle, différentes actions. L'idée étant généralement de permettre, en jeu, de faire avancer les plans des personnages sur plusieurs axes à la fois.

Cependant, ce type de séquence ré-introduit la limitation évoquée plus haut : pendant qu'un groupe effectue ses actions, les membres de l'autre sont réduits au silence et ne peuvent pas participer. Si les actions sont rapidement résolues, ce n'est pas problématique, mais si le sous-groupe est impliqué dans une scène sociale, la durée d'inactivité des autres joueurs peut devenir une part conséquente de la séance.

On peut donc imaginer de confier les personnages non-joueurs rencontrés pendant cette scène aux joueurs « *inactifs* ». Bien sûr, il ne s'agit pas ici de transférer intégralement l'histoire d'un tel personnage avec des

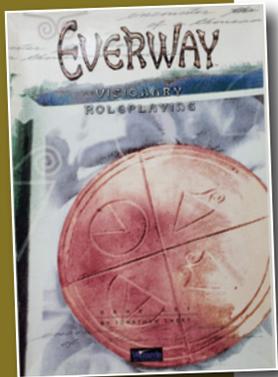
secrets. Dans ce contexte, on va plutôt donner quelques informations d'interprétation au joueur afin qu'il puisse donner une voix au personnage rencontré, mais guère plus. Il s'agit ici d'enrichir le décor et non de faire avancer l'intrigue.

Exemple : *Le personnage que tu vas jouer est rustre et plus intéressé par l'honneur attaché à son nom qu'à ces histoires d'argent et de services qui sont au centre du débat. Il n'est pas enclin à fournir à votre groupe ce que vous venez lui demander, car il craint de voir l'Histoire juger qu'il a été faible en ce jour. Résiste, râle un peu, mais cède dès que les autres haussent le ton (il en ressortira dépité) ou jouent sur la flat-terie (l'issue idéale).*

Ces quelques informations peuvent suffire à un joueur qui aime improviser. Pendant qu'il rend la vie difficile à ses camarades de jeu, le meneur (ou le meneuse) est libre de s'occuper de lancer les dés (par exemple pour le test de négociation du personnage ou celui de discrétion de leurs adversaires qui observent en douce la scène) ou d'incarner d'autres personnages présents. Il ou elle décroche ainsi l'opportunité d'en profiter pour interpréter un personnage bien plus discret, mais plus important pour l'histoire.

Une dernière remarque : comme toute bonne chose, il faut utiliser cette technique de manière modérée. Si les joueurs se retrouvent avec un nouveau personnage à interpréter toutes deux minutes, le mal de mer est garanti ! Enfin, comme pour toute technique, il faut que cela plaise aux joueurs. Parlez-en entre vous avant de vous lancer !

Romain « Belaran » Pelisse
Crapou : Didier Guiserix



ARCHEO-ROLISME (SANS DÉS)

EVERway

Un destin de précurseur

1995. Wizard of the Coast est une jeune entreprise en plein boom grâce au succès fulgurant de Magic the Gathering. De quoi l'autoriser à des expérimentations inattendues dans le domaine du JdR.

Wizard et son boss Peter Adkinson n'ont en effet jamais oublié leurs débuts et leur passion pour le JdR et, en parallèle de la montée en puissance du jeu de cartes à collectionner (JCC), ils continuent à développer plusieurs jeux. D'abord des licences acquises comme *Talianta*, *Ars Magica* et *SLA Industries*. Et une création originale de Jonathan Tweet, *Everway* – et quelle originalité, en effet !

À travers les portes

Everway est un multivers. Les joueurs incarnent des Spherewalkers capables de traverser des portes entre les réalités, les Sphères. Celles-ci sont aussi variées que l'on puisse imaginer, quoique toutes s'inscrivent dans un cadre médiéval-fantastique.

En tant que Spherewalkers, les PJ sont des héros se détachant largement du commun des mortels des mondes qu'ils arpentent. Quelles que soient leurs motivations, ils sont proches de l'esprit des héros mythologiques. Ils en ont les forces mais aussi les faiblesses. Et ils disposent aussi, bien entendu, d'un destin hors norme.

Au centre des Sphères trône *Everway*, une cité cosmopolite ayant

l'importance que l'on peut imaginer pour les Spherewalkers. Elle peut être exploitée comme base pour les aventuriers, ou au moins comme point de départ de leurs aventures. Mis à part les concepts (nombreux) liés au multivers, *Everway* est le seul élément d'univers décrit dans la boîte de base du jeu.

Ce dernier est en effet avant tout un prétexte pour proposer aux joueurs un terreau vierge de plantations où développer leurs propres univers, une sorte de bac-à-sable narratif guidé par le système de cartes du jeu (nous allons y revenir). L'influence de *Planescape* (1994), mythique setting pour *D&D*, et de sa ville de Sigil est évidente, l'excellence de sa direction artistique en moins.

Everway n'en est pas moins un produit luxueux. Sa base prend la forme d'une boîte grand format solide (du moins pour l'époque) incluant même un rangement thermoformé, trois livrets, des feuilles de personnage vierges et prétrirés, deux cartes géographiques et 136 cartes à jouer.

Les livrets sont en trichromie, mais rappelons que nous sommes en 1995 et que le premier JdR couleurs (*Underground*) ne date que de 1993. La production est donc très haut de gamme.



Karma, Drama et Bonne Fortune

Le système de jeu repose sur trois méthodes de résolution, le Karma, le Drama et la Chance. Ces trois principes sont complémentaires : le MJ peut faire appel à l'un, à l'autre ou à plusieurs pour déterminer le résultat d'une action.

Le Karma repose sur les personnages. Le résultat de l'action dépend alors des capacités des PJ et en particulier de la valeur de l'un des quatre d'éléments (Terre, Air, Eau et Feu) qui le définissent. Il n'y a pas de système mécanique mais une « simple » interprétation de cette valeur par le MJ, qui décide ce que celle-ci permet ou non d'accomplir – au mieux, il est possible de la comparer avec la valeur d'un PNJ ou d'un monstre.

Le Drama repose sur l'histoire. Dans ce cas, le MJ décide des résultats de l'action selon les besoins de l'histoire et de ses enjeux dramatiques. Pour le dire grossièrement, l'issue sera celle qui donne la meilleure histoire possible.

Le Chance, enfin, est la seule à se baser sur un élément aléatoire, en l'occurrence le tirage d'une carte du paquet de chance (**le Fortune Deck**). Ce dernier, de 36 cartes,

fonctionne comme un tarot. A noter que le tirage ne décide pas seul du résultat. Il module plutôt la situation imposée par le Karma ou le Drama. Par exemple, une carte négative tirée par un joueur dont le PJ a *a priori* les compétences requises n'empêche pas l'action de réussir mais assortit cette dernière d'une contrepartie.

Comme il s'agit d'un jeu de tarot, chaque carte doit être interprétée. L'un des livrets vient justement en donner les clés, mais l'ensemble reste très libre et ouvert. À noter que ce tarot est par ailleurs intégré au sein de l'univers de jeu et est ainsi justifié par ce dernier, là où les règles de jdr sont le plus souvent externes à celui-ci (2).

Trois lois pour dans une théorie les lier

Voilà la révolution apportée par *Everway* : aucune des trois méthodes de résolution proposées n'est mécanique. Elles sont toutes orientées vers la narration en proposant simplement de diriger celle-ci, selon la situation et les envies, vers le personnage ou l'histoire.

Ce fonctionnement rend sans surprise le jeu complexe à prendre en main. Tout le monde n'a en effet pas les capacités de MJ de Jonathan Tweet ! Pour autant, le livret dédié au MJ, un modèle du genre, propose des conseils nombreux et avisés.

Les concepts sont ainsi parfaitement énoncés et leur pertinence font d'*Everway* un modèle pour de nombreux designers, un objet d'étude (1) et un précurseur des théories GNS (Gamist, Narrativist, Simulationist).

Cette orientation se retrouve dans la création de personnage. La répartition de quelques points entre les quatre éléments dont sont constitués les PJ constitue la seule phase technique. Un premier tirage de cartes définit ensuite, de manière exclusivement qualitative, un atout, un défaut et le destin du personnage. →

(2) Mike Pondsmith a poussé cette idée à son paroxysme l'année précédente dans le mythique *Château Falkenstein* (pour lequel nous vous renvoyons à l'archéo publiée dans CB #35)



(1) Voir par exemple Coralie David. *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*. Littératures. Université Sorbonne Paris Cité, 2015. Français. NNT : 2015USPCD114. tel-02338727

Les cartes **Visions** sont encore plus abstraites dans leur usage et servent d'appui à l'imaginaire des joueurs. Elles comprennent une illustration (lieu, personnage, situation...) et des questions sur cette illustration au verso (*Que veut le personnage représenté ? D'où vient-il ?* etc.).

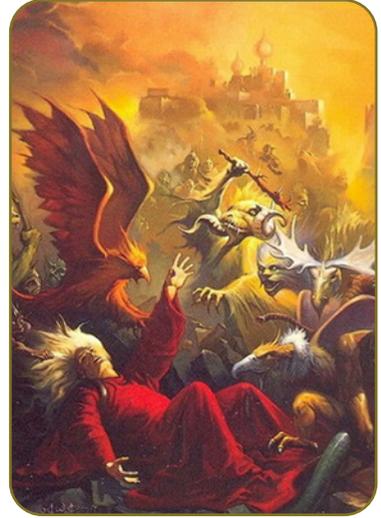
Enfin, dans l'esprit bac-à-sable du jeu, l'une des étapes favorise la construction collective en demandant à chacun de poser aux autres joueurs des questions sur leur personnage. L'objectif est bien entendu de créer une émulsion positive de groupe. Les joueurs sont d'ailleurs globalement encouragés à s'emparer de la narration. Ils n'ont ainsi pas d'interdiction stricte de lire l'ouvrage dédié au MJ qui contient des outils et exemples de création de Sphères. Ils doivent simplement en demander l'autorisation, et n'ont interdiction que de lire le scénario proposé.

Parlons cartes

Les cartes sont donc au centre du fonctionnement d'*Everway*. Elles servent de support à la création de personnage (avec les Vision Cards), à la résolution narrative des actions (avec le Fortune Deck) et aux scénarios et intrigues, avec les Quest Cards et les Sources Cards.

Un soin particulier a donc été apporté à celles-ci. Les illustrations pleine carte sont le fruit du travail de Janine Johnson, Ian Miller, Martin McKenna et Roger Raupp, pour ne citer que les principaux artistes. Tous sauf Johnson ont œuvré sur *Magic the Gathering*. Raupp a aussi travaillé sur *D&D* période *TSR*. Miller est probablement le plus connu du lot pour son travail sur les *Livres Dont Vous Êtes Le Héros* et pour *Games Workshop* - la couverture de *Mort sur le Reik*, c'est lui ! Détail amusant, Janine Johnson travaillera à son tour sur *Warhammer* pour la deuxième édition du jdr.

Étant donné son importance, le tarot profite fort logiquement d'une



attention spécifique. Coins arrondis, design travaillé, dos de carte ouvragé et, bien entendu, le meilleur côté illustrations. L'homogénéité de ces dernières est garantie par la présence de deux illustrateurs seulement, Scott Kirschner et Jeff Miracola. Tous les deux sont d'importants contributeurs de *Magic* dont le talent participe pour beaucoup à la qualité indéniable du Tarot.

Inévitablement, le principe du jeu attire la publication de nouveaux sets de cartes. *Wizard* n'aura néanmoins proposé que deux sets de 94 et 96 nouvelles cartes (dont 4 et 6 rares respectivement) vendus en paquets aléatoires de 10 cartes. La solution est bien évidemment inspirée par *Magic*, mais peu adaptée au sujet du jeu et à son public : l'un comme l'autre ne se vendent guère.

Ce qui compte, ce n'est pas la chute

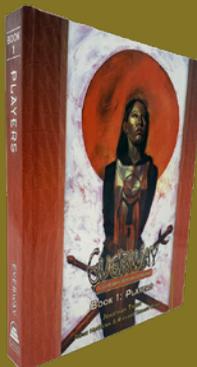
Profitant d'un important effort de communication de son éditeur, les précommandes d'*Everway* sont importantes, très importantes - de l'ordre de 17 000 unités. Beaucoup trop par rapport à la réalité du marché, plutôt de l'ordre de 5 000 unités pour ce type



Everway anniversaire d'argent

Si *Everway* n'a pas eu le succès public attendu, il aura marqué les joueurs qui ont mis la main dessus lors de sa sortie. Le retour des anciens étant devenu une mode, ce n'était qu'une question de temps avant qu'*Everway* ne fasse de nouveau parler de lui. En l'occurrence, avec une *Silver Anniversary Edition* qui prendra la forme de deux imposants ouvrages, l'un pour les joueurs, l'autre pour le MJ, et bien entendu de plusieurs paquets de cartes dont deux versions, basique et de luxe, du tarot.

Plus qu'une simple réédition, cette version sera largement étendue. L'avancée des travaux est partagée sur le site officiel du jeu (<https://www.everway.com>) ainsi que sur sa page Facebook. Le *Kickstarter* devrait être lancé très prochainement, si ce n'est pas déjà le cas au moment où vous lirez ces lignes. Cerise sur le gâteau, une traduction en français est annoncée aux *Éditions du Troisième Œil*.



de produit à l'époque. *Wizard* décide néanmoins de répondre à la demande et imprime en conséquence.

Hélas, trop luxueux, trop cher et trop original, il est loin de rencontrer un tel succès.

Conscient que la société s'est structurée autour de *Magic the Gathering* et n'est plus adaptée à la production du JdR, Peter Adkinson annonce quelques mois plus tard, avec beaucoup d'humilité, laisser le JdR à ceux qui sauront le faire vivre mieux qu'eux. Dix-huit mois plus tard, le même Adkinson annonce le rachat d'un certain T.S.R. Le JdR est une passion que l'on ne peut apparemment par lâcher si facilement...

Mauvaise main

La vente de la licence se révèle semée d'embûches. Une première tentative avortée à lieu par Atlas, qui rachète en revanche à *Wizard Ars Magica*. Après une seconde tentative par *Pagan Publishing*, c'est finalement *Rubicon Games* qui se décide.

Ce dernier publie quelques suppléments (1996-1997) tous écrits par Greg Stolze.

Spherewalker est un supplément d'univers prenant la forme d'une encyclopédie de créatures, objets et concepts. Il est loué pour son extrême

originalité qui sort largement des sentiers rabattus par *D&D* et consorts.

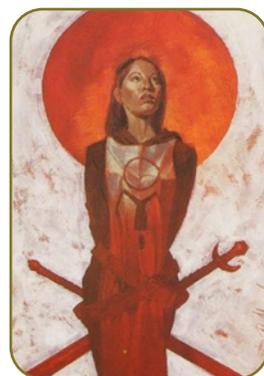
Realms of the Sun Quest Book 1 & 2 sont deux recueils de quêtes présentant au passage de nouvelles Sphères.

Waves of Time est un supplément de contexte qui narre, sous la forme de documents « en jeux » la fuite des protecteurs du royaume pacifique de Wavebreak vers *Everway* après une révolte sanglante. Il s'inscrit dans la veine avant-gardiste du jeu en étant publié... au format électronique ! Bien que vendu sur CD-ROM (il comporte une version PDF et une autre HTML), il propose déjà à l'époque une mise à jour gratuite lorsque des nouvelles versions sont disponibles. Celles-ci sont envoyées par email sur simple demande : *DriveThruRPG* est encore loin.

Rubicon ressort aussi la boîte de base, au contenu identique excepté deux inserts, un scénario d'introduction de 4 pages et un feuillet de présentation de l'éditeur.

La licence est ensuite passée à *Gaslight Press*, qui annonce une deuxième édition pour 2002 qui ne sortira jamais. Malgré ces déconvenues, *Everway* aura marqué une génération de joueurs mais plus encore de créateurs.

Slawick Charlier



INSOLITE

LAELITH, EN VRAI, DANS LES CATACOMBES DE PARIS

Bienvenue dans un monde de poésie. Une mise en abîme, au sens propre comme au figuré. Des dizaines de mètres sous la capitale française, un passionné sculpte à même le sol sa représentation de la ville du Roi-Dieu. Le lieu est secret et, pour la première fois, malgré plusieurs demandes de la part de divers titres de presse ou équipes de télévision, il accepte de dévoiler publiquement son trésor à Casus parce que le sens et la passion sont partagés. Merci à Philippe pour ce reportage exceptionnel, photos, croquis, et nouvelle.



► Ceci est mon histoire

En ce temps, Nin premier est Roi-Dieu. La reconquête de la terrasse du Châtiment a marqué le début de son règne. Son dessein de s'attaquer au Cloaque est une chance pour les aventuriers. Larkmaz, le fameux guerrier, est arrivé depuis quelques mois dans la cité à la recherche d'un trésor scellé dans une partie très ancienne et aujourd'hui oubliée de la cité. Lors d'une de ses visites dans le Grand marché, Larkmaz s'est rendu dans la librairie de Guldio Frand. Ce gnome débonnaire et souriant l'a laissé consulter pour une somme importante une gravure des prémisses de la

légendaire Tanith-Lenath. Pour la trouver, il doit fouiller le Cloaque.

En rôdant autour du Temple de l'Oiseau de feu, Larkmaz a appris que Fassima Peau-de-lune, la prêtresse félys, recrute des antopographes afin de cartographier les souterrains. Lors d'une rencontre secrète, Fassima l'a engagé pour former une guilde. Cette brigade secrète est composée d'un érudit, d'un cartographe et d'aventuriers téméraires. Chacun pouvant conserver tous les biens de valeur ramenés du Cloaque en plus d'un mois de salaire fournis par le temple. Une entrevue avec les Fils du dessous dans la première cité lui a fourni le nom d'aventuriers prêts à s'allier pour courir vers des aventures rémunératrices.

La rue des abattoirs en cette fin de nuit est froide et terne, mais recèle un passage dérobé qui permet d'accéder au Cloaque où tout est permis. J'actionne le loquet et retrouve une odeur familière, fétide. Pourtant cette petite galerie n'est pas un égout. Je me



faufile dans ce terrier et je m'enfonce en tourbillonnant. L'obscurité remplace la nuit, la chaleur en plus. Ce soir, j'ai rendez-vous avec de nouveaux compagnons pour débiter ma quête.

Des voix s'élèvent au loin, enveloppées d'éclats de lumière noire. Une troupe animée me rejoint, conduite par un vieux fils de la nuit, emmitoufflé dans des loques. Vingt-trois jeunes nantis fêtards de la terrasse de la Prospérité vont poursuivre la fête illégalement en dessous de la cité. Devant, le vieux raconte l'histoire de la première strate du Cloaque. C'est son histoire, riche, complexe, décousue mais attirante. Bribes d'informations mélangées, réinterprétées telle l'histoire écrite par les vainqueurs. Dans l'air, des restes de brumes flottent et donnent du relief à ce vide. La troupe s'étire inexorablement, inconsciente de la complexité du monde qui les entoure.

Après quelques temps, leur route part à l'Orient vers le Grand Marché quand je me dirige vers le Midi. Du coup, certains veulent me suivre, mais il n'est pas encore l'heure qu'ils sachent. Je les rends à leurs comparses et file vers la Cour des miracles. Les souterrains sont bien vides, ce soir, et les brouillards se font de plus en plus denses dans les galeries latérales. La connaissance des lieux acquise ces derniers jours me permet de filer rapidement à travers le labyrinthe comme lors des chasses aux crocodiles que nous faisons avec les sorciers M'ahi Ya, dans les marais de Sian Kaan. L'oreille aux aguets afin d'éviter toute mauvaise rencontre, je guette les sarkels qui rôdent hors de leurs égouts.

Le passage dérobé qui mène à la Cour des miracles est clairement visible. Une forêt de massives pyramides portant des piliers trapus parsème l'espace, des étoiles blafardes →

L'œil de Jean-Marie Noël

Jean-Marie a été le chef de projet pour le retour de la gamme Laelith chez l'éditeur BBE. Il a également servi d'intermédiaire à cette rencontre avec Casus. On l'en remercie encore et il nous donne son point de vue sur ce fantastique travail.

« J'ai repéré le travail de Plongeur dès le début de ma participation au projet, en mai 2016. Ce que j'en ai présenté aux Hommes en noir les a tout de suite fait flasher et nous avons décidé que cette « vraie » Laelith devait impérativement accompagner la nôtre. Au final, après deux scénarios dans Casus, c'est une autre manière d'aborder la Ville sainte qui vous est présentée ici.

J'espère qu'elle vous fera rêver, autant que tous ceux qui l'ont découverte, au détour d'un couloir maçonné, au fil d'une eau claire, dans les carrières sous Paris.

Alors, comme moi, vous pourrez vous demander : laquelle de ces deux Laelith, celle de BBE ou celle de Plongeur, est la plus réelle ?

En tout cas, merci à lui de m'avoir guidé dans les tréfonds du Cloaque, de m'avoir permis de toucher de la main l'abbaye Saint Mha'Ttëu, et de m'en avoir ramené vivant, éliminant plus efficacement que moi, en chemin, quelques gobelins belliqueux.

JM-MJ »



éclaboussent les parois de lueurs mal-saines. Au-dessus, le plafond est très noir, reste de fêtes oubliées. Un groupe finit les libations entamées dehors au début de la nuit. Des hommes vrillent l'atmosphère des trilles lancinantes de fifres et hautbois. Cet univers minéral cyclopéen met en valeur les danses des jeunes et anciens qui cabriolent, sous les voûtes en pierres qui pleurent des larmes de condensation.

Je salue une ou deux personnes puis file vers une sortie secrète donnant sous les terres sacrées du Vaal. Je rampe entre les soubassements : toujours à droite et, en cas de doute, se diriger vers les nuages bas. Une lueur se profile à l'horizon, un jeune est dans un renfoncement. Tourné vers le mur, il a lâché sa torche pour empoigner solidement son membre viril d'où jaillit une bruyante cascade. La boisson a déjà dû couler à flot. Un farfadet l'accompagne, ainsi qu'un savant au bouc pointu, un mercenaire et un marchand. Je suis arrivé à la grotte de la tête d'ours et du mouflon.

Hnaopé l'explorateur est un disciple de Sléeva Niu, l'érudite cartographe qui a tenté, il y a deux siècles, de

dresser un plan du Cloaque en se basant sur ses souvenirs. Un commanditaire secret lui a promis son poids en argent s'il ramène des cartes permettant d'atteindre la porte d'airain et d'obsidienne, où est prisonnier un terrible danger qui aurait menacé il y a une éternité d'engloutir, dit-on, le temps lui-même.

Farf le malin, est originaire d'une contrée lointaine. Il est à la recherche de sa famille enlevée par des pirates il y a bien longtemps. Toutes les traces mènent au Cloaque.

Phébus l'érudit est à la recherche de textes anciens. Il hante les fêtes du Cloaque à l'écoute des rumeurs. Sa toux sèche, ses doigts tachés et une volute bleuâtre au-dessus de la tête annoncent son addiction ancienne aux herbes.

K'oolha l'agile est un mercenaire d'une humeur toujours égale, il avance sans jamais se plaindre. Il est toujours prêt à partir pour une nouvelle quête pourvu que l'aventure et la gloire soit au rendez-vous.

Kampa le couturier est l'un des plus habiles facteurs de voiles de Laelith. Les navires qu'il équipe sont réputés les plus rapides. Il recherche un champignon-mousse décrit par *Orphanda De Lunas, Maîtresse Assassine* dans son "*Recueil de plantes pour maintenir en vie une victime*". Celui-ci donne des hallucinations prémonitoires. Il crée cependant un effet d'addiction.

Près des statues, je discute avec chacun d'eux. Le froid s'insinue malgré la chaleur de notre conversation. Le farfadet, d'un geste décidé, fait naître une flamme de terre. L'atmosphère a changé et gagné en profondeur, nous sommes hypnotisés par le feu. Après son extinction, son fantôme épais court sous les plafonds et envahit les lieux. De petits symboles gravés de manière discrète sont cachés aux yeux de qui ne prend pas la peine de



s'intéresser aux sculptures de près. Sous la lumière mouvante, les signes s'animent et une structure apparaît. Une carte schématique émerge des reliefs. Les symboles mis à jour dessinent une piste complexe à suivre dans les couloirs labyrinthiques. Toute erreur mènerait irrémédiablement à notre perte.

L'hyperborée, la direction des aurores boréales nous attirent, ce serait là-bas que la cité parallèle serait présente. Le chemin se complique, la glaise collante alourdit nos pas, nous fait glisser et nous cogner aux murs. Les mains et les bras saignent. Par miracle, il n'y a pas de blessés. Puis la glaise se liquéfie, l'eau monte, nous pouvons nous rincer. Le niveau est haut, il est fortement monté avec les pluies incessantes qui cascadedent sous terre. Bientôt les bottes se remplissent, l'eau atteint notre poitrine. Froide, son →



étreinte nous ralentit, le découragement n'est pourtant pas là. L'envie est toujours aussi forte de valider nos hypothèses, de trouver la preuve d'un espoir à venir. L'eau baisse, d'ailleurs, et nous nous égouttons lentement sur le chemin, frissonnants et lubrifiant le sol pour de futures glissades. Une cheminée béante nous glace de son haleine extérieure, où les terrasses poursuivent leur sarabande dans le vacarme du jour levant.

Une table et quelques bancs de pierre nous accueillent dans une grotte proche pour nous réchauffer. La roche primitive est là, juste façonnée par la matière emportée. Quelques bougies tentent de repousser les ténèbres et font naître des noirceurs variées au flanc de notre abri. Au moins pouvons-nous manger pour nous préparer à la suite. Sous le poids de péchés sans cesse renouvelés, la ville s'enfonce, ses tréfonds gémissent et cèdent lentement. Des éclats de pierre desquament des parois, l'eau imbibe et fragilise des murs bâtis trop minces. Il

est préférable d'enfourer sous ses pieds puis d'oublier les dangers et les terreurs à venir. Ne pas savoir rend fort.

La galerie s'abaisse, mais les symboles sont nets, il faut poursuivre. Le couloir semble accueillant mais, à mieux regarder, le plafond se gonfle et délite des feuillets improbables, tenture minérale flottant langoureusement au-dessus de nos têtes, prête à nous ensevelir. Les terres du sud sont embrumées, épaisses, compactes. Rien

n'est visible, les parois se cognent à nous dans une vaine tentative d'entraver notre marche. Une main au plafond pour se protéger, la torche au ras du sol, la progression est difficile. Devant, Hnaopé avance lentement, Phébus suit, puis Farf, moi, K'oalha et Kampagnard.

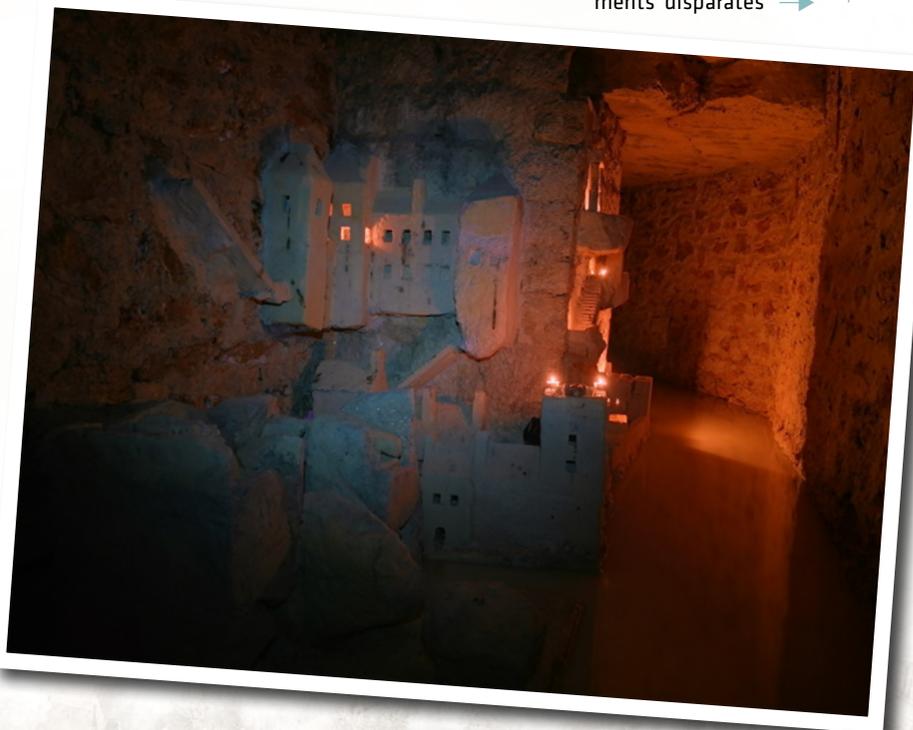
Soudain, le sol gonfle, m'attrape et me tire vers lui, Phébus hurle horriblement. Une chose indicible et innommable, s'accroche à lui, invisible mais visqueuse, progressant vers son torse. Hnaopé hurle à son tour par halètements rauques, il vient d'être happé. Je me débats, mais l'étreinte se resserre et veut m'emporter. Je me rapproche de Phébus sans voir Farf. Il faut s'unir pour vivre, pour repartir, pour ressortir, c'est possible. Derrière, Kampagnard et K'oalha ne comprennent pas. Ils ne voient rien mais sont libres. Notre combat n'est pas le leur, ils entendent sans comprendre. Nous disparaissions alors qu'ils ne sont qu'à quelques pas de nous. Lutte inégale face à quelque chose que l'on ne voit pas, que l'on ne sent pas : rien de solide, de précis si

ce n'est cette immobilisation qui nous glace. Peu à peu, l'étreinte se relâche, la douleur s'estompe, le mouvement reprend. Partir, vite, ne pas rester dans ce lieu infâme. Mais Farf n'est plus là. Un rire sarcastique résonne, hoquetant d'un noir plaisir, d'une satisfaction morbide. La chose sait, il en aura d'autres, elle se nourrit des peurs des visiteurs. Après les âmes décharnées des ossuaires, elle vient se repaître des nôtres. La fuite est effrénée sans réflexion.

Nous nous terrons pour dormir dans un recoin. Que dire à nos compagnons ? Ils ne sont pas réceptifs. Nous avons connu l'étreinte gluante de l'être, les prochaines heures ne seront plus les mêmes. Peu à peu, je me demande si nous n'avons pas dérangé quelque chose. L'eau a baissé ici alors que, partout, elle reste haute. C'était

un piège. Malgré la fatigue, le sommeil me fuit. Je sais aujourd'hui ce qui rôde sous Laelith, mais comment le dire ? Comment expliquer à tous que ce lieu est maudit ? Que les pertes vont s'accélérer. Que la chose est revenue, qu'elle chasse dans les galeries, protégée par les brumes nocturnes. Je sais, mais je ne peux parler. Pauvres hères qui ne savent pas, passants qui ne reviendront pas.

Quelques heures plus tard, mon optimisme est revenu. Je suis fort, vivant, je vais gagner. Nous repartons et découvrons soudainement au détour du chemin, la réplique de la cité vue chez Guldio Frand. Des bâtisses sont creusées en partie à même la roche d'une salle et sur un amoncellement de rocs tombés avant la consolidation. D'autres sont bâties avec la roche des environs. Les maisons sont de taille réduite et la cité est formée de bâtiments disparates →

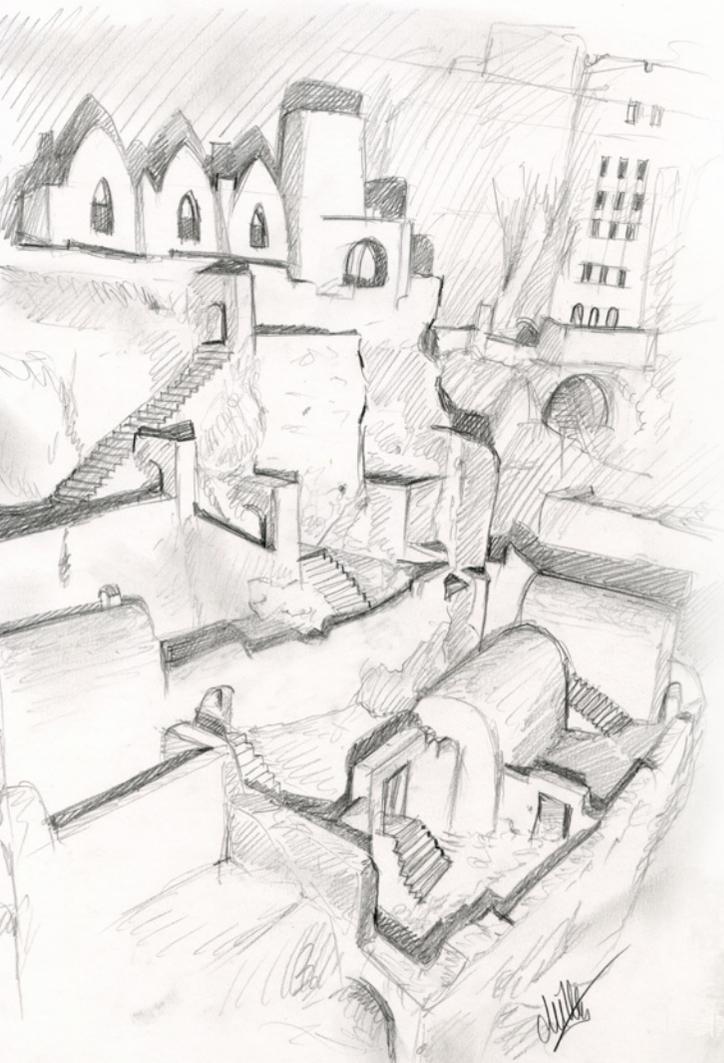


correspondant à ceux de la surface. Un lac, un port, un marché couvert, un pont d'accès à une rue des tavernes, surmontée par la haute maison de la guilde des nautoniers. La rue se finit par une maison forte qui défend l'accès à la chaussée du lac. Le temple des dragons au-dessus de celle-ci rappelle que si ces derniers sont cantonnés en surface à un rôle de soldats-veilleurs, sous la terrasse du Châtiment, **Shashma** le dragon fou qui vit depuis trop longtemps y fait régner la terreur.

Un fortin avec deux courtines permet de progresser vers la terrasse du temple. Celui-ci s'atteint par quatre-vingt marches et sept portes. Les maisons des prêtres guerriers encadrent le passage. En haut, l'abbaye Saint Mha' Tthèu ou le temple du dieu des quatre éléments.

Le parvis du temple domine le lac. À gauche, un chemin taillé dans la paroi de la caverne permet d'accéder au palais du Roi-Dieu. Le grand escalier qui s'enfonce dans la faille permet de rejoindre le petit port privé, au pied du phare majestueux. Hnaopé et Phébus analysent l'architecture et montrent qu'elle a été créée bien avant que Laelith soit telle qu'elle est aujourd'hui, et certainement avant la création même de la rue des abattoirs qui nous a donné accès. Ils affirment que c'est une allégorie de la ville de surface servant à de la magie noire. Les fresques qui ornent les murs de la haute maison de la guilde des nautoniers racontent l'histoire de ce lieu. Il fut créé par Daive le bâtisseur architecte visionnaire, qui conçut le germe des rues de la cité telle qu'elle serait un jour. Il a eu la vision qu'il devait enfermer une créature d'un autre monde aux pouvoirs destructeurs derrière le sceau d'une porte d'airain. Une fois cette dernière achevée, il attira la chose derrière la porte et, par un rituel impie, sacrifia l'intégralité de ses ouvriers, ainsi que sa propre vie, afin de sceller le lieu à jamais.

L'escalier géant qui s'élance au-dessus de l'eau vers une porte lisse a permis à Khoala et Kampa d'ouvrir un mur vétuste vers les tréfonds de la terre, au cœur de ce lieu oublié. Ici, les galeries ne sont plus rectilignes mais tortueuses, difformes. Des escaliers descendent toujours plus profondément, envahis d'ossements éparpillés et de crânes éclatés. La boue inonde le couloir qui mène à un passage oublié, ré-ouvert récemment. Au-dessus, la





terre gronde et secoue le sol. La route se prolonge indéfiniment, à chaque virage une nouvelle galerie s'ennoie devant nous. Sommes-nous là où il faut ? Devant, un lac profond protège l'accès, l'eau froide me mord instantanément les pieds. Une substance visqueuse s'enroule entre mes orteils, et des fragments de peaux putréfiées semblent vouloir me saisir. Mais je ne vois rien dans cette boue liquide, quelle engeance se cache ici ?

Soudain, le sol remonte vers la voûte, laissant un étroit boyau au sol encore couvert de limon et de quelques vertèbres. L'eau a baissé, mais il faut ramper là où nos prédécesseurs ont rouvert ce que d'autres avaient fermé volontairement. Ce choix premier de sceller ce lieu était réfléchi, l'ouverture rapide l'était moins. Je dois avancer,

les autres sont derrière moi. Les cailloux aigus pénètrent ma peau nue. Le passage est plus bas que mes fémurs et je me contorsionne, avançant péniblement avant de tomber lourdement dans l'eau. Elle est claire devant moi, les amis ne la verront pourtant pas ainsi. Kampa, le dernier, est glacé, il ne supporte pas le froid et cette eau qui remonte lentement vers ses entrailles le tétanise. Hnaopé arrive à une bifurcation, la suite doit être à gauche, où le niveau qui a baissé laisse peu de hauteur entre la surface de l'eau et le plafond. K'oalha passe rapidement en nageant sur le côté, sa nature l'épargne de craintes imaginaires.

Doucement, je m'enfonce dans cette eau qui semble m'aspérer, elle n'est pas profonde mais l'espace pour passer la tête n'est pas suffisant. →

L'eau atteint les oreilles, la bouche est scellée, je ne peux plus parler ni même entendre les conseils qui me sont prodigués. Une vague submerge mon nez, je ne peux plus rester là, je dois sortir, vite, violemment. Mon courage n'existe plus, une peur viscérale m'a envahi, la terreur rampe le long de ma colonne vertébrale et vient mordre ma nuque. Dans un éclair de lucidité, je comprends pourquoi ce lieu devait rester fermé. À peine quelques dizaines de centimètres de progression, et je respire. Kampa se moque, Hnaopé rit, je tremble. Hnaopé s'enfonce à son tour et progresse en marche arrière, l'eau effleure ses oreilles en laissant la bouche hors de l'eau. Cette technique semble moins traumatisante et je l'imité. Les épaules sous l'eau, la

tête penchée vers l'arrière, je scrute les coquillages fossiles qui ont construit par leur mort le ciel de roche au-dessus de moi. Soudain, mon pied bute sur une pierre posée sur le sol et je glisse mollement. J'ai fermé les yeux, l'eau envahit mon nez et mes oreilles, je remonte et me cogne la tête. Il n'y a pas assez de place pour respirer, mon nez est encore sous l'eau ! L'eau est brutalement montée et je vais me noyer. Une vague de panique m'envahit, un bourdonnement sourd résonne dans mes oreilles, un battement syncopé m'emplit le crâne. Mais il faut respirer, les yeux ouverts je ne vois rien, l'eau limoneuse me masque la réalité, où aller ? je n'ai plus de repères. D'ailleurs, où se trouvent le haut, le bas, le côté ?



Où faut-il se diriger ? Plus bas, je sens la boue visqueuse ralentir mes pas, un être immonde me retient sous l'eau, m'empêche de reprendre mes appuis. Un voile noir lentement m'envahit. Il n'est pas temps de partir, pas là, pas si près du but, pas encore. Je comprends pourquoi les anciens ont fermé le passage. Ici, le mal a gardé son espace, il ne faut pas le libérer ni le rendre accessible. L'eau vibre maintenant autour de moi, je vois les ondes sonores briller de leurs mordorées au fond de mon cerveau. Je bois une gorgée d'eau sale, la première d'une série qui peu à peu m'incorpore à ce qui me tue. Je sais maintenant que je vais rester là. Pour l'instant, par réflexe, je bois l'eau qui n'envahit pas encore mes poumons. Pourtant, des gouttes perdues me brûlent la gorge, bientôt un flot va m'envahir. L'espoir s'éloigne, pourtant pas de lumière blanche, signe d'une traversée vers un autre monde. Juste ce roc qui m'enfoncé la tête vers une disparition inéluctable.

Je suis passé, j'ai franchi inexplicablement le passage. Pourtant au-delà du tremblement hypnotique qui m'a envahi, je suis content d'être simplement vivant, pleinement. La morsure du froid n'est plus une gêne mais une présence amicale qui me fait prendre conscience de la vie, ma vie. Kampa ne viendra plus, nous sommes quatre. L'atmosphère vibre puissamment. Devant, à quelques coudees, au plus profond du Cloaque, une porte d'airain obstrue le passage. Nous l'avons trouvée, sa situation pourra être vendue à qui de droit afin qu'il puisse revenir briser le sceau... si nous arrivons à ressortir.

Le making-off

J'ai découvert les catacombes sous Paris en 1981 lors de mes études. Ce réseau historique à l'époque désert m'a passionné, et je l'ai parcouru en tous lieux. J'y fis mes premières plongées souterraines pour explorer des galeries noyées inconnues. Après avoir restauré des lieux, j'eus envie en juin 2012 de construire un phare dans une galerie reculée. Ce fut la reproduction au 1/40^{ème} de la pointe saint Matthieu et de son abbaye en Bretagne. Fin décembre 2012, pour la fin du monde Maya, je scellais une statuette d'obsidienne au cœur de l'abbaye, qui devint le temple du dieu des 4 éléments d'une cité culte du jeu de rôle français...

Peu à peu, ce lieu secret grandit. Un marché s'ajoutant à l'ensemble, je pensais aux terrasses de Laelith. Je passais des nuits à scier de la pierre, assembler des blocs pour bâtir des maisons, un port, des escaliers, un château... Laelith m'envoûtait et m'imposait sans cesse de nouvelles constructions. J'arrêtais parfois plusieurs mois, pour des expéditions de spéléologie en Nouvelle-Calédonie, mais j'y revenais toujours. Des destructions furent faites volontairement plusieurs fois, détruisant une grande partie de la ville. Et toujours je reconstruisais et augmentais la cité.

Laelith pourtant se termine, beaucoup viennent aujourd'hui la voir, mais j'essaie de la garder cachée afin que les visiteurs la découvrent par hasard.

Philippe Brunet, Kta plongeur



CHRISTOPHE BÉCHU

« Les jeux de rôle m'ont beaucoup apporté »

Au cours de la visite inaugurale du 1er Angers Geekfest, en octobre dernier, le maire d'Angers, Christophe Béchu, nous confiait être rôliste. Il n'en fallait pas plus pour aiguïser notre curiosité. Quelques semaines plus tard, Casus Belli est allé le rencontrer dans son bureau.



crédit : Marc Sautriot

Christophe Béchu's Digest

Né en 1974, Christophe Béchu a joué aux grands classiques du JdR dans son adolescence (*D&D*, *L'Œil noir*, *Warhammer*, *L'Appel de Cthulhu*, *Star Wars*) avant d'intégrer l'IEP Paris et d'être élu conseiller municipal à la Ville d'Avrillé à l'âge de 21 ans.

Titulaire d'un DEA de droit public et d'un DESS de droit des interventions sanitaires et sociales des collectivités locales, il est également lauréat de l'examen d'entrée à l'école d'avocat de Poitiers.

Il devient adjoint au maire d'Avrillé en charge de la communication en 1998. À l'âge de 29 ans, il est élu président du Conseil général de Maine-et-Loire (2004-2014), ce qui en fait le plus jeune élu à cette fonction de France à l'époque. Député européen (2009-2011), puis sénateur (2011-2017), il est élu maire d'Angers en 2014 et réélu dès le premier tour en 2020.

Nous nous retrouvons au troisième étage de l'hôtel de ville d'Angers dans un lieu bien singulier pour parler de jeu de rôle sous le regard de Marianne. Signe s'il en est que la culture rôliste et, plus largement, la culture geek sont aujourd'hui partie intégrante de la société.

Casus Belli : Bonjour monsieur le maire. Pouvez-vous, en quelques mots, nous décrire votre parcours de rôliste ?

Christophe Béchu : J'ai découvert les jeux de rôle avec un très bon copain avec qui j'allais au collège. On s'est retrouvé avec un groupe de quatre de la même classe à se mettre ensemble à *Donjons & Dragons*. C'était au milieu des années 80. Ça fait bizarre de dire ça [rires], mais c'est la réalité ! Après avoir commencé avec *De-D*, notre groupe a changé de jeu ; on est passé à *Warhammer le JdR*. Et puis on a fait des infidélités à l'univers médiéval fantastique avec *L'Appel de Cthulhu*. Avec certains joueurs, on a aussi fait du *Star Wars*, pendant un temps. Par la suite, j'ai initié mes enfants avec *L'Œil noir* sur mes vieilles éditions, peut-être parce que je n'avais pas le temps ou la patience d'être maître

du jeu dans des univers qui nécessitent un peu plus de maîtrise. Donc voilà les jeux auxquels j'ai le plus joué. Avec une forme de passion familiale, puisque mon cousin est le co-gérant de Sortilèges [NdIR : boutique de jeu à Angers]. Nous avons deux mois d'écart mais, aussi surprenant que ça puisse paraître, nous n'avons jamais joué ensemble au jeu de rôle. En revanche, c'est inconcevable de ne pas passer à Sortilèges avec les enfants au moins une fois par an pour regarder l'actualité des jeux de stratégie et les figurines.

Casus Belli : Et vous arrivez encore à jouer aujourd'hui, malgré vos fonctions ?

Christophe Béchu : J'ai arrêté de pratiquer le JdR de manière assidue lorsque je suis devenu étudiant à Paris. Je pense que, comme beaucoup de gens qui ont pratiqué le jeu de rôle, quand j'étais ado, on se débrouillait pour jouer une fois par semaine, ensuite ça c'est un peu étiré et, en grandissant, c'est plutôt devenu une fois par mois. Et puis avec mes études, les choses étaient beaucoup trop compliquées.

Je dois dire que ça m'a manqué. J'ai remplacé le jeu de rôle par des jeux vidéo en RPG, qui me permettaient,

sans avoir de MJ et à des horaires qui me correspondaient, de pouvoir malgré tout retrouver cet univers onirique.

J'ai évidemment savouré, plusieurs fois, des livres de ces univers, comme notamment *Le Seigneur des Anneaux* – et quand c'est sorti en film, c'était un plaisir de voir ce que vous aviez lu et qui, pour le coup, n'était jusque-là connu que d'un petit nombre d'initiés. J'ai énormément lu de livres de l'univers de *Warhammer 40 000*, histoire de prolonger une forme de voyage dans des univers parallèles, de capacité d'évasion, à défaut de pouvoir y jouer de façon aussi concrète que ce que j'aurais souhaité.

Le jeu de rôle, c'est un sport collectif. Et dans un sport collectif, vous prenez un engagement par rapport à un groupe. C'est difficilement compatible avec une vie d' élu. Et je le dis pour la pratique des sports collectifs en général, et donc pour celle du jeu de rôle en particulier. Parce que l'actualité prend souvent le pas sur la régularité. Il y a des choses que vous calez : le premier lundi du mois, vous pouvez dire que c'est conseil municipal... Et puis il y a les réunions publiques qui s'invitent, il y a les campagnes électorales qui viennent tout à coup casser la régularité de ce que vous pouvez proposer à ceux avec lesquels vous avez une activité.

Et je sais que pour beaucoup d'élus, c'est un sujet. Certains ont un groupe de bridge, de poker etc., et ils vont manquer ce rendez-vous. Pour d'autres, c'est effectivement la pratique d'un sport collectif qui devient complexe et ils se mettent à un sport individuel. Et si je poursuis l'analogie, avec le jeu de rôle, c'est un peu la même chose. Ce n'est pas que vous n'avez plus de temps, c'est que vous n'avez pas forcément le temps que vous pouvez positionner de manière fixe, à un horaire et à un jour particulier. Et puis, un jeu de rôle, c'est chronophage. Ce n'est



crédit : Destination Angers

pas juste « j'arrive, je sors ma boîte de dés, mon cahier et mon crayon, je joue et chacun rentre chez soi ». Il y a une convivialité, une communion avec ceux qui sont là. Il y a un partage, ça fait d'ailleurs partie de l'intérêt. Et donc, c'est aussi un temps qu'on prend partiellement sur sa vie de famille.

Casus Belli : Au-delà du divertissement, que représente le jeu de rôle pour vous ?

Christophe Béchu : Je pense que les jeux de rôle m'ont beaucoup apporté et continuent à m'apporter certaines choses. D'abord, c'est un fantastique atelier d'imagination. Et l'imagination, c'est quand même l'une des choses qu'on enseigne le →

“ Le jeu de rôle, c'est un sport collectif, vous prenez un engagement par rapport à un groupe ”

Angers Geek Fest

Prévu en avril, le premier Angers Geek Fest (AGF) a été reporté en octobre en raison du premier confinement.

Alors que de nombreux festivals et conventions ont été annulés cette année ou organisés en dématérialisé, l'AGF a pu être maintenu malgré la dégradation sanitaire, avec une réduction de la jauge de public pouvant être accueilli, la préfecture limitant la veille au soir le nombre de personnes présentes simultanément à 3 000.

Environ 8 500 personnes ont pu découvrir jeux vidéo, mangas, drones, ou encore rencontrer Devon Murray, l'acteur jouant Seamus Finnegan dans Harry Potter.

Des parties de jeux de société et notamment de jeu de rôle étaient proposées par des associations locales ainsi que *Black Book Éditions*, qui proposait des parties de *Chroniques Oubliées : Cthulhu*, *L'Œil noir*, *Tails of Equestria* ou encore, pour la première fois, *Monstres*, qui sortira prochainement.

moins. C'est-à-dire que pendant vos études, on vous apprend des choses qui existent ou qui ont existé. Tout à coup, s'ouvrir au fait d'imaginer qu'il y a d'autres espèces que les êtres humains et qu'il y a peut-être des elfes, des gobelins, de les imaginer, de les visualiser, ça ouvre vos chakras au sens intérieur. Ça vous habitue à essayer de voir au-delà des apparences.

Et encore plus important, sans l'image. Aujourd'hui, quand je vois à quel point les images prennent le relai des textes... Quand je vais sur internet et les réseaux sociaux, je vais lire des textes ; mes enfants, eux, cherchent une vidéo, une story. Et donc, « rien » n'a pas de visage, « rien » n'a pas de forme... Avec le jeu de rôle, il y a non seulement un univers qui est celui de l'imagination, mais il y a aussi un récit qui se fait sans image, dans lequel on prend le temps d'écouter.

Il y a un rapport à la langue, il y a un rapport à l'espace dans la manière de décrire les choses, de faire des plans. Ça donne confiance en soi ! Ça amène tout simplement à s'exprimer, à prendre la parole devant d'autres, à se poser des questions. On s'interroge sur des choix, on vit des vies parallèles mais en étant confronté à des situations qui peuvent finalement nous interroger sur ce qu'on fait ou nous instruire de notre manière de réagir ou de nous interpeler sur la façon qu'on a eu de réagir.

C'est un exutoire extraordinaire : vous pouvez y placer une partie de votre frustration au lieu de la déverser sur vos parents ou sur vos petits camarades ou, à partir d'un certain âge, sur vos collègues de bureau.

Donc, il y a toutes ces dimensions. Sincèrement, vous ne faites de mal à personne. Vraiment, toutes ces dimensions, pour moi, elles ont beaucoup compté, et elles continuent de compter, car c'est une forme de richesse, de double culture presque, comme une

langue étrangère parlée par peu de gens. Ce n'est pas de l'elfique ancien, mais ça pourrait s'y apparenter [Irides]. Vous avez des références que les autres n'ont pas forcément, mais ça vous donne cette petite assurance que le bilinguisme doit donner je pense aux gens qui ont cette chance, d'une certaine manière.

Casus Belli : Vous appartenez à la génération qui a vu apparaître le jeu de rôle, et qui a pu depuis accéder à des postes à responsabilité. Ce n'était pas le cas des rôlistes des années 80 ou 90. On voit aussi l'évolution du JdR dans la société au travers des divers médias, les films comme le *Seigneur des Anneaux* ou encore la série *Stranger Things*. Ils appartiennent aujourd'hui à la culture générale.

Christophe Béchu : J'avoue une petite nostalgie... de la même manière que j'ai un attachement aux jeux de société, parce que c'est des mini-jeux de rôle sauf qu'il n'y a pas la continuité, la progression, la liberté... Le jeu de rôle est au jeu de société ce que les jeux en monde ouvert sont au jeu linéaire. Quand vous jouez à *Stratego*, vous ne pouvez pas vous échapper du terrain. Quand vous jouez aux *Aventuriers du rail* ou à *7 Wonders*, ou à *1944*, il y a un cap défini. La figurine, on ne l'invente pas, on la voit. On ne va pas aller chercher les pièces d'or ou un sort qui n'est pas dans le manuel, tout est écrit, et la carte qu'on n'a pas, on ne peut pas la jouer !

De la même manière, le jour où un *GTA* ou un *Red Dead Redemption* sont sortis, vous n'étiez plus obligé d'aller de la pièce A à la pièce B ; si vous avez envie de revenir en arrière vous baladez, d'aller cueillir une fleur, d'aller détrousser un marchand, vous pouvez le faire. Cette idée-là, elle a un peu révolutionné le jeu. La seule chose qui m'embête, c'est le manque de caractère collectif, de caractère social. On peut prendre beaucoup de plaisir dans un jeu vidéo,

mais il manque une dimension sociale. C'est comme l'épisode d'une bonne série en *replay* sur *Netflix* par rapport au fait d'être dans une salle de cinéma. C'est pas qu'une question de taille d'écran, c'est une question de partage. Et au-delà du partage, c'est la question de pouvoir prolonger le moment qu'on est en train de vivre avec ceux qui l'ont vécu en même temps. Le ciné, on peut dire que c'est moins confortable pour regarder un film parce que vous ne pouvez pas retirer vos chaussures, que vous ne pouvez pas mettre sur pause... Sauf qu'à la fin, ceux avec qui vous y êtes allé, vous étiez dans le même espace-temps, personne n'a regardé sur son smartphone pendant le film... Vous vous êtes laissé prendre par une narration qui n'a pas été interrompue par tout ce qu'on s'est rajouté en termes de pression. Et une partie du plaisir, c'est le verre qu'on prend après, c'est le retour en voiture, c'est le souvenir qu'on a commun, en même temps, au même moment, et non pas « *Ah tiens, t'a regardé l'épisode 3 ? Tu ne me spoiles pas le 4 parce que...* ». On vit en société, on vit en commun, et le jeu de rôle, comme le jeu de société, ce n'est pas seulement le *fun* du jeu, c'est aussi le prétexte à passer un moment ensemble.

Et ce qui m'inquiète aujourd'hui, de manière globale, c'est cette tendance à une forme d'isolement. Et le jeu de rôle n'y a pas échappé, en particulier aujourd'hui, fin novembre 2020, en cette période si particulière. Aujourd'hui, dans l'évolution globale de la société, on a malheureusement diminué la part qu'on laisse à l'imagination. Parce qu'on voit tout, on visualise tout, on montre tout. On a globalement diminué la part de ce qu'on vit de manière collective, et donc je rêve qu'effectivement il y ait quand même

de jeunes générations qui ne passent pas à côté de ça et qui mesurent le plaisir qu'on peut avoir à vivre là-dedans. Ensuite, c'est comme dans toute activité humaine, ceux avec lesquels vous la pratiquez font la différence. Ça peut être des occasions fantastiques de rencontrer des gens et de partager des choses avec des gens qui ne sont pas forcément ni de votre milieu, ni de votre univers. Et tout ce qui est brassage, tout ce qui est capacité à vivre ou à rêver ensemble, ça a du sens.

Et puis on ne va pas se mentir, quand on regarde à très bref horizon ce qui est autour de nous d'un point de vue économique, social, sanitaire, c'est bien de se dire qu'on va enfin atteindre le niveau 18, qu'on va pouvoir s'acheter une nouvelle cape ou un nouveau manteau [rires].

Casus Belli : De ce point de vue, le Angers Geek Fest était un vrai moment de fraîcheur dans cette année un peu particulière. Quelle chance qu'il ait pu être maintenu !

Christophe Béchu : Mais qu'est-ce que je suis content qu'on l'ait maintenu. Dans les décisions que je prends au quotidien, je ne laisse pas parler mes passions, j'essaie de voir ce qui peut être utile au territoire. Mais quand, à un moment, vous avez un centre d'intérêt personnel qui rejoint quelque chose d'intérêt général, c'est dommage quand même de ne pas en profiter !

Je suis intimement convaincu que cet événement a un potentiel fantastique, et on l'a vu avec la 1ère édition. Et puis ça a fait du bien à plein d'Angevins et d'Angevines de pouvoir vivre leur passion près de chez eux, en abolissant les frontières.

Propos recueillis par Marc Sautriot à Angers

“ Le JdR offre des occasions fantastiques de partager des choses avec des gens qui ne sont pas forcément ni de votre milieu, ni de votre univers ”

FONDATEUR DU SITE TIPEEE.COM

MICHAEL GOLDMAN

« L'adversité a créé un lien entre les rôlistes »

Michaël Goldman est bien entendu le fils de son père Jean-Jacques, l'un des chanteurs français les plus populaires des années 1980-2010. Mais il s'est imposé comme un entrepreneur à succès, avec deux projets participatifs comme My Major Company (depuis devenu un simple label) et, aujourd'hui, Tipeee, un site pour soutenir chaque mois des créateurs de contenu, dont des rôlistes. Et évidemment, Michaël a été un joueur de jeu de rôle. Rencontre.



Michaël Goldman's Digest

Michael Goldman naît le 24 juillet 1979 à Paris. Après quelques années comme directeur artistique dans une grande maison de disque, il fonde My Major Company, un label communautaire au succès retentissant. Le label arrête son activité participative et en 2013 lance la plateforme Tipeee.com

CB : Comment as-tu commencé le jeu de rôle ?

MG : De manière classique. J'avais un pote au collège qui m'a dit un jour « *il faut que je te montre un truc* ». Je devais avoir 15 ou 16 ans.

CB : C'était quel jeu de rôle ?

MG : *Advanced Dungeons & Dragons*. Je n'ai de toute manière quasiment pas joué à d'autres jeux. J'ai dû faire une partie de *L'Appel de Cthulhu*, une partie de *Shadowrun*, mais voilà, sinon, c'était vraiment *AD&D*. D'ailleurs je trouve que l'univers de ce jeu depuis cette époque s'est tellement popularisé. On a l'impression que Tolkien est complètement arrivé dans l'espace public il y a vingt ans avec Hollywood et *Le Seigneur des anneaux*, mais finalement ça ne m'étonne pas que cela reste en tête d'affiche.

CB : Tu étais plutôt joueur ou meneur de jeu ?

MG : J'ai commencé joueur et, vers la fin on alternait. D'ailleurs, c'est marrant, je

trouve que ces rôles dans le jeu de rôle disent beaucoup du profil des gens. Les joueurs qui veulent devenir MJ et ceux qui ne veulent surtout pas, ou s'en sentent incapables. Cela montre des choses de leur créativité, de ce qu'ils se sentent de faire, même de leur capacité à gérer ou à manager. Ou à vouloir diriger une histoire ou pas. Ou être plutôt à suivre le mouvement. Moi j'ai toujours eu du mal dans la vie, comme en jeu de rôle, à suivre un mouvement que je n'initie pas. C'est pour ça que de nature, globalement, je masterisais.

CB : Vous jouiez des scénarios du commerce ?

MG : C'est un peu la même histoire. Au début, je jouais des scénarios du commerce et, assez rapidement, j'ai eu envie de faire jouer les miens. Mais cela n'avait rien de prétentieux, évidemment. J'avais vraiment l'impression d'être plus à l'aise avec quelque chose qui sortait complètement de ma tête, plutôt que d'essayer de retranscrire quelque chose qui venait de la tête de

quelqu'un d'autre. J'ai toujours eu plus de difficulté à faire ça.

CB : À quel moment as-tu arrêté de jouer au jeu de rôle ?

MG : Ça s'est arrêté un peu progressivement. C'est la vie qui fait qu'on a plus vraiment le temps ou que ce n'est plus assez prioritaire. Après, pour moi, c'était également beaucoup un prétexte à se retrouver entre potes à une époque où on pouvait se le permettre, car on avait le temps de le faire. Puis, au bout d'un moment, mon expérience, c'est qu'il y a eu des couples, des enfants qui arrivent et des jobs qui prennent de la place. Et puis finalement, on ne peut plus se voir une fois par semaine, mais une fois par mois et cette fois-là, en plus, il faut qu'on se couche à minuit ou une heure du matin. Bref, ça devient très compliqué ! Ceci dit, de ma bande de potes de l'époque, je pense qu'il y en a les deux tiers qui ont mon âge et qui continuent à jouer au jeu de rôle assez régulièrement. Mais ceux-là, ce sont ceux qui n'ont pas un job super prenant ou pas d'enfant. Ceux qui ont un peu plus de temps, quoi. Cela compte quand même beaucoup.

CB : Les enfants grandissent, il va peut-être falloir quand même que tu t'y remettes, non ?

MG : [Rires] C'est marrant parce qu'avec les rôlistes, on a toujours l'impression que quand il y a un mec qui arrête de jouer, il faut le rattraper ! Faites gaffe, car pendant très longtemps on a dit que le jeu de rôle c'était un genre une secte !! [Rires].

CB : D'ailleurs, on dit qu'on « s'initie au jeu de rôle » ! Mais cela dit, ce temps-là est loin et maintenant, le jeu de rôle est considéré comme un jeu de société.

MG : C'est clair que le jeu de rôle est un jeu de société, mais plus riche, je trouve. On parlait avant l'interview des passionnés qui écoutent de la musique métal. Je pense qu'il y a des parallèles.



Ce moment difficile de la « *mort du jeu de rôle* » dans les années 2000, cela a créé un lien, car les gens qui jouaient savaient qu'ils n'étaient pas fous d'aimer le jeu de rôle, et cette adversité-là a créé des liens entre nous. On a vécu le même regard de défiance de la société vis-à-vis de notre activité. Comme les métallex.

CB : Et bien sûr, comme tous les gens d'une niche rejetée par la société, ces gens se retrouvent sur Internet.

MG : Tout à fait. D'ailleurs, quand on a vu arriver le *crowdfunding*, les projets de jeu de rôle sur *Kickstarter*, c'était très impressionnant. Nous, on a lancé *My Major Company* en 2007. On était la première plate-forme française de *crowdfunding*. Du coup, j'ai beaucoup observé ce phénomène, c'est comme ça que j'ai vu que le jeu de rôle revenait.

CB : D'ailleurs, vous avez des créateurs de jeu de rôle sur la plateforme Tipeee ! →

“ Quand on a vu arriver le *crowdfunding*, les projets de jeu de rôle sur *Kickstarter*, c'était très impressionnant ! ”

Le jeu de rôle sur Tipeee

On trouve de nombreux créateurs de jeu de rôle sur la plate-forme Tipeee. La *Caravelle de Maître Sihh* (500 *Nuances de Geek*) a pérennisé ce format et récolte près de 800 € chaque mois pour leurs projets. L'auteur Khelren rassemble une centaine de personnes et près de 550 € par mois pour ses créations. *Rôliste TV* propose également son Tipeee, Johan Scipion, l'auteur de *Sombre* également, comme d'autres personnalités des *Actual Play* français comme Mahyar de *Réussite critique*, l'équipe de *Grimoires & Tentacules* ou Ceizyl (il y en a d'autres).

MG : Oui. C'est super. Ce qui est génial avec Internet... je crois que c'est le fondateur du site *Patreon* qui disait ça : Imaginez que vous êtes le gars étrange de votre village – celui qu'on appelle le « *weirdo* » en anglais. Le gars qui a des passions que personne ne partage. Ce qu'il y a de génial avec Internet, c'est qu'il existe 100 000 personnes comme toi que tu peux rencontrer. Finalement, c'est ça le génie d'Internet. Ces 100 000 personnes qui sont isolées dans leur village et étaient condamnées à être seules toute leur vie, grâce à internet, elles peuvent se faire des potes et faire partie d'une communauté. C'est ça qui est cool.

CB : Comment est née la plateforme Tipeee ?

MG : En fait, dans ma boîte, on a fait plein d'expériences. J'ai une équipe technique qui sont des jeunes gens très dynamiques. Avec eux, en gros, quand on a une idée en réunion et qu'on se dit que ça pourrait être cool de faire ça, ils sont facilement très motivés pour tenter le truc, quitte à bosser le soir et le week-end parfois pour que ça se fasse. Cela fait huit ans qu'on fonctionne comme ça et il y a des projets qu'on fait comme ça qui marchent et d'autres qui ne marchent pas. Tipeee, c'est une sorte d'*add-on* qui vient de cette équipe-là. Un jour, on s'est dit que ça pourrait être cool de faire un site comme ça en France et un mois après c'était en ligne !

CB : Comme une sorte de laboratoire, en fait ?

MG : Oui. À la base, ces gens ont un job, puis on se lance dans des choses très différentes et, si un projet fonctionne, ça devient leur nouveau job, du coup. C'est un luxe qu'on a dans la boîte et que moi j'ai en tant que patron. Avoir la possibilité et la liberté d'essayer plein de trucs, et ça s'est cool. Ce luxe d'avoir l'assise financière et la motivation des équipes pour lancer plein de choses, c'est génial.

CB : Et la plate-forme fonctionne bien ?

MG : Oui. On est plus que ravi du succès de Tipeee. Aujourd'hui, c'est une sorte de petite boîte familiale qu'on a monté il y a 5 ans à 3 et qui, petit à petit, a grossi. On n'a quasiment pas fait de marketing, on n'a quasiment pas levé de fonds – on en a fait une presque symbolique pour assurer le début sur des petits montants. Mais sinon, on a tout fait de manière artisanale, avec le bouche-à-oreille.

CB : Vous vous êtes malgré tout bien imposé sur ce secteur, non ?

MG : Oui. Parce qu'on était les premiers et parce que, je crois, les équipes ont bien fait le taf. On est ravi car le marché est en croissance constante. Cela fait 5 ans qu'on fait 40 % de croissance chaque année, sur le bouche-à-oreille. Quand on parle aux créateurs, on se rend compte qu'ils connaissent bien la marque. Et quand on leur dit qu'on est installé rue du sentier à Paris, ils nous disent : « *mais on pensait que vous étiez une boîte américaine* » ! [Rires] C'est peut-être notre déficit de communication... Par exemple, on n'a presque jamais eu de *community manager* ! On a des pages *Twitter* où il ne se passe pas grand-chose... parce qu'on est une boîte très artisanale et familiale. En fait, ce sont les créateurs qui se sont emparés du modèle et de la marque. C'est une super réussite pour nous. On est très fier. [Michaël regarde le numéro de *Casus Belli* et de *Chroniques Oubliées Fantasy sur la table*] J'aime bien le nouveau format *Casus*. C'est plus l'esprit JdR, je trouve. Entre un livre et un magazine. Un magazine comme celui-là, tu peux le mettre dans une bibliothèque, c'est cool. C'est vraiment beaucoup de mots à produire à chaque numéro ! Bravo.

Propos recueillis par Damien Coltice dans les locaux de Tipeee.com à Paris

ASSOCIATION NICKEL - KAYSERSBERG VIGNOBLE (68)

15^{ÈME} FESTIVAL DU JEU DE RÔLE

8-9 MAI 2021 | **DES MURMURES
DANS LES TÉNÈBRES**
KAYSERSBERG CENTRE | ENTRÉE LIBRE

d'après Vampires : la Mascarade

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

www.festivaldujeuderole.fr  @FESTIVALDUJEUDEROLE





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. Dix-septième épisode

Le gars qui refuse de perdre

Le jeu de rôle est un excellent moyen de s'amuser.

Vous le savez, sinon vous n'y joueriez pas. Ou bien êtes-vous biclassé neu-neu/masochiste ? Toujours est-il que puisqu'une bonne partie est une dose d'imaginaire en intraveineuse, chacun peut y trouver son bonheur.

Sauf que pour certains, c'est l'occasion de prendre une revanche sur la vie.

Vous l'avez sûrement croisé. Ce petit bonhomme pas bien sûr de lui, qui ne joue que des personnages surpuissants qui briseront tout sur leur chemin, que ce soit à l'aide de météores de feu ou de muscles saillants maniant l'épée bâtarde. Vous me répondez qu'il n'y a pas de mal à ça, et que cela peut être très amusant d'incarner un grosbill, mais ici, nous parlons de quelqu'un qui prend l'affaire au sérieux. Très au sérieux. Trop au sérieux.

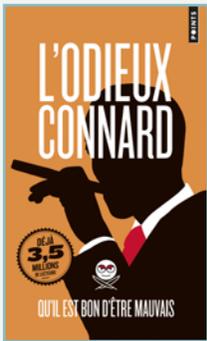
Le gars qui refuse de perdre attend fiévreusement chaque partie pour se lancer dans une frénésie de démonstrations de force durant lesquelles il essaiera de dominer et d'humilier tout ce qui passe, que ce soit un PJ ou un PNJ. Tout le monde sent vaguement qu'il a quelque chose à compenser, mais personne n'ose rien dire de peur de rendre l'ambiance plus mauvaise encore. Généralement, cela

finit invariablement par déclencher une blague d'un PJ taquin qui, soucieux de dégonfler son ego, lui jouera un mauvais tour. Dès lors, le gars qui refuse de perdre ne lui pardonnera jamais. Il l'a stoppé dans son défouloir et mérite donc la mort. Dans cette partie comme dans une prochaine, à ce jeu ou à un autre. Le plaisantin vient de décrocher une rancune mortelle non pas en jeu, mais dans la vraie vie des vrais gens.

Bien sûr, parfois, le MJ tente de tempérer un peu l'affaire en stoppant ledit PJ. Par exemple, en mettant face à lui un PNJ un peu plus fort, ou simplement en créant une situation dont il ne pourra se sortir sans ses compagnons. L'objectif étant de rappeler audit joueur que le jeu de rôle, c'est un endroit où tout le monde doit pouvoir s'amuser, et pas un concours de kikoutes. Concours où de toute façon, le MJ gagnerait forcément à la fin alors hein, hé, ho.

Hélas, le joueur qui refuse de perdre ne peut l'entendre. Lui vient jouer le samedi soir pour déchaîner toute la frustration accumulée en semaine, et toute tentative de le freiner n'amènera qu'éclats de voix, cris porcins et portes qui claquent.

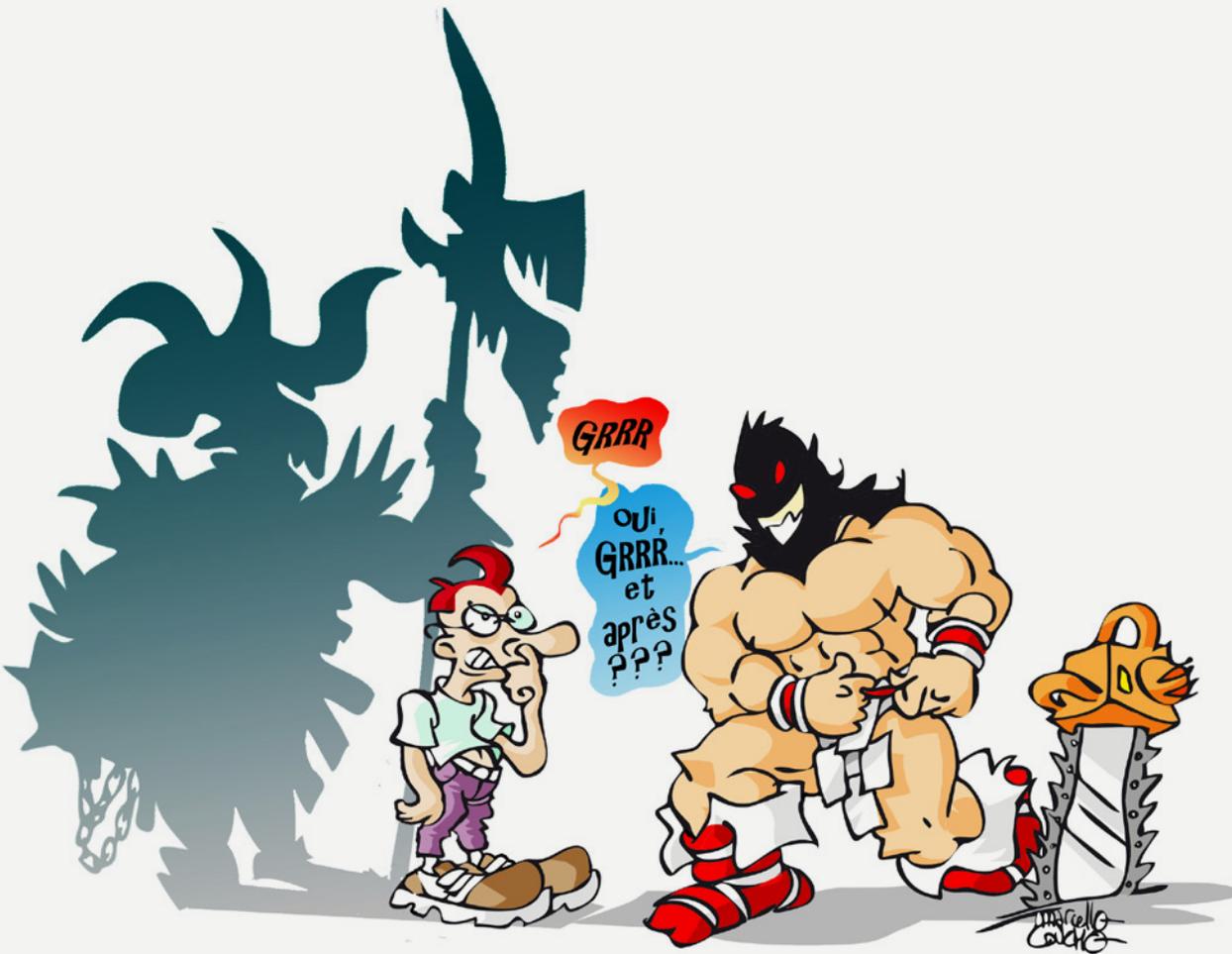
À noter que le prédateur naturel du gars qui refuse de perdre est le gars qui ne peut s'empêcher de trahir tout le monde, qui a compris que ce type de joueur était tellement obsédé par



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.



son propre ego qu'il était d'autant plus facile à manipuler et à planter à la fin du scénario.

Parfois, le soir venu, dans les clubs de jeu de rôles, on peut encore apercevoir un grosbill tenter de s'installer à la même table qu'un traître pour venger un affront survenu dans une

campagne de *Shadowrun* 25 ans plus tôt, mais jamais pardonné.

Dans tous les cas, pas de chichis : c'est pluie de dés 20 aiguisés dans la gueule pour tout le monde.

Odieux Connard
Barabare déchaîné Coucho

DANS CASUS BELLI N°37

Oui, Casus est une grande roue qui ne s'arrête jamais... D'où nous sommes, nous apercevons déjà les contours du prochain numéro...

Si vous êtes un fidèle de cette rubrique, vous savez que la fiabilité de nos annonces tient parfois de l'horoscope de Madame Irma. J'exagère un tantinet ! Mais combien de scénarios ou d'aides de jeu annoncés puis finalement repoussés ? Un magazine, c'est un peu comme la carte d'un restaurant qui travaille avec des produits frais. Parfois on ne trouve pas ce qu'on veut sur le marché. On avait pensé à tel accompagnement mais ce n'est pas la saison. Du surgelé ? Non merci ! Et puis l'ensemble doit être équilibré, donc il arrive qu'on avait prévu tel plat super bon, sauf que ça ne fonctionne pas très bien avec tel autre... Sans parler de l'actualité qui nous rattrape.

Casus#34 ? Le spécial anniversaire des 40 ans du magazine. *Casus#35* ? Le spécial Laelith !

Bref, on vous a déjà (une fois) annoncé une fois promis (une fois) un petit jeu complet d'Aurélié Pailhez, cette fois, juré craché, il y sera.

Même chose pour le matériel de jeu pour *Aliens*, qui comprendra un gros bloc *Bâtisseo-Artifices* et scénario lié. Un très très bon truc. Évidemment, d'autres thématiques seront traitées. Comptez sur nous pour une petite piqûre de rappel pour *Laelith* et que serait un *Casus* sans une dose minimale de tentacule et de Space Op, franchement ?

Et bien entendu, toutes nos rubriques, interviews, critiques, étagère du rôliste, BD, actus, aide de jeu et sans doute quelques surprises !

Bonne lecture, bon jeu et à très vite !

Thomas Berjoan et toute l'équipe Casus



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS SUR

www.black-book-editions.fr



**casus
belli**
Le magazine de référence des jeux de rôle

black-book-editions.fr

LE CASUS CLUB



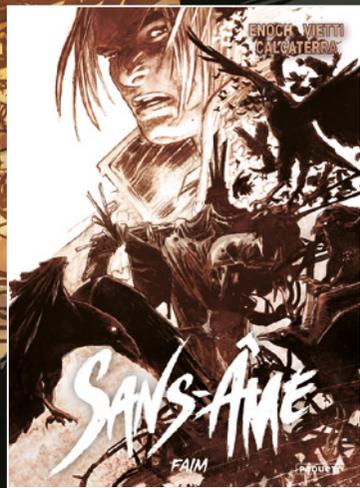
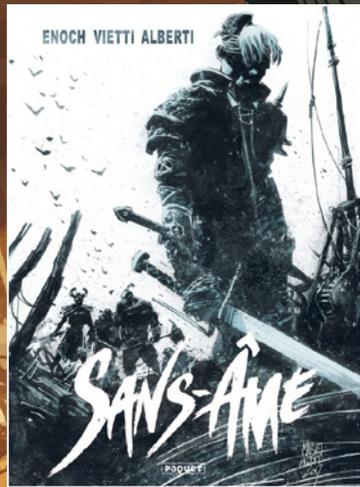
CORTAUX DU JOUR

living like
a millionaire





ENOCH VIETTI ALBERTI



SANS-ÂME

👤 Nouvelle série BD 👤

- Histoire complète dans chaque tome ·
- Tome 1 disponible en librairie ·
- Tome 2 en avril ·

www.editionspaquet.com

paquet

PARCOUREZ LES RUES DE LA MYTHIQUE

LÆLITH

DÈS À PRÉSENT...



...ET POUR TOUJOURS



DISPONIBLE PARTOUT EN MARS 2021