

BÂTISSSES & ARTIFICES : ALIEN - CUSTER PRIDE

BLACKBOOK  
EDITIONS  
casus belli  
black-book-editions.fr

# CASUS BELLI

#37 Mai | Juin 2021

Le magazine de référence des jeux de rôle

Alien | Terres d'Arran JdR | Les chants de Loss  
Interview Nicolas Jarry, Anne Vétillard



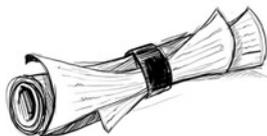
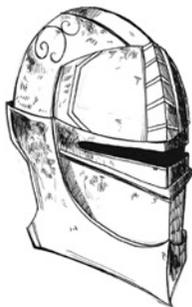
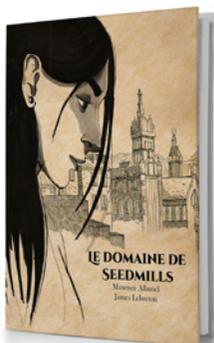
SCÉNARIOS : Alien, Chroniques Oubliées Fantasy, Laelith, Shadowrun



## LE DOMAINE DE SEEDMILLS

Seedmills est une ville riche et prospère, le chômage n'existe pas, tout le monde est le bienvenu. Une ville parfaite. Cependant les vrais habitants de cette ville savent que Seedmills est la capitale des ténèbres et de l'ésotérisme.

Découvrez la 2e édition du domaine de Seedmills. Plus de 250 pages et 25 musiques d'ambiance ! Bientôt disponible sur Black book éditions et dans vos boutiques !



En late pledge sur



# ÉDITO

## En manque de French Donj !

Historiquement, le marché du jeu de rôle en France s'analyse facilement. Quand Donj - *Dungeons & Dragons*, le plus vieux, le plus connu et le plus joué des JdR - va bien, tout va bien. L'inverse est également vrai. C'est ce qu'on appelle une locomotive.

Et aujourd'hui ? Les choses changent. Le marché du jeu de rôle en France connaît un nouvel âge d'or à tous les niveaux. Créatif, économique, quantitatif, qualitatif, communicationnel. Le sacerdoce de *Casus* - transmettre la flamme du JdR - a porté ses fruits.

Et tout cela alors que la loco n'avance plus. En France, *DDS* dans la langue de Molière a subi un terrible confinement depuis bientôt deux ans. Un supplément en septembre 2019, un autre en juin 2020 et un nouveau, au moment d'écrire ces lignes, fin avril 2021. C'est peu. Pourquoi ? L'éditeur américain de la 5<sup>e</sup> édition qui bat tous les records de vente en VO - et qui avait fort bien démarré en VF - a entamé de grandes manœuvres juridiques auprès de nombreux partenaires sur toute la planète. De l'extérieur, difficile de saisir les motivations du géant. On peut en revanche constater les dégâts. La localisation française, relocalisée via l'éditeur anglais *Gale Force 9* de *Black Book Editions* chez *Edge* (oui, c'est compliqué), rame. Autre effet collatéral de cette politique, *Héros & Dragons*, jeu construit sur l'OGC 5<sup>e</sup> par *BBE* est désormais retiré de la vente.

Quant à *Dragons* de l'éditeur *Agate*, le succès impressionnant de ses précommandes se tourne désormais vers une version anglaise alors que la précommande initiale en français de 2016 n'a toujours pas été livrée intégralement. Bref, c'est la déprime.

Alors il y a plein d'autres jeux géniaux pour découvrir notre hobby mais, devant cette pénurie, nous avons décidé d'agir. Vous découvrirez, dans ce numéro spécial à la pagination étendue pour l'occasion, un gros morceau. Un vrai petit supplément de JdR en 5<sup>e</sup>. Tout ce qu'il faut pour jouer dans l'univers *dark fantasy* tiré d'un comics US, traduit en français, *Le Dernier des Dieux*. On vous propose en exclusivité la traduction d'un travail mené par l'auteur du comics lui-même, rôliste évidemment. Tous les détails page 132.

On espère que cela vous plaira. On espère surtout retrouver du Donj' en français rapidement !

Bonne lecture et bon jeu

Thomas Berjoan et toute l'équipe Casus



RÉABONNEMENT  
EN VUE ! →

**Pour tous les abonnés du numéro 32 à 37, il est l'heure de se réabonner.** Nous vous invitons à aller en page 4 et 5 et à découvrir dès maintenant notre offre !

## EN DIRECT



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

## ACTUALITE



Actualité - Nouvelles du front	8
Actualité - Nouvelles d'ailleurs	26
Actualité - Le jeu de rôle solo	38
Actualité - Julien Pouard	44

## CRITIQUES



Critiques - Les Terres d'Arran	46
Critiques - Alien, le jeu de rôle	50
Critiques - Le Cabinet des murmures	54
Critiques - Hexagon universe - les Partisans	58
Critiques - Les chants de Loss	62
Critiques - L'Attaque de l'Essaim	66
Critiques - Gazette	68
Critiques - Guide du Maître	70
Critiques - Decks de cartes	72
Critiques - Les Encagés	74
Critiques - La couronne de Kazimir	76
Critiques - Berlin la dépravée	78
Critiques - Xéno-archives 2	79
Critiques - Le legs de Niobara	80
Critiques - L'épée-qui-donne-la-vie et ...	81
Critiques - Anarch	82
Critiques - L'Étrange Affaire du F.R.I.N.G.A.N.T...	83
Critiques - Le Rire des Dragons	84
Critiques - L'Empire d'Émeraude	85

**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](http://www.black-book-editions.fr). N°37, mai/juin 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** Loïs-Emmanuel Meyer.

**Ont participé à ce numéro :**

**Relecture :** Loïs-Emmanuel Meyer

**Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) :** Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent « Kegrone » Bernasconi, David Burckle, Anthony Calla, Olivier Caïra, Slawick Charlier, Julien Collas, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Jon D., Angela « Quidam » Deschand, Julien Dutel, Géraud « Myvyrrian » G.,

Etienne Goos, Didier Guiserix, Julien Lallemand, Maxime Le Dain, Thomas Le Goareguer, Olivier Halnais, Romain d'Huissier, Phillip Kennedy Johnson, Jean-Marie Noël, Nurthor le Noir, L'Odieux Connard, Aurélie Pailhez, Romain Pelisse, Philippe Rat, Thomas Robert, Cyril Rolland, Gaël Sacré, Adrien Saurat, Marc Sautriot, SLM, Alessandro Ciro Sacco, Dan Telfer, Amedeo Turturo, Léonidas Vesperini.

**Image de couverture :** Martin Grip, avec l'aimable autorisation de Arkhane Asylum. Tous droits réservés.

**Illustrateurs, cartographes et photographes :** Augustin, Guillaume Albin, Steve Beach, Jared Blando, Loïc Canavaggia, Kai Carpenter, Marcel Coucho, Riccardo Federici, Sunny Gho, Benjamin Giletti, Didier Guiserix, Josselin Grange, Rémi Jacquot, Mathilde Marlot, Laurent Miny, Aurélie Pailhez, Allen Passalacqua, Arif Prianto, Riley Rossmo, Thierry Ségur, Tod.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

## ÉTAGÈRE DU ROLISTE



L'étagère - Le bric-à-brac du jawa	88
L'étagère - Tom Strong	90
L'étagère - Vampire Héritage	92
L'étagère - <i>Petites inspis...</i>	94



Scénario : Phylloxera Devastatrix (Shadowrun 6)	98
Scénario : Jeux d'ombres (Alien)	112
Scénario : Mauvaise foi (Laelith)	124



Univers 5 <sup>e</sup> - Le Dernier des Dieux	132
---	-----

## AIDES DE JEU



Jeu complet - The Blues Brotherhood	184
Bâtisses & Artifices - La Colonie Custer Pride	206
Aides de jeu - Mythic Battles Pantheon	222
MJ only - Créer et mettre en scène...	244



Archéo-rôlisme - Marvel Super Heroes	248
Archéo-rôlisme - Villains & vigilantes	252



Entretien - Nicolas Jarry	256
Reportage - Anne Vétillard	260
Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les...	266
Prochainement - Dans CB#38	268
Le Casus club	272

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

**Remerciements** Tous les éditeurs et professionnels qui jouent le jeu, Urban Comics, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Florent de Scriptarium, Xavier de Oh My Game, Margaret Weis Productions, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Julien De Jaeger & DiGdent, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Stéphane Bogard et la Edge team, les gars de Ravage, Paizo Publishing, la communauté du site Pathfinder-FR, l'équipe de Sans-Détour, Neko et Florrent, 7<sup>e</sup> 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](http://www.black-book-editions.fr).

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

**Numéro ISBN (PDF)** 978-2-38227-084-4

**Numéro ISBN (papier)** 978-2-38227-083-7

**Dépôt légal** mai 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](http://www.black-book-editions.fr).

# POUR LE RÉABONNEMENT

**SI VOUS VOUS ÊTES (RÉ)ABONNÉ AU NUMÉRO 31...**

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 32 à 37 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](http://www.black-book-editions.fr)**,
- ▶ **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- ▶ puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les numéros 38 à 43.

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](mailto:sav@black-book-editions.fr)

Pour plus d'informations, rendez-vous sur :  
**[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)**

# (RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ  
AUCUN  
NUMÉRO !

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

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

\* Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.

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

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

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

(offre réservée à la France métropolitaine)

**NOM :** ..... **PRÉNOM :** .....

**EMAIL\* :** .....

**ADRESSE :** .....

**CODE POSTAL :** ..... **VILLE :** .....

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

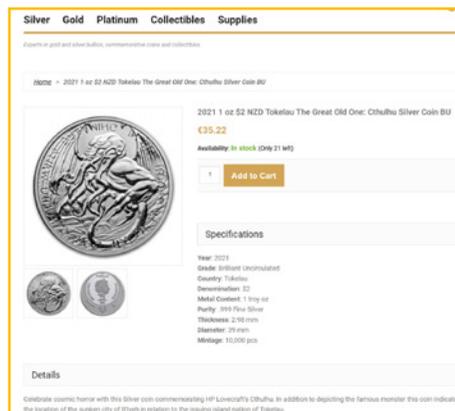
# BUZZ MON RÔLISTE

Rôlistes hypés, cette rubrique est faite pour vous !

## Le meilleur (et le pire) des réseaux

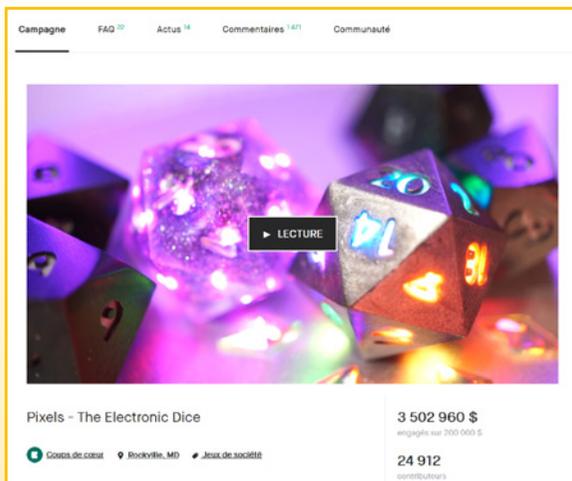
### Un dollar Cthulhu !

La Nouvelle-Zélande, depuis qu'elle est devenue la terre d'accueil de la Terre du Milieu *via* le réalisateur Peter Jackson, bénéficiait déjà d'un gros capital sympathie auprès des rôlistes. Récemment, le pays a très officiellement frappé une pièce de deux dollars néo-zélandais de collection, en argent massif, à l'effigie de Cthulhu ! Jamais la Reine (sur l'autre face) n'aura cohabité avec pareille entité ! Autant dire que la nouvelle a laissé les vieilles liches de la Rédaction en PLS, et je crois que certaines d'entre elles ont sacrifié des livrets A pour se constituer un véritable trésor bien romantique, bien gothique. 35 euros environ l'objet, ça reste moins cher qu'une collector de JdR !



### Des dés électroniques

Individu raisonnable, ne lis pas cet article. Pour les rôlistes, c'est bon, cela s'adresse à vous. Début avril s'est terminée sur une plate-forme de financement participatif une campagne pour acheter des dés de jeu de rôle électroniques ! *The Electronical Dice* par Pixels. Oui, avec une puce à l'intérieur ! Des dés qui font de la lumière quand on les lance, dont on peut customiser l'intensité lumineuse, la fréquence, la couleur. Gadget ultime. Mais pas seulement. Ils sont également connectés en *Bluetooth* avec des plateformes et applis de jeux en ligne. Résultat, on lance ses dés en vrai et le résultat est transmis à l'écran partagé par la table virtuelle. Bref, ça a fait saliver tout le monde. Et presque 25 000 personnes ont acheté, pour plus de 3 millions de dollars récoltés ! Après, c'est très cher. 39 dollars le dé, 199 le set, on est sur du produit de luxe. Mais qui a besoin de manger avec des dés pareils ?



## Reconnu d'utilité publique... en Espagne !

Fin avril, le ministère de l'éducation nationale espagnole publie sur son site un long article dans la rubrique « *étudiants* » sur le jeu de rôle. Après une petite introduction, une définition, quelques exemples, le gros de l'article se concentre sur les apports que l'on peut tirer de la pratique de notre hobby : éducatifs, sociaux, sur la santé mentale et d'autres encore. Ensuite, l'article vient tordre le cou à un certain nombre de mythes sur le JdR que nous connaissons malheureusement bien en France : favoriserait la violence, le suicide, la perte de discernement entre réalité et imaginaire, etc.

Bien. La campagne de lobbying vient très officiellement de démarrer pour que nous retrouvions la même chose sur le site de l'éducation nationale !

### Le courrier des lecteurs

On a reçu ça :

« Salut la rédac'

*Je ne savais pas trop où m'exprimer en dehors des réseaux soso, je le fais donc ici : Ça y est je l'ai reçue !*

*Il est rarissime que je le fasse, je crois même que c'est une première. Mais là je suis bluffé ! Je souhaitais l'affirmer ! Laelith mon adorée est tout simplement splendide !*

*Suis un vieux de la vieille, qui a bien connu Laelith à ses débuts, mais vous avez su (re)créer le rêve avec cette nouvelle/réédition.*

*Ce fut long, mais qu'est-ce que cela est bon ! Tout le matériel est de qualité, surtout l'édition collector avec de magnifiques et nombreuses illustrations ! Les goodies sont sympas, d'ailleurs je vous écris en écoutant le CD. J'ai hâte de faire jouer le scénario de Maxime Chattam, la campagne me semble forte, j'adore l'incrust' Cthulhu, etc.*

*Je vais arrêter d'en jeter, sinon le melon vous guette ! Encore bravo à vous ! Yannick »*



Cher Yannick,

Merci beaucoup pour ce courrier qui nous va droit au cœur. La sortie de Laelith dont un nombre important d'auteurs font également partie de la Rédaction, a déclenché une belle vague d'amour et de satisfaction de la part des clients, des contributeurs et de tous ceux qui ont enfin reçu – après une longue attente – leur colis Laelith.

Cette aventure est un grand rêve partagé depuis bientôt presque quarante ans par une grande communauté de rêveurs. Et si c'était ça la communauté des rôlistes ? Nous aussi nous sommes des fans de la première Laelith et, avec cette édition, nous avons tenu à lui rendre hommage. Nous sommes ravis de constater que le pari est tenu et on remercie encore une fois toute l'équipe de créateurs, auteurs, illustrateurs, et toute l'équipe de BBE notre éditeur pour le travail fourni pour ce joyau du patrimoine rôliste né dans nos pages il y a bien longtemps.

Merci encore de ta patience et de ta confiance, et merci à Thierry Ségur pour ce dessin de remerciement !

Annella Belli



## NOUVELLES DU FRONT

*Et voilà, c'est déjà le printemps ! De nouveaux ouvrages de JdR voient le jour, des projets bourgeonnent... Comme tout le temps, finalement ! En tout cas, un an de COVID n'aura pas eu raison de la motivation des auteurs et des éditeurs. Et visiblement, vous êtes vous aussi au rendez-vous !*

ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

### → L'appel au peuple

Arkhané Asylum s'apprête à publier trois jeux à l'aide d'un financement participatif. Le premier, déjà financé pour une sortie physique cet été, est une nouvelle traduction de *Mutant Year Zero*. Outre les *errata*, cette version inclura un premier supplément, le *Carnet de la zone n°1 : l'Antre des Sauriens*. Les autres suppléments et les *spin-off* de la gamme s'étaleront ensuite sur 12 à 14 mois.

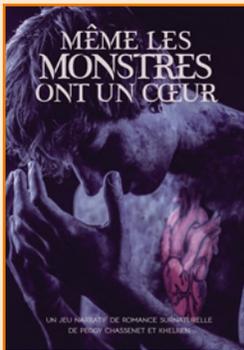
Le second, lui aussi déjà financé au moment où vous lirez ces lignes, est la quatrième édition de *Kult : Divinité Perdue*. L'esthétique est très léchée et le choix d'être motorisé par l'Apocalypse raisonne comme une évidence. Le financement porte sur le livre de base en version standard et collector (similicuir blanc, à l'opposé de la collector VO), ainsi qu'une version de poche si elle est débloquée. En option, un écran, des cartes de référence et un tarot. Si tout va bien, le recueil de scénarios *Taroticum* et *Autres récits* suivra en fin d'année, et la réédition de la mythique campagne de la *Madone Noire* l'année prochaine.

Enfin, un financement participatif aura lieu en mai pour *Forbidden Lands*, le jeu d'exploration de *Fria Ligan*. Sortie de cette belle boîte prévue à la rentrée de septembre.



KHELREN

### → Tendres ados !

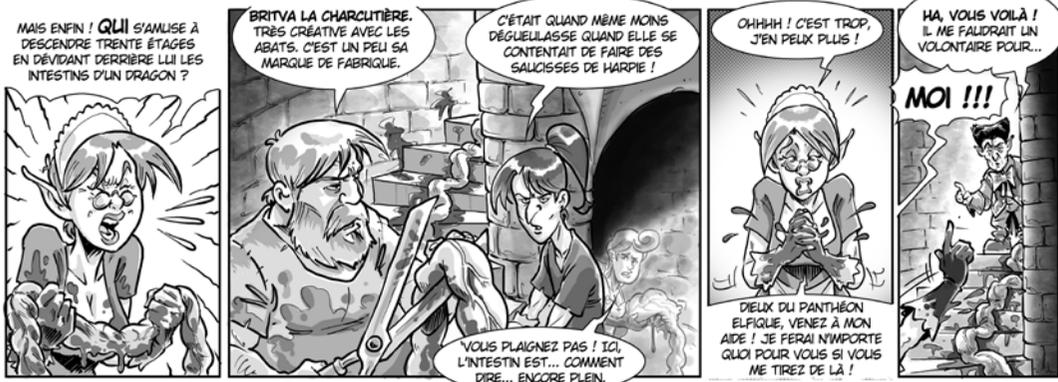


Khelren continue de se montrer prolifique avec la sortie de plusieurs jeux. *Même les monstres ont un cœur* est une sorte de mix entre *Monsterhearts* pour le fond et la gamme *Protocol* de Gulix pour la forme. Il s'agit d'un jeu de rôle ou jeu narratif sans préparation et sans meneur de jeu, conçu pour 3 à 5 joueurs. Il émule le format des séries télévisées, découpant une partie en scènes cinématographiques, avec une scène d'ouverture, un intermède et un épilogue. Comme *Monsterhearts*, il traite de romance surnaturelle et des drames de l'adolescence, à mi-chemin de l'horreur et de la comédie romantique. Ce petit ouvrage (40 pages en A5) est disponible en PDF.

Autre sortie récente, *Noces funestes* est un petit scénario pour *Dominion : Jeux de pouvoir et Maisons nobles*. Offert aux *early birds* durant la campagne de financement participatif, il est à présent disponible à petit prix. Outre le scénario, l'ouvrage fournit des conseils pour gérer une partie multi-table avec deux MJ, même s'il peut être mené par un MJ seul. Enfin, ceux qui ont choisi de prendre l'édition collector de

*Dominion* vont être ravis : le chapitre supplémentaire (pas moins de 50 pages quand même) est rédigé, ce qui lui apporte sa touche finale.

## DONJON SERVICE NARVALOS (I) par Olivier Caira & Guillaume Albin



ÉDITIONS STELLAMARIS / ABRACADABRA SCHOLA MAGISTERIA

### ➔ Baguettes et poudre de perlinpinpin

La sortie d'*Abracadabra Schola Magisteria* est imminente. Le printemps devrait voir éclore ce petit jeu plein de poésie, idéal pour initier les plus jeunes, mais pas qu'eux. Il inclut un scénario d'initiation autoporteur qui explique les règles, développées au fur et à mesure de l'aventure. Le kit d'initiation est déjà librement téléchargeable sur le site de l'éditeur breton. Apprentis sorciers et sorcières, préparez-vous à enfourcher votre balai, coiffés de votre chapeau magique.



AGATE / 7E MER & MONDE DES TÉNÉBRES

### ➔ ...des blockbusters à l'heure...

La seconde édition française de *7e Mer* vogue sur la vague du succès. Avec la traduction de *Sociétés Secrètes* (déjà livré en PDF aux souscripteurs, pour une sortie en boutiques en septembre), l'éditeur a rattrapé le rythme effréné de parution des suppléments américains. Le travail sur *Colonies* devrait bientôt commencer.

Côté création, le calendrier est aussi bien chargé. Les recueils de scénarios continuent à paraître chaque mois. Le prochain à sortir sera *Voir Charousse et mourir*, les autres suivront rapidement. Le supplément *Les Terris d'Or et de Feu*, en éditions standard et pirate, sera disponible au second trimestre. Quant à la campagne officielle produite par le studio Agate, elle entre dans ses dernières étapes de production et devrait arriver cette année.

*7e Mer Cathay*, le spin-off inspiré par l'Asie est en approche ! Le *Kit de découverte* sera bientôt disponible. Il proposera un premier aperçu de l'hémisphère oriental de Terra, ainsi qu'un scénario découverte : *L'Épée qui donne la vie et l'épée qui donne la mort*. Le livre de base est toujours en développement chez l'éditeur américain. Dès que sa version finale sera disponible, le travail de traduction pourra commencer.

Les PDF des suppléments pour *Vampire : le Requiem*, *Semi-Damnés* et *Guide de la Nuit* ont été envoyés aux souscripteurs. S'agissant de *Démon : la Damnation*, le PDF du livre de base a été envoyé début février. La sortie du livre est prévue au printemps.



AGATE/ VERMINE &amp; BRANCALONIA

## → ...et de nouvelles annonces



Le financement pour *Vermine 2047* a eu lieu sur *Ulule* en avril. Le succès a été éclatant avec 1 138 contributions et plus de 141 000 € récoltés. Ce projet faramineux promet une nouvelle édition de toute beauté, avec quatre livres dont un recueil de scénarios augmenté grâce aux paliers de financement. De nombreux accessoires seront aussi fournis, dont une boîte et un écran collectors en bois pour les plus riches/fous. Pour découvrir le jeu, un *Kit de survie* est déjà disponible en boutique.

*Brancalonia* est un univers de spaghetti-fantasy motorisé par la 5e. Si vous rêvez de devenir une Canaille et de parcourir les routes du Royaume pour sauver vos poules plutôt que la veuve et l'orphelin, ce jeu est fait pour vous. Le *Kit de démarrage* est en cours de relecture. Les fichiers du Livre de base ont été livrés aux souscripteurs italiens, contrée d'origine de ce jeu décalé. *Agate* va donc pouvoir s'atteler à sa traduction, qui sera compatible avec *Dragons*.

SOMBRE

## → Funky ou terrifiant ?

*Sombre* se pare de deux nouveaux hors-série. Le N°8 propose plusieurs articles et aides de jeu pour mettre du *funky* dans vos parties *dark* (dont une mystérieuse carte « *dramma* » pour un supplément mélo). De quoi faire un cappuccino onctueux avec supplément crème amère. Le N°9 replonge dans les méandres de la folie. Il propose notamment un *making-off* sur l'écriture d'un scénario poulpesque, comme l'adaptation de *l'Appel du Cthulhu*, par exemple. Vous y trouverez aussi du matériel moins sombre, quoique... C'est *Sombre*, n'oubliez pas !



LET'S ROLE / VTT

## → French touch

Les *Virtual Table Top* (VTT) ont le vent en poupe depuis plusieurs années pour faire jouer les rôlistes qui, devenus grands, se sont éloignés géographiquement les uns des autres. Depuis l'avènement du COVID, elles sont très utilisées par les joueurs qui ne peuvent plus se réunir du tout. Mais voilà, elles étaient toutes en anglais, et pas toujours bien traduites. Le mal est réparé avec l'arrivée de *Let's Role*, une VTT 100% française. Après une alpha déjà bien malmenée par des centaines de testeurs, elle est passée à la phase suivante lors d'un financement participatif en février dernier. Elle s'est conclue en mars, avec plus de 5 000 contributeurs et un jackpot de 287 000 €. Pour l'instant, la plate-forme n'est accessible qu'aux alpha-testeurs et aux soutiens de la souscription. Elle ouvrira ses portes au reste de l'univers en septembre. Mais que va-t-elle apporter de plus que celles déjà sur le marché ?

Premier point, elle sera totalement traduite en français (pour l'instant, elle est en anglais !), mais aussi en quatre autres langues européennes (allemand, italien, espagnol et portugais). Elle sera aussi gratuite et sans abonnement ni frais d'inscription. Seuls des kits de customisation seront payants, pour rendre encore plus beaux vos dés, avatars, tokens et barres de raccourcis. Forte de son expérience sur d'autres VTT, l'équipe de *frenchies* a prévu de nombreux éléments novateurs (barre de raccourcis, journal modifiable en temps réel, gestion des gifs ou des vidéos, des maps animés, de la musique...). Parmi les paliers débloqués, l'éclairage dynamique a été placé tout en haut de la liste. Cela s'annonce beau, efficace, beau, à la pointe, beau... Le tout avec un esprit communautaire sur leur canal *Discord*, qui est ouvert à toutes les suggestions. Vivement l'ouverture de *Let's Role* en septembre !

## Scénarios de jeux de rôles gratuits

Fantasy, SF, aventure, steampunk, super-héros... Venez, explorez, jouez !



COMPATIBLES  
AVEC :

D&D, BASIC, CHRONIQUES  
OUBLIÉES, SIMULACRES, FATE,  
GURPS, SAVAGE WORLDS, H&D,  
OPEN D6, WARHAMMER, T&T,  
DUNGEON WORLD,  
PATHFINDER...

[www.rolis.net](http://www.rolis.net)

STUDIO 09

### → Uchronie selon Orwell

1984, vous connaissez ? Non, ce n'est pas la date de naissance du Rédac-  
chef, il fait bien plus jeune... C'est le roman le plus célèbre de George Orwell. Cette  
dystopie, qui relate le destin d'une Grande-Bretagne sous le joug d'un régime  
totalitaire impitoyable, est un modèle du genre d'anticipation implacable.  
L'univers de cette œuvre magistrale est désormais accessible par le biais du  
jeu de rôle. L'ambiance ne sera pas à la fête, vous êtes prévenus.

1984 est d'ores et déjà disponible en version numérique ou papier. Dans ce  
livre A5 de 240 pages, vous trouverez la description complète de la société de  
l'Océania, un scénario d'introduction, sept synopsis et une mini-campagne en  
deux volets, sans oublier les règles complètes s'appuyant sur le moteur de jeu  
de *Destinées\**, un nouveau jeu de rôle générique également disponible indivi-  
duellement. *Destinées\** se destine à l'initiation de nouveaux pratiquants du  
JdR et se veut donc simple et intuitif. La mécanique est basée sur un système  
d'enchères et de bluff qui plaira aux amateurs de jeux.

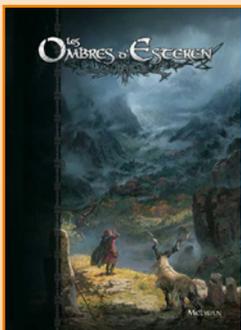
Décidément fan d'Orwell, le *Studio* travaille aussi à l'adaptation de la *Ferme des Animaux*. Mais il vous faudra  
attendre le prochain numéro pour en savoir plus.

En attendant, sachez que le *Studio 09* vient de lancer le *Klub*, un système d'abonnement mensuel par lequel  
l'éditeur proposera tous les mois, pour 1 euro, au moins une production en PDF, qu'il s'agisse d'un univers de jeu, de  
groupes de personnages, etc. Pour 2 euros, les abonnés pourront en outre bénéficier d'avantages auprès de  
l'éditeur. Pour les mois qui viennent, plusieurs adaptations de classiques de la littérature sont déjà prévues  
(univers de *Nous autres* et de *Le Talon de fer*, un lieu et des personnages de *L'île du Dr. Moreau*, etc.).



AGATE/ OMBRES D'ESTEREN &amp; DRAGONS

## → D'anciennes arlésiennes (quasi) réglées...



L'année prochaine, *les Ombres d'Esteren* prendront 10 ans, ça commence à faire ! En attendant ce jubilé, la seconde saison de *Dearg* poursuit tranquillement son développement. Les autres projets en cours sont en phase d'impression : *Melwan* (et ses bonus associés) et *Romantisme noir* devraient être livrés à la fin du printemps. D'autres suppléments sont dans les tiroirs. Attendu depuis dix ans, le premier tome des *Secrets* sera le prochain sur la liste du Père Noël. Dédié aux feondas et aux demorthèn, sa date de parution n'est toutefois pas encore arrêtée.

Une autre gamme voit enfin le bout du tunnel. *Dragons* et sa tétralogie de grimoires de 300 pages est en cours de fabrication. La date de livraison, encore quelque peu sujette aux aléas sanitaires, semble plus proche que jamais. La suite est déjà en cours d'écriture, avec les deuxièmes volumes de *Créatures* et de *l'Encyclopédie*. Au menu cette fois : l'Inframonde et le Chancre, mais aussi bien d'autres sources d'inspiration.

COLLECTIF LE SCRIPTORIUM / MYTHRAS

## → Le César de l'espace est décerné à...

*Le Compagnon de Mythras* est bouclé et disponible en PDF et en impression à la demande chez *Lulu*. Ce recueil regorge de règles optionnelles, pour la plupart tirées de suppléments existants. Le supplément *Rome Mythique* est maintenant aussi accessible en version arbre mort à la pièce.

Le scénario d'heroic fantasy *Les Épées sauvages contre le Nécromancien* a été traduit. La phase de relecture est en cours, pour une sortie prévue pendant l'été. *Sorandib*, un supplément pour le monde de Thennla (Rivages de Korantie et Empire taskien) a quant à lui été relu. Il sera disponible dans les mêmes délais, alors que *Fantasie Classique* est quelque peu retardée, au maximum jusqu'à l'automne, pour assurer une dernière relecture.

Si vous en avez marre des guerriers en jupes plissées, *M-Space* vous propulsera dans les étoiles (mais vous pourrez garder votre jupe plissée). La traduction de ce jeu SF utilisant les règles de *Mythras Fondamentaux*, la version générique et réduite à l'essentiel de *Mythras*, est terminée. La mise en orbite est prévue avant la fin de l'année.

LA LOUTRE RÔLISTE/STALKER

## → Des lumières dans le ciel



Il y a 13 ans, des lumières sont descendues du ciel. C'est ce qu'on a appelé la Visite. On ne sait pas ce que c'était, mais le fait est qu'elles ont dévasté six régions du monde, dans lesquelles la réalité a été modifiée. Elles ont été bouclées et placées sous la surveillance de l'Institut. C'est ce qu'on appelle les Zones, dans lesquelles on trouve des Anomalies mortelles, des Artefacts convoités et des animaux et plantes mutants. Dans cet univers, les joueurs incarnent des Stalkers, des individus courageux qui bravent les interdits pour essayer de comprendre. Financé l'automne dernier, le livre de base de *Stalker* est à présent disponible, ainsi que son écran trois volets paysage.

Par ailleurs, l'éditeur annonce la traduction des 400 pages d'un JdR multi-primé en Espagne, *La Porte d'Ishtar*. Comme son nom l'indique, l'ambiance sumérienne est au rendez-vous, mais avec une touche de Conan, de Mythe et de sorcellerie pour faire bonne mesure. Sortie prévue fin 2021-début 2022.





BARBU INC.

## ➔ Des elfes à barbe ?

L'éditeur lié à la boutique *Philibert* vient de sortir son deuxième JdR, *Spire : Le Soulèvement*. Vous y incarnez des elfes noirs qui luttent contre l'oppression de hauts elfes dans la gigantesque ville de Spire. Le livre de base est désormais disponible en boutique et au format PDF chez *Philibert*. Le premier supplément, *Strata*, comprend aussi le mini-supplément *Black Magic*. Pas de date de sortie annoncée, mais cela ne saurait tarder !

La suite est un gros morceau puisqu'il s'agit de *City of Mist*, un temps prévu chez *Arkhané Asylum*. Pas de date non plus, mais les Barbus réfléchissent à passer par un financement participatif qui permettrait de proposer quelques accessoires disponibles en VO.



ÉDITIONS POSIDONIA / CHRONIQUES DU LAC D'OR

## ➔ Quelle pugnacité !

Lors d'Octogônes 2019 (vous savez, avant les confinements, à l'époque où les conventions existaient encore), nous avons rencontré ces jeunes auteurs passionnés. Leur projet *Chroniques du lac d'or* était en pleine maturation, et ils n'ont pas baissé les bras. Ils sont aujourd'hui récompensés de leurs efforts, avec la parution prochaine d'un *Kit de démonstration* d'une soixantaine de pages. Gratuit, il sera disponible en PDF ou en version imprimée dans certaines boutiques. Il vous permettra de découvrir un jeu de rôle aisément accessible peuplé d'animaux doués de parole et de caractère. Cet univers *fantasy* tout en finesse brasse une technologie naissante avec une magie réservée à seulement dix élus.

Un financement participatif, prévu pour 2021 ou 2022, aura vocation à transformer l'essai. Il permettra de lancer la production du livre de base, dont l'écriture est presque terminée. Ce jeu se veut transmédia : des vidéos sont prévues pour exposer l'univers et expliquer les règles. Elles seront accompagnées de musiques et chansons, de parties filmées, d'un roman et d'une série audio sur l'ascension de l'empereur dragon. Un petit jeu de dés, *D6Facétieux*, est quant à lui déjà prêt à l'édition. On vous l'a annoncé, ils n'ont rien lâché !



ELDER CRAFT/RPG BOOKS

## → En solo ou à plusieurs



Après *Oreste* et *Aria*, *Elder Craft* dévoile un nouveau projet qui fait l'objet d'un financement participatif sur *Ulule*. Il s'agit de deux *RPG books*, à savoir le mélange de deux concepts cousins : le jeu de rôle et le livre-jeu, aussi appelé « solo ». Le principe des *RPG Books* est de proposer en un seul ouvrage, trois façons de vivre une même aventure. Tout d'abord, elle va pouvoir être lue en solitaire, sous la forme désormais classique du « livre dont on est le héros ». Mais l'ouvrage contient également des règles qui permettent de jouer cette aventure (donc en lisant les différents paragraphes) non plus seul mais en groupe. Enfin, la dernière partie du livre contient toutes les explications sur les intrigues, les personnages, les lieux, etc., qui permettent de voir l'envers du décor et d'appréhender l'histoire dans son ensemble. Cette partie permet à un meneur de jeu de proposer l'aventure sous forme de jeu de rôle après l'avoir vécue en solo. Elle intéressera aussi les lecteurs qui, après avoir joué la partie en solo, souhaiteront savoir tout ce qu'ils auront manqué et connaître les moindres subtilités de l'intrigue.

Pour lancer cette gamme de *RPG Books*, l'éditeur propose deux titres : le *Pacte d'Innsmouth*, basé sur la nouvelle de H.P. Lovecraft et *L'Exil*, une aventure de science-fiction se déroulant dans l'univers d'*Out there*, un jeu vidéo écrit par *FibreTigre* et décliné en BD interactive, *Out there Chronicles*, et en beau-livre aux éditions *Delcourt*.

Le financement participatif est un succès éclatant, avec déjà plus de 900 souscriptions et 100 000 euros réunis pour une offre variée. Chacun des *RPG Books* est disponible en version numérique, en version livre grand format, ou en version collector. Cette dernière est constituée d'un fourreau dans lequel est glissé le livre orné d'un signet en satin, mais aussi une cache à dés (avec un d8, un d10 et un d12) ainsi que les cartes de fiche de PJ et des lieux visités. Un écran de jeu propre à chaque univers peut également être acquis en option. Sortie prévue pour décembre 2021.

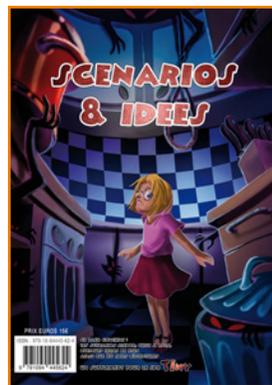
JDR ÉDITIONS

## → De la suite dans les idées

Gros planning en vue ce printemps chez *JDR Éditions*. *Le Club* ouvre malgré le confinement et lance un nouveau financement participatif en avril, pour la suite de la gamme. *L'Empire des Vampires* est une campagne contemporaine française mêlant mystères cathares et intrigues politiques au travers d'une longue enquête. Comme son nom l'indique, un vieux suceur de sang manipulateur serait derrière tout ce bazar.

Côté *Tiny*, un supplément de scénarios, trois complets et une vingtaine d'accroches, sera disponible en mai. Il sera justement nommé *Scénarios & idées*. Si vous ne connaissez pas encore ce jeu, ou que vous êtes un collectionneur patenté, la *Big Box Tiny* rassemblera toute la gamme parue à ce jour, soit une vingtaine de scénarios, douze livres et livrets, des plans, des fiches et plein d'autres *goodies* encore. Elle renfermera même la boîte d'initiation et un set de dés *Tiny*. Un bon gros bébé pour jouer les grands.

Côté jupes plissées et couronnes de laurier, les suppléments *Judée* et *Pompéi* feront l'objet d'un financement participatif ce même mois de mai. Deux autres suppléments pour *Imperator* sont déjà annoncés et presque bouclés. Le premier vous égarera dans les terres sauvages de la Germania, alors que le second vous perdra dans la capitale de l'empire, Rome. De quoi sérieusement renforcer ce jeu explorant une période peu exploitée en jeu de rôle, et dont le livre de base vous est présenté plus loin dans ce numéro.



## ➔ Ça licencie sec à l'asile

Vent de folie chez *Arkhané Asylum*, l'éditeur vient de mettre la main sur deux grosses licences piochées chez *Modiphius* et toutes les deux motorisés avec le système 2d20 (*Star Trek*, *Conan...*) : *Dishonored* est tiré du jeu vidéo du même nom. La VF est en cours de validation chez *Bethesda* et sortira directement en boutique au 3<sup>e</sup> trimestre. *Dune...* est-il besoin de présenter *Dune* ?! L'univers mythique de Franck Herbert n'avait curieusement jamais eu l'honneur d'une adaptation en JdR (excepté celle, semi-avortée, de *Last Unicorn* à la fin des années 90) mais a été une source d'inspiration majeure du milieu rôlistique.

La VO vient de sortir en PDF (cf. *les Nouvelles d'ailleurs*), la VF arrivera cet été directement en boutique. Une précommande aura tout de même lieu sur le site de l'éditeur pour calibrer le tirage des versions collector – les trois couvertures différentes de la VO, aux couleurs des maisons Atreides, Harkonnen et Corrino respectivement, sont envisagées, si la demande est suffisante.



ODONATA/OMEGA

## ➔ L'avenir sera synthétique

Comme prévu, le financement participatif d'*Omega* sur *Game On Tabletop* s'est terminé avec succès début mars. Avec plus de 35 000 €, le jeu futuriste artificiel sera copieusement amélioré. Vernis sélectif et contenu additionnel pour les deux ouvrages (règles et univers), scénarios supplémentaires, posters, bloc de fiches de persos et livret d'aides de jeu. Livraison prévue fin novembre.

BLACK BOOK ÉDITIONS

## ➔ Suivi de pépé... euh... PP ?



Nous l'annoncions dans notre précédent numéro : *Laelith*, ce projet pharaonique, est enfin arrivé. Les souscripteurs ont été livrés, recevant pour certains un colis monstrueux qui a valu un tour de reins à certains facteurs, ou pire si l'on en croit Thierry Ségur ! Le matériel est somptueux et les ouvrages promettent des dizaines, voire des centaines d'heures de lecture puis de jeu dans la cité du Roi-Dieu.

L'ensemble (pléthorique) de la gamme *Les Terres d'Arran* a été livré en ce début d'année, et *BBE* a aussitôt enchaîné avec la précommande participative d'une nouvelle boîte d'initiation consacrée cette fois aux *Nains*. Nouveau succès (816 souscripteurs, 40 000 euros) pour cette boîte semblable à *Elfes* mais contenant relativement peu de textes communs, avec notamment quatre scénarios pour des PJ prétrisés nains. La boîte devrait être livrée pour l'automne, mais les PDF sont disponibles à l'heure qu'il est. Enfin, un troisième livre « *de base* » serait en cours d'écriture...

*The Expanse* est à l'impression et sera disponible cet été. En attendant, vous pouvez profiter des PDF. Idem du côté de *Trudvang Chronicles*, les PDF de *Saga des neiges* et de *La Morsure du froid* sont disponibles en attendant la livraison cet été, et *Stormländer* ne devrait plus tarder.

La nouvelle édition de *Savage Worlds* devrait être livrée en mai ; une précommande participative sera ensuite lancée pour le financement de *East Texas University*, un *setting* d'ambiance *Buffy* contre les vampires. De son côté, *Shadowrun* sort tout juste de l'impression et va pouvoir être livré aux souscripteurs avant de partir en boutiques.

STUDIO DEADCROWS

## Les avancées des Corbeaux



Gros coup de collier chez les Corbeaux. *Aquablue* arrive en vue du débarcadère. Les souscripteurs devraient être livrés en avril, avant que le jeu n'arrive en boutique en mai. L'autre projet d'envergure attendu au tournant est *Awaken*. Le livre de base et l'écran sont en cours d'impression et devraient arriver dans les entrepôts de l'éditeur en avril. Les livraisons des soutiens du financement sont prévues début mai, avant de cibler les boutiques à la fin du mois. En parallèle, la traduction du supplément *Saga Liborienne* est en cours et sera terminée cet été.

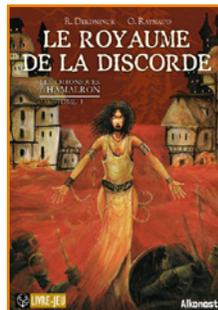
*Runequest* avance aussi à un bon rythme. La mise en page du dernier supplément est finalisée. Les accessoires du *Kit de la meneuse* sont eux en cours de traduction. Ne manqueront plus que les aides de jeu, qui sont déjà en cours de travail. Faites patienter vos orlanthis, ils vont pouvoir bientôt croiser les fer avec les lunars. Et quand tout sera livré, un nouveau financement participatif sera lancé pour une campagne 100 % française et la traduction de *Griffin Mountain*.

*Nautilus* est quant à lui déjà entre les mains des fiers aventuriers adeptes de Nemo. *Cthulhu No Kami* est en cours de finalisation.

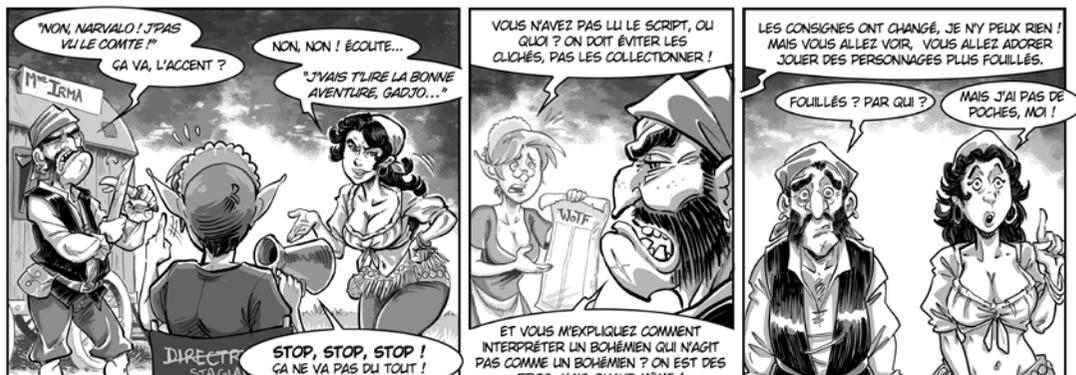
ALKONOST/HAMALRON

## En solo ou à plusieurs (eh oui, encore !)

L'éditeur à la chouette harpie, spécialisé dans les LDVELH, continue bien entendu à impulser un rythme soutenu à ses différentes gammes de livres-aventures. Mais ses adeptes sont aussi et avant tout des rôlistes. Du coup, ils ont décidé de pousser la porte du JdR en prévoyant de publier un jeu tiré de l'univers de la série des livres-jeux *Hamalron*. Les Chroniques, qui disposent déjà de trois tomes formant une campagne solo, pourraient donc devenir prochainement un JdR à part entière. Les textes sont quasiment prêts. Les illustrations sont en cours de réalisation ainsi que la relecture. Le projet pourrait voir le jour au premier semestre 2022.



## DONJON SERVICE NARVALOS (III) par Olivier Caira & Guillaume Albin



## ➤ Petit Poucet survivor



ÉDITIONS YGGDRASIL / DARK RUNES

Les exemplaires de *Exploirateurs de Bruines* ont tous été envoyés aux souscripteurs en février. Le jeu est maintenant disponible au reste du monde. L'auteur continue à mettre à disposition les Bruines débloquées lors de la souscription. Deux nouvelles s'ajoutent à celles déjà produites, dont le restaurant Croisé-toile, qui est certifié prêt à « cambrioler ». La dernière à avoir été débloquée lors de la souscription est en cours d'écriture. Pour ceux qui ont raté le coche initial, vous pouvez les acquérir pour un euro symbolique. Des planches de pions sont aussi téléchargeables à un prix très modique sur le site dédié au jeu. Leur format png vous permettra notamment de jouer sur les plateformes de VTT.

Mais ce n'est pas tout. Il se pourrait qu'une suite à la gamme soit déjà envisagée. Un supplément, qui pourrait proposer des bruines plus capées (niveaux 3 et +) ou un cadre approfondi avec des enclaves modulaires, est à l'étude.

## ➤ Runes minoennes

Le prochain supplément pour *Dark Runes* fera l'objet d'un financement participatif au second semestre, pour une parution en fin d'année. Son thème : l'empire minoen, qui sera aussi son titre. Il décrira cet empire méditerranéen revisité, l'une des principales civilisations du jeu. Au menu : histoire et culture, panthéon et mythologie, mais aussi de nouvelles options de personnages pour que les minoens ne soient pas juste des adversaires. D'autres surprises sont prévues, ainsi que deux gros scénarios pour installer durablement vos parties dans la Mare Nostrum. Il reste encore quelques réglages à faire avant que ce nouveau navire ne prenne la mer (des règles navales, entre autres).

BLACK BOOK ÉDITIONS

## ➤ Le catalogue noir

Les ouvrages de la gamme *Rôle'n Play* arrivent enfin ! Ce printemps, vous pourrez vous plonger dans les quatre tomes de la campagne *Oblivion* et dans les deux tomes du guide du monde de *Pangée*. En attendant, la *Gazette* continue d'être livrée tous les mois en PDF (5 numéros déjà disponibles ; cf. notre critique dans ce numéro).

*Eclipse Phase* est un jeu discret qui continue de vivre sa vie tranquillement. Le prochain supplément, *Firewall*, est prévu pour cet été. À peine moins tranquille, la gamme *Numénéra* vient de s'enrichir d'un recueil de scénarios, *Étranges découvertes*, en attendant la sortie de sa deuxième édition, en cours de traduction.

Attendu depuis de longs mois, l'*Almanach aventurien* vient enfin d'être ouvert à la précommande et sera disponible d'ici l'été. Le programme de la suite de la gamme *L'Œil noir* a également été dévoilé : *Désastre sur Arivor*, une belle aventure en mode catastrophe (que BBE publiera avec un bonus par rapport à la VO), puis un recueil d'aventures, tous deux déjà traduits et relus, arriveront dans les mois qui viennent. Puis viendra le supplément de règles *Magie aventurienne*, qui est actuellement à un stade de traduction très avancé.

*Starfinder* va prochainement être complété du *Character Operations Manual*, histoire d'apporter quelques options de jeu aux PJ. Il sera alors temps de songer à une nouvelle campagne, *Signals of Screams*.

Dans une autre ambiance, *Tails of Equestria* continue de caracoler avec la sortie annoncée de deux nouveaux suppléments : tout d'abord la traduction de *Melody of the Waves*, une aventure avec un kraken tout ce qu'il y a de plus sympathique, puis cet été, le *Compendium d'Equestria*, qui apportera de nouvelles races et options ainsi qu'une aventure clé en main.



BLACK BOOK ÉDITIONS

## → Super héros, cirque et seigneur démon



La surprise de ce début d'année, c'est la grosse réussite de *Mutants & Masterminds* avec près de 700 souscripteurs et plus de 100 000 euros recueillis pour ce jeu de superhéros qui devrait sortir à la fin de l'année. Livre des règles, livre univers, écran du MJ, dossiers de personnages, cartes de ressources et même recueil de scénarios permettent de lancer cette gamme de façon flamboyante.

Les campagnes *Pathfinder* ont toujours leur public et la *Sentence d'extinction* a recueilli le soutien de 427 souscripteurs (53 527 euros). Les six épisodes seront publiés en deux volumes (édition normale ou collector, avec ou sans fourreau), et seront accompagnés de l'habituel guide du joueur de la campagne, d'un beau set de dés et d'un carnet de feuilles de spectacle (on ne vous l'a pas dit, mais la campagne est centrée sur un cirque que les PJ vont devoir gérer...). Un autre financement participatif aura lieu prochainement pour la boîte d'initiation *Pathfinder 2*. Dans les mois qui viennent, la gamme s'enrichira aussi du *Bestiaire 2*, et la traduction de l'*Advanced Player's Guide* et de *Lost Omens : God & Magic*.

*L'Ombre du seigneur démon* est un beau succès avec 478 souscripteurs et près de 54 000 euros. Il s'agit d'un jeu complet de *dark fantasy* dont les règles rappellent quelque peu celles de *De&D5* (normal, Robert Schwalb, l'auteur, y a contribué), mais en plus simples. Sortie prévue début 2022, avec son écran, le dossier de personnage et un premier supplément, *Victimes du seigneur démon*, tous disponibles en option durant la précommande participative.

*Torg Eternity* poursuit son développement avec la *Terre vivante* et la campagne du *Reliquaire divin*, pour lesquels une précommande participative aura lieu prochainement.

OBÉHA ÉDITIONS / IMPERIUM 5

## → Empire en Kit

*Imperium 5* entre dans une phase plus concrète. Le jeu qui avait réussi à nous surprendre avec un kit alpha d'une qualité remarquable et aboutie va se présenter sous la forme d'un kit d'initiation qui devrait sortir début juin. Ce kit, destiné à créer et lier une communauté de joueurs, contiendra tout le nécessaire pour jouer sur des règles simplifiées. Deux livrets sont inclus, le premier consacré à l'univers et ses règles et le second proposant deux scénarios, pour un total de plus de 200 pages. Il inclut également des aides de jeu (plans, fiche de joueurs et de PNJ) et cartes) ainsi que onze d10. Si les possesseurs de ce kit peuvent télécharger gratuitement les pdf *via* un lien, ils pourraient également bénéficier d'un bonus exclusif lors du financement participatif du jeu complet. Ce kit sortira en tirage limité à 300 exemplaires et sera identifié par un numéro de série unique. À noter qu'un second jeu sera inclus dans le kit : *Bâton RPG*. Cette curiosité co-écrite avec Freuh (*Geek Powe*) et Guillaume Jentey proposera une expérience inédite et fun alliant Pictionnary et jeu de rôle.



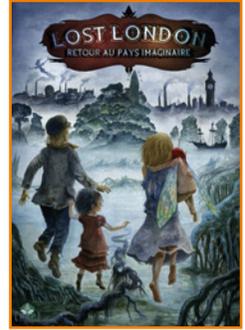
BLAM ! ÉDITIONS/TERRÉZ

## → Retour d'une uchronie

L'écriture du premier supplément pour *Terre2* est quasiment bouclée et son contenu est en phase de *playtest*. Il explorera plus en profondeur la géopolitique de cette Terre uchronique et proposera la saison 2 de la campagne initiée dans le livre des règles. Les héros voyageront à travers tout le continent européen au cours de six nouveaux épisodes. Le secret est bien gardé, pour en apprendre plus, rendez-vous en fin d'année pour le financement participatif.

## ➔ Rêve cauchemardesque

Le kit d'initiation de *Lost London*, le jeu de rôle dans l'univers de James Barrie, est disponible en téléchargement gratuit. Batro ne faisant jamais rien comme les autres, ce livret ne sert presque qu'à jouer. La création de personnage et la présentation simplifiée des règles est un prétexte pour une partie découverte. Deux petits scénarios permettent de poursuivre cette première aventure. Ce fascicule est aussi une initiation au Pays imaginaire et une invitation aux rêves et aux Secrets de l'Arbre. On y découvre aussi l'existence d'un étrange jeu de cartes, qui aura son importance dans le futur jeu. Batro donnerait cette fois dans la poésie ? Sûrement, mais elle semble autant teintée de spleen que de candeur. Apprêtez-vous à voler aux côtés de Wendy, Peter et des Enfants perdus.



ROLIS / SITE SOURCE

## ➔ Trousse du rôliste

*Rolis* est le site d'un rôliste partageur. Chez lui, vous trouverez un catalogue de jeux sous licence libre (de la création, de l'OGI et plus si affinité), une aide à l'édition de scénarios. Il propose aussi une belle liste de scénarios multi-jeux. Un judicieux menu déroulant vous permet de choisir votre système de jeu favori parmi les 21 disponibles. Et hop, vous pouvez générer un PDF du scénario avec vos règles favorites. Pratique pour les aficionados monomaniaques d'un seul et unique système. Une douzaine d'aventures en tous genres sont déjà disponibles. Allez y jeter un œil, avouez que ça vous intrigue (*rolis.net*)... Si prévisibles ces rôlistes !

ELDER CRAFT

## ➔ Oreste et Aria 2 : le retour !

La gamme d'*Oreste* se développe avec deux ouvrages. *Star Gears* est un supplément consacré aux vaisseaux, partie qui avait jusque-là été plutôt laissée de côté. Vous allez donc pouvoir découvrir les moyens de transports qui pourront être confiés aux PJ. Le deuxième ouvrage s'adresse plutôt aux MJ, puisque *L'Horizon des événements* revient sur l'univers du jeu et apporte de nombreuses précisions sur les régions, quartiers et établissements, mais aussi sur des PNJ et factions comme les Valmers et l'Ospex. Enfin, l'ouvrage contiendra un certain nombre de scénarios faisant avancer l'intrigue du jeu.



Du côté de *Game of Rôles*, l'éditeur compte proposer deux campagnes se déroulant dans le monde d'*Aria*, toutes deux adaptées de celles qui sont jouées sur Twitch : *Le Tribunal des Dragons* (Mister MV) et *La Valkyrie Noire* (Mademoizelle). Deux autres suppléments devraient également voir le jour en lien avec *Game of Roles : Hyde - Chasseurs de monstres*, qui est consacré à une organisation secrète dont les agents luttent contre des dieux maléfiques pour éviter la fin du monde. Et *1979*, dans lequel les PJ incarneront des agents secrets au service de la France des années 80, façon *OSS 117*. Enfin, une BD dans le monde d'*Aria* est également en préparation. À suivre...

L'éditeur ne s'arrête pas au développement de ces deux gammes et au lancement des *RPG Books* (cf. page 14), il travaille également sur un nouveau gros projet, *Immersion*. Ne nécessitant ni MJ ni règles à apprendre, il ne s'agit pas tant d'un JdR que d'un jeu d'interprétation de personnages dont chaque épisode vous plonge dans une aventure différente.

ARS LUNDENDI / ACTUAL PLAY

## → Symphonie ludique



Le Dr Nemrod s'est encore lancé un pari fou. Le rôliste helvétique et son association *Ars Ludendi* ont participé au millésime 2021 du Numerik Game Festival d'Yverdon. Ce cru était dédié au Maître de Providence, H.P. Lovecraft. Il a clôturé ce week-end consacré aux arts numériques en organisant un concert rôlistique. Inspiré de la nouvelle éponyme *La Musique d'Erich Zann*, il réunit quatre joueurs et un orchestre pour une partie en paroles et musique. Le jeu des acteurs comme les performances musicales ont comporté une part d'impro

afin d'augmenter la spontanéité et l'immersion dans ce délire horrifique. Cette prouesse est facilement visible sur la toile en cherchant un peu. Espérons qu'ils n'ont pas réveillé Ce Qui Dort au fond du lac de Neuchâtel !

ARKHAM STUDIO / LES MONDES PERDUS

## → La fin du début

Clap de fin pour l'*actual play* des Mondes Perdus. L'ultime épisode de la saison sera prochainement diffusé en live sur leur média. Pour l'instant, la saison trois n'a pas été signée ; on se croirait sur une plate-forme de séries TV. Pas tout à fait, car après cette belle première aventure, l'équipe va se consacrer à la production du jeu de rôle dans ce même univers de création 100 % française. Le jeu devrait s'articuler autour de 3 ou 4 livrets, des accessoires (dont le jeu de 250 cartes qui sera augmenté), mais aussi une nouvelle carte du vaisseau des PJ, des *battlemaps* ainsi que des plans et tutoriels de décors. L'équipe va collaborer avec la personne qui a réalisé les figurines utilisées dans l'*actual play*, pour proposer un contenu facilement accessible à ceux qui souhaitent utiliser des figurines ou créer les décors des Mondes Perdus. Ces geeks rôlistes, comme tant d'entre nous, vont aussi réfléchir à utiliser leurs compétences digitales pour compléter l'expérience. Que de promesses, en plus des combats spatiaux, des duels au pistoler et aux cyber-pirates que l'on nous annonce déjà.

ÉDITIONS POSIDONIA / ARCHITEUTHIS

## → Nouveau magazine



L'éditeur associatif nep-tunien se lance dans le soutien des petits éditeurs de jeu de rôle, avec un magazine tri-

mestriel plus particulièrement consacré à eux. Financé en mars dernier sur *Game On Tabletop*, ce premier opus est orienté sur les principaux jeux de l'éditeur, ainsi qu'à des auteurs qui lui sont proches. Focus, scénarios, interviews et nouvelles de leur catalogue, mais pas que. Ils ont prévu de plus se diversifier dès le numéro 2. Le magazine est prévu sous deux formats, une version imprimée, envoyée aux abonnés, et une seconde en PDF, disponible gratuitement un mois plus tard sur le site d'*Architeuthis*. Nous souhaitons toute la réussite possible à ce nouveau petit frère. Plus on est de fous à parler de JdR, plus on y joue !

ORIGAMES / SHAAN RENAISSANCE

## → Bulles de Shaan

Certains éditeurs passent de la BD au JdR, d'autres font l'inverse. Après les romans, réédités lors de la *Renaissance*, Shaan va bientôt se décliner en bande dessinée. Signée chez *Drakoo* et chapeautée par M. Arleston en personne, cette histoire « one shot » se situe au cœur de la chronologie



du jeu (en 1435 pour être précis). L'intrigue transportera le lecteur dans les méandres d'une ville inédite, oubliée par l'administration héos-sienne. *La Cité du bonheur*, sous-titrée l'arme à l'œil, suit les aventures d'un ambitieux petit caïd, Ned. La sortie est prévue pour début 2022. Si le succès est au rendez-vous, d'autres tomes sont déjà envisagés avec les mêmes protagonistes.

## DONJON SERVICE NARVALOS (IV) par Olivier Caira & Guillaume Albin



ÉDITIONS POSIDONIA / CHOSEN ONES

### ➔ Repousser les frontières

L'auteur de *Chosen Ones* continue à plancher sur l'écriture de son supplément, *L'Expansion du Rêve*. Le livre aura le même format que celui de base et reviendra sur l'intrigue de fond et l'expansion de l'univers. Il proposera aussi de nouvelles options pour les personnages, ainsi qu'un bestiaire étendu. Un scénario d'introduction, qui manquait dans le premier ouvrage, sera cette fois présent, accompagné de nombreuses accroches scénaristiques. Pour ceux et celles qui trouvaient que l'univers de base était déjà grand, attendez-vous à en repousser encore les frontières.

ANKAMA / FREAKS' SQUEELE

### ➔ La chance tourne

Sortie surprise d'un nouveau supplément pour le jeu de rôle adapté de la BD *Freaks' Squeele* nommé *Les Carnets de Chance*. Ce court livret (32 pages) à couverture souple complète l'univers existant avec des nouveautés et développements issus de la BD principale. Il sera possible d'y retrouver un scénario en deux parties mais également une description du trauma center, le centre de soin de la faculté, et son fonctionnement en termes de jeu. Il sera également possible de découvrir en détail d'autres équipes héroïques comme celle déjà présente dans le livre de base.



SYCKO / CRIMES

### ➔ Aube de sang



Pour fêter le 150<sup>e</sup> anniversaire de la Commune de Paris, courte période insurrectionnelle qui vit une répression sanglante s'abattre sur les rues de la capitale en 1871, les éditions Sycko ont décidé de rééditer la campagne *Aube de sang* pour *Crimes*, dans laquelle les PJ n'incarnent cette fois pas des enquêteurs mais des enfants. Au delà du scénario, l'ouvrage contient donc également règles et conseils pour jouer ce type de personnages bien particuliers.

Le financement participatif sur *Ulule* permet également aux nouveaux venus dans le *Crimes* d'acquiescer *Le Guide de l'enquêteur*, dont les textes correspondent à ceux du *Manuel de l'enquêteur* (désormais épuisé) expurgé du *Guide de Paris*. Sortie prévue fin 2021.

DE ARCHITECTURART / ROUGE FLAMME

## → Ça chauffe en Austérien



La guerre est le spectre qui hante toute interaction humaine. Lorsque toutes les formes de communication ont mené à l'échec, la violence est le dernier recours qui, malheureusement, peut servir de réponse à tout. La campagne *Rouge Flamme* place les joueurs dans une position ambivalente : ambassadeurs de nobles idéaux, ils seront néanmoins contraints de faire usage de la plus grande des violences afin de garantir leur survie. Sous l'égide de la légendaire bannière Rouge Flamme, ils affronteront de terribles ennemis, non pas comme des généraux à l'abri derrière leurs positions, mais bien aux côtés de leurs camarades en première ligne. *Rouge Flamme*, c'est la face sombre du continent d'Austérien ; c'est le cri de colère des opprimés, c'est la chair et le sang des combattants sacrifiés pour un combat dont l'enjeu n'est rien de moins que la liberté.

Début des hostilités prévu pour la rentrée 2021.

SETHMES / NOC &amp; AMI

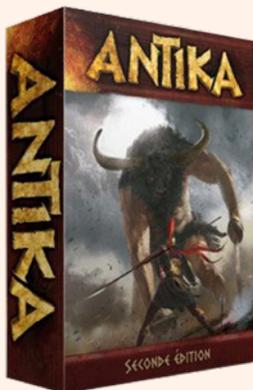
## → Le retour d'un vieil AMI

Ce jeune éditeur est toujours très concentré sur la production de *NOC*. Les *goodies* ont été réceptionnés et les livres sont en phase finale de relecture. Mais c'est une autre nouvelle, que dis-je, un scoop qui intéresse ce numéro : *AMI* est de retour ! Pour les profanes, c'est l'acronyme pour *Aventures dans le Monde Intérieur*, dont *Sethmes* a négocié la reprise des droits avec feu les *Ludopathes*. L'univers victorien dont le centre de la Terre est habité par des civilisations anciennes mises sous cloche avant l'Antiquité, va même connaître un nouvel essor. Un supplément inédit est annoncé pour l'année prochaine, financé *via* un *crowdfunding*. Il sera même offert d'office aux malheureux souscripteurs de l'*Almanach Arcadien N°3*, dont le financement participatif de 2013, pourtant réussi, resta lettre morte. Cette généreuse idée permettra de les remercier pour leur indulgence et de les dédommager, alors que *Sethmes* n'y est pour rien. Cet acte bien intentionné est aussi une judicieuse action pour attirer les fans de la première heure et les raccrocher aux wagons du nouveau transcontinental *AMI*.



ANTIKA

## → Le choc des Titans



La nouvelle édition d'*Antika* est arrivée chez les souscripteurs et devrait apparaître prochainement en boutique, distribuée par *JdR Éditions*. Bruno Guérin, son auteur/éditeur, a mis les petits plats dans les grands : une belle boîte robuste, avec vernis sélectif, contient un matériel abondant, dont le livre de base, un pavé de 340 pages qui contient tout ce qu'il faut pour jouer, depuis les règles et la description de l'univers jusqu'au scénario d'initiation avec un détour par la magie, les listes de noms grecs, j'en passe et des meilleurs. La boîte contient également un écran costaud à trois volets horizontaux, des livrets de campagne pour les joueurs, des cartes géographiques (format A2 et A4), de nombreux plans et illustrations imprimés sur fiche cartonnées A4, et le kit d'initiation avec un scénario et des PJ prétrirés. Du beau boulot !

Olivier Halnais, Marc Sautriot, Slawick Charlier et SLM ●

# DREAM QUEST



## TOME 1 : L'ÉPÉE DES RÊVEURS

Vivez une *aventure* coopérative en duo *enfant-parent* et forgez votre *légende* !



Téléchargez dès *maintenant* la *démo gratuite* : [www.spacecow.fr/dreamquest](http://www.spacecow.fr/dreamquest)

### JOUEZ



Choisissez votre chemin et surmontez les défis.

### PERSONNALISEZ



Enregistrez puis personnalisez votre histoire.

### LISEZ



Découvrez votre aventure adaptée en roman.



Rêveur



Protecteur



2 joueurs



2 x 30 min

Suivez les *aventures* de *Cocow* !



[www.spacecow.fr](http://www.spacecow.fr)





Welcome to Night City!

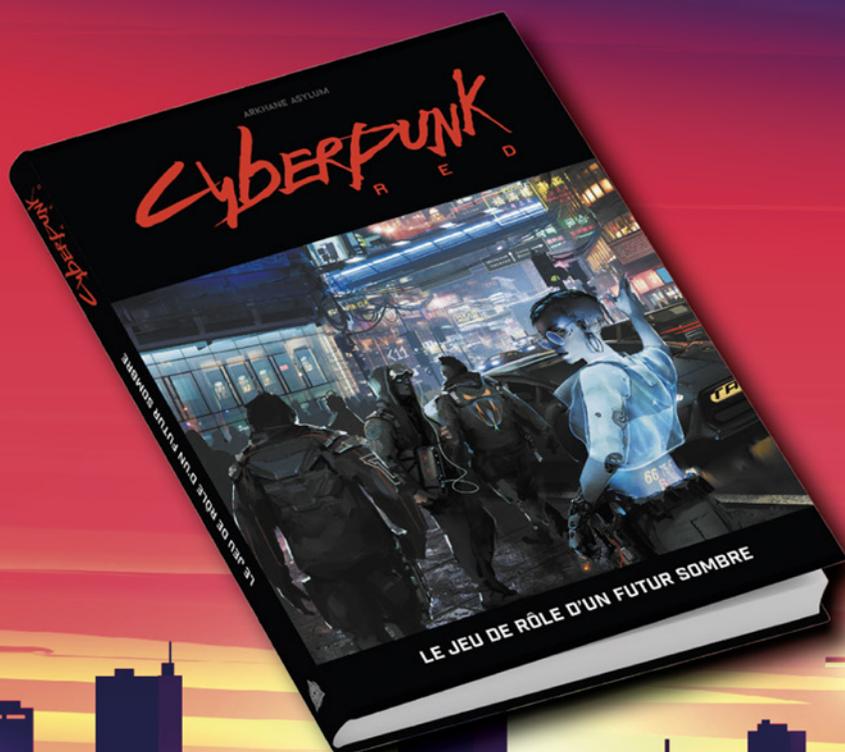
A CITY TO DIE FOR

# NIGHT City



# CYBERPUNK

R E D



**CYBERPUNK RED** est la dernière édition du classique du jeu de rôle se déroulant dans un futur sombre. Il inclut tout ce dont vous avez besoin pour explorer le monde d'après-guerre de l'Ère du Rouge, y compris :

- Une plongée vertigineuse dans l'histoire de Night City et du monde de Cyberpunk.
- Dix rôles uniques que vous pourrez endosser : Solo mortel, Rocker charismatique, Netrunner maître du piratage ou Nomade chevauchant sa monture de chrome et d'acier...
- Trois aventures pour vous montrer ce qu'est Cyberpunk.

CYBERPUNK RED, EN VENTE EN JUIN 2021. 55€

# 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.



## Acheron Books

Après le gros succès de *Branconia*, le JdR de *spaghetti fantasy*, l'éditeur italien remet le couvert avec *Inferno*, un nouveau cadre de campagne compatible avec la 5e édition de *D&D* qui s'inspire tout simplement de la *Divine Comédie* de Dante Alighieri. Ce projet fera l'objet d'un financement participatif sur *Kickstarter* pour une édition à la fois en italien et en anglais.

## Arcana Familia

*Arcana Familia* est un JdR cyberpunk ésotérique créé par Aurora Torchia. Financé récemment sur *Kickstarter* par 175 souscripteurs, il sortira cet été en italien et en anglais. L'univers du jeu est une Terre du futur sur laquelle occulte et sombre technologie s'entremêlent. Les États-Unis d'Amérique et l'Union Européenne ont fusionné pour devenir l'Earth Union, un colosse dirigé par rien moins qu'un dieu, Basileo. L'humanité vit dans des villes verticales faites de verre et d'acier, bercée par une technologie alchimique lui donnant une impression d'ordre. En descendant sur Terre, Basileo a offert aux humains la paix et la tranquillité en échange de leur liberté à déterminer leur avenir. Bien sûr, tout le monde n'a pas adhéré. Les « rebelles » ont été contactés par de mystérieuses créatures venant « d'ailleurs », les Aos, qui leur ont offert des pouvoirs spéciaux pour pouvoir résister. Ils ne sont plus vraiment des humains et appartiennent désormais à

l'*Arcana Familia*. Le jeu est motorisé par un système se voulant original et reposant sur le Blackjack.

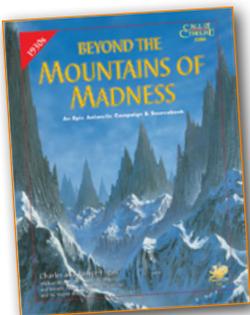
## Åskfågeln

Nous n'osions plus y croire. Après être passé par toutes sortes de difficultés, l'éditeur suédois avait pu indiquer il y a quelques semaines (mois) que les colis étaient sur le point d'être expédiés, et puis... rien. Sœur Anne ne voyait rien venir. Et finalement, les souscripteurs virent récemment arriver un gros tube en carton de près d'un mètre de haut : les posters des cités du Sommerlund, illustrés par Francesco Mattioli, sont enfin arrivés à destination. Un superbe boulot qui devrait ravir les amoureux de *Loup Solitaire*.

## Chaosium

*Beyond the Mountains of Madness* fait son retour en VO. Faisant partie des grandes campagnes mythiques de *Call of Cthulhu*, elle n'était plus disponible en VO depuis longtemps. Même si la maquette de ce pavé de plus de 400 pages a été refaite pour l'occasion, le contenu reste identique et, de façon assez surprenante, les règles restent présentées selon la 5e édition du jeu.

Le petit recueil de deux scénarios *Does love forgive ?*, publié il y a quelques mois en PDF, arrive finalement en version physique *softcover*. Rappelons qu'il s'agit là de scénarios prévus pour être joués par un joueur et son Gardien des arcanes en une soirée chacun. Ambiance garantie ! Soulignons au





passage qu'initialement, ce recueil a été publié pour la version polonaise du jeu.

Du côté de *RuneQuest*, plusieurs suppléments sont en cours d'écriture mais *Chaosium* va commencer par publier pour le jeu un *Starter Set* qui a l'air bien rempli : pas moins de quatre livrets (règles, univers, aventure solo et recueil d'aventures), fiches de personnages pré-tirés, fiches diverses et variées, cartes géographiques et plans, et bien sûr de jolis dés. La solution idéale pour découvrir la dernière édition de ce classique du medfan. La phase de production a été lancée et on peut s'attendre à une sortie d'ici cet été.

## Cubicle 7

L'éditeur irlandais vient d'annoncer l'arrivée à son entrepôt du deuxième volet de la campagne Impériale, *Death on the Reik*. Visiblement en provenance d'Asie, l'ouvrage a subi le bouchon du canal de Suez, mais il va prochainement pouvoir être envoyé à tous ceux qui l'ont précommandé, avant de partir vers les boutiques.

Tandis que la précommande pour *Power Behind the Throne*, le troisième volet de la campagne, se poursuit, les autres suppléments que nous évoquions précédemment commencent à se préciser. Ainsi, la précommande pour *Altdorf*, le supplément consacré à la

capitale impériale, vient d'être ouverte. Ce gros ouvrage (plus de 200 pages) qui constitue le complément parfait à la campagne *The Enemy within* décrit bien entendu les différents quartiers de la ville mais, comme le reste de la gamme, il fournit aussi des synopsis et des lieux permettant de créer de nombreuses aventures.

*Patrons of the Old World* est un petit supplément en PDF décrivent quatre PNJ avec leur background et des pistes à exploiter pour permettre aux PJ de les aider... ou de leur mettre des bâtons dans les roues.

Autre supplément annoncé et désormais disponible en PDF : *Archives of the Empire - volume 1* est un recueil d'articles consacrés au Vieux Monde, ce premier volume étant plus particulièrement consacré aux différentes espèces que sont les elfes, les nains ou encore les halfelins. En près de 100 pages, l'ouvrage décrit la forteresse naine de Karak Azgaraz, le Mootland, le Laurelom... Sortie papier d'ici l'été.

Enfin, la version papier de *Middenheim*, le guide consacré à la cité du loup blanc, était attendue fin 2020, mais n'est toujours pas arrivée. Gageons qu'elle ne devrait plus tarder.

Du côté de *Soulbound*, le PDF du *Bestiary* est d'ores et déjà disponible avec ses quelque 150 créatures. La première campagne pour le JdR se →





déroulant à l'Âge de Sigmar est enfin complète et est disponible en PDF en attendant la livraison physique au troisième trimestre 2021. *Shadows in the Mist* se déroule dans la cité d'Anvilgard, dans laquelle les héros vont devoir lutter contre la corruption locale et dévoiler au grand jour une organisation, Blackscale Coil, qui règne sur la ville grâce à la corruption et à la violence. En dehors des scénarios, ce livre de 256 pages contient aussi un guide d'Anvilgard, des marchandises qu'on y trouve, cinquante monstres et ennemis à affronter, un aperçu de l'avenir de la cité, et des mini-scénarios pour aller encore plus loin.

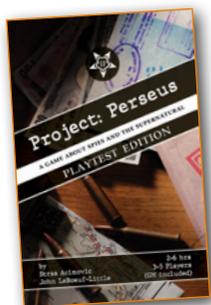
Également prévu pour le troisième trimestre mais disponible dès maintenant en PDF, *Champions of Order* est un supplément de 144 pages proposant de nouvelles options de personnages aux joueurs, avec bien sûr de nouveaux archétypes, talents et sorts.

Dans un registre moins anxiogène, plusieurs ressources gratuites pour *Thirsty Sword Lesbians* sont disponibles sur leur site : fiches de persos PBTA, feuilles de références et tokens pour jouer sur *Virtual Table Top*.

## Free League Publishing

Le coup d'éclat de l'éditeur suédois cette année est la précommande participative de la nouvelle édition de *The One Ring*, réalisée sur *Kickstarter*. Le succès est phénoménal et les chiffres proprement étourdissants : près de 16 600 souscripteurs à travers le monde, environ 1,67 million d'euros, et un financement bouclé en seulement quatre minutes ! Dans cette nouvelle édition, les auteurs ont décidé de déplacer le cadre de jeu. Nous sommes à présent en 2965 TA sur les terres de l'ancien royaume d'Arnor, au nord-ouest de la Terre du Milieu. L'ouvrage contient les descriptions de Bree, de Fornost, d'Annuminas ou encore de Weathertop. Vous retrouverez le système que vous connaissez probablement déjà, mais certaines règles ont été réécrites, telles celles des voyages et des conseils. L'ensemble reste toutefois compatible avec les suppléments sortis antérieurement. La sortie est annoncée pour novembre.

Pendant ce temps, la gamme *Symbaroum* continue de se développer de façon dynamique. Après *Mother of Darkness* l'an dernier, *Free League* vient d'ouvrir les précommandes pour le cinquième épisode *Chroniques du trône d'épines*, dont le titre sera *Alberetor - The Haunted Waste*. Après Fort-Chardon, Karvosti, Yndaros et Symbar, la chronique bascule dans la guerre en Ambria et entraîne les PJ jusque dans la patrie d'origine, Alberetor, le pays ravagé par les Sombres Seigneurs. La version numérique du livre devrait être disponible fin mai, et un *artbook*



## Evil Hat

Deux nouveaux jeux sont lancés par le Chapeau maléfique. *Project Perseus* nous plonge dans le monde trouble de l'espionnage des années 80 à 90. Il fonctionne avec un générateur aléatoire de missions et propose de vivre des aventures sur le terrain, dans le rôle d'agent, ou de piloter les actions à distance, dans le rôle d'opérateur. Action ou planification, au choix de la table.

*Apocalypse Keys* est encore en période de *playtest*. Les joueurs sont des membres de la Division, une agence secrète qui tente de repousser l'Apocalypse. Ou plutôt qui tente de cacher qu'elle est déjà en cours. Pour cela, elle a embauché des monstres, les PJ, qui combattent des monstres. Traîtres à leur origine, repentis voulant sauver l'humanité. Qui sait, c'est peut-être un peu des deux. L'ambiance s'annonce dangereuse, émotionnellement éprouvante.



numérique sera offert à ceux qui auront précommandé ce supplément.

C'est à la mode désormais, une nouvelle gamme va vivre en parallèle de *Symbaroum*, s'appuyant sur le SRD5 : *Ruins of Symbaroum*. Ce nouveau jeu fait l'objet d'un financement participatif en avril et mai 2021, qui promet un beau carton : l'objectif de financement initial, fixé à 19 500 euros a été atteint en moins d'une demi-heure. S'adaptant au public visé, *Ruins of Symbaroum* adopte une forme bien connue en tryptique, avec un *Player's guide*, un *Game master's guide* et un *Bestiary*. Toutefois, malgré les apparences, le jeu n'est pas autonome et nécessite de posséder des livres de base de *De-D*. Autre surprise, le prix non négligeable des versions numériques : 24 euros pour le *Player's guide* et 68 euros pour les trois livres (contre 34 et 98 euros pour les versions papier). Le numérique devient cher !

## Green Ronin

Alors que *Mutants & Masterminds* va enfin connaître une version française, la gamme ne cesse d'enfler en VO, tel un Hulk pas content. *Danger Zones : Lighthouse* est un supplément qui donne vie à une trentaine de décors urbains prêts à être malmenés par les vilains et les héros. Entrepôt, café, hôpital... chaque emplacement dispose d'une carte et des informations utiles pour les animer. Un catalogue de personnages hauts en couleur est aussi fourni, pour agrémenter ces ruelles et bâtiments.

*Freedom city* est un guide touristique de la célèbre métropole super-héroïque. En plus de vous faire visiter la ville, vous y croirez de nombreux collègues en capes et justaucorps, mais aussi tout autant d'adversaires machiavéliques habillés pareil. Ce supplément pour la deuxième édition du jeu va plus loin. Il vous offre un billet pour des *Fantastic Places*, telles que l'ultima Thulé, la

Nation Dakana, Atlantis, la cité cachée de la Lune et bien d'autres lieux, dont certains sont au-delà de notre réalité.

On termine avec un scénario de la série *Astonishing Adventures*. *Into the Idiot Box* commence comme une journée normale contre le super-crime. Elle bascule dans le poste de télévision, contre un filou cosmique et des sitcoms ringardes dangereuses pour les téléspectateurs. Tout lien avec une série actuelle dont les initiales sont les mêmes qu'une marque de voitures allemande, est fortuit... sauf si vous croyez tout ce que dit la télévision !

## Iron Crown Enterprises

Le légendaire éditeur de *Rolemaster*, malgré un changement de propriétaire en 2001 puis une nouvelle Direction en 2011, est toujours à pied d'œuvre. Il travaille depuis plusieurs années sur une nouvelle édition de son jeu, baptisée *Rolemaster Unified*. Actuellement, deux versions coexistent, *Rolemaster Classic*, qui est compatible avec la 2e édition du jeu connue du public français, et *Rolemaster Fantasy Role Playing*, directement compatible avec toute la gamme *Rolemaster Standard System* publiée initialement dans les années 90. La communauté des fans du jeu s'est scindée entre ces deux versions, avec des oppositions assez fortes sur certains points de règles. L'idée d'ICE est d'arriver à réunifier tout le monde derrière un jeu unique : *Rolemaster Unified*. Les choses seraient en bonne voie, *Core Law* (*Arms Law* et *Character Law*), *Spell Law* et *Treasure Law* sont finalisés après de nombreuses années d'écriture, de bêta tests, de changements dans l'équipe de *freelancers*. Il ne reste plus qu'à boucler *Creature Law* et à ajouter les illustrations. L'éditeur espère pouvoir sortir le jeu en 2021.

En attendant, *Rolemaster* a continué de vivre, la plupart des produits →





étant disponibles en version numérique sur [drivethrurpg.com](http://drivethrurpg.com). ICE sort régulièrement des suppléments, surtout pour l'univers *Shadow World*, tout en développant également un autre jeu qui se veut plus simple, *HARP (High Adventure Role Playing)* et un autre univers (pour *HARP*), *Cyradon*. Plusieurs suppléments sont d'ailleurs en cours de développement, notamment le *HARP Bestiary*, un pavé de plus de 400 pages qui est en voie de finalisation, ainsi que *Garden of Rain* et *Beyond the Veil*. De plus, Terry K. Amthor, auteur de longue date sur *Rolemaster* et *Shadow World*, est actuellement en train de travailler sur le *HARP Handbook for Shadow World*.

## Kobold Press

*Vault of Magic*, un grimoire et une échoppe d'objets magiques, nous sera bientôt fourni par le Kobold. Prévu pour la cinquième édition de *D&D*, il apporte son lot d'armes et armures légendaires, de potions inconnues et de beaucoup d'autres babioles et colifichets magiques. Il introduit aussi la notion de magie quotidienne, qui pourrait devenir un élément de base à votre campagne. Qui a dit Lanfeust ? Au total, c'est plus de 800 nouvelles options qui seront à disposition de vos joueurs, et des PNJ, qui ont le droit de s'amuser un peu aussi !

Le site du Kobold fourmille aussi de nombreux articles, qui sont de chouettes aides de jeu gratuites. Depuis ce début d'année, vous pourrez y croiser une étrange nouvelle race : les Ratatosk. Ces fantasques écureuils intelligents sont la version *fantasy* de Tic & Tac. N'y voyez rien de loufoque. Au fil des articles qui leurs sont consacrés, ils ne sont pas plus ridicules à intégrer à vos parties que bien d'autres étrangetés. Dites le contraire à leur cousin Rocket et on en reparle.

## Lightfish Games

Développé et *play-testé* par l'éditeur italien *Lightfish Games* depuis plusieurs années, *Farsight* va voir le jour début 2022, à la fois en italien et en anglais, grâce à un financement participatif plutôt flamboyant au regard du marché du JdR italien : 1 400 contributeur et plus de 80 000 euros. Ce jeu de science-fiction est motorisé par une évolution de *D&D5* et propose tout simplement d'explorer l'univers dans un futur (très) lointain, de rencontrer de nouvelles espèces et civilisations, et bien entendu de faire face à toutes sortes de dangers.

## Mana Project Studio

Ce studio de JdR italien a réalisé un superbe financement participatif pour

## WEEKEND WARRIORS par Tod & Anthony Calla



*Nightfell*, un cadre de campagne pour *D&D5*, rassemblant plus de 240 000 euros. Il s'agit d'un univers sombre, peuplé de morts-vivants et d'êtres éternels qui cherchent à annuler la création. Dans ce monde glauque dans lequel le soleil est mort, les joueurs incarnent des explorateurs et des survivants qui s'accrochent grâce aux derniers êtres primordiaux. La somme recueillie va permettre non seulement la publication, en italien et en anglais, du livre de base, mais aussi d'un bestiaire, du *Tome of Shadows* (qui est en réalité une version *Deluxe* réunissant le livre de base et le bestiaire), d'un écran du MJ, de dés, d'un *artbook*, de livres d'aventures, de sets de cartes, et plein d'autres choses... Sortie prévue en novembre.

## Modiphiüs

Ça y'est, on y est, Arakis est prête à nous accueillir. Le livre de règles de *Dune - Adventures in the Imperium* est disponible en PDF à l'heure où nous écrivons ces lignes. Le jeu sera expédié à compter de fin mai pour les précommandes et devrait être disponible en boutique courant juin. Rappelons que le livre des règles sera également disponible en édition collector, et qu'il peut être complété du *Gamemaster's toolkit*, composé de l'écran du MJ (quatre volets verticaux) et d'un livret de conseils et d'outils pour mener des parties. Le *Player's journal* quant à lui s'adresse aux joueurs et leur permet de prendre leurs notes sur leurs aventures dans un carnet de 160 pages qui abrite également leur fiche de personnage. Deux magnifiques sets de d20 viennent compléter l'offre.

Autre jeu dont on attend le débarquement (et pas qu'en Normandie) : la nouvelle édition d'*Achtung ! Cthulhu* est en précommande et disponible en PDF. Cette version 2d20 est composée de deux ouvrages de base, *Player's guide* et *Gamemaster's guide*, réunis en un seul ouvrage pour la magnifique version collector baptisée *Black*

*Sun Exarch Collector's edition*. Comme *Dune*, ce jeu est proposé d'office avec son *Gamemaster's toolkit* et deux très chouettes sets de dés. Il n'a pas de carnet de note, mais en revanche, vous pouvez d'ores et déjà télécharger le PDF du *Quickstart* avec un scénario se déroulant en France.

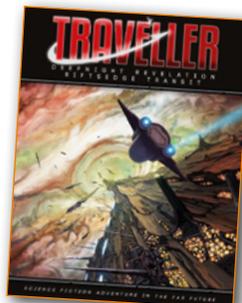
*Modiphiüs* a également ouvert les précommandes pour le JdR tiré de la licence *Fallout*, qui utilise lui aussi le système 2d20. En 2077, une guerre nucléaire ravage la Terre. La civilisation qui va émerger des cendres devra tout reconstruire. Aux joueurs de jouer ! Le livre de base, épais de 400 pages, contient tout ce dont vous aurez besoin, mais le *Gamemaster's toolkit*, avec son écran, et le set de d20 le compléteront à merveille. Par ailleurs, une édition spéciale tirée à 2 000 exemplaires, la *G.E.C.K. Special Edition Box*, contient tout cela plus une édition spéciale du *core book* et des Nuka-Cola caps.

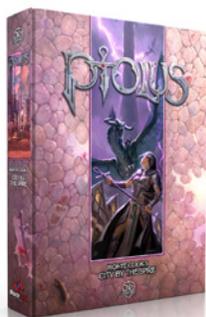
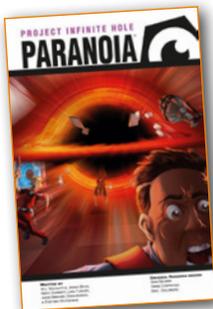
En attendant, pour ceux qui aiment les histoires d'espionnage, *Modiphiüs* vient de sortir *The Spy Game*, un JdR « à la James Bond » motorisé par le SRD5. Le livre des règles ainsi que l'écran et le set de dés sont disponibles, ainsi que les deux premiers *Mission Booklet* qui contiennent chacun une aventure de 24 pages.

## Mongoose Publishing

*Traveller* continue à explorer l'infiniment grand. *The Riftsedge Transit* est la première extension pour la campagne *Deepnight revelation*. Elle va une fois de plus transporter les PJ au-delà de l'espace connu. Parmi leurs nombreuses péripéties, s'ils survivent aux problèmes techniques et humains, ils pourraient découvrir une civilisation éteinte et même croiser le chemin d'une race alien totalement inconnue. Cela va en faire, des premiers rendez-vous.

Le front solomanien est à la frontière entre l'Imperium et les mondes de la Frange. Commerce et diplomatie sont des façades idéales pour toutes →





sortes de missions secrètes, collectes d'informations et coups bas inavouables. Dans ce nouveau bac-à-sable interstellaire, en plus d'informations de contexte, vous disposerez de nouvelles options de personnages, du matériel, des engins de destruction massive et toute une faune et une flore bucolique ; le lot habituel de ce type de supplément. Et si vous n'avez pas d'idée de scénario, *Solomani Adventure 1 : Mysteries on Arcturus Station* vole à votre secours. Dans ses deux scénarios, orientés investigations, il sera question de meurtres, de complot de maîtresse esseulée, de casino même. Il y a comme un parfum de James Bond dans le vide spatial.

Autre thème, autre ambiance avec *Project Infinite Hole*. Financée sur *Kickstarter* en 2020, cette méga-extension pour *Paranoia* prend la forme d'une boîte qui renferme de nombreux accessoires, dont la couleur ne sera pas toujours accessible aux joueurs (et cela vous étonne ? Parmi les crayons à papier, dont un spécial MJ, des livres de missions et de technique, vous y dénicheriez aussi de nombreuses cartes à jouer pour mettre la pagaille à votre table paranoïaque.

## Monte Cook Games

Vous a-t-on récemment avisé du retour de *Ptolus*, la méga-cité medfan des années 90 ? Cette nouvelle version, compatible *D&D5* est en pré-commande sur le site de l'éditeur américain. Le *City book* fait 672 pages et est accompagné de nombreux et superbes accessoires (écran, livrets de personnages, guide du joueur, 300 pages d'aides de jeu...). Le set de dés et la carte vraiment XL en vinyle sont déjà disponibles. C'est beau, bon, massif... La livraison est prévue pour mai.

Leur *Kickstarter* éclair pour *The Darkest House*, lancé mi-mars, s'est terminé en fanfare début avril, avec pas moins de 3 000 souscripteurs et

près de 223 000 \$. La particularité de ce nouveau JdR est qu'il est totalement dématérialisé et destiné à usage digital sur les principales *Virtual Table Top* (VTT). Comme son nom l'indique, le jeu est centré sur cette maison inquiétante, le manoir hanté des grands classiques du cinéma des années 50. En fait de jeu, c'est plus un décor de jeu et une boîte à outils qu'autre chose, puisque *The Darkest House* a été conçu pour être intégrable dans votre campagne, quel que soit le jeu utilisé (le supplément est tout de même fourni avec la technique pour *D&D5* et le *Cypher System* de l'éditeur !), l'idée étant de pouvoir utiliser au maximum les ressources numériques pour une meilleure ambiance. Le jeu est donc compatible avec les principales VTT mais est aussi utilisable avec les applications comme *Zoom* et *Discord*. Tout le matériel, les nombreux plans, documents écrits, etc. peuvent être montrés aux joueurs d'un simple clic, et une base de données sonore et bien d'autres gadgets encore permettent au MJ d'animer sa partie. Notre loisir évolue, va falloir se mettre à la page, les vieilles liches ! Les ressources numériques du supplément sont complétées par deux documents en PDF : l'un pour le MJ, détaille l'histoire de la maison et propose des éléments de règles ou de conversion pour systèmes de règles ; l'autre pour donner aux joueurs tous les éléments dont ils ont besoin pour jouer. La maison est composée de dizaines de pièces, et l'éditeur promet qu'elle pourra être utilisée pour des dizaines de visites. Il faut aimer visiter les maisons hantées !

## MS Edizioni

Cet éditeur italien spécialisé en jeux de plateau et de cartes vient d'annoncer le lancement de son premier *crowdfunding* pour la publication de *Fantasy World RPG*. Nous n'avons pour l'instant eu que peu de détails, si ce n'est le thème de la *fantasy* et la promesse

« d'aventures, de mondes fantastiques et de personnages inoubliables ». À suivre...

## Need Games

L'éditeur italien a annoncé la création de *Campfire*, un JdR de fantasy dans lequel « vous essayez, vous mourrez, et essayez à nouveau ». Le jeu devrait s'inscrire dans le courant *old school*...

## Onyx Path

Le *Yugman's guide to Ghelspad* apporte sa cohorte de nouvelles options de personnages et de listes de sorts. De quoi renouveler les *Scarred Lands* et lutter contre les Titans. Il sera complété à merveille par le *Magic Items IV*, si vous trouvez que vos parties manquent d'objets magiques. Quant au *Vigil Watch Collected*, cette série continue d'apporter de nombreuses précisions sur le contexte de ce *setting* inspiré de la mythologie grecque.

Le *Trinity Continuum* continue de s'étendre, avec le financement en cours d'*Adventure I* sur *Kickstarter*. Dans ces années 30 alternatives, les joueurs pulps se frottent aux criminels et savants fous de tout poil. Des règles de drama et de super science sont au rendez-vous. Paré à accoster sur l'île du Dr Moreau ?

## Paizo

Et de un, et de deux et de trois ! Le *Bestiary 3* (édition normale ou édition spéciale) pour *Pathfinder* est arrivé. Ne dites pas que vous n'avez pas assez de créatures pour occuper vos joueurs !

À peine l'*Adventure Path Abomination Vaults* est-il arrivé au terme de ses trois épisodes que Paizo annonce déjà une nouvelle mini-campagne au même format, *Fists of the Ruby Phoenix*. Il s'agit pour les PJ (de niveau 11) de participer au tournoi du phœnix de rubis, une compétition organisée tous les dix ans par la sorcière Hao Jin. Si vous cherchez plutôt un *one-shot*, vous pouvez vous tourner vers *Malevolence*, une histoire

de sympathique maison abandonnée au sommet d'une colline (rien ne dit si Monte Cook et Paizo se sont lancé un challenge...).

Le cadre de campagne et les règles ne sont pas en reste, avec les sorties prévues respectivement en juin et juillet de *The Mwangi Expanse* et de *Secrets of Magic*, un pavé de 256 pages sur... gagné, la magie !

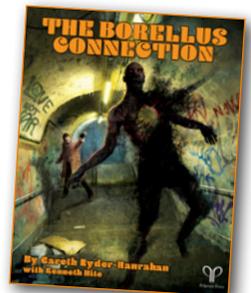
Au niveau des aventures spatiales, le sixième et dernier épisode de la campagne *Fly free* sort fin avril. Après un break d'un mois, l'éditeur lancera ensuite le nouvel *Adventure Path* pour *Starfinder*, *Horizons of the Vast*, qui commence avec la découverte d'une planète riche en ressources naturelles que les personnages vont devoir explorer et cartographier. *Planetfall* est le premier de six épisodes.

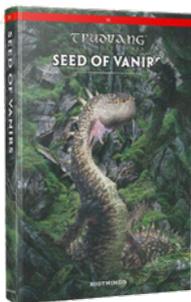
## Pelgrane Press

*The Borellus Connection* est une campagne pour *The Fall of Delta Green*. Le pitch est un hommage au film de 1990 *Air America*. Au cours de huit opérations, qui peuvent aussi être jouées indépendamment, vous allez faire voyager vos joueurs du Laos au Moyen-Orient, en bifurquant par l'Europe. La route de l'opium n'est pas la seule qu'ils vont croiser : un sinistre culte nécro-mantique tire les ficelles dans l'ombre.

## Pinnacle Entertainment Group

*Deadlands* se décline maintenant à la sauce SWADE. Le *Core book* et le *Weird West Companion* sont cuisinés avec la nouvelle recette de *Savage Worlds*. Ils sont accommodés avec *The Horror at Headstone Hill Boxed Set*, un bac-à-sable qui installe l'aventure dans le comté d'Uinta dans le Wyoming. De nombreux amuse-bouche sont fournis pour l'ensemble de la table. Bon →





appétit gringo ! Et si vous avez de la place pour un dessert, *Blood Drive* vous conduira du Texas au Colorado, en passant par le Nouveau-Mexique.

Toujours chez les cow-boys, mais dans un autre registre, *East Texas University*, s'installe à l'université. Il est le premier volume de la collection *Study Abroad*, en cours de financement sur *Kickstarter*. Cette nouvelle gamme *SWADE* sera écrite par des auteurs différents, natifs des régions choisies. Chaque campus sera l'occasion d'explorer l'histoire et les légendes urbaines locales. On y va, Scooby ?

## Quality Games

Cet éditeur italien a annoncé la sortie de deux nouveaux suppléments pour *Lex Arcana*, le JdR qui se déroule dans l'Empire romain du Ve siècle. Les livres couvriront trois provinces impériales. L'Italie, tout d'abord, qui sera une nouvelle édition retravaillée du *sourcebook* publié il y a vingt-cinq ans. Et puis *Dacia/Thracia* couvrira donc deux provinces des Balkans (correspondant à la Roumanie, la Bulgarie et une partie de la Grèce et de la Serbie actuelles), dont sont originaires d'étranges créatures (qui a parlé de vampires ?). Ces livres feront l'objet d'un financement participatif et sortiront très rapidement à l'issue.

## Riotmind's

La nouvelle toute fraîche, c'est la mise à jour des trois livres de base, avec de nouvelles créatures dans *Jorgi's Bestiary*, quelques points de règles revus, et surtout, pas moins de quarante pages supplémentaires dans le chapitre *Trudvang* du *Gamemaster's guide*, qui en comptait vingt jusque-là. Le contenu additionnel permet d'avoir enfin accès à l'histoire de *Trudvang*, les fameux Âges qui sont cités régulièrement (pas moins de dix-sept pages), et détaille beaucoup plus les différents pays composant les grandes régions. En attendant une

réimpression, ces changements ont pour l'instant été impactés dans les PDF.

En mars dernier, l'éditeur suédois réussissait un très beau financement participatif sur *Kickstarter* pour le prochain supplément de *Trudvang Chronicles*, consacré aux elfes : *Seed of Vanirs* a attiré pas moins de 1 500 souscripteurs et 122 000 euros. Ce supplément d'environ 120 pages reviendra bien sûr sur l'histoire des elfes et présentera leurs différents royaumes à une époque où ils ont quasiment disparu de *Trudvang*, en tout cas aux yeux des hommes. Prévu pour la fin de l'année, le supplément sera publié en deux versions, l'une pour *Trudvang Chronicles* et l'autre pour *Trudvang Adventures*, la version motorisée par le SRD5. Comme les suppléments précédents (*Stormlands* et *Muspelheim*), *Seed of Vanirs* sera accompagné d'un supplément d'aventure d'une centaine de pages, *The Elven Road*. À noter que, pour les amoureux de *Trudvang*, le financement participatif était l'occasion d'acquérir en *add-on* un ouvrage artistique, *Hidden trails - Illustrated Trudvang*,

Et pour les mois qui viennent, l'éditeur a déjà annoncé un second bestiaire, dont on ne sait pas encore s'il sortira de façon traditionnelle ou s'il fera aussi l'objet d'un financement participatif. Du côté de *Lex Occultum*, un nouveau projet devrait être lancé prochainement : *Illuminati*.

## Shintiara

Développé depuis 1996 par son créateur, *Shintiara* a fait l'objet d'une version motorisée en d100 Modern en 2017. Le jeu revient cette fois, toujours en italien et en anglais, en s'appuyant sur le moteur de *De&D5*. Les joueurs incarnent des personnages de la planète *Shintiara*, des « *Recrues* » au service de factions, qui exploitent des « *Paradoxes* » (des objets et des lieux d'un autre temps) et des « *Pouvoirs* »

qui permettent de courber le temps après avoir eu des visions apocalyptiques. Tout cela semble lié à l'effondrement sur lui-même de l'un des deux soleils du système auquel appartient Shintiara. Celle-ci se retrouve alors écartelée entre un soleil et un trou noir, et les Recrues font tout pour éviter la survenue de l'Apocalypse en modifiant le temps. Bien entendu, modifier le passé peut causer des paradoxes et se révèle délicat. Un gros *quickstarter* de 70 pages est déjà disponible en téléchargement. Sortie prévue fin 2021.

## SixMoreVodka

Il s'est un peu fait attendre, mais ça y'est, *Justitian* est arrivé. Après *Ptolus* et très récemment *Laelith*, voici un nouveau monstre consacré à la description d'une ville. *Justitian*, c'est deux livres de 350 pages chacun, glissés dans un fourreau, à l'esthétique sublime, qui explore la plus grande cité de l'univers de *Degenesis*, ses habitants, le culte des juges et bien d'autres choses encore. L'éditeur allemand a également réalisé un coffret avec un magnifique ensemble de cartes et de plans en très grand format et papier *soft touch* d'une part très agréable au toucher et surtout plutôt résistant à manipuler. Une superbe idée. *Harm's way*, un scénario PDF gratuit (comme toutes les autres ressources numériques proposées par *SixMoreVodka*), a été publié à l'occasion de la sortie de *Justitian* ; un tirage papier a même été réalisé et offert aux souscripteurs du supplément avec un livret intitulé *Troika* contenant trois personnages prêtirés (lui aussi disponible gratuitement sur le site de *Degenesis*). Superbe cadeau !

Pour la suite, deux livrets devraient arriver assez rapidement : *Clans of the Moloch* apporte 28 pages supplémentaires sur les clans de *Justitian* et devrait sortir en mai. Il est aussi question de *Last Watch*, dont on ne sait rien de plus pour le moment. Et puis, cerise sur

le gâteau des fans du jeu, un *artbook* en deux tomes est annoncé.

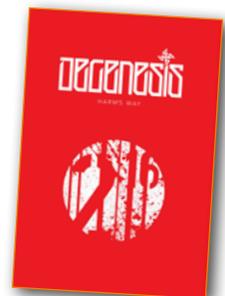
## The World Anvil

Deux nouveaux JdR sont annoncés par *The World Anvil* tout d'abord *Dead Air : Season*, qui s'inscrit dans le même univers que *Dead Air : the Plague Days*. Dans ce dernier, le monde est ébranlé par une pandémie qui finit par détruire le monde. *Season* se déroule quelques années plus tard et est centré sur les survivants (parmi lesquels figurent les PJ) rassemblés au sein d'une Communauté. Celle-ci va bien sûr devoir faire face à des crises, des luttes et toutes sortes de dangers, tout en essayant de poser les bases d'une nouvelle civilisation dans sa zone géographique. Pas de date de sortie pour le moment, mais un *quickstarter* est disponible en italien, pour ceux que ça tente !

Le second jeu est *Broken Tales*, dont le fonds de commerce est constitué de contes de fées ténébreux. Le concept : un enfant a sauvé le Monde des Fables et s'est vu accorder un vœu par son roi en récompense. Influencé par Celui qui complotte dans les ténèbres, il demanda que les Méchants aient un droit de rédemption. Et ainsi, les Méchants devinrent les Gentils, et pour équilibrer la balance, les Gentils devinrent les Méchants. Ce faisant, le Monde des Fables fut brisé.

Les joueurs incarnent des Méchants devenus Gentils qui se mêlent d'intrigues qui rappellent vaguement (mais seulement vaguement) des contes classiques, au service de la Papauté, dans une version sombre de l'Europe gothique du XVIII<sup>e</sup> siècle. *Broken Tales* fera prochainement l'objet d'un financement participatif sur *Kickstarter* pour une publication en italien et en anglais.

En attendant, *The World Anvil* vient de publier une aventure gratuite pour *Nostalgia : la Flotta Nomade*, un JdR de SF dans lequel une flotte →





spatiale de huit vaisseaux traverse la galaxie après avoir quitté la Terre, où une guerre catastrophique a éclaté. Après plusieurs millénaires (oui, quand même !), les navires sont eux-mêmes devenus des mondes à part entière qui ont oublié leur planète d'origine.

Téléchargeable gratuitement (mais uniquement en italien), *Nostalgia : Rivelazioni* permet aux joueurs de découvrir ce jeu motorisé par Monad, le système de l'éditeur.

## Ulisses Spiele

Nous l'annonçons dans notre dernier numéro : *Die Gestade des Gottwals*, le dernier supplément en date pour *Das Schwarze Auge* est arrivé cet hiver, magnifique, comme on pouvait s'y attendre. Très attendu (son financement participatif a battu tous les records chez *Ulisses*), le supplément consacré aux terres situées au nord-ouest de l'Aventurie est arrivé accompagné d'un cortège de suppléments, dont les habituels livres d'aventure, de matériel, de cartes géographiques... Mais cette fois-ci, l'éditeur s'est tellement lâché que le matériel ne rentre pas entièrement dans la boîte traditionnelle proposée en option. Les cartes de ressources notamment sont tellement nombreuses que le paquet est deux fois plus épais que ce qui était prévu initialement, ce qui a conduit l'éditeur à réimprimer des boîtes pour permettre à ceux qui le souhaitent d'en acquérir des vides pour répartir le matériel.

Les nordiques ont le vent en poupe, et l'éditeur en profite pour ressortir une trilogie de romans, la *Hjaldinger-Saga*, dont le premier tome, *Glut*, vient d'être annoncé.

La campagne *Rabenkrieg* poursuit son petit bonhomme de chemin avec l'arrivée au début du printemps du quatrième épisode, *Die Krallen der Löwin*, qui voit la guerre de conquête se poursuivre à l'intérieur des terres du Kemi. Le 5<sup>e</sup> épisode, *Der Preis des Greifen*, qui voit la fin de la guerre se profiler à

l'horizon, sortira avant l'été. Enfin, toujours du côté des campagnes, la bonne nouvelle est enfin l'arrivée du troisième volet de *Sternenträger*, en attente depuis un an. La version papier est prévue pour juillet, mais les membres du *Collector's Club* vont pouvoir bénéficier du PDF en avant-première.

Du côté des ouvrages de règles, après la sortie d'*Aventurisches Herbarium 2* et d'*Aventurisches Transmutarium*, l'éditeur allemand a déjà annoncé l'arrivée d'*Aventurische Bibliothek*, consacré bien entendu aux bibliothèques et à tout ce qui touche aux livres en Aventurie. Deux cents livres y sont décrits, mais aussi des auteurs et bibliothèques célèbres. Sans parler de règles spécifiques à ce domaine. Sortie prévue en juillet.

Enfin, pour ceux qui apprécient d'avoir des personnages prêts à jouer, *Ulisses* sortira au mois d'août deux boîtes remplies des archétypes des différents suppléments sortis jusqu'ici. Chacune de ces *Aventurische Abenteurer Box* contiendra ainsi trente-six personnages prêts à jouer.

Du côté de *HeXXen 1733*, les différents suppléments consacrés à la mer Méditerranée orientale sont disponibles en PDF pour les souscripteurs et l'impression est en cours. Tout ce beau matériel de jeu devrait être disponible physiquement d'ici l'été si tout va bien.

## Wizards of the Coast

*Ravenloft* ne cesse de jouer les prolongations. Si vos joueurs insistent pour s'installer durablement sur les terres Van Richten, ce *Guide of Ravenloft* est fait pour vous. Vous y découvrirez quels horribles mystères se cachent dans les brumes et comment créer vos propres domaines de l'effroi. De nombreuses options de création viendront teinter vos personnages de ténèbres. Un bestiaire et une aventure se sont même invités au bal.

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

# LES TERRES D'ARRAN



DÉJÀ DISPONIBLE :

La boîte d'initiation **ELFES**

La gamme complète dans l'univers des BDS cultes

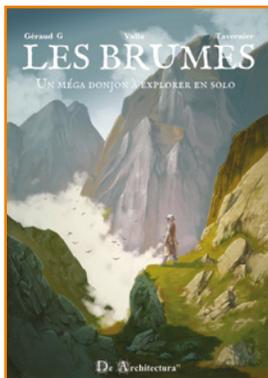


انطلاقة

# LE JEU DE RÔLE SOLO

## Peut-on faire du jeu de rôle, mais seul ?

Une façon assez singulière de jouer au jeu de rôle est actuellement en train de gagner en visibilité en profitant de l'exposition qu'offrent les parties filmées, les actual play, diffusées sur les médias numériques. Des gens qui jouent seul. Comment, pourquoi, pour qui, Casus s'est plongé sur ce nouveau phénomène.



**D**e quoi parle-t-on exactement ?

Il n'est jamais facile de définir précisément les choses. Jeu de rôle, jeu de société, livre dont on est le héros, jeu narratif, jeu de plateau avec du *roleplay*, jeu de rôle avec un plateau... Les frontières sont floues et les expérimentations de tout bord tendent à faire bouger les lignes. De quoi allons-nous parler dans ce dossier ? De jeu de rôle solitaire, ou « solo ». Il s'agit d'une forme de jeu de rôle pratiquée par un seul joueur. C'est une pratique qui, historiquement, s'inscrit dans celle du « JdR à plusieurs » puisque l'on est le plus souvent amené à créer des personnages et à leur faire vivre une histoire fictionnelle. Le fait d'être seul implique de nouvelles façons d'appréhender ce loisir, en utilisant des outils et méthodes qui permettent de profiter un maximum de son potentiel et d'éviter le manque de surprise par rapport à la pratique à plusieurs. Note : le jeu solo ne doit pas être confondu avec la pratique comportant un MJ et un seul joueur nommée « *duet* » par les anglophones.

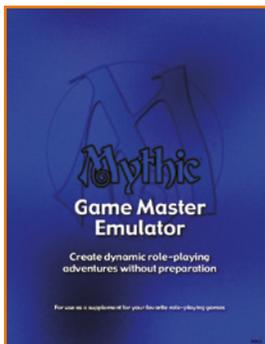
Le JdR Solo n'est ni un substitut ni une pratique de moindre prestige par rapport à son homologue « à plusieurs ». Il s'agit simplement d'une autre façon de jouer qui peut se suffire à elle-même ou être complémentaire du jeu de rôle classique. Alors concrètement,

ça ressemble à quoi, un jeu de rôle en solo ? Eh bien, il existe une multitude de façons de faire mais nous tenterons d'en évoquer le plus possible au fil de ce dossier.

## Alors, de quoi s'agit-il ?

Vous connaissez déjà certainement les livres-jeux, plus communément appelés *Livres Dont Vous Êtes le Héros* (LDVEH), du nom de la série la plus connue, publiée en France par Gallimard Jeunesse. Il s'agit d'une fiction écrite dans laquelle il faut faire des choix qui mènent à différents paragraphes, souvent accompagnés de mécaniques proches du JdR « classique » (jets de dés, caractéristiques, points de vie etc.). Les LDVEH font partie de la limite floue des jeux solitaires, car certains livres n'offrent pas de liberté au joueur-lecteur, tandis que d'autres permettent véritablement de « jouer un rôle » au sein d'un scénario pré-écrit. Nous n'allons pas nous éterniser sur ce sous-domaine du jeu solo tant il a déjà été documenté, mais sachez qu'il en existe pléthore et que certains proposent des innovations qui valent le coup d'œil.

Une autre forme s'est développée dès les débuts du jeu de rôle, avec *Donjons & Dragons* et *Tunnels & Trolls* notamment. Des donjons sous forme



25% chance of striking a double damage on opponents of this sort, i.e., 2 X bonus and 2 X dice.

**Scimitar +2** is optionally treated the same as a magic sword — especially if your campaign is Asian in flavor or the activity area borders near such a region. The possibilities are then rolled as follows:

- 01-45 scimitar +1
- 46-65 scimitar +2
- 66-80 scimitar +3
- 81-90 scimitar +4
- 91-95 scimitar +5
- 96-98 scimitar of wounding
- 99-00 scimitar of sharpness

Then roll for unusual characteristics as usual.

**Sling of seeking +2** gives its user a +2 bonus for being "to hit" and damage dice, but missiles from such a weapon are regarded as +1 with respect to determination of whether or not magical creatures are affected by the weapon, i.e. a special defense of "better weapon to hit" means the creature is impervious to normal missiles from this sling.

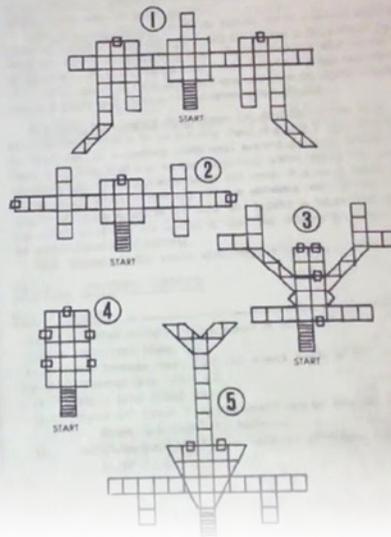
**Spears** can be used as hand or missile weapons. The latter employment they might be broken by any creature with 100 or greater strength or against or by one that is massive, i.e. covered in hippo, rhino, etc. Intelligent creatures will be 70% likely to use the pointed spear against the hurler if struck by the weapon, 25% likely to break it (the spear must save versus crushing blow). Unintelligent creatures will be 25% likely to break it (save as above).

**Spear, Cursed Backbiter**, is also a magic spear with a +1 bonus (or at your option +2 or +3). Even when it is used in combat against a deadly enemy it will possibly perform poorly, but each time it is used in melee in anger against a foe, there is a 50% (1 in 20) cumulative chance that it will function against its wielder. Once so functioning it cannot be loosed without a remove curse spell. When functioning, the spear will curl to strike its wielder in the back, having a hit probability which negates any shield and/or defense bonuses to armor class, and doing normal damage. Backbiting includes hurling, but if the wielder has hurled the spear, he or she is of course, loosed from grasping it; the damage done to the hurler will be double, however.

**Trident (military fork) +3** is a short-hafted weapon about 6' length overall. Upon command, the middle tine of the trident will retract into the pole while the shaft of the weapon lengthens to 9', thus creating a military fork with a short center spike. The changing of the form of the weapon from a trident to a fork or vice versa requires 1 round.

a level is to be put on something which goes beyond an edge, amend the result by rolling until something which will fit with your predetermined limits. you obtain something which will fit with your predetermined limits. Common sense will serve. If a room won't fit, a smaller one must serve. and any room or chamber which is called for can be otherwise drawn to suit what you believe to be its best positioning.

**START AREAS FOR RANDOM DUNGEON**



de modules ou de jeu clés-en-main, contenant des cartes, des paragraphes numérotés, des monstres, etc. Un peu comme un LDVEH, mais sous un format d'exploration différent, les codes du module de JdR, le joueur joue seul avec un personnage qui interagit avec l'environnement.

Petit à petit, les formes du jeu solitaire se sont complexifiées et diversifiées. Dans ses pratiques les plus récentes, une composante davantage *freeform* a été ajoutée : pour savoir ce qui va se passer pour le personnage, il est possible de simplement dérouler la logique des événements et s'aider de différents outils pour explorer un univers ou une thématique en particulier : des tables aléatoires, des questions, des illustrations, des cartes, etc. D'une certaine façon, le rôle du MJ est partagé entre l'imaginaire du joueur et les outils qu'il utilise.

Le joueur est seul, il n'a pas d'autres joueurs avec qui échanger ni un meneur sur qui se reposer. Cette façon de jouer nécessite des aménagements pratiques. Comment rester concentré ? Comment se rappeler des choses

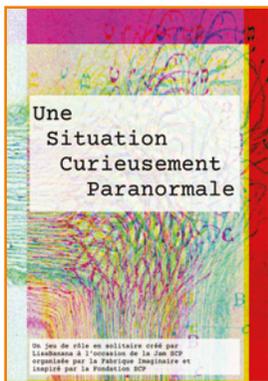
importantes ? Pour cela, le jeu solitaire privilégie souvent l'écriture, le format journal par exemple. On peut y écrire son aventure de façon littéraire, ne noter que les choses essentielles ou être dans un entre-deux. Certaines pratiques ou jeux invitent même à s'enregistrer en audio, en vidéo ou encore à ajouter des images, des photographies ou créations personnelles afin d'enrichir sa fiction.

Vous le voyez, décrire le jeu solo est une tâche presque aussi vaste que de décrire le jeu de rôle dans son ensemble. Ce dossier a pour ambition de montrer une partie de sa diversité, de façon à susciter la curiosité et l'envie de pousser l'expérience un peu plus loin.

## Pourquoi jouer seul ?

Contrairement au jeu vidéo, au cinéma ou à la littérature, pratiquer le jeu de rôle en solitaire ne va pas de soi. Quel peut bien être l'intérêt d'une partie qui n'a pas le sel ou l'alchimie d'une tablée ? À vrai dire, on trouve dans le jeu solo d'autres intérêts et plaisirs. En voici six ! →





Il y a des univers ou des thématiques qui n'attirent pas tout le monde et il peut être frustrant de ne pas pouvoir jouer telle ou telle chose parce que sa table habituelle n'en a pas envie ou que vous êtes déjà occupé sur d'autres jeux.

Et une fois dans la partie, vous auriez parfois eu bien envie d'aller vous balader de ce côté-ci de l'univers, développer la relation avec un PNJ ou explorer une thématique différente. Jouer seul, c'est la garantie de pouvoir amener l'histoire où vous en avez vraiment envie, sans avoir à faire plaisir aux autres.

Organiser une partie à plusieurs, en particulier sur de longues durées, c'est parfois difficile. Seul, on peut jouer beaucoup plus facilement quand on en a envie et arrêter également quand ça nous chante.

Un autre avantage certain, c'est de pouvoir aisément explorer des thématiques intimes qui touchent à notre vécu, nos failles, nos doutes, notre spiritualité, notre rapport au corps, voire même à la sexualité... sans avoir peur du regard d'autrui et sans avoir peur de choquer ou de blesser quelqu'un d'autre.

C'est aussi un terrain expérimental très fertile pour tester un scénario ou un jeu de sa propre création.

Il est aussi possible de jouer en solo pour ludifier votre quotidien, ou comme exercice d'écriture, voire comme une base pour écrire une fiction linéaire. Il existe encore bien des raisons pour pratiquer seul et vous pourriez peut-être même trouver vos propres raisons !

## Par où commencer ?

Vous aimeriez vous lancer dans le jeu solo ? Oui, mais par où commencer ? Comme vous l'avez compris, il n'existe pas qu'une porte d'entrée. En voici quelques-unes.

Si vous souhaitez utiliser un jeu à plusieurs ou un univers déjà existant, il existe des systèmes génériques qui permettent de faire comme s'il y avait

un MJ, en fournissant des outils : des simulateurs de MJ. Différentes techniques sont proposées, mais elles reposent le plus souvent sur des mécaniques de question/réponse afin de pouvoir simuler la présence d'un MJ. Ce peut être des questions fermées à laquelle un tirage aléatoire répond par des nuances de "oui" et de "non" ou des questions ouvertes qui font appel à des tables aléatoires. Dans cette catégorie, le plus connu est sans doute le *Mythic Game Master Emulator*, mais il n'existe pas de traduction en français à ce jour. Si vous ne lisez que la langue de Guiserix, vous pouvez vous tourner vers *Les 9 Questions* ou le *One Page Solo Engine* (disponibles tous deux sur le site [itch.io](http://itch.io)), deux approches simples pour jouer au jeu de rôle de votre choix.

En français (et par un auteur français), *Muses & Oracles* est une aide de jeu générique se présentant sous la forme de 240 cartes format tarot, comportant de nombreux éléments d'inspiration, générant des idées aléatoires (les Muses) ainsi que des éléments permettant de résoudre des actions, comme des résultats pour différents types de dés et des résultats de type «oui, et...», «non, mais...» (les Oracles). De plus, les cartes sont fournies avec un livret expliquant le fonctionnement des cartes et des règles pour jouer seul (ou même à plusieurs). Un outil très utile pour tout "solarôliste" !

Si ce sont les donjons qui vous bottent, il va falloir partir en chasse des quelques donjons solitaires disponibles en français. Citons *Les Catacombes de la Ville Morte*, qui vous propose un ensemble de tables aléatoires permettant de générer des donjons avec leurs monstres, pièges, effets magiques et trésors. Le jeu est compatible avec les anciennes versions de *D&D* ainsi que de nombreux rétroclones de la vague OSR (Old School Renaissance). Vous pourriez aussi jeter un œil au tout récemment financé *Les Brumes*, un méga donjon illustré par Guillaume Tavernier. Et pour une approche plus alternative



de l'exploration de donjon, le tout récent *Le Temple des Vents* devrait retenir votre attention (cf. notre interview de Julien Pouard plus loin).

Adapté du système PbtA (*Powered by the Apocalypse*, le système qui prend son origine d'*Apocalypse World*), *Ironsworn* est un jeu med-fan aux accents scandinaves qui propose à la fois des règles pour jouer à plusieurs, sans MJ et, ce qui nous intéresse ici, en solo. Reprenant des mécaniques chères aux simulateurs de MJ (questions fermées et tables aléatoires) et alliant le tout à la solidité du système apocalypse avec ses nombreuses actions et un univers évocateur, *Ironsworn* est une référence souvent citée pour démarrer son aventure dans le monde du solo et que l'on retrouve très souvent en *actual play* (parties enregistrées) sur *YouTube*. Si c'est la science-fiction qui a votre préférence, sachez que l'auteur travaille actuellement sur son équivalent dans l'espace : *Starforged*.

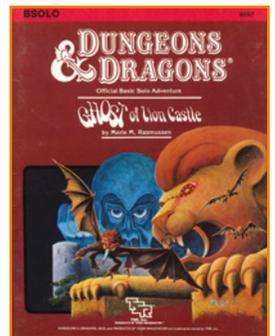
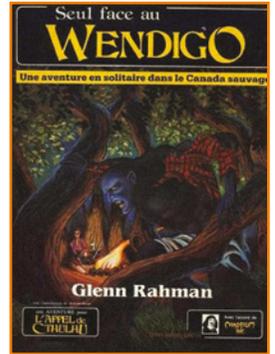
Une autre approche du jeu solo est celle qui consiste à tirer aléatoirement une série de questions, auxquelles on répond l'une après l'autre pour créer une fiction, sous forme d'un journal écrit. *Après l'Accident* est un exemple marquant de ce type de jeu. Vous incarnez une personne qui se retrouve seule après un... accident (vous l'aviez deviné !). Vous allez raconter ce qui se passe jour après jour en répondant à des questions sur des cartes que vous aurez préalablement mélangées. Les cartes étant tirées de façon aléatoire et l'univers à votre discrétion, le jeu peut être très différent d'une partie à l'autre. La particularité d'*Après l'Accident* est d'être découpé en plusieurs paquets de cartes, permettant de créer une évolution dramatique jusqu'au dénouement final.

Si vous aimez écrire mais préférez des sessions en *one-shots*, vous pouvez essayer un des scénarios de *Quill : un jeu de rôle épistolaire pour un joueur*. Comme son sous-titre l'indique, c'est

un jeu épistolaire, donc d'écriture de lettre de vous-même à un destinataire fictif. Plusieurs scénarios sont disponibles, dans plusieurs univers différents, de la romance médiévale à l'enquête policière. Comme dans tout JdR "classique", vous incarnez un personnage avec des compétences. Au nombre de 3, celles-ci déterminent le nombre de dés à lancer... et vous indiquent alors quels mots obligatoires placer dans votre lettre tout en vous aidant, ou non, à gagner des points. Une fois votre lettre achevée, vos points déterminent les conséquences narratives !

Vous êtes sceptique quant aux jeux d'écriture ou doutez d'y trouver de l'intérêt ? Essayez un jeu de la série des "5-min" ! Plusieurs *5-min* sont disponibles en VF : vous pouvez vivre de courtes aventures fantasy, d'occulte, de rencontre avec la mort, de perte dans un centre commercial, ou même créer votre propre comédie romantique. C'est une expérience de jeu différente, c'est un peu l'apéro du JdR solo : ça ne vous prend que 5 minutes pour essayer, montre en main, et le seul matériel nécessaire se trouve même chez les non-rôlistes : un dé à 6 faces et de quoi écrire (ça peut très bien être votre téléphone). L'avantage ? Chaque partie est courte, différente et, en plus, vous aurez au bout de ces 5 minutes une petite histoire qui peut même servir plus tard comme amorce de scénario ou historique de personnage pour un autre jeu. Vous pourrez même créer votre propre jeu "5-min" !

Pour une expérience de jeu plus cosy et surtout pour tout âge, nous vous conseillons plutôt de tester *Cos'île*, un jeu basé sur *Cozy Town* où l'on invente un petit village tranquille. *Cos'île* vous invite à dessiner la carte d'une île à mesure que vous la découvrez, elle et ses habitants, en moins d'une heure... une expérience renouvelable tous les jours ou à chaque fois que l'envie vous prend de retourner dans votre petit village bienveillant où vivent d'adorables →





animaux. Votre maison vous attendra toujours, tous vos mignons voisins aussi ! Arrivée d'un nouveau voisin, fête, ramassage de coquillages ou même surf, vous pouvez tenir un journal pour garder trace de la petite vie paisible de votre PJ. Précision : ce jeu accessible aux enfants plaît bien sûr également aux *grands enfants* !

Si vous souhaitez une expérience autre que celle des jeux d'écriture, plusieurs JdR sont conçus pour être joués en s'enregistrant ou en se plongeant dans son esprit et en écoutant les bruits autour de soi, tel que *Happy*, un jeu proche de la méditation dans lequel vous êtes invité à créer la fiction dans votre esprit, ou encore *Bois-Saule*, pouvant offrir une expérience unique en choisissant de s'enregistrer à l'audio plutôt qu'à l'écrit. Il existe de nombreuses façons de jouer, issues des différentes origines du jeu de rôle, ce qui est surtout flagrant dans l'offre disponible sur le site *itch.io* : Partir en voyage initiatique en quête de symboles sacrés et ésotériques pour sauver son village dans *Les Larmes du Soleil*, partager ses joies et ses peines autour d'un café dans *Café Douceur*, se mettre dans la peau d'une personne en situation de migration forcée dans *Errance*, faire face à des événements surnaturels dans *Une Situation curieusement paranormale* ou encore incarner un brocoli pour s'initier à la communication non-violente dans *Le Complexe du Brocoli*, autant d'expériences uniques si vous souhaitez aborder le jeu solo par d'autres prismes. Vous le voyez, il y en a pour tous les goûts !

## Le solo, c'est pas nouveau

Alors que ça commence à se populariser ou à faire parler en dehors d'un cercle privé, la pratique en solitaire ne date pas d'hier. Voici une petite histoire non-exhaustive d'après les informations actuellement à notre disposition :

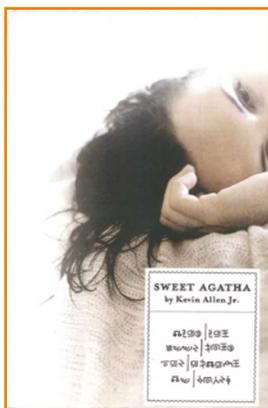
### 70 : années figurines

Les JdR ont, de façon générale, puisé dans différentes sources. Le wargame est l'une d'entre elles et les premières mentions des termes "*jeux de rôle en solitaire*" semblent dater des années 1970, période à laquelle on retrouve à la fois trace d'un guide de *Solo Wargaming* (Donald Featherstone, 1973) et des premières *Solo Dungeon Adventures* (Gary Gygax, 1975) pour *D&D*. On suivit des aventures en solitaire dédiées à *Tunnels & Trolls (T&T)* (Ken St Andre, dès 1976).

### 80 : au pays du vin

Alors que l'on n'a pas trouvé trace de productions francophones pour les années 1970, c'est pendant la décennie suivante que la francophonie semble avoir commencé à créer et traduire. Dans le magazine *Jeux et Stratégies* de 1980 est publié *Le château des sortilèges*, annoncé comme « le premier jeu de rôle français » et dans lequel on peut lire « Vous pourrez jouer seul, à deux, trois et même jusqu'à six ou sept. Il n'y aura pas de Maître du Donjon. » Puis plusieurs aventures solo pour *T&T* sont arrivées chez nous, en commençant par *Le Labyrinthe et Château du Buffle*, toutes deux traduites en 1984. D'autres aventures pour d'autres jeux seront peu à peu disponibles en français, comme *Seul face au Wendigo* en 1985 pour *L'Appel de Cthulhu*. Ces aventures étaient des scénarios pré-écrits, semblables à du matériel pour MJ ou parfois proches des histoires à embranchements des LDVEH (certains éditeurs américains publiaient à la fois des LDVEH et des aventures solo pour licences JdR). Quelques éditions ont à cette époque expérimenté un format proche du livre-objet, avec par exemple l'utilisation de transparents colorés à poser sur la page pour révéler le texte des trésors et rencontres.

Au cours de la décennie suivante, des aventures en solitaires furent directement intégrées à des livres de base, comme ce fut le cas dans *Prime Directive*



## 00 : le bond de l'an 2000

Années 2000 riment avec arrivée d'internet dans une grande partie des foyers. Le monde alors relié, on pouvait discuter sur des forums avec des rôlistes étrangers et les publications n'étaient plus uniquement accessibles par le biais des magazines papier. Les productions amateurs pouvaient également se diffuser d'un pays à l'autre. C'est aussi la période où parurent des outils comme le *Mythic Game Master Emulator* (Tom Pigeon, 2006). Les anglophones furent donc servis. Époque des blogs et forums, un concept de "Solo Gaming Appreciation Day" ("Journée de valorisation des jeux en solitaire") fut lancé pour le 11.11.2011, avec le "RPG Solitaire Challenge", un défi de création, mené en parallèle du 01.01.2011 au 11.11.2011. Les années suivantes, les blogs fleurissent, dont *DieHeart* (géré par Sophia Brandt), un blog devenu une référence grâce à sa longue liste de jeux solo (anglophones) tenue à jour depuis 2017.

En 2015, la communauté *Lone Wolf Roleplaying*, ouverte l'année précédente sur *Google+*, reprend le concept de *Solo Gaming Appreciation Month* (SGAM) et l'annualise pour encourager les personnes curieuses à se lancer dans le JdR solo ou tout simplement pour discuter et créer ensemble. Cette célébration a encore lieu aujourd'hui, chaque mois de novembre sur les réseaux sociaux. Plusieurs guides anglophones pour jouer en solitaire voient le jour, en même temps que des jeux entièrement pensés pour gérer du solo.

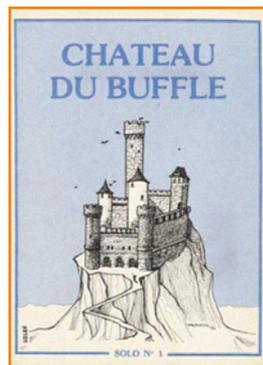
Du côté francophone, des traductions de jeux complets voient le jour, telles que le jeu d'enquête *Sweet Agatha* (écrit par Kevin Allen Jr en 2009, traduit chez *La BâH* en 2010), le jeu-outil de donjon OSR *Dessine-moi un donjon* (écrit par Tony Dowler en 2008, traduit chez *500NdG* en 2014), le jeu d'écriture de lettres *Quill : un jeu épistolaire pour un joueur* (écrit par Scott Malthouse en 2016, traduit par Khelren pour *500NdG* la même année)

ou le jeu d'écriture de journal intime/érotique *La Bête* (écrit par Aleksandra Sontowska and Kamil Węgrzynowicz en 2016, traduit par *BatroGames* en 2017). Sur cette période, on peut aussi noter quelques créations francophones, comme le jeu d'imagination et méditation *Happy* (Gaël Sacré) en 2015, l'outil *Muses & Oracles* (Pierre Gavard-Colenny) en 2016 et le jeu d'écriture *Après l'Accident* (Nicolas « *Gulix* » Ronvel) en 2017. On note aussi l'apparition de discussions sur des forums ou blogs JdR et du premier blog francophone entièrement dédié au JdR solo : *Héros Solitaire* (géré par Berzerk) en 2018.

## 2019-2020 :

Alors que la pratique se diffuse, les communautés présentes sur *Google+* s'affolent : il faut trouver un nouveau foyer car le site ferme. Les communautés se regroupent sur des plate-formes comme *Discord* ou *Reddit* et les vidéos de partie solo se multiplient, d'autant plus en 2020, période où le numérique gagne en importance. Depuis 2019, les rôlistes gagnent aussi le bastion d'*itch.io*, site initialement prévu pour de la création "indé" de jeux vidéo. Ce site a été adopté comme lieu d'expérimentation où tout le monde peut poster ses créations et découvrir celles des autres, dans un esprit "fanzine club" mondial avec défis de création accompagnant une désacralisation de l'acte de création. Plusieurs de ces défis (nommés Jams) concernaient les JdR solo, le premier en avril 2019. En parallèle, les projets de JdR solo foulancés se multiplient, notamment sur la plate-forme *Kickstarter* où ils étaient en tête lors de la "Zine Quest 2021", certains allant jusqu'à récolter bien plus d'argent et de soutiens que les jeux non-solo. Du côté francophone, le JdR solo gagne aussi en popularité, en témoigne le nombre grandissant de jeux qui intègrent un mode solo, comme *Face au Titan* (Nicolas « *Gulix* » Ronvel) publié en 2019.

Angela « *Quidam* » Deschand et Gaël Sacré



## JULIEN POUARD

« Une forme de JdR à part entière »



**B**onjour Julien, tu écris, fais des vidéos, joues en live, fais des podcasts et interviews... Peux-tu te présenter en quelques mots ?

Pour résumer en quelques mots, j'ai écrit pour la presse rôliste (*Chronique d'Altaride*, *JdR Mag*), j'organise des podcast live un lundi sur deux (*Les Voix d'Altaride*) et ai lancé un podcast apériodique sur le jdr solo (*L'Arpenteur*). J'ai lancé avec Côme Martin et Melville Tilh-Pluñvenn le site et le podcast *Trop Long, Pas lu* qui traite de jdr au format court. J'ai aussi participé à hauteur d'un article à *Jouer des Parties de jdr*, chez *Lapin Marteau*. En plus de ces activités, j'écris et publie des jeux en autoédition, qui sont effectivement disponibles en version numérique sur *itch.io* ou en impression à la demande sur *lulu.com*, comme *De Mauvais Rêves* et ses hacks (*De Mauvais Riffs*, *Tours de Garde* et *Glorieuses* !) ou le dernier né, consacré au jeu solo : *Le Temple des Vents*.

En jeu de rôle, je m'intéresse à peu près à tout, depuis des jeux solos ou sans MJ assez confidentiels comme *The Magus* de Momatoes dont j'ai récemment enregistré une partie sur ma chaîne YouTube (*Cendrones*) jusqu'à des blockbusters comme *De-D 5e* ou *Nephilim*. En plus de jouer, j'adore parler de jdr ou de la façon dont les choses se passent autour de la table. La création de jeux fait aussi partie de mes intérêts majeurs, j'ai toujours un ou deux projets en cours.

En ce moment, je me concentre sur mes podcasts et sur l'avancée de mes projets de jeu. Cette année, ma vie professionnelle hors jdr est particulièrement prenante, j'ai donc assez peu d'occasions de jouer hors de quelques parties solo sur le pouce. C'est frustrant pour quelqu'un qui a pris l'habitude de jouer 2 ou 3 fois

par semaine (en ligne et en présentiel) depuis quelques années déjà.

**Qu'est-ce qui t'a amené au JdR solo ?**

Les premières tentatives de solo dont je me souviens remontent à l'utilisation de livre dont vous êtes le héros et au *Hors Série Casus Belli* n°12, spécial *Vacances* qui proclamait sur sa couverture : "Jouer seul : scénario solo, cryptographie, labyrinthe". C'était en 1994. Après ce premier contact, il a fallu attendre la découverte de *Happy*, de Gaël Sacré. J'ai ensuite entendu parler de *The Beast*, *De Profundis*, *Quill* et autres expériences d'écriture. Mon intérêt était piqué mais pas assez pour me lancer. *A posteriori*, je pense que j'avais besoin d'un cadre de règles plus solide. J'ai fait une incursion dans le domaine lors de la Gamechef 2017 en écrivant *Le Voyageur immobile du palais de marbre*, dans lequel j'utilisais une mécanique de cartes pour écrire une histoire de deux points de vue en alternance. C'est l'année suivante que le déclic s'est produit, lors de l'apparition d'*Ironsworn* sur le devant de la scène à l'été 2018. Nous étions en pause pour *Les Voix d'Altaride*, j'avais un peu de temps et je voulais faire des vidéos. J'avais entendu parler du jeu et je me suis dit que le découvrir en jouant en streaming sur *Twitch* serait une expérience intéressante. L'interaction avec les spectateurs en a fait une expérience proche du JdR classique. Face à la caméra, je jouais les dialogues, les PNJ, et j'alternais entre fiction et mécanique. C'était une bonne façon d'aborder la pratique, de me rendre compte que c'était possible et que ça m'apportait autant de plaisir qu'une partie en groupe, juste pas exactement de la même façon. J'ai fait quelques parties d'*Ironsworn* et de quelques autres jeux en parallèle de ma pratique rôliste habituelle. Je me suis

ensuite rendu compte que la pratique solo pouvait m'aider à avancer sur le développement de mes jeux, au point de faire voir le jour au *Temple des Vents* qui était au départ un test des mécaniques du jeu, puis un kit de démarrage pour *La Faim* (le jeu en groupe qui est lié à ce projet) pour devenir finalement un projet de jeu solo complet. En parallèle de l'écriture du *Temple des Vents*, j'ai profité du confinement de mars 2020 pour lancer un podcast sur les jeux solos : *L'Arpenteur*, ce qui m'a motivé pour tester de nombreux autres jeux.

Aujourd'hui, le jeu solo est devenu pour moi une forme de JdR à part entière. Ça me permet de faire des sessions courtes, intenses et régulières, en particulier quand j'ai du mal à organiser des parties en groupe. J'aime aussi explorer des thèmes de jeu avec lesquels je ne serai pas à l'aise en groupe ou qui ennuieraient rapidement tout le monde, comme jouer un héros solitaire qui affronte le monde entier en prenant des poses exagérées.

***Dans ton podcast L'Arpenteur, tu interviewes des « solorôlistes ». Et toi, quel type d'arpenteur es-tu ?***

Pour faire court, je dirais que j'aime l'exploration, qu'elle soit physique ou intérieure. J'aime raconter des histoires qui me permettent d'en savoir plus sur le personnage, le monde qui l'entoure et ses mystères. Habituellement, je joue moins en solo qu'en groupe mais, en ce moment, c'est l'inverse, pour des raisons de temps, essentiellement.

***Tu publies aussi des vidéos de parties en solo, y a-t-il une différence entre jouer avec ou sans caméra ?***

*L'Arpenteur*, c'est mon alibi pour faire du jeu solo en ayant l'impression d'être productif. Je fais des parties dont je parle ensuite dans le podcast. Je joue aussi en solo quand je suis hors de mon territoire habituel, en vacances par exemple.

Quand je filme une partie, l'aspect "raconter une histoire" est accentué, qu'un public soit là pour réagir quand

je diffuse en direct ou pas. Mais je ne change pas consciemment ma manière de jouer, paradoxalement je ne cherche pas à en faire un spectacle en accentuant mes réactions, par exemple.

***Sur tes dernières vidéos, tu présentes ton nouveau jeu, un JdR totalement solitaire qui sera suivi de sa version multijoueur... D'habitude c'est plutôt l'inverse. Pourquoi avoir commencé par la version solo avant la "classique" ?***

À ce sujet, je vous renvoie au prochain épisode de *L'Arpenteur* dans lequel on parle avec Thomas Munier des jeux "mixtes". Pour *Le Temple des Vents*, j'ai bien commencé par une version multijoueur, *La Faim*, qui est encore en phase de test. En novembre 2019 je me suis lancé dans un test solo qui a très bien marché, ce qui m'a conduit à adapter ce que j'avais déjà écrit dans l'idée d'en faire une sorte de teaser du jeu. Le projet a finalement pris de l'ampleur et est devenu *Le Temple des Vents*.

***Dis-nous en plus sur ce jeu***

Dans *Le Temple des Vents*, on joue un héros solitaire, l'Arpenteur, qui parcourt le monde à la recherche de reliques dissimulées dans des donjons. S'il le fait, c'est pour échapper à l'influence de la Faim, qui lui permet de manipuler son destin mais dévore celui du monde qui l'entoure en échange. On joue et raconte ses voyages, les défis qu'il affronte et l'évolution du monde autour de lui dans un journal qui sert à la fois de support et de souvenir de la partie.

***Pour finir : une partie solo qui t'a marqué ?***

La partie solo qui m'a le plus marqué, j'en ai déjà parlé dans le numéro 2 de *L'Arpenteur*, c'est une partie de *By the Sounding Sea*, d'Elisa Martinez. Un intense moment d'introspection et d'émotion qui met vraiment en avant ce que je peux trouver dans le jeu solo et que j'aurais du mal à explorer en jeu en groupe, par pudeur mais aussi à cause de la nature du dispositif de jeu. Oh et sinon, j'ai hâte d'essayer le *Field Guide to Memory* de Jeeyon Shim.





LE JDR DES TERRES D'ARRAN | LIVRES DE BASE (VF)

# LES TERRES D'ARRAN

C'est l'histoire d'un Elfe, d'un Nain et d'un Orc...

*Les fans de BD d'heroïc fantasy l'attendaient depuis des années : pouvoir arpenter l'un des blockbusters français. Avec déjà 66 albums au compteur, cette geste gargantuesque ne pouvait résister plus longtemps. La loge des Hommes en Noir a convaincu l'ordre du Soleil de l'adapter en JdR.*

## Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions

**Matériel** • Livres du joueur et du meneur en couleurs à couverture rigide de 240 pages au format lettre US, dossier de personnage souple de 16 pages en couleur

**Prix constaté** • 39,90 € chaque livre et 5 € le dossier

**V**ous avez peut-être déjà la boîte d'initiation *Elfes*, critiquée dans *Casus 36*. Eh bien considérez que ce produit est une sorte d'amuse-bouche de la gamme destiné à initier les débutants, notamment les amoureux des séries des bande-dessinées (avec une très bonne campagne qui peut plaire à tout le monde, cela dit). Mais ça, vous le saviez déjà. Passons donc au plat de résistance. Les Terres d'Arran constituent un terrain de jeu si vaste qu'un jeu de rôle officiel mérite évidemment une gamme complète. Ne serait-ce que pour parler de tous les peuples des séries de BD. Après l'apéritif sylvestre, cette fois, tous les convives sont conviés à la table de jeu. Faites place aux Nains, Orcs et Humains, qui ne seront pas de trop pour contrer l'avancée inexorable des hordes de Lah'saa.

## Ramage et plumage

La gamme complète des Terres d'Arran débute par deux livres jumeaux. Même format, même nombre de pages et même charte graphique. Les parents peuvent être fiers de leurs bambins, le lecteur est un peu sonné au feuilletage. *Chroniques Oubliées Fantasy (COF)* était déjà bien agencé, cette fois le maquetiste s'est surpassé. Enluminures, fonds

parcheminé, lettrines, graphismes tirés des BD... on a l'impression de lire des codex médiévaux.

Coté illustrations, nos yeux sont comblés. Rares sont les pages n'abritant pas une illustration. Presque toutes sont issues des BD et ont été expurgées de leurs bulles de textes. L'immersion dans cet univers med-fan original s'en trouve renforcé. La dernière claque graphique est donnée pas les illustrations pleine page, qui font partie des plus belles de la saga. A-t-on déjà vu un jeu de création française aussi beau ?

Les informations de jeu sont quant à elles savamment distribuées entre les deux ouvrages. Ce choix judicieux, plutôt qu'un gros pavé, vous permet de laisser traîner sur la table le Livre du joueur tout en gardant, tel un nain du Bouclier, celui du meneur rien que pour vos yeux. Assez parlé cosmétique, place au défilé des belles.

## Le bal des débutantes

Le livre du joueur est également indispensable au meneur, surtout s'il s'agit d'un débutant. Pour ceux qui ont zappé – honte à eux ! – la boîte d'initiation *Elfes*, pas de panique, les nouveaux dans

le hobby sont pris par la main. Après une introduction éducative, l'ouvrage se poursuit par une courte aventure en deux actes au format LDVELH. La première se joue en solo, suivi par la suivante qui passe en quatuor sans chef d'orchestre. Le contenu, décortiqué plus loin, est un très bon outil d'initiation. Avant même de découvrir le système *COF*, ce petit jeu de piste nous éclaire sur celui-ci.

Une fois le pisse-lait dégnôlé, comme disent les Nains, l'ouvrage offre sa version adaptée de *COF*. La création de personnages et le système de jeu sont les deux principales parties qui y sont consacrées. Les adeptes sont en terrain connu ; pour les autres, la présentation est particulièrement didactique. Pour les joueurs, il suffit de se laisser guider dans les choix successifs de détermination des caractéristiques, d'un peuple, d'une culture et d'un profil. Points de Chance, de Récupération et de Magie ne sont plus en option mais dans le pack de base. Les règles de jeu sont simples et rapides à assimiler. On est dans du d20 bien rodé. Plusieurs nouveautés viennent le compléter, avec des règles d'états préjudiciables, de poursuite et de manœuvres. On sent que *COF* prend en maturité. La vraie plus-value de cette édition vient encore une fois de l'emploi des voies et profils originaux, créé pour l'adaptation aux spécificités des Terres d'Arran ainsi que de la variété des origines jouables. En résumé, si vous cherchez de la variété pour votre *COF*, le *Livre du joueur* est fait pour vous.

## Quelle foule

Les cycles des Terres d'Arran sont construits autour des peuples. Comme dans les BD, les personnages sont issus d'une culture bien précise. Ainsi les Elfes se distinguent par leurs couleurs, les Nains par l'appartenance à un ordre, les Peaux-vertes en ethnies et les Humains par leur origines géographiques. Deux chapitres viennent éclairer les possibilités, un premier

tourné vers la technique, le second orienté contexte. Les deux forment une étude ethnologique intéressante qui casse les stéréotypes habituels. Les propositions sont nombreuses et évitent les carcans. Un Nain du Temple pourra aussi bien devenir un prêtre ou un architecte, un Gobelin un brigand ou un archer d'élite. Les Hommes sont eux assez polyvalents, alors que les Elfes offrent finalement des profils assez traditionnels : l'immortalité à un prix.

Chaque peuple offre la possibilité de progresser dans une voie de peuple, qui n'est pas optionnelle. Elle est complétée par une voie culturelle qui diversifie les propositions. Un Elfe peut avoir grandi chez les Peaux-vertes. Il a donc la voie du peuple elfe, mais la voie culturelle des Orcs. Au total, 18 combinaisons sont donc possibles, y compris les bâtards de sang-mêlé et les aberrations. Vous pourrez même incarner un Ogre, qui n'est pas sans rappeler les impressionnants Trolls d'*Earthdawn*.

## Bourse du travail

*COF* propose des profils qui se rapprochent des classes de *D&D 3.5*. Au fil des adaptations dans *Casus*, puis avec la version contemporaine et sa conversion dans *Monstres*, le système des classes de personnages s'est lentement fissuré. Il explose ici en mille éclats de cristal pour donner naissance à une multitude de profils. Elles sont regroupées en trois catégories : combattants, aventuriers et mystiques. Sur le modèle de ce qui a été proposé pour *CO Contemporain*, le principe optionnel des profils hybrides des règles avancées de *COF*, *Terres d'Arran* propose de nombreuses variations au sein de ces trois familles. Offrant trois voies et des formations martiales (inspirées des maîtrises d'armes et armures), elles entretiennent souvent une affinité particulière avec un peuple spécifique mais sont la plupart du temps accessibles aux autres. Même si on a rarement vu un elfe blanc monteur de cochon ! →

## Fiche étendue

Le dossier de personnage répond aux attentes de cet accessoire devenu habituel. Les intérieurs de couvertures exposent la carte d'Arran, en petit et grand formats. Les seize pages intérieures sont une version très étendue de la fiche de personnage. Elle permettra à vos joueurs de suivre une campagne sans perdre d'informations, tout en suivant la progression de leurs marmouses qui voudraient devenir de vrais cognars... enfin s'ils survivent jusqu'au niveau 20 ! L'indispensable des règles, avec les manœuvres et les états préjudiciables, est résumé en deux pages. Aucune excuse pour eux de ne pas suivre avec une telle attention.





Les trois familles regroupent une grande diversité de profils. Combattants et aventuriers restent classiques, en proposant de nombreuses occupations inspirées de l'univers de jeu. Les mystiques sont plus ouverts, allant des érudits à des options plus roublardes comme l'espionne ou le fauconnier. Ils regroupent aussi les différents lanceurs de sorts, eux aussi directement inspirés des BD. Cependant, on ne retrouve pas vraiment les Mages, dernier né des cycles des bande-dessinées. Au moment de l'écriture du jeu de rôle, seuls trois albums de la série étaient sortis. Ils seront peut-être au menu d'un supplément ultérieur ? Rassurez-vous, le choix de magiciens et autres ensorceleuses est largement conséquent.

Pour ajouter encore de la variété aux trente profils hybrides, sept voies de prestige par famille sont accessibles à partir du niveau 8. Elles permettent une personnalisation très poussée. De plus, les rangs 1 et 2 de toutes les voies classiques peuvent être pris deux fois et devenir de fait «*avancées*». Faites le calcul, six voies pour un personnage, plus les doublettes, il en restera après le niveau 20... Il faudra faire des choix de carrière, garantie d'une grande personnalisation !

Allez, soufflez un peu après autant d'émotions, on repart pour le second livre après une petite tisetite.

## Pour papa ou maman

Le Livre du meneur est réservé à celui/celle qui est derrière l'écran (d'ailleurs fort joli). Comme le premier ouvrage, il s'ouvre sur des conseils aux MJ débutant·e·s (et qui auraient fait l'impasse sur la boîte *Elfes*, les broutar·de·s). Au passage, notez qu'un effort a été porté sur l'inclusivité des deux genres dans ces livres de règle.

Le second ouvrage est divisé en deux principales parties. La première ambitionne une visite touristique des Terres

d'Arran. Après vérification sur une carte, il n'est pas une île, province ou archipel qui échappe à cette tournée des grands ducs. Quel que soit l'endroit où vous souhaitez envoyer vos joueurs, vous aurez des informations à vous mettre sous le croc pour préparer votre partie. L'univers étendu a pris en profondeur et en intensité au fil des sorties en librairies. Qui aurait cru, en ouvrant le premier *Elfes*, que nous en serions là aujourd'hui ? Les auteurs du JdR ont pris le temps d'explorer bien des recoins. Rien ne semble leur avoir échappé, des terres gelées de la Banquise aux désert aride des Ogres, en passant par les royaumes insulaires et le grand continent, la bible des BD est devenue celle des rôlistes. Pourtant, il faudrait plus d'espace, ouvrir grand les vannes de l'inspiration dans des suppléments ultérieurs. Car on survole ces étendues sauvages ou civilisées sans s'y attarder vraiment, faute de place. Une page pour Slurce, la citadelle des elfes noirs, ou sur les îles de leurs cousins d'albâtre... Voilà qui vous laissera de la place pour vos créations, une fois digérés les principaux secrets.

Pour en finir avec les secrets, un chapitre primordial repose à la fin de l'ouvrage. Consacré aux armes et armures traditionnelles, il transforme les objets magiques habituels en objets d'exception des différents peuples. Fourni avec un système modulaire, cette petite partie devient primordiale à sa lecture. Encore une bonne idée qui fait grandir *COF*.

## Quelle foule, encore une fois

L'autre partie importante du livre du meneur se concentre sur les antagonistes que le MJ mettra dans les pattes de ses joueurs. Le bestiaire est divisé en deux sections. La première bonne initiative est d'avoir limité la présence des bestioles bien connues de la fantasy (pour cela, ouvrez *COF*). L'accent a été mis sur des adversaires typiques des Terres d'Arran.

L'exploitation des BD se ressent, on prend plaisir à trouver parmi ces monstres des dragons originaux (dont certains peuvent être montés), des dryades vengeresses, des fées noires... même les terrifiants Fléaux, qui furent considérés comme des dieux aux temps des origines. Bien sûr, vous n'échapperez pas aux sinistres goules de Lah'saa, la temporalité du JdR est placée en pleine invasion. Plus d'une centaine de créatures se pressent au-devant des personnages candides, prêts à les étripailler. Et si vous trouvez votre troll de glace goulifié un peu frêle, un chapitre vous explique comment en faire un vrai boss !

La seconde partie du *who's who* est consacrée aux humanoïdes. Elle expose, pour les trois familles de profils, des listes de PNJ variés, du niveau de créature (NC) 1/2 à 15. Trois versions sont disponibles : brute, champion et conquérant pour les Combattants, assassin, maître d'armes et tireur pour les Aventuriers, arcaniste, guérisseur et nécromancien pour les Mystiques. Au fur et à mesure des montées de NC, les valeurs et capacités progressent. Tout cela vous semble redondant, du remplissage ? Que nenni mon cher hum. Car, avec les règles de personnalisation, comme l'ajout de profil qui cape le NC, vous obtenez un PNJ unique en quelques minutes. Cet outil fait gagner un temps précieux de préparation, que vous pourrez consacrer à vos aventures.

Pour finir, car vous en voulez toujours plus, les principaux acteurs des BD clôturent cette section, avec un *hall of fame* de folie. Vous pourrez mettre sur la route de vos joueurs Gri'im, Redwin ou Tanashep... à leurs risques et périls ! Mais assez parlé de technique, un rôleliste veut vivre des histoires.

## En route pour l'aventure

Les deux livres offrent une suite de scénarios pour lancer votre table dans les

Terres d'Arran. Comme précisé en début d'article, celui du livre du joueur est un LDVELH. L'intrigue est simpliste en solo et est constituée d'une scène d'action idéale pour se faire la main. Dans la seconde partie, le livre-aventure se joue à quatre joueurs et permet d'initier les autres. Mine de rien, l'histoire est écrite pour forger le groupe et commencer à les mettre en difficulté. La suite de cette aventure est présente dans le *Livre du meneur* et, cette fois, il s'agit d'un vrai scénario de 40 pages, *les Martyrs de Liz'Lenn*. On entre dans le dur, avec une aventure en deux actes qui se déroule en pleine malédiction des goules (entre les tomes 10 et 16 de *Elfes*). Il n'est pas question de déflorer la bavette, trop de trollers traînent ici. L'histoire monte progressivement en gamme, tout en faisant voir du pays. Et pas question d'un scénario manichéen, l'intrigue est fortement impliquée dans la trame générale, avec son lot de surprises et de secrets qui font avancer la *timeline*. Avec une réécriture de la partie LDVELH, un meneur aguerri a de quoi mettre en scène une mini-campagne.

Un autre scénario est glissé à la fin du *livre du joueur*. Obtenu grâce à un palier du financement participatif, il est indépendant mais peut facilement s'intégrer dans *les Martyrs de Liz'Lenn*. Ce n'est d'ailleurs pas le seul bonus obtenu lors de la souscription. Si les deux ouvrages sont aussi beaux et bien remplis, c'est grâce au soutien de la communauté qui a soutenu ce projet fou de passer de la BD au JdR. La superbe galerie d'une dizaine de pré-tirés en est un autre exemple.

Il faudrait plus de quatre pages pour tout vous dire. Le mieux est de vous lancer dans ces Terres d'Arran. En plus d'y trouver un univers medfan original abouti, vous aurez entre les mains la version la plus évoluée de *COF*. C'est chouette de voir ce système, qui est né dans *Casus*, avoir autant évolué. La chenille s'est muée en papillon. Vivement la suite de la gamme, car il ne peut en être autrement.

Olivier Halnais



### J'aime :

- + L'immersion totale du JdR dans les BD, avec de judicieux renvois aux albums
- + L'âge de la maturité pour COF
- + La superbe charte graphique, design et illus

### J'aime moins :

- Les Mages ne sont pas assez exploités
- Malgré le volume des info données, les Terres d'Arran sont trop vastes pour être explorées en profondeur



### Fiche technique

**Éditeur** • Arkhane Asylum Publishing  
**Matériel** • Livre US Letter 392 pages couleur, couverture dure  
**Prix constaté** • 49,90 €

ALIEN | LIVRE DE BASE (VF)

# ALIEN, LE JEU DE RÔLE

## Dans l'espace, personne n'entendra les dés rouler

*Free League Publishing continue à travailler sur ses déclinaisons successives de son « Year Zero Engine », issu de Mutant Year Zero et désormais intégré dans des jeux aussi variés que Tales from the Loop, Coriolis, Vaesen et Forbidden Lands. Les voilà de retour avec une licence de prestige.*

Comment faire pour créer un jeu à partir de la licence *Alien*, connue de tous, et continuer à surprendre les futurs joueurs connaissant tous l'existence et le mode de reproduction du xénomorphe ? Voilà la première question que l'on s'est posée en entendant parler d'*Alien, le jeu de Rôles*. Défi relevé par *Free League Publishing*, désormais traduit en français par *Arkhane Asylum Publishing*.

### Une recette qu'on connaît

Tous ceux qui connaissent les autres jeux de l'éditeur motorisés par le même système ne seront pas perdus, puisque les bases de ce dernier restent les mêmes. Les personnages sont déterminés par une profession leur proposant un talent (une sorte de capacité spéciale). Le joueur répartit ensuite des points entre ses caractéristiques et ses compétences.

Faire un jet est simple : on prend un nombre de d6 égal à la somme d'une caractéristique et d'une compétence appropriée et on les lance. Chaque 6 est une réussite. Obtenir une réussite permet en général de réussir son jet, les 6

excédentaires permettant d'obtenir des petits bonus. Quand un joueur n'est pas content de son jet, il peut le « pousser ». Il saisit alors tous les dés n'ayant pas obtenu un 6 et les relance. Trop facile ? Pas tant que ça.

En effet, *Alien* met en place le système de Stress. Chaque personnage possède un niveau de Stress et il est nécessaire de se reposer un certain temps dans un endroit sécurisé pour le faire baisser. Pousser un test fait augmenter, automatiquement, le niveau de Stress de 1. Mais d'autres circonstances peuvent avoir le même résultat, comme le fait de tirer en mode automatique avec une arme, ou se confronter à des situations difficiles. Quand un personnage effectue un test, on rajoute à son test un nombre de d6 spéciaux, les dés de stress. Ces derniers permettent d'obtenir des réussites sur un 6 mais, si un 1 ou plus est obtenu, le personnage devra effectuer un test de Panique, risquant un contrecoup psychologique plus ou moins grave. Une bonne émulation de l'ambiance parfois frénétique des films.

On remarquera aussi la présence d'un système mettant en scène le fameux détecteur de mouvement, permettant de simuler ces scènes de tension



montante. On ne peut s'empêcher d'entendre, dans sa tête, le bip lancinant dont le rythme augmente petit à petit.

## Deux modes de jeu

Le jeu propose deux modes de jeu distincts afin de s'adapter à toutes les envies : le mode cinématique et le mode campagne.

Dans le mode cinématique, les joueurs incarnent des personnages dans des histoires faites pour ressembler aux films de la série : courtes et mortelles. Un système d'objectifs individuels (et secrets), allié à des scénarios typés « *one-shot* » et des prérêtés construits sur mesure et des mécaniques de dynamisation de la partie permettront de se plonger dans l'ambiance des films pour un scénario, mais rarement plus.

Le mode cinématique propose donc deux particularités. Tout d'abord, les objectifs personnels des personnages.

Ces objectifs secrets vont, bien évidemment, souvent mettre des bâtons dans les roues des autres PJ. On se souviendra, dans les films, de Bishop et sa programmation le poussant à préserver le xénomorphe, ou de Burke défendant les intérêts de son entreprise. Ces objectifs doivent absolument rester secrets, mais il est nécessaire pour les joueurs de tenter de les mener à bien afin de récolter une ressource précieuse : les Points de Récit. Enfin, ces objectifs changent à chaque acte, faisant évoluer les personnages de manière dynamique au cours du scénario. Cela demande cependant soit d'utiliser un scénario déjà écrit (comme *Le Chariot des Dieux*, présent dans le kit de démarrage – cf. encadré), soit de mettre en place un scénario structuré et de travailler les objectifs des personnages de manière à profiter pleinement de la mécanique. →





## Un univers riche

On remarquera le travail de mise à plat de l'univers et les sources de documentation toutes plus intéressantes les unes que les autres. L'univers, bien qu'esquissé, couvre tous les lieux emblématiques de la saga, ainsi que les équipements iconiques des films, et plus encore.

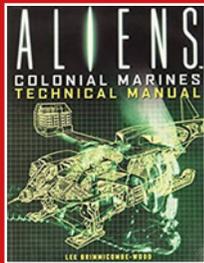
En effet, *Alien* n'est pas une saga dont les seules déclinaisons sont cinématographiques : nouvelles,

romans, comics, livres d'univers... Nous nous permettrons de vous proposer trois d'entre eux, fort utiles :

- *Dead Orbit*, une bande dessinée dont l'histoire est dans la plus pure tradition de la saga

- *Le rapport Weyland Yutani*, un livre sur les secrets de la saga sous forme de rapports « dans l'univers ». Une version Française existe mais elle n'a pas la qualité de fabrication de la version originale.

- *Le Colonial Marines Technical Manual*, un livre sur l'équipement et les véhicules de la saga, véritable mine d'or pour tout meneur de jeu (pardon, Maman, puisque tel est le nom du MJ dans le jeu, comme l'ordinateur de bord du premier film.



Les Points de Récit, eux, permettent d'influer sur les jets de dés. En en dépensant un, on peut obtenir une réussite automatique sur un jet, permettant d'assurer certains jets de dés cruciaux et d'atteindre, qui sait, un de ses objectifs secrets.

Le mode campagne reprend l'idée d'objectif de manière bien plus large, chaque joueur déterminant pour son personnage un objectif à plus ou moins long terme, et surtout bien plus large que celui du mode cinématique. Ce dernier peut entrer en jeu et permet d'obtenir un petit bonus d'expérience. Le mode campagne est clairement fait pour jouer sur le long terme au cours de multiples parties, préférant l'évolution du personnage à la réussite immédiate de ses action (via l'absence des Points de Récit).

## Kit de démarrage

Le kit de démarrage est impressionnant par son contenu. Le livre de règles, se concentrant sur le mode cinématique, fait à lui seul plus de 100 pages. Il ne lui manque, évidemment, que la création de personnage pour être complet, mais il s'agit d'un compendium de règles permettant de se les approprier facilement. Il est accompagné de son scénario, *Le Chariot des Dieux*, un scénario dans la plus pure tradition cinématique. Une excellente introduction à l'univers, mais pas le début d'une campagne longue.

La boîte est cependant remplie de matériel utile pour le kit en lui-même, mais par la suite aussi.

Passons sur les cartes d'objectif dédiées aux prétières livrés avec le kit et créés pour le scénario de la boîte. Les autres cartes, elles, sont utilisables avec le jeu en général. On trouvera de très pratiques cartes d'équipement, mais aussi des cartes d'initiative. Les cartes représentant les PNJ du scénario ont aussi l'utilité de fournir une petite troupe de PNJ réutilisables, chaque carte contenant les caractéristiques techniques, en plus du portrait.

La boîte contient aussi une immense carte au format A1 dans un papier épais et de qualité. Elle contient d'un côté les systèmes connus, permettant de jouer à l'échelle des colonies, et de l'autre les plans de l'USS Cronus, le vaisseau du scénario.

Enfin, elle contient des jetons cartonnés afin de simuler les blips du détecteur de mouvement, et 20 dés aux couleurs du jeu avec les symboles spéciaux pour les 1 et les 6 (dispensables mais toujours utiles).

Fabrication de qualité, pagination importante, accessoires en nombre... le prix est en conséquence. Mais au vu du contenu, il les vaut largement.

**Matériel** • Boîte contenant deux livrets US Letter, 48 et 104 pages et couverture souple, une carte A1, cartes à jouer et pions.

**Prix constaté** • 47,50 €



## Une déclinaison intéressante ?

Si la mécanique de *Coriolis* vous avait laissé dubitatif, *Alien* devrait répondre à vos attentes. Reprenant certaines bonnes idées (comme les blessures critiques), rajoutant la notion de stress à la mécanique destinée à « pousser » un jet, tout en retirant les lourdeurs de *Coriolis*, *Alien* est indubitablement une excellente itération du système. Cependant, n'allez pas imaginer qu'il s'agira du jeu de science-fiction ultime en *Year Zero Engine* (la mécanique propriétaire de *Free League Publishing*). En effet, le jeu se veut une émulation de la saga *Alien* et, même si les voyages spatiaux existent, ils ne sont pas au cœur du jeu et vous ne pourrez pas vous engager dans des combats spatiaux effrénés.

Certains regretteront aussi que les statistiques du jeu n'aient pendant

pas été altérées. C'est certainement l'un des points les plus critiqués du système : la nécessité de « pousser » le jet pour avoir des chances correctes de réussite même quand le nombre de dés est conséquent. Cependant, l'utilisation des Points de Récit en mode cinématique (qui gagnerait à être étendue au mode campagne) permet de corriger un peu cela.

En définitive, cependant, *Alien* est exactement ce que l'on lui demande d'être : un jeu qui, sur fond de science-fiction, propose de jouer entre l'horreur et le complot, en tentant de survivre à un univers qui ne vous fera pas de cadeaux. Mieux encore, on peut allègrement se passer de la présence des xénomorphes et les laisser en arrière-plan sans que le jeu en souffre fondamentalement, se concentrant sur les agendas des personnages et les intrigues entre les diverses factions du jeu.

Julien Dutel

### J'aime :

- ✦ Le système, retailé sur mesure
- ✦ Le travail sur l'univers
- ✦ L'ambiance qui se dégage

### J'aime moins :

- ✦ La nécessité de pousser le jet dans ce système pour des chances correctes de réussite



LE CABINET DES MURMURES | LIVRE DE BASE &amp; ÉCRAN (VF)

# LE CABINET DES MURMURES

**Toi aussi, tu entends des voix dans ta tête ?**

Les XII Singes *continuent d'enchaîner les projets et les livraisons avec la régularité d'une horloge suisse, cette fois avec une proposition ludique étonnante et originale puisque tous les joueurs incarnent... le même personnage !*

## Fiche technique

**Éditeur** • Les XII Singes

Livre de base :

**Matériel** • Livre couleur  
couverture rigide de  
256 pages + un encart A3

**Prix constaté** • 50 €

Écran :

**Matériel** • Écran 3 volet  
paysages et livret couleur  
couverture souple de 104  
pages

**Prix constaté** • 30 €

Dossier d'Esprit :

**Matériel** • Livret 8 pages  
(couverture comprise)

**Prix constaté** • 5 €

**L**e Cabinet des Murmures se déroule dans une uchronie, l'Europe des Aigles. Napoléon I a réussi à vaincre la Russie puis l'Angleterre. Son Empire écrase le reste de l'Europe de sa puissance. Mais à sa mort, celui-ci se sclérose.

## De la grandeur de l'Europe des Aigles...

Nous sommes maintenant à la fin du XIXe siècle. Depuis plusieurs décennies, Napoléon II tente tant bien que mal de tenir ce qui reste de l'Empire. La technologie s'est fortement développée, en particulier dans le domaine des transports. Sous la férule du Baron Haussmann, Paris s'est imposé comme capitale du monde. Ce qui n'empêche pas la promiscuité, la misère et l'insécurité, malgré les Ailes Votantes qui maintiennent l'ordre depuis le ciel.

Partout en Europe, les tensions grandissent. Les conservateurs fustigent les avancées libertaires, les classes moyennes veulent mettre à bas l'élite aristocratique, et les nations rêvent de vengeance, prêtes à fondre sur un aigle français vieillissant.

Le contexte du jeu, qui transparaît particulièrement bien tout au long de l'ouvrage, se trouve sur une ligne de crête entre steampunk et grandes sagas sociales réalistes à la Victor Hugo ou Emile Zola. Contrairement à la plupart des univers steampunk, *le Cabinet des Murmures* tire plus vers une ambiance crépusculaire que vers l'aventure flamboyante, même s'il ne manque pas de romantisme pour autant. L'aspect technologique, évoqué par petites touches, reste d'ailleurs assez léger.

Le résultat est particulièrement agréable à lire et est aussi évocateur que riche en possibilités. Il ne faut regretter qu'un manque de propositions ludiques directement exploitables (PNJ, lieux, intrigues...) qui ne rend pas immédiatement explicite les aventures que l'on peut y vivre.

## ...à l'étroitesse du Cabinet des Murmures

Le premier intérêt de cette uchronie est d'offrir un cadre historique sans s'embarasser de l'Histoire, la grande avec un H majuscule.

## Le Guide de Paris dans l'Europe des Aigles

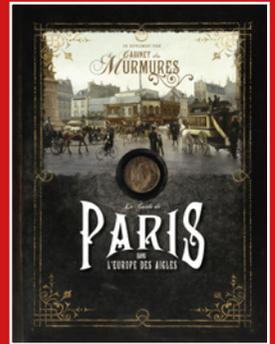
Avec ses 104 pages très denses, le livret qui accompagne l'écran (Voir marge) est un véritable supplément. La première partie est consacrée à Paris, la seconde à un long scénario.

Le *Guide de Paris* est un modèle du genre. Après quelques éléments génériques (les transports, les loisirs, la politique...), il détaille la ville par quartier. La première moitié de cette description, proche d'un guide touristique, s'attache aux lieux publics et officiels. Elle est complétée par une présentation, toujours par quartier, de lieux particuliers et spécifiques : ici un théâtre, là une gargote, ailleurs une prison ou un repaire de malfrats. Le tout fourmille de personnages et d'idées d'intrigue qui sont autant de ficelles qu'il n'y a plus qu'à tirer pour peupler un scénario.

Le tout avec des renvois systématiques entre les différents chapitres et la carte générale de la ville qui rend l'ouvrage très pratique à l'usage malgré la quantité d'informations.

Le scénario est une longue aventure particulièrement complexe du fait du nombre de personnages et d'intrigues qui s'y croisent, dont plusieurs affaires d'espionnage et une rivalité amoureuse et professionnelle directement inspirée du *Prestige* de Christopher Nolan. Il propose néanmoins tous les outils pour permettre une prise en main aussi facile que possible. Il se révèle même plus prêt à jouer que le scénario du livre de base, en proposant des prêtirés. Ces derniers restent à finaliser mais viennent avec un historique complet et tous les souvenirs à diffuser en cours de partie.

En dehors d'une couverture un peu fragile, ce livret dispose par ailleurs des mêmes qualités formelles que le livre de base. C'est une grande réussite et un complément indispensable à la gamme.



Mais surtout, elle permet de renforcer la thématique spirituelle au cœur du jeu. En effet, l'empereur au pouvoir est une voie intermédiaire entre royauté de droit divin et république laïque qui laisse la porte grande ouverte à de nombreuses croyances. Dans l'historique du jeu, la liberté de culte est ainsi instaurée, marquant le retour de divinités anciennes et la naissance de nouvelles croyances, dont un culte à la science.

Ces croyances sont propices au développement de tout un monde médiumnique au sein duquel évoluent les PJ - nous y voilà ! Les PJ sont des esprits tous réincarnés dans un même et unique corps à la suite d'un traumatisme. Comme ils sont néanmoins toujours rattachés à l'univers physique qu'ils habitaient et perçoivent encore, l'espace commun qu'ils partagent prend symboliquement la forme d'une pièce peuplée de leurs souvenirs et de quelques objets forts de leur histoire : le Cabinet.

Un seul d'entre eux est « *aux commandes* » du corps, le Comédien, mais

le changement peut se faire à tout moment, y compris en plein combat. Les PJ en retrait peuvent aussi entreprendre de nombreuses actions, comme tout ce qui est lié à l'observation ou l'utilisation de pouvoirs. Et dans tous les cas, ils participent bien entendu aux discussions... même s'ils en sont réduits à n'être que des murmures.

Les discussions qui ont lieu dans la tête d'un seul corps sont bien entendu le symbole de celles qui agitent toute table de JdR où le groupe ne fait qu'un et agit la plupart du temps de concert, quand bien même il est constitué de plusieurs individualités. Ce niveau de lecture très méta est renforcé par le fait que les fameuses discussions ont lieu « *en vraie* », c'est-à-dire que les échanges autour de la table sont considérés comme ayant réellement lieu dans l'univers de jeu et en temps réel.

Ce concept brise l'équivalent rôlistique du 4<sup>e</sup> mur. L'idée est remarquable et passionnante, en plus d'être parfaitement fonctionnelle. →



### Les Dossiers d'Esprit

Devenu un classique dans une gamme de JdR, des dossiers de personnage sont aussi disponibles. Ils comprennent la fiche de personnage légèrement étendue, une page de résumé de l'univers et une page de résumé des règles (les principales actions et les qualités et aspects correspondants). C'est tout à fait efficace, quoiqu'un peu léger au vu de son prix.

## Dans les branches de l'Arbre de vie

Sur le plan technique, les joueurs disposent d'une fiche d'esprit, d'une fiche de corps (une seule pour tout le groupe, vous l'aurez compris) et d'une fiche de Cabinet où sont notés quelques informations communes.

Les esprits sont définis par 10 qualités, 3 aspects (raison, intuition et action) et des acquis (des macro-compétences en lien avec un savoir ou un milieu social ou culturel). Les qualités, telles que courage, ouverture, charisme, définissent le nombre de d6 à lancer. Seul le résultat le plus élevé est conservé et additionné à l'aspect correspondant à l'action ainsi qu'à un acquis si applicable, mais aussi à l'un des 9 attributs du corps (acuité, agilité...). Le résultat doit dépasser une difficulté étalée de 3 à 21.

Si cette difficulté semble élevée, c'est parce que les Esprits ont la possibilité de réaliser des embellies : dans ce cas, les 1 éliminent les 6, et les 6 restants sont additionnés en plus d'un autre dé au choix. Bien sûr, s'il y a plus de 1 que de 6, la tentative d'embellie aura tourné à la catastrophe. C'est une tentative qui n'est donc pas sans risque.

Pour avoir cette option, il faut toutefois tenter une action en accord avec son comportement actuel. Celui-ci est symbolisé par une position sur l'arbre de vie, un plateau de jeu de 10 cases sur lequel chaque joueur doit positionner son pion. Cette position peut changer au cours du jeu, mais il n'est pas possible que deux joueurs occupent la même place ; après tout, ils se partagent les ressources d'un même corps ! Il faudra donc faire preuve d'un peu d'anticipation et de stratégie pour optimiser ses chances de réussite.

Les esprits disposent aussi de pouvoirs déterminés aléatoirement à chaque séance. Là encore, un pouvoir

ne peut être possédé que par un seul esprit à la fois, ce qui impose une répartition du travail et des rôles.

En faisant appel pour chaque test à pas moins de quatre éléments répartis sur deux fiches, le système de résolution n'est pas spécialement trivial. Il est cependant en parfaite cohérence avec le contexte ésotérique du jeu. Ce n'est pas toujours le cas, comme pour les dégâts et points de vie localisés ou encore à la gestion précise de la portée des armes et des munitions mais, en évitant les sous-systèmes - tout est géré à partir du système de résolution de base -, l'ensemble reste parfaitement digeste, si l'on excepte de rares explications inutilement alambiquées comme pour les embellies ou le système d'initiative, tous les deux pourtant très simples une fois compris.

## Petit Aiglon deviendra grand

La section dédiée au MJ, qui occupe le dernier tiers de l'ouvrage, comporte divers conseils et outils. Ceux-ci sont concis mais efficaces en allant à l'essentiel : gérer le Cabinet et le plateau de l'Arbre de Vie, créer un personnage, construire ses scénarios... De nombreux PNJ et factions, pouvant être autant des alliés que des antagonistes, sont détaillés, brossant un portrait social complet de l'Europe des Aigles.

Cette section détaille aussi l'origine de l'univers spirituel et ses secrets. Ces derniers, bien dosés, permettent de donner un fil conducteur à la campagne sans phagocyter l'univers. Leur exploitation est quoiqu'il en soit parfaitement optionnelle. Le contexte ésotérique, très intéressant, explique plusieurs choix de design et de règles, à tel point qu'il est pertinent de les introduire progressivement auprès des joueurs au cours des premières séances de jeu.



## Écran

L'écran qui accompagne le supplément sur Paris est un trois volets format paysage solide. Côté joueur, une belle illustration « miroir » participe à projeter les joueurs dans leur Cabinet.

Le résultat est un peu moins probant côté maître. Le jeu emploie en effet peu de tables, aussi l'écran comporte surtout des résumés de règles sous la forme de pavés assez massifs dont la lisibilité est parfaite.



À noter que le scénario-type du *Cabinet des Murmures* ne transparaît pas complètement dans le livre de base et ne devient plus explicite qu'avec le *Guide de Paris* (voir encadré). Il consiste à projeter les Esprits dans un nouveau corps à chaque scénario, en lien avec l'intrigue de ce dernier. Cela simplifie la classique question de l'implication des PJ.

En cela, le scénario proposé dans le livre de base ne brise pas autant le principe de jeu qu'il le dit – il impose un corps particulier et quelque peu inhabituel. Ce choix permet de guider les joueurs plus facilement dans les particularités du *Cabinet des Murmures*. Par ailleurs, l'aventure, très bien rédigée et qui offre vraiment tous les outils pour sa mise en scène, prend vraiment le MJ par la main pour cette première expérience, de sa mise en place à la partie elle-même.

Attention, il faudra néanmoins un peu de travail préparatoire, notamment pour écrire à l'avance les souvenirs des PJ, des bribes du passé de chaque Esprit qui leur reviennent progressivement et dont certains sont en lien avec l'aventure en cours.

## Le Plumage de l'Aigle

Vous l'avez vu, il y a beaucoup à dire sur *le Cabinet des Murmures*. Et nous n'avons même pas abordé le livre lui-même ! Il mérite pourtant le détour car c'est un bel ouvrage bien produit, tout en couleur, avec couverture rigide et deux signets, plus le « plateau de jeu » de l'Arbre de Vie – un A3 un peu fragile toutefois étant donné l'usage intensif auquel il est destiné.

Le livre comporte dessins originaux et photos et illustrations d'époque. Le mélange n'est pas toujours idéal mais la cohérence graphique reste préservée par une très jolie maquette.

Côté textes, le contenu est très bien organisé (sans même parler d'un index complet) et particulièrement bien écrit, à une ou deux exceptions près, comme les règles d'initiative évoquée plus haut.

En dehors de quelques choix techniques discutables, *le Cabinet des Murmures* est un sans-faute. Son principal défaut, un léger manque de matière ludique dans le contexte, est même largement rattrapé par le *Guide de Paris*. Un jeu qui arrive à être aussi original que jouable ? Remarquable, tout simplement.

Slawick Charlier

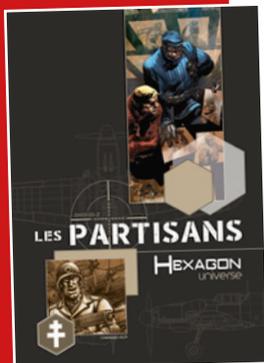
### J'aime :

- + L'originalité de la proposition ludique
- + La cohérence et la qualité du livre de base
- + Le Guide de Paris

### J'aime moins :

- Quelques complexités peu justifiées côté système
- Un léger manque de matière ludique dans le livre de base





### Fiche technique

**Éditeur** • Les 12 singes

**Matériel** • Livre format C5 noir et blanc couverture rigide de 256 pages,

Livret format C5 noir et blanc couverture souple de 128 pages,

Écran 4 volets souple format portrait

Livret format C5 tout couleur couverture souple de 96 pages,

**Prix constaté** • 39,90 € / 29,90 € / 24,90 €



PARTISANS | GAMME COMPLÈTE (VF)

# HEXAGON UNIVERSE — LES PARTISANS

## Aux Super Armes Citoyens !

*Fans de super-héros et de la seconde guerre mondiale ? À moins que vous ne soyez un rôliste de la première heure ayant été bercé par les premières publications comics françaises ? Voici ce qu'il vous faut.*

**À** la fois jeu *stand alone* et extension de la gamme *Hexagon Universe*, *Les Partisans* propose de jouer des super-héros pendant le second conflit mondial. Fausse bonne idée ou vraie originalité ? Voyons cela ensemble.

### Ohé !

Dans *Les Partisans*, les joueurs incarnent des personnages super-héroïques dans des intrigues ayant pour cadre la seconde guerre mondiale et ses différentes batailles. Dans ce contexte, les différentes factions peuvent compter sur des individus possédant des capacités surhumaines ou encore des pouvoirs surnaturels. Si cet univers n'est pas tout à fait le nôtre, les événements s'y sont déroulés de manière identique.

Sur les différents champs de bataille, les personnages sont de puissants alliés mais, sous l'effet de masse et l'intensité des combats, ils ne peuvent infléchir seuls le cours de l'histoire. L'orientation du jeu se révèle plutôt déterminée : les joueurs se rangent plutôt du côté des Alliés, mais des individus hors-normes se trouvent aussi présents du côté de forces.

## Avengers League of the Galaxy

Les Partisans, c'est le nom donné à l'équipe super-héroïque formée par les joueurs et d'autres personnages au fil de leurs missions. *A contrario* des Avengers, de la Justice League et d'autres *super-teams*, les Partisans n'ont pas de membres fixes.

S'il existe pourtant certains membres récurrents, le nom se voit donné à tout personnage super-héroïque participant aux combats dans les camps des Alliés. Cette particularité favorise l'intégration de personnages en cours de partie mais donne également la possibilité à un joueur de changer de personnage selon les parties et l'envie (ou le contexte), sans que cela ne paraisse trop incongru.

## Flashpoint

Les joueurs ne peuvent pas porter préjudice au déroulement du temps mais ils ont pourtant fort à faire pour conserver la trame historique véridique. En effet, un événement – que les joueurs pourront découvrir – a créé des bulles temporelles uchroniques lors de certains nœuds de l'Histoire. Dans ces bulles, les embranchements ont dévié



du flux historique vers d'autres scénarios possibles. À mesure que le temps passe, ces bulles étendent petit à petit leur temporalité autour d'elles afin de remplacer celle existante. Les personnages ont donc pour mission régulière d'intervenir dans ces réalités alternatives, afin de remettre les choses en ordres et de rétablir le cours du temps.

## Jojo Rabbit

La gamme compte actuellement trois ouvrages : le livre de base, la campagne *Sic Semper Metropolis* qui accompagne l'écran et le *Livre noir de l'Occultisme nazi*, un supplément de contexte pouvant servir à d'autres jeux.

Les trois ouvrages sont dans le petit format bien connu utilisé par les

*XII Singes* – compact et donc facile à transporter.

Tous les ouvrages sont à couverture mate et en intérieur noir et blanc, avec de nombreuses illustrations – à l'exception du *Livre noir* qui bénéficie d'un traitement de faveur et arbore une couverture brillante et un intérieur tout couleur.

## Gruppiert !

Élément indispensable, le livre de base renferme le nécessaire complet pour incarner des êtres surnaturels au cours du conflit qui reste dans les mémoires comme le plus meurtrier de l'Histoire. Découpé en huit parties claires, l'ouvrage présente successivement le contexte historique de la seconde guerre mondiale puis sa version →





Hexagon super-héroïque. Au centre se trouve le corpus de règles bien détaillé et enrichi de nombreux exemples pour une compréhension plus claire.

À la suite sont détaillées les quatre grandes zones de combats : France, Europe, Afrique et Asie. Ces quatre sections précisent les forces en présence, les grandes batailles qui s'y déroulent mais également l'intégration de l'univers Hexagon et divers synopsis.

Pour finir, un scénario introductif verra les personnages se battre pour protéger une ressource rare et vitale.

Plutôt massif, l'ouvrage souffre cependant par endroit d'un manque de respiration. Les nombreuses descriptions de conflits, souvent proches d'un compte-rendu historique, donnent lieu à des paragraphes conséquents qui demanderont parfois une seconde lecture.

## Seconde guerre mondiale bis

Vous l'avez sans doute déjà compris mais le monde des Partisans n'est pas le nôtre. Il s'en approche fortement par son déroulement historique mais ce sont les éléments super-héroïques qui font la différence. Au fil des chapitres sur les secteurs du monde, on découvre des nations fictives qui s'incluent dans cet univers à la façon de la Latvérie ou du Wakanda bien connus des fans de Marvel. Ainsi, le lecteur découvre entre autres la Graxonie, un petit État d'Europe dont les habitants sont pour la plupart des archers hors pair, ou encore le Karunda, un pays d'Afrique subsaharienne qui renferme de nombreux secrets et ressources. Ces nations et d'autres sont alors détaillées succinctement, ainsi que leurs positionnements dans les conflits en cours.

Au fil des pages, nous découvrons également les descriptions des grands personnages issus de ces pays, avec

leurs historiques et allégeances. Des individus qui pourraient devenir de solides alliés si les joueurs se trouvent dans le même camp. Au-delà du caractère ludique, il est agréable pour les lecteurs de *comics* de découvrir les caractéristiques techniques de leurs héros favoris.

## B.B.Ésotérique

Le *Livre noir de l'Occultisme nazi* renferme pour sa part un petit condensé d'éléments ésotériques réels et détaille ses influences sur le régime nazi et ses adorateurs. Il fait un tour d'horizon richement documenté et détaillé des éléments paranormaux du 3ème Reich et de ses structures.

Y sont abordés des éléments aussi variés que les symboles (comme le svastika et ses origines), l'Ahnenerbe ou encore les campagnes ésotériques lancées à travers le monde.

Véritable petite pépite, cet ouvrage transverse constitue un fidèle compagnon pour tout maître de jeu souhaitant intégrer des éléments fantastiques dans le cadre de la seconde guerre mondiale.

## Domus Electa non Timet Tempus

La pièce principale de la gamme est sans aucun doute la campagne accompagnant l'écran. Celle-ci fait découvrir aux joueurs des individus bien décidés à orienter l'histoire selon leur bon vouloir : des personnes maléfiques qui, tapies dans l'ombre des grands, les manipulent de façon à dérouler leurs plans machiavéliques.

La campagne suit un schéma plutôt basique en cinq actes, chacun présentant un antagoniste que les personnages doivent contrecarrer. Divers éléments laissent aux joueurs la possibilité de deviner un projet plus vaste, menant logiquement à un

dénouement final collectif contre le groupement maléfique.

Sa structure classique ne doit pourtant pas vous freiner. Si de nombreuses campagnes donnent l'impression de faire vivre trop d'événements majeurs à leurs protagonistes, il est ici possible d'utiliser la particularité des Partisans (un groupe d'électrons plus ou moins libres mais œuvrant en collaboration) pour jouer chacun des actes avec un personnage différents. En effet, chaque zone géographique offre l'opportunité d'expérimenter une autre manière de jouer avec un autre type de pouvoir.

Libre ensuite aux joueurs de choisir leurs favoris pour le grand final !

## Panzer Surprise

Que ce soit dans le livre de base ou dans la campagne, les scénarios demandent au meneur de jeu de faire preuve d'un peu d'implication et d'application. En effet, ceux-ci sont présentés de manière plutôt succincte mais efficace, selon une structure commune.

Après une introduction qui redonne des éléments de contexte historique se trouve un bref synopsis du contenu des scénarios. Ensuite, sur deux ou trois pages (rarement plus) sont résumés les éléments nécessaires à son déroulement. L'implication, sorte de point d'introduction pour les joueurs. Le ou les objectifs du scénario, la ou les menaces pouvant se dresser sur la route des joueurs. Des PNJ, alliés ou adversaires. Et quelques péripéties pour mettre des bâtons dans les jambes de vos joueurs si la situation semble trop facile (ou si vous êtes sadique). Des conseils de mise en ambiance et bien entendu une conclusion avec une ouverture pour un scénario suivant. Et c'est tout !

Cette façon de réduire le scénario à son strict minimum pourra bien entendu frustrer les meneurs de jeu amateurs du prédigéré, mais elle permet également

de s'appropriier au maximum ces quelques éléments pour jouer le scénario enrobé d'une touche personnelle. Sérieux, épique ou simulationniste : tout dépendra de la tonalité que le meneur de jeu souhaitera donner à sa partie.

## Super Mémoire 44

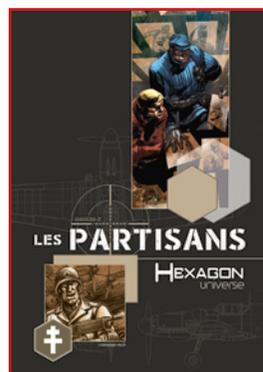
*Hexagon Universe - les Partisans* est un jeu qui devrait ravir les fans d'Histoire et de super-héros mais aussi leur faire découvrir un univers original et captivant. Si le genre super-héroïque, sans être foisonnant, se trouve présent sur beaucoup d'étagères et prend grâce au cinéma une nouvelle ampleur, la seconde guerre mondiale a quant à elle déjà été surexploitée. Le mélange des deux genres offre donc un renouveau et une perspective inédite à la découverte de la grande Histoire.

Un meneur de jeu attentif saura se servir des atouts super-héroïques du jeu pour galvaniser les émotions de cette période complexe et riche, tout en réalisant un travail de mémoire en rejouant certaines batailles ou événements de cette boucharie.

En effet, *les Partisans* se révèle un super outil pour sensibiliser les plus jeunes au devoir de mémoire. Découvrir l'Histoire de façon magistrale dans un cours ou un livre n'aide pas forcément à sa mémorisation. Mais jouer les batailles et les événements marquant de cette grande guerre (et pourquoi pas d'autres) permet de mieux intégrer les différents enjeux historiques mais aussi les points-clés ayant servi de basculement à l'Histoire.

Pour peu que le meneur de jeu ait fait des recherches complémentaires, vous avez là un outil facilement adaptable à d'autres conflits et indubitablement ludique. Pour de nombreuses heures d'apprentissage et de fun.

S.L.M.



### J'aime :

- + Un univers original
- + Les bulles temporelles uchroniques
- + Le livre noir de l'occultisme nazi est très bon

### J'aime moins :

- Des ouvrages très denses
- Le noir et blanc
- Des illustrations inégales



### Fiche technique

**Éditeur** • Matagot

**Auteurs** • Axelle « *Psychée* » Bouet, Alysia Loretan, Emilie Latieule

**Matériel** • 1 coffret de 3 livres couverture souple A4 (192, 208, 112 pages)

**Prix constaté** • 59,90 €

LES CHANTS DE LOSS | GAMME (VF)

# LES CHANTS DE LOSS

## Magic and Loss

*Après un kit de découverte sorti en 2015 voici enfin le jeu de rôle Da Vinci Punk dans sa version finale. L'attente était-elle justifiée ? Découvrons cela ensemble.*

**B**asé sur les romans éponymes d'Axelle « *Psychée* » Bouet, le jeu de rôle des *Chants de Loss* a suivi une longue écriture pour nous livrer une mélodie singulière. Les notes de ce monde patriarcal et violent écrit par trois femmes fait subtilement ré(rai) sonner notre propre histoire. Musique Maestro.

### Un autre monde

La gamme se présente sous la forme de trois livrets à couverture souple. Le premier consacré à l'univers et son contexte, le second dédié aux règles du jeu et le dernier dévoilant les secrets et mystères indispensables à la compréhension globale du monde pour le MJ. La structure des ouvrages est très agréable et regorge de détails dans son écriture et sa mise en page. Aérée, elle permet une lecture fluide malgré une densité d'information importante.

Au niveau historique, par exemple, de grands paragraphes détaillent les événements et leur chronologie tandis qu'une frise sur le bord extérieur des pages reprend succinctement les différentes dates, permettant d'y naviguer aisément. On notera également le soin quasi naturaliste apporté aux différentes descriptions animales ou encore le niveau de détails de vie quotidienne des ethnies présentées.

Les ouvrages sont intégralement en couleur, ce qui permet de profiter pleinement des nombreuses illustrations qui parsèment le livre et invitent à l'immersion et au dépaysement.

### Walk this way

Avec ces trois ouvrages, tout le nécessaire pour appréhender cet univers complet est à portée de main. Le premier ouvrage est dédié à la découverte du monde. Il commence sur une brève mais nécessaire introduction aux éléments-clés : qu'est-ce que le jeu de rôle, qu'est-ce que Loss et qu'est-ce que le Da Vinci Punk. À la suite, ce sont presque 80 pages de descriptions de l'univers, sa faune, sa flore, sa physique et son histoire. Une section importante car très précise et peu avare en détails. La section suivante est consacrée à la présentation des différentes nations, cultures et groupe d'influences. Une courte section est consacrée à la technologie, la science et leurs champs d'application. L'ouvrage se finit sur les parias, ces individus qui ne cadrent pas vraiment avec le décor, mais sans donner d'explication.

Le second livret est consacré aux mécaniques du jeu. La plus grosse partie est dédiée à la création en détail d'un personnage. Puis viennent trois sections consacrées à la mécanique



elle-même, l'équipement et l'évolution/ progression.

Le troisième livret porte bien son nom et est exclusivement à l'attention du maître de jeu. La première section s'attardera sur des individus remarquables (alliés ou antagonistes). La seconde section lève le voile sur les secrets, mystères et énigmes blottis dans les entrailles de Loss. La troisième section renferme des conseils pour le maître de jeu aguerri, permettent de remettre au goût du jour certains éléments essentiels à un bon environnement de jeu. L'ouvrage se clôt sur une description de la cité-État d'Elsa, qui sert de cadre à trois scénarios de niveaux variés, idéal pour introduire les joueurs à l'univers de Loss.

## Leonard Ranciò

*Les Chants de Loss* se déroule sur une planète lointaine dans un

environnement qualifié de Da Vinci Punk. Entendez par là une période proche de la Renaissance mais dont certains matériaux et sources d'énergie auraient permis aux créations les plus folles des inventeurs de prendre vie. Sur Loss, les navires volants et autres fantastiques machines extraites de l'esprit de génies comme Léonard de Vinci ont eut l'opportunité de se concrétiser. Une sorte de monde Steampunk où la vapeur a été remplacée par une source d'énergie fabuleuse : le métal Loss. Ces avancées techniques ne sont hélas pas sans contreparties puisqu'elles sont également responsables d'un creusement des écarts sociaux.

## A man's world

Loss est un monde où les inégalités sont monnaie courante : être une femme, avoir une certaine couleur de peau ou de cheveux peut rapidement vous rendre la vie extrêmement →





difficile. Et si vous avez la malchance d'avoir un cumul ou encore une certaine capacité particulière, vous avez de grandes chances de finir en esclavage. Une pratique non seulement courante mais dont la maîtrise s'est élevée au rang de discipline : le Haut Art.

La plupart des nations sont sous le joug plus ou moins volontaire et acquis d'une organisation religieuse très influente, L'Église du Concile Divin. Si la vingtaine d'ethnies/nations qui habitent Loss suivent à des niveaux variés les dogmes du concile divin, c'est la cité-État d'Armanth qui entache cette mainmise globale. Effectivement, celle que l'on surnomme la cité des Maîtres-marchands est le berceau des libres penseurs, génies et autres intellectuels.

## Song for the Deaf

Les chanteurs de Loss sont des individus ayant la particularité d'utiliser des capacités spéciales quand ils sont en contact ou à proximité du métal Loss. En chantant, ils entrent dans une sorte de résonance avec le métal leur autorisant des effets ravageurs pouvant altérer les énergies primordiales comme la gravité et parfois même la vie. Durant un tragique événement opposant deux cités, les combats entre chanteurs de Loss furent la cause d'un cataclysme causant le Long hiver. À la suite de cet événement, les chanteurs furent considérés comme tous responsables et dangereux. Ils furent traqués et, dans leur grande globalité, tués ou asservis. Rares sont les personnes à encore posséder ce talent, et les chanteurs de Loss cachent bien leur particularité sous peine d'être pourchassés, tués ou pire, réduits en esclavage par le Haut Art.

## Winner takes it all

Les joueurs seront amenés à vivre de grandes aventures où panache et bravoure seront les maîtres mots. Le monde de Loss est particulièrement

ouvert aux faits d'armes dignes des romans de cape et d'épée. Tout individu qui se fait suffisamment remarquer peut devenir un héros et bâtir sa légende. Une légende dont les échos et récits auront des répercussions bien réelles sur les protagonistes. En termes de jeu, le concept est mécaniquement simple. Le joueur peut choisir d'augmenter la difficulté de son action pour réaliser un exploit et en retirer des avantages

Chaque personnage sera régi par des vertus qu'il devra s'efforcer de représenter au mieux. Honneur, courage et sagesse, des vertus qui influenceront l'interprétation que le joueur devra faire de son héros. Mais ces valeurs morales ne seront pas seulement un guide d'interprétation et auront effectivement un impact fort sur leurs relations avec les autres joueurs et PNJ. Au sein d'un groupe, il sera également possible de tisser des liens relationnels forts entre les protagonistes, qui offriront de nouvelles possibilités de jeux. Un système de jetons nommés Fursa offre également l'opportunité d'obtenir des bonus non négligeables. Mais attention, leur obtention est limitée et le maître de jeu peut également en disposer pour s'en servir contre les joueurs.

## La mécanique du cœur

Comme mentionné plus haut, les actes, les faits, les comportements, les interactions entre individus sont régies par des éléments invisibles, et la façon dont ils sont relatés revêt une importance particulière sur Loss. La mécanique de jeu tente au mieux de refléter cet état de fait. Les réputations et légendes peuvent se faire et se défaire mais une personne notablement connue, peu importe que cela soit en bien ou en mal, se verra attribuer des avantages de jeu et sera plus facilement reconnaissable. Ces avantages

peuvent se transmettre à des objets, l'épée d'un héros peut être tout aussi bien connue que son possesseur.

Les confrontations sociales y sont également représentées sous forme de détresse et de rupture. Si ces deux mots peuvent de prime abord faire penser à un système de Santé mentale, c'est dans les faits un peu plus complexe. La détresse représente les réserves de morale et de force mentale du personnage. S'il sera effectivement possible de perdre des points de détresse lors d'un traumatisme causé par une vision terrifiante, agir à l'encontre de ses vertus ou lors d'un affrontement social (torture, haut art) auront le même effet. Une personne qui ne bénéficie plus de points de détresse risque alors de graves conséquences sous la forme de ruptures, laissant alors une blessure profonde et invisible sur le personnage.

## Mister, Miss Terre

Le monde de Loss regorge de secrets à tel point qu'un ouvrage complet y est dédié. S'il est globalement déconseillé aux joueurs de lire certains chapitres des ouvrages pour ne pas nuire à leur plaisir, la section des secrets sera rigoureusement mise sous clés par le maître de jeu. Et la tâche sera rude pour ce dernier afin de bien orienter les personnages sur les grands mystères qui y sont scellés. Qu'est vraiment le chant de Loss, quels liens se créent réellement avec les symbiotes, les chamans ont-ils de vrais pouvoirs et, par-dessus tout, pourquoi trouve-t-on parfois des humains de la Terre perdus sur Loss sans aucun souvenir ?

Ces éléments seront bien entendus au cœur du jeu mais ne seront pas les seuls éléments scénaristiques. Les conflits et oppositions sociales, ou simplement l'exploration d'un univers vaste pourront largement suffire à remplir de nombreuses heures de jeu, mais il serait dommage de passer à côté d'une compréhension plus fine d'un monde



où le blanc et le noir cèdent plutôt leur place à tout un panel de gris.

## Ausländer

Les chants de Loss présentent un monde imaginaire très développé et prenant, renforcé par une charte graphique uniforme et immersive. Si l'aventure est bien entendu un des éléments de jeu primordiaux, l'expérience pourrait se révéler perturbante sur certains points sociaux. En effet, l'interprétation des personnages ne sera probablement pas simple au vu de certains enjeux moraux complètement anodins et banals sur Loss mais absolument inacceptables du point de vue des joueurs. L'univers recelant de nombreux mystères, les joueurs et MJ qui se laisseront envoûter par cette symphonie auront de nombreuses heures d'écoutes(jeux) en perspective.

S.L.M.

### J'aime :

- + Un univers immersif
- + Des ouvrages tout en couleurs
- + Un contexte géopolitique dense

### J'aime moins :

- Un gros travail pour s'approprier l'univers
- Un univers dur qui pourra freiner certains joueurs ou MJ





STARFINDER | CAMPAGNE VF

# L'ATTAQUE DE L'ESSAIM

## À la guerre comme à la guerre

*Une boîte d'initiation, quatre gros suppléments, une première campagne, c'est déjà un beau chemin parcouru par Starfinder en français. L'Attaque de l'Essaim est un nouveau (très) gros morceau pour les amateurs d'aventures spatiales. Au menu aujourd'hui, une invasion inarrêtable. À moins que...*

### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions  
**Matériel** • 2 ouvrages de 200 pages couleurs couverture rigide  
**Prix constaté** • 45 €

**L**orsque la campagne démarre, les PJ se trouvent engagés dans les Forces de Défense de Suskillon, une planète du Vaste attaquée par les terribles hordes de l'Essaim dont sont issus les shirrens. Cette première aventure militaire pose parfaitement l'ambiance désespérée symbolisée par cet ennemi innombrable. Elle ne pouvait pas bien se terminer : les PJ sont forcés de fuir Suskillon au dernier moment et dans la douleur.

### Tout le monde se bat. Personne ne se barre.

Le regroupement sur une autre planète du système et la préparation de sa défense sont l'objet du second scénario. Ce ne sera pas de tout repos, car de nombreux habitants ont cessé de croire à la FDS, quand ils ne se retournent pas directement contre eux. L'un de ces groupes fanatisés, qui voit dans l'Essaim son salut, met les PJ sur la piste de ce que pourrait chercher ce dernier dans ce coin de la galaxie.

Le troisième scénario est l'occasion de préciser cette hypothèse, ce qui nécessite de retourner sur une planète déjà dévastée par l'Essaim. Des

poches de résistances y luttent encore contre ce qui reste de la ruche sur place. L'ambiance est apocalyptique à souhait.

Cette première moitié de campagne propose ainsi une formidable progression tout en tension quelque part entre *Starship Troopers* et le futur dévasté de *Terminator*.

### Les morts ne savent qu'une chose : il vaut mieux être vivant

La seconde partie démarre hélas un peu plus mollement. Les PJ partent à la recherche du Reliquaire Éternel, un site sacré shirren. Les péripéties, assez linéaires et un peu trop artificielles, les conduisent à réaliser trois épreuves pour mettre la main sur un artefact improbable.

Ce faisant, ils se trouvent projetés dans la psychosphère, construction mentale issue de la conscience collective de l'Essaim pour y neutraliser la Connexion, qui représente le lien entre la sous-colonie de Suskillon et le reste de la ruche. L'environnement de cette quatrième aventure est inhabituel et surprenant, avec une petite touche surréaliste qui change agréablement. À condition d'adhérer au principe, il est assez facile de pousser encore un peu plus le curseur

psychédélique pour amener l'idée dans ses derniers retranchements.

À l'issue de cette aventure, nos héros auront isolé et affaibli les troupes de Suskillon, offrant à la FDS l'occasion d'une contre-attaque. Pour le grand finale de la campagne, ils retournent donc sur la planète pour participer à une guérilla qui les mène à l'Hôte-divin, entité maîtresse de la ruche dans ce secteur. Ce scénario est à la fois grandiose (entre l'Essaim et d'autres groupes mercenaires aux intérêts divergents, les ennemis sont multiples) et décevant dans sa conclusion : pourquoi avoir ramené une guerre contre un ennemi dont la dangerosité réside dans le nombre à un combat contre une unique créature, aussi puissante soit-elle ?

## Viens avec moi si tu veux vivre

La campagne elle-même est complétée par des annexes pléthoriques pour avoir tout le nécessaire pour jouer. La majeure partie est consacrée à l'Essaim et à leurs cousins shirrens – histoire, société, religion, technologie, bestiaire... C'est tout un pan de l'univers de *Starfinder* qui se trouve ainsi détaillé dans ses moindres recoins. Ces outils vous permettront de glisser des références à la campagne dans vos précédentes aventures pour préparer le terrain, enrichir celle-ci et/ou lui donner la suite qu'elle mérite – les PJ finiront autour du niveau 13, ils auront donc encore un peu de marge de progression.

Plusieurs annexes abordent aussi la partie militaire, très présente tout au long de l'aventure : tout ce qu'il faut pour gérer l'engagement des PJ au sein de la FDS en début de campagne, les équipements et les véhicules des forces armées...

À noter que malgré un bestiaire non négligeable, la campagne fait largement référence aux deux tomes des *Xéno-Archives*, qui se trouvent de fait largement conseillés.

## Pour survivre à une guerre, il faut devenir la guerre

Côté format, *Black Book* vient pour cette VF avec une nouvelle proposition intermédiaire entre publication de chaque scénario séparément ou en un seul volume, à savoir une sortie en deux tomes. Un joli fourreau, vendu à part, permet de les regrouper.

Chaque volume comprend donc trois scénarios et leurs annexes respectives regroupées en deuxième partie d'ouvrage. Le résultat est un entre-deux plus accessible financièrement mais qui ne fonctionne pas complètement. La logique aurait en effet pu être poussée jusqu'au bout en regroupant ensemble les scénarios d'un côté et l'intégralité des annexes de l'autre, d'autant que ces dernières tournent presque toutes autour d'un même sujet, l'Essaim et les shirrens.

À noter qu'il subsiste aussi des références à l'ancien format (renvois à une « *couverture intérieure* » qui n'existe plus, alternative si vous ne disposez pas du scénario précédent alors que celui-ci figure dans le même volume...).

Cela dit, la campagne bénéficie du même niveau de soin que le reste de la gamme, que ce soit dans sa présentation (les illustrations sont nombreuses, inspirantes ET exploitables en jeu) ou dans l'écriture, simple et efficace.

*L'Attaque de l'Essaim* est une campagne tout à fait réussie dans la mesure où ses rares défauts sont assez mineurs. Elle se détache largement des *Soleils Morts* avec une meilleure utilisation du contexte spatial et SF de *Starfinder* et des scénarios variés. Preuve que la gamme se bonifie avec le temps et que la suite serait attendue avec impatience s'il n'y avait pas déjà là de quoi jouer un sacré paquet d'heures.

Slawick Charlier

*Les intertitres sont tirés, dans l'ordre, de : Rambo, Starship Troopers, Full Metal Jacket et Terminator.*

### J'aime :

- + Plus spatial et SF que *les Soleils Morts*
- + Ambiance *Starship Troopers* réussie
- + Scénarios et situations variés

### J'aime moins :

- Un scénario un peu moins réussi sur les six
- Une grosse bestiole à abattre en guise de finale, ne pouvait-on pas faire mieux ?



### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions

**Matériel** • Documents

PDF de 32 à 38 pages en téléchargement sur la boutique *Casus Belli*

**Prix constaté** • Gratuit (N°0), 40 € (packs N°1 à 4 et N°5 à 8)

### J'aime :

- + Le principe de *Living campaign*
- + La régularité de publication
- + L'adaptabilité aux différentes tables

### J'aime moins :

- Document disponible uniquement en PDF
- Maquette basique vs. prix

RÔLE 'N PLAY (VF)

# GAZETTE

## Mon Rôle'n Play

*Vous connaissez Rôle'n Play, « la petite émission où des copains ont décidé de jouer une campagne... » ? Eh bien désormais, vous aussi, vous pouvez jouer à Rôle'n Play.*

**E**n fait, vous pouvez même interagir avec l'émission. Car la *Gazette*, réalisée grâce à la précommande participative concernant les saisons 5 et 6 de *Rôle'n Play*, permet aux joueurs de vivre une campagne parallèle à celle de l'émission et d'influencer cette dernière selon les événements qu'ils auront vécus.

### Living campaign

Bien sûr, vous pouvez marcher sur les traces de l'émission en jouant la campagne *Oblivion* ou en créant vos propres aventures en vous appuyant sur les deux tomes de *Pangée*. Mais le concept derrière la *Gazette* fait un pas de plus vers les épisodes de *Rôle'n Play*. En effet, la *living campaign* propose à chaque groupe de joueurs de vivre *Les Plaies ouvertes*, une aventure qui a des conséquences dans *RnP*. À chaque numéro, les tables ont environ un mois pour jouer le scénario et renseigner un questionnaire dont l'exploitation vient enrichir le scénario joué dans l'émission (cf. ci-contre).

Mis à part le numéro 0 (gratuit, sur le site de *BBE*), qui présente les grandes lignes de l'univers (décrit plus amplement dans *Pangée 2*, à paraître prochainement), chaque *Gazette* contient un scénario et ses aides de jeu, et une section ouverte aux joueurs composée d'éléments techniques et des journaux de bord des personnages de *RnP*. Ceux-ci sont particulièrement sympathiques

et viennent ajouter un éclairage particulier aux épisodes de l'émission.

### Mais encore ?

**SPOILER !** Comme la série, les scénarios forment une campagne qui voit les personnages évoluer du niveau 1 au niveau 5 pour le premier cycle (*Gazettes* 1 à 4, publiées parallèlement à la saison 5 de *RnP*), et au-delà pour le second cycle (N°5 à 8, en parallèle de la saison 6). Le premier épisode permet de constituer un groupe de PJ, dont le point commun est qu'ils sont sur le point d'entrer dans l'Ordre Rouge. Mais les événements se précipitent et les contraignent à mener une enquête.

C'est efficace et plaisant. Au fil de l'enquête, les PJ vont bien sûr faire des découvertes sur leurs maîtres, leur ennemi, les mondes miroirs et les créatures qui en sont issues... Pour la bataille finale, le MJ est doté d'outils l'aidant à déterminer le résultat final. Top !

Les scénarios sont prévus pour être joués en quelques heures, mais des indications sont données pour permettre aux MJ d'approfondir l'intrigue si leur groupe joue plusieurs fois par mois.

Dommage que la cadence de sortie contraigne la maquette au minimum, car la *Gazette* est vraiment enthousiasmante. Si une version augmentée, avec des illustrations, pouvait voir le jour, ce serait parfait.

Marc Sautriot

## Trois questions à Julien Dutel

**Casus Belli : Julien, les Gazettes sont issues du financement participatif Rôle'n Play de début 2020. Cela signifie qu'il y aura un numéro par mois jusqu'à la fin de la saison 6 ?**

**Julien Dutel :** Tout à fait, un numéro par mois pendant 4 mois pour chaque saison. Nous sortirons donc le dernier numéro aux alentours de mai 2021. Et j'espère que le projet continuera ensuite.

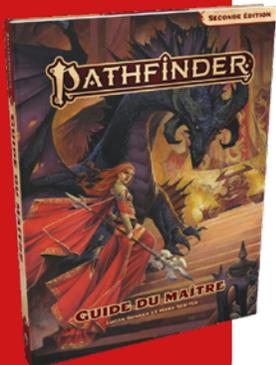
**CB : L'un des principes importants de la Gazette et la living campaign. Est-ce que tu peux nous dire le nombre de tables qui arrivent à jouer les scénarios et à répondre aux questionnaires ?**

**JD :** C'est un peu compliqué, parce que le second confinement et le couvre-feu ont un peu affecté les tables qui jouaient en présentiel. Certaines tables prennent un peu plus de temps pour jouer le contenu parfois conséquent qui est proposé. Je pense à la Gazette 5, mais aussi à la 6 qui est sur le point de sortir au moment où je te réponds et qui mettent en place de « l'exploration », pour laquelle les joueurs peuvent décider de prendre du temps. On compte cependant en général entre 700 et 900 joueurs dans les sondages, qui ne concernent donc que les tables qui y répondent, soit une grosse centaine de tables, jusqu'à 150. C'est tout de même très conséquent et on est très contents. Il faut aussi noter que plusieurs groupes *stream* leurs parties de la Gazette. Je pense à Kyreelle, SparklySparklyBoomGirl ou encore Doc'n Role. C'est assez sympa de voir toutes les approches que l'on peut trouver dans ces scénarios.

**CB : Comme il est précisé dans la Gazette N°4, l'épidémie de peste pourpre que l'on voit dans R'n P est liée aux actions des joueurs des Plaies ouvertes. Est-ce que tu peux nous indiquer d'autres exemples d'événements apparus dans les saisons 5 ou 6 de l'émission qui proviennent de la living campaign ?**

**JD :** Dans la saison 5, les éléments sont assez peu apparus, et c'est normal : les conséquences ont besoin de temps avant de se dérouler. Pour *spoiler* un peu la saison 6 (ne lisez pas si vous ne voulez pas), on trouve l'état de la forteresse de l'Ordre Rouge qui a tenu difficilement grâce aux PJ de la living Campaign et, dans l'épisode 6 ou 7 (qui sera certainement déjà diffusé quand ces lignes seront publiées), on retrouve Kuanysch, le guérisseur orc de la première Gazette et qui fera un potentiel allié de choix pour les PJ. D'autres conséquences devraient petit à petit se dégager, d'autres PNJ faire surface. Mais la campagne de la série étant ouverte et nos héros décidant de là où ils se rendent, cela dépendra aussi de leurs choix.





### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions

**Matériel** • Livre 256 pages  
US letter couleur, couverture  
dure

**Prix constaté** • 49,90 €

PATHFINDER SECONDE ÉDITION | SUPPLÉMENT (VF)

# GUIDE DU MAÎTRE

## Une boîte à outil de MJ

*Les aficionados de Pathfinder première édition se souviennent du guide du maître. Gros livre rempli de matériel et de conseil, il se révélait fort utile. Quid de cette nouvelle édition ?*

**U**ne chose est certaine : le *Guide du maître* de la seconde édition a subi une terrible cure d'amaigrissement quand on le compare à celui de la première. Est-ce à dire qu'il est moins fourni ?

### Des conseils à la pelle

Comme son prédécesseur, le *Guide du maître* s'ouvre sur une série d'articles de conseils aux MJ. La force de l'ouvrage est de prendre en compte les MJ débutant et s'attache à fournir des articles courts mais complets et de prendre le meneur par la main. On apprend à créer ses aventures, ses campagnes, gérer les règles, les rencontres, jouer sur les équilibres...

Aucun des articles ne rentre réellement dans le détail, mais c'est en cela qu'ils restent abordables. Là où le livre de la première édition fournissait une multitude d'analyses sur les joueurs et leurs typologies, sur le rôle du meneur, noyant le débutant sous un flot de pages pouvant parfois sembler déstabilisant et ne fournissant aux meneurs expérimentés que peu de matière, celui de la seconde édition a rationalisé son format.

Une fois les conseils terminés, ce sont alors des outils qui sont présentés,

faisant écho aux conseils précédents qui se révèlent alors être une sorte de matériel. On fournit donc ici les outils pour concevoir ses créatures, objets, artefacts, reliques, pièges... mais aussi des listes de maladies ou d'objets divers, ainsi que des conseils pour créer monde, scénarios et campagnes, et même ses plans étranges au cœur du multivers.

### Des options ciblées

Mais ce n'est pas tout. Le livre propose aussi un certain nombre d'options afin de gérer de manière ludique différents aspects d'une campagne. On trouvera donc une série de sous-systèmes simples afin de gérer des aspects que l'on désire mettre en avant : batailles avec les points de victoire, influence des personnages ou de leur organisation, (h)exploration pour un bac à sable exploratoire, gestion des poursuites, de l'infiltration, des duels... Comme souvent avec *Pathfinder*, les sous-systèmes rajoutent une couche de technicité : ne vous attendez pas à des règles épurées et gardez à l'esprit que, si vous deviez utiliser l'intégralité de ces systèmes en même temps, vous risqueriez de vous retrouver face à une usine à gaz. Ils ciblent cependant des éléments assez ponctuels pour que vous ne risquiez pas de tomber dans ce travers.



## De nouvelles manières de jouer

L'une des parties les plus intéressantes du livre sont les règles optionnelles permettant de customiser son expérience de jeu. *Pathfinder 2* est un jet très épique, dans lequel un personnage de niveau 20 est hors de portée des menaces du début de sa carrière. *Paizo* a eu la bonne idée de permettre de réduire cet écart, se rapprochant, entre autres, du concept de *Bounded Accuracy* cher à *D&D5* en proposant de retirer le niveau du score de compétence. Mais ce n'est pas tout.

En effet, le chapitre couvre de nombreux aspects. On nous propose de créer des personnages niveau 0, de changer la manière de répartir les caractéristiques, jouer avec un système de récupération de points de vie... euh... d'endurance, retravailler les alignements, approfondir les historiques ou encore changer l'acquisition des dons et capacités... Tout est fait pour permettre à un MJ bricoleur de customiser l'expérience de jeu et l'adapter à l'ambiance qu'il désire faire régner à sa table. Les changements sont souvent simples, intelligents et faciles à mettre en place.

## Une galerie de PNJ

L'ouvrage se termine par une galerie complète de PNJ. En nombre, ils sont autant de ressources pour faciliter la préparation de ses scénarios et l'improvisation en cours de partie. On regrettera cependant que ces derniers soient relégués, pour l'immense majorité, aux bas niveaux et aux niveaux intermédiaires pour les autres. Cependant, ce compendium est fort utile, et le classement par type de profession facilite la prise en main.

## Achètera, achètera pas ?

Il y en a pour tous les goûts et toutes les envies dans ce guide du maître, et tous les MJ y trouveront au moins en partie leur intérêt. C'est là l'avantage de l'ouvrage. Les nouvelles mécaniques présentées sont utiles, les options et modifications de règles permettent de tailler une expérience sur mesure et de transformer l'expérience vécue par les joueurs de campagne en campagne... Le tout dans un ouvrage bien moins lourd et touffu que sa version première édition. Le *Guide du maître* est clairement un des livres à posséder, au même titre que le bestiaire.

Julien Dutel

### J'aime :

- + De vrais conseils de prise en main du jeu et de la pratique du JDR
- + Les options, permettant de moduler les ambiances
- + la galerie de PNJ utile

### J'aime moins :

- les PNJ ne vont que jusqu'à un niveau intermédiaire, oubliant les hauts niveaux

# PATHFINDER SECONDE ÉDITION | ACCESSOIRES

## DECKS DE CARTES

### Des accessoires en veux-tu en voilà

*La sortie du Guide du maître s'est accompagnée d'une multitude de decks de cartes, certains utiles mais indispensables, certains sympathiques, et certains vraiment bien pensés. Les cartes sont de qualité, solides, et résisteront bien à de multiples manipulations.*



Les **Cartes de bataille du Bestiaire** sont certainement l'un des accessoires les plus utiles sortis dans cette édition. Ces cartes grand format possèdent chacune d'un côté une illustration d'une des créatures du bestiaire, et de l'autre les blocs de statistiques de ladite créature. Pratiques, elles facilitent la préparation des parties et permettent, pour les MJ nomades, de ne pas s'encombrer d'un livre et de n'emporter que les cartes pertinentes pour la partie à venir. De plus, ce format rend plus simple le fait de montrer rapidement aux joueurs l'apparence de la créature qu'ils rencontrent.

**Prix constaté • 59,90 €**

Le **Deck de poursuite** propose, lui, un mini-jeu dans le jeu afin de gérer les courses-poursuites de manière ludique. Le deck contient ses propres règles (que l'on pourrait facilement exporter à tous les jeux médiévaux-fantastiques, moyennant un peu d'adaptation). Dispensable, le deck propose une mécanique un peu lourde et rend dans la pratique les poursuites plus statiques que trépidante, proposant d'enchaîner les jets de dés dans l'espoir de résoudre chaque carte. Pour les possesseurs du deck de poursuite de la première édition, cependant, le système a été retravaillé et est plus fluide à l'usage.

**Prix constaté • 12,90 €**



Les **Decks de Coup critiques** et **d'Échecs critiques** proposent, pour leur part, un petit système pour varier les conséquences des uns et des autres. Chaque fois qu'un personnage obtient un 20 ou un 1 naturels, il tire une carte dans l'un ou l'autre des paquets. Chaque carte indique un petit effet bonus ou un petit effet négatif affligeant la cible du personnage (pour les réussites) ou le personnage lui-même (pour les échecs) : dégâts supplémentaires, dégâts subis par l'arme, réaction des adversaires, état préjudiciable infligé... Cela permet d'apporter un peu de variété aux effets habituels et reste léger et ludique.

**Prix constaté** • 12,90 € chacun



Les **Cartes de sorts** portent bien leur nom. Elles contiennent donc chacune la description technique d'un sort. On trouve 5 paquets différents : les sorts occultes, primordiaux, divins, arcaniques et focalisés.

Ces accessoires sont clairement destinés aux joueurs plus qu'au MJ, chaque joueur pouvant acheter les paquets de carte correspondant à ceux utilisés par sa classe de personnage.

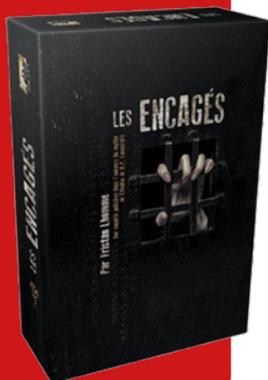
**Prix constaté** • entre 24,90 € et 29,90 € le deck

Enfin, le **Deck de cartes d'états** permettra à vos joueurs de suivre facilement les états qui affligent leur personnage. Le deck contient 6 cartes de « suivi » que l'on place sous la carte d'état afin de déterminer le nombre de rounds restant avec l'état en question. Pratique, presque indispensable pour fluidifier le jeu, le deck est cependant étrangement construit. Seules 6 cartes de suivi sont disponibles, ce qui signifie qu'à moins d'en acheter deux, seuls 6 états nécessitant un suivi en rounds peuvent être posés sur la table (même si on peut suivre, évidemment, sans ces cartes). Certains états ne sont disponibles qu'en 1 exemplaire, d'autre en 2, 3 ou 4. Le deck reste utile, cependant, chaque carte résumant l'état qui la concerne et ses implications techniques, évitant ainsi des aller-retours dans le livre de règles.

**Prix constaté** • 19,90 €



Julien Dutel



JEU DE RÔLE (VF)

# LES ENCAGÉS

## Commissaire Moulin... dans le sang et la boue

*Une production audacieuse des XII Singes, Les Encagés est une œuvre de Tristan Lhomme financée par une précommande participative fin 2019. Destiné à un public aussi averti que chevronné, ce jeu campagne nous propose une manière insolite de revisiter l'univers de Lovecraft !*

### Fiche technique

**Éditeur** • Les XII Singes

Livre de base :

**Matériel** • Un livre à couverture dure de 344 pages, un sachet et dix jetons, 5 dossiers (pour les prêtirés), agenda du meneur (livret de suivi), trombinoscope prédécoupés, écran en trois volets, carte de la région, aides de jeu

**Prix constaté** • 120 €



**L**es *Encagés* est une campagne contemporaine dans l'univers de Lovecraft, motorisée par *Cthulhu Hack*. L'action se situe dans le Bordelais, où la table incarne une équipe de gendarmes responsable de l'enquête sur un quadruple homicide. Le produit se présente sous la forme d'un coffret contenant un épais livre (près de 350 pages), de nombreuses aides de jeu ainsi qu'une carte de la région et un trombinoscope. Si le moteur utilisé est *Cthulhu Hack*, le jeu en lui-même n'est pas nécessaire, car ses règles ont été ajoutées et adaptées afin de faire des *Encagés* un produit clef en main.

### Le tour de la gendarmerie

L'interprétation des gendarmes est au cœur de la proposition de jeu des *Encagés*. Le texte prend donc le temps de décrire la hiérarchie à laquelle la table aura affaire très régulièrement, mais aussi les contraintes du métier, les limites de la science criminelle, etc. Pour tous ces aspects, sont utilisées des mécaniques simples et dérivées de celles de *Cthulhu Hack*.

Entre la pression croissante des médias, les attentes de leurs supérieurs

(motivés plus par leur agenda politique que l'arrestation des criminels) et la menace, au moindre faux pas, d'une enquête de l'IGGN (Inspection Générale de la Gendarmerie Nationale), la table aura un bel exercice de jonglage devant elle. Et c'est sans parler de la complexité de l'enquête en elle-même.

### Rapport d'autopsie

La campagne est une vaste enquête dont le déroulement est très ouvert. Ici, pas réellement de scénario, mais plutôt un point de départ accompagné d'un inventaire exhaustif de pistes (toutes pratiquement illustrées par des aides de jeu), associé à une large quantité de PNJ que les joueurs seront probablement amenés à croiser, ainsi que l'agenda des tueurs derrière lesquels ils courent. À partir de là, chaque table vivra son aventure, vraisemblablement très différente les unes des autres.

Cela dit, on n'est pas entièrement laissé à l'abandon. De nombreux conseils sur la gestion de l'enquête sont fournis et le texte est commenté par des encarts intitulés *Replay* qui évoquent, à titre d'exemple, le déroulement d'un moment-clef lors des parties de tests.

## Hors Procédure (spoiler)

Si la trame de la campagne en tant que telle fait peu de place au fantastique, elle est étendue par quatre scénarios supplémentaires, qualifiés de hors procédure, qui, eux, ont un tout autre ton. Il s'agit en fait de jouer des séquences de *flash-backs*, où la table est invitée à interpréter les événements qui sont décrits dans certains indices trouvés au cours de l'enquête.

Ces scénarios, tous très différents les uns des autres, dévient de l'ambiance de la trame principale et offrent une saveur supplémentaire à l'histoire, ce qui donne à l'ensemble du produit une autre envergure qui rapproche *Les Encagés* de campagnes aussi mythiques que *Les Masques de Nyarlathotep*.

## Profil de suspect : T. L'homme

Les habitués du travail de Tristan L'homme ne seront pas surpris. Toute l'habileté et tout le charme des scénarios comme ceux du *Musée de L'homme*, par exemple, se retrouvent dans cette campagne clef en main. Comme toujours, sa plume offre un parfait équilibre entre réalisme et jouabilité. Il y a assez d'informations pour simuler le cadre de travail des gendarmes, donner l'ambiance et le ton (« *s'y croire* ») sans inonder le lecteur.

Idem pour les personnages : Tristan a l'art de décrire une personnalité en quelques phrases, et les nombreux individus rencontrés prennent ainsi vie sous les yeux du lecteur en seulement quelques lignes très évocatrices.

## Division du pinaillage appliqué

*Les Encagés* est un excellent produit mais, si on cherche vraiment la petite bête, on peut lui trouver quelques points moins réussis. Par exemple, le choix d'utiliser des

photos « *réelles* » pour illustrer le texte. Si elles ancrent la campagne dans la « *vraie vie* », elles sont un peu austères (ou plutôt « *plates* ») et pas toujours adaptées.

L'ajout des tests au sein du texte ne facilite pas la lecture et il n'est pas évident que cela dépanne tant que ça en partie. La tentative de gérer la progression des personnages par « *sections* », dans une campagne ouverte au déroulement fluide et imprévisible, est un peu artificielle et au final peu adaptée.

Mais ces détails totalement subjectifs à part *Les Encagés* demeure une réelle merveille.

## Parental Advisory

Attention, malgré la qualité du texte, le foisonnement d'aides de jeu, les personnages prêtirés et l'intrigue détaillée (et relativement simple), ce coffret s'adresse à une table expérimentée ou même chevronnée. Il ne s'agit en aucun cas d'une boîte d'initiation à *Cthulhu Hack* ! Et pour mener cette campagne, il faudra une bonne préparation : lire l'ensemble des textes plus d'une fois et faire quelques recherches sur les lieux visités. Mais même avec ce travail préparatoire, il faudra aussi être capable d'improviser.

Enfin il faut noter que, aussi expérimentés que soit les participant(e)s, les thèmes abordés par la campagne sont sombres et très adultes, cette caractéristique est aussi à prendre en compte avant de se lancer dans l'aventure. Le matériel fourni avec la campagne prend le soin de le signaler, mais aussi de donner des conseils afin de gérer cet aspect.

## Affaire classée

Si vous êtes déjà fan des productions de Tristan L'homme pour *Cthulhu*, vous venez de trouver votre prochaine campagne et elle sera mémorable.

Si ce n'est pas le cas, très honnêtement... tant pis pour vous !

Romain « Belaran » Pelisse



### J'aime :

- + Un produit de qualité pour rôlistes expérimenté(e)s
- + Le réalisme poussé jusque dans les aides de jeu
- + Les portraits de TOUS les PNJ

### J'aime moins :

- Les infos techniques dans le texte, qui le rend peu lisible
- Les notes peu utiles sur la progression des personnages





### Fiche technique

**Éditeur** • Studio Agate

**Matériel** • Livrets A4 couleur  
couverture souple de 40 à 68  
pages chacun

**Prix constaté** • 14,90 € par  
livret

7<sup>E</sup> MER | CAMPAGNE VF

# La COURONNE DE KAZIMIR

## ...et autres aventures épiques en Théah

*Les très beaux ouvrages de la gamme 7e Mer ont une lacune, l'absence de scénario. Pour y remédier, Studio Agate a l'excellente idée de proposer pour la gamme VF une série de fascicules qui devraient vous occuper quelques temps.*

**L**a plupart des ouvrages abordés ici se composent de deux scénarios. Par défaut, ils sont tous indépendants. Mais le dernier livret, la Couronne de Kazimir, se propose de les lier entre eux pour former une campagne. Attention, le voyage est long... et mouvementé !

### D'amour et de mort...

Dans *D'amour et de mort*, deux vengeance s'entremêlent dans un décor hautement théâtral, une ville factice investie pour un carnaval prestigieux. Le cadre est prometteur et le scénario offre d'intéressantes scènes pour l'exploiter. Les intrigues auraient néanmoins mérité d'être mieux articulées, le mélange ayant du mal à prendre en l'état.

On reste dans l'esprit festif avec *Los Barrachos*. En essayant de s'innocenter d'un meurtre, les PJ se retrouvent à arranger un rendez-vous secret entre personnalités de la Montaigne et de la Castille pour maintenir la récente paix entre les deux nations, en pleine fête de Los Borrachos à San Cristobal. Ambiance espionnage garantie !

### Splendeurs et misères...

Dans *Splendeurs et misères de Charousse*, les PJ sont recrutés pour enquêter sur un

complot contre l'Empereur de Montaigne lui-même. Mais l'enquête s'avère trop facile pour être honnête. Les PJ vont devoir naviguer des salons feutrés de la haute société à la cour des miracles locale, apportant un contraste intéressant même si le tout manque un poil de subtilité.

Dans *Les Faiseurs d'or*, les PJ accompagnent un bienfaiteur aux festivités d'anniversaire de la Reine Elaine, alors qu'une série de meurtres vise l'ancien groupe de leur ami. Les PJ vont devoir remonter les fils de son passé peu recommandable et faire un choix moral difficile. Ce scénario d'enquête relativement simple ouvre d'intéressantes perspectives avec Avalon, les Sidhes et un groupe de pilleurs de trésor – ce dernier peut à lui seul ouvrir sur de nombreuses aventures.

En revanche, sa fin donne l'impression de s'arrêter au milieu du gué. La conclusion apportée à ce scénario par la *Couronne de Kazimir*, qui peut être utilisée même si les Faiseurs dor est joué indépendamment de la campagne, est beaucoup plus satisfaisante.

### Voir Charousse et mourir

Ce livret ne comporte qu'un seul long scénario, presque une mini-campagne. Il est en quelque sorte le pendant Montagnois

de *Los Borrachos*, avec qui il partage le même point de départ politique.

Les PJ sont embauchés par la haute noblesse de la Montaigne pour protéger la nouvelle favorite de l'Empereur, une Vodacce venue en Montaigne dans le cadre d'un rapprochement entre les deux puissances. Ils en profitent pour déjouer un complot... qui ne s'avère finalement pas être ce qu'il est. D'abord adulés, les voilà emprisonnés. Ils apprennent en prison les tenants et aboutissants de l'histoire et prennent à leur tour en chasse les véritables conspirateurs.

Parfaitement rythmée, mélangeant avec équilibre politique et action enlevée, cette formidable aventure avec un grand A coche tous les critères. Tout au plus aurait-elle profité d'un peu de plus de place, certaines options étant citées mais non développées. Charousse, où se déroule une partie importante de l'aventure, aurait aussi mérité une description digne de ce nom pour exploiter au mieux le scénario – les pages qui lui sont consacrées dans *Nations de Théah* étant insuffisantes pour cela.

Ce scénario ouvre aussi, quoique indirectement, sur un autre très bon scénario, *Le Voleur de Soleil*, qui ne fait pas partie de la campagne et dont nous parlons dans les critiques colonnes.

## Le Voyage de Marcus...

Direction les contrées froides et glacées du Vesten pour *Le Voyage de Marcus*. Supposés y délivrer un courrier, nos héros se retrouvent confrontés à des Petits Chuchoteurs, des unseelies sanguinaires capables de prendre possession d'hôtes humains. Nature dangereuse et paranoïa sont au programme de cette aventure très inspirée de *The Thing* mais légèrement affaiblie par quelques soucis de cohérences.

On reste dans le grand froid avec *Le Bal des matriochkas*, mais cette fois en

Ussura. Alors que les PJ goûtent l'hospitalité locale, les deux enfants de leur hôte sont enlevés. Une courte enquête et les voilà lancés dans une longue poursuite mettant en jeu les relations difficiles entre le Vesten et l'Ussura le long de la frontière. L'originalité du scénario tient dans le déchirement entre deux pays au sein d'un contexte... polaire.

Hélas, plusieurs éléments d'intrigue et événements arrivent comme un cheveu sur la soupe et mériteront d'être retravaillés pour garder une certaine continuité.

## La Couronne de Kazimir

Cet épais livret fournit une trame de campagne reliant l'ensemble des scénarios précédents, moyennant quelques « *patches* » à appliquer et diverses scènes de transition, ainsi qu'un scénario supplémentaire conclusif.

Le lien entre les différentes aventures reste tenu et, plus que les chapitres d'une unique saga, elles constituent surtout un outil pour introduire les éléments du grand finale. Ce lien artificiel conduit aussi à quelques redondances. *Splendeurs et misères de Charousse* et *Voir Charousse et mourir*, par exemple, suivent une trame similaire. Ces ressemblances sont cependant simples à gommer et seront vite oubliées quand arrivera l'heure de l'explosive conclusion !

Le dernier scénario, très ouvert, est un mix d'enquête, de relations sociales et d'action, avec une balance qui penche progressivement vers l'action au fur et à mesure où les protagonistes convergent vers le même objectif. Vient alors l'heure d'un choix difficile, dans une tension que l'aventure a amenée à son paroxysme. De quoi vite pardonner les quelques incohérences typiques des scénarios de la gamme : *La Couronne de Kazimir* offre tout le nécessaire pour être inoubliable.

Slawick Charlier

## Un point format

Tous les scénarios 7<sup>e</sup> Mer suivent un même format très codifié. Après une présentation de l'intrigue et du contexte et un résumé des grandes étapes de l'histoire, chaque scène est détaillée avec les mêmes informations : approches possibles, opportunités, obstacles, conséquences et dénouement.

Cette présentation très formelle impose quelques redites – certaines informations se retrouvent dupliquées à plusieurs endroits. Mais c'est un mal pour un bien : ce formalisme rend la prise en main particulièrement idéale et s'avère très pratique en partie. Il tend en revanche parfois à donner une impression de linéarité et ne favorise pas toujours la cohérence de l'ensemble et des transitions entre les scènes – deux effets de bord dont les auteurs se tirent plus ou moins bien selon les scénarios.

## J'aime :

- + Plein de scénarios pour compléter la gamme
- + Formidable *Voir Charousse et Mourir*
- + De la variété à travers tout Théah

## J'aime moins :

- Quelques problèmes de cohérences dans certains scénarios
- La campagne qui lie le tout de manière un peu artificielle
- Un léger manque de relecture



### Fiche technique

Éditeur • Edge

Matériel • 1 livre à  
couverture rigide de  
272 pages en couleur, format  
US Letter

Prix constaté • 44,95 €

### J'aime :

- + Une approche du Mythe qui change
- + Des scénarios inspirants
- + Berlin comme si on y était !

### J'aime moins :

- L'absence de carte A3 à part, comme en VO
- Les illustrations intérieures

L'APPEL DE CTHULHU | SUPPLÉMENT DE CONTEXTE ET DE SCÉNARIOS (VF)

# BERLIN LA DÉPRAVÉE

## Le Mythe dans l'Allemagne de Weimar

*Vous avez écumé la Nouvelle Angleterre. Vous avez visité l'Égypte, le Kenya, la Chine, l'Australie... Vous aimez lutter contre le Mythe mais avez besoin de nouveauté. Avez-vous pensé à visiter Berlin ?*

**D**es années 20 au début des années 30, la capitale allemande est une ville bouillonnante ouverte au monde entier. Toutes les nuits, des cabarets offrent des spectacles émoustillants aux plus nantis tandis que, dans la rue, prostituées, drogués et vétérans estropiés tentent de survivre. Et, bien entendu, toute cette débauche est accompagnée de mouvements occultes divers...

### Berlin...

*Berlin la dépravée* est un supplément de contexte qui décrit la capitale allemande à l'époque de la république de Weimar. Il brosse un portrait rapide de la ville dans ce contexte avant de l'aborder quartier par quartier, avec ses factions, ses différentes ambiances, ses modes de vies, ses personnalités. Un coup de projecteur est donné sur la « débauche » qui a valu son surnom à Berlin à l'époque. Sexualité extravertie, prostitution aux divers visages, spectacles nocturnes... Berlin, c'est aussi la capitale européenne du cinéma et la scène où s'affrontent les courants politiques montants : le parti communiste et les nazis.

Tout cela est très complet et enrichi de portraits de personnalités ayant existé, photos à l'appui. L'iconographie inclut également un chouette plan de la ville au format A3, qui n'est malheureusement pas fourni en poster,

contrairement à la VO. En près de 90 pages, vous aurez presque l'impression d'être un Berlinois des années 20. En tout cas, vous serez à l'aise pour y jouer.

### ...et le Mythe

Et le Mythe, me direz-vous ? Car oui, il s'agit bien d'un supplément pour *L'Appel de Cthulhu*. Je vous rassure toute de suite : le Mythe est bien présent, mais il est abordé d'une façon qui change, et cela rend ce supplément d'autant plus intéressant. Abordé rapidement dans un chapitre sur les sociétés secrètes et cultes qui vénèrent Nyarlathotep, Y'golonac ou encore la Chèvre noire, le Mythe est surtout traité dans les accroches de scénarios et les trois longs et magnifiques scénarios qui constituent les deux tiers de l'ouvrage.

S'ils sont indépendants, ils constituent une mini-campagne thématique se déroulant sur dix ans, qui permet de suivre la lente décadence de la ville. Ils exploitent tout le background fourni dans le livre, qu'il est donc bon de maîtriser, même si on peut s'en sortir sans, ce qui serait dommage. L'exploitation subtile du Mythe par l'intermédiaire de la crasse et de la folie humaine rend ces scénarios véritablement intéressants et jubilatoires à maîtriser pour le Gardien.

Marc Sautriot

# XÉNO-ARCHIVES 2

## Nourrir la bête

Les Xéno-Archives sont à Starfinder ce que les Bestiaires sont à Pathfinder. Toujours attendus par le public, c'est sans grande surprise que voici venir un second opus dans la série.



Comme pour la plupart des bestiaires médiévaux-fantastiques, du reste, ce Xéno-Archives fait montre d'une absence de thématique particulière reliant ses 65 entrées. Sans être un défaut en soi, cela soulève la question de son intérêt pour ceux qui n'auraient pas encore éclusé le tome 1. La variété et l'originalité étant toutefois toujours au rendez-vous, les joueurs devraient y trouver de quoi stimuler leur imagination quelles que soient leurs envies.

### Des vaches et des mi-go

Au programme donc, ce *Xéno-archives* présente toujours un recyclage des classiques du médiéval-fantastique – dragon, diable, golem... Dans la continuité du précédent volume, il contient aussi de nouvelles variantes de plusieurs créatures et peuples – Formien, robot, Anacite...

Plusieurs entrées s'orientent vers l'horreur. Il y a du classique plus ou moins revisité tel que les fantômes, une variante de zombies dont le mode d'infection est inspiré d'*Alien*, ou encore des vampires se nourrissant d'émotions. L'ouvrage va plus loin avec des inspirations Cthulhiennes (Couleur Tombée du Ciel, Mi-Go) jusqu'à des créatures apocalyptiques de très haut niveau.

Une belle part est aussi accordée aux animaux communs, du moins aussi

communs que puissent l'être des espèces animales extra-terrestres. Cela comprend des entrées génériques pour les espèces grégaires, les prédateurs ou les dinosaures, et des animaux comme la gazelle d'Arquand ou les hashukayak, d'imposants herbivores proches du rhinocéros.

Notons enfin une entrée pour l'Essaim, objet de la campagne *L'Attaque de l'essaim* dont nous parlons dans ce même numéro.

### Et pour le dessert...

Les annexes regroupent, comme d'habitude, pléthores d'index. Greffes, créatures par type, terrain, ou FP, races jouables... Ce sont autant d'outils qui permettent d'exploiter ce supplément à sa pleine mesure.

Une large annexe est aussi consacrée à la polymorphie, un ensemble de sorts permettant de transformer la forme d'un être vivant en celle de n'importe quelle créature des xéno-archives, ouvrant des possibilités assez vastes.

Cette nouvelle fournée des xéno-archives maintient donc largement le cap et la qualité de son prédécesseur. Une constance à laquelle *Paizo* et *BBE* nous ont certes habitués, mais qu'il convient toujours de saluer.

Slawick Charlier

### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions

**Matériel** • Livre de 160 pages couleur couverture rigide

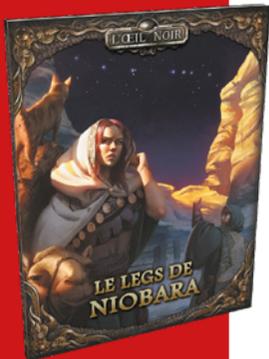
**Prix constaté** • 39,90 €

### J'aime :

- + Toujours aussi varié
- + Les annexes très pratiques

### J'aime moins :

- Pas de regroupement thématique



### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions  
**Matériel** • Livre en couleurs  
 de 104 pages à couverture rigide  
**Prix constaté** • 29,90 €

### J'aime :

- + L'ampleur de la quête
- + Le voyage

### J'aime moins :

- Beaucoup de travail pour le MJ
- La gestion des énigmes

L'ŒIL NOIR | JEU DE RÔLE (VF)

# LE LEGS DE NIOBARA

## Une campagne énigmatique

*Avec cet ouvrage, vous allez pouvoir plonger vos PJ dans les multiples énigmes laissées derrière elle par la prophétesse Niobara.*

**L**es événements de cette campagne prennent place deux ans avant ceux de *Manifestation céleste* et le début de la Chute des étoiles, qui est le principal arc narratif développé dans cette cinquième édition. Tout au long de quinze épisodes, les personnages vont découvrir ces indices, le plus souvent sous la forme d'énigmes et de textes codés et sibyllins. À la fin, ils devraient comprendre qu'ils doivent se rendre en un point précis afin de recevoir le legs de Niobara, la vision de trois avenir possibles prophétisés par celle-ci.

### Mystère et boule de gomme

Les énigmes font partie de l'ADN du jeu depuis le début. Les plus anciens se souviendront de *Héros, monstres et forces obscures*, qui en proposait déjà dans la toute première édition. Toutefois, les énigmes proposées ici ne sont pas du même acabit. La plupart font appel à une connaissance pointue de l'univers et, dans les faits, tout cela va souvent passer par des épreuves de compétence ou par des explications délivrées par le MJ via certains PNJ.

C'est donc une campagne à réserver à des joueuses que ce genre de défi intéresse et qui sont capables de recouper des informations à plusieurs scénarios d'intervalle. Si la campagne peut charmer par son ampleur, il ne s'agit pas d'une campagne clef-en-main. Au

contraire, le MJ devra s'investir pour bien la prendre en main.

### Course contre la montre

La campagne amène le groupe à voyager énormément d'épisode en épisode. Cette visite de l'Aventurie constitue d'ailleurs un des charmes de l'aventure, qui favorisera les MJ disposant de l'*Almanach* afin de faire vivre au mieux tous les endroits visités. Malheureusement, autre écueil et non des moindres, la prophétie ne laisse qu'un temps très limité aux PJ pour obtenir leur « récompense ».

Si l'on ajoute le fait que certaines transitions sont extrêmement légères et que d'autres vont même à contre-courant des habitudes de bien des joueuses (accepter de se désintéresser de la trame principale le temps d'un « détour » en apparence inutile), là encore, le MJ devra travailler en amont pour ne pas frustrer tout le monde autour de la table.

Pour celles et ceux qui voudraient suivre l'arc principal, il s'agit clairement d'un prologue extrêmement intéressant. La campagne part d'une excellente idée. Dommage que sa réalisation ne soit pas optimale. En l'état, je ne la conseillerais qu'à des MJ qui sont réellement passionnés par l'Aventurie et qui sont prêts à y mettre le temps et l'énergie nécessaires.

Thomas Robert

7E MER CATHAY | KIT D'INTRODUCTION VF

# L'ÉPÉE-QUI-DONNE-LA-VIE ET L'ÉPÉE-QUI-DONNE-LA-MORT

## Retour en Orient

*Cathay est un jeu indépendant et complet situé dans le même univers que 7<sup>e</sup> Mer. En attendant le livre de base, Studio Agate nous en offre un petit aperçu avec ce kit de découverte.*

➔ **A**près *Légende des 5 Anneaux* et *L'Empire des Cerisiers*, *Cathay* est une nouvelle incursion du jdr en terre médiévale-nipponne. Ce n'est qu'un juste retour des choses puisqu'à l'origine, l'univers de *7e Mer* avait été imaginé comme l'occident du monde de *Légende des 5 Anneaux*.

En *Cathay*, l'équilibre des nations est précaire et les apparences et l'étiquette sont aussi importantes que les démonstrations de force. Ce kit ne brosse que dans les grandes lignes. Il faudra attendre le livre de base pour vérifier si les auteurs ont su s'affranchir des stéréotypes qu'avait *7<sup>e</sup> Mer*.

### Sept fois à terre, huit fois debout

Côté moteur, *Cathay* reprend les principes de son aîné. Les caractéristiques sont toutefois gérées de manière inhabituelle. Celles-ci correspondent en effet plus à une manière d'être ou une approche morale qu'aux traditionnels attributs à la *D&D* : compassion, honnêteté, joie, loyauté, paix, respect et sagesse. Chaque personnage n'en possède d'ailleurs que 5 sur les 7 possibles.

Le mysticisme est aussi abordé avec les *Kanushi*, les prêtres du *Kamuyru*. Ceux-ci peuvent communier avec les *Kamuy*

et les lier à un objet, du moins plus facilement que les non-prêtres puisque tous les pratiquants *Kamuyru* peuvent parler avec les *Kamuy* moyennant un point d'héroïsme. C'est très simple sur le plan technique mais permet d'insister sur la structure animiste de la société.

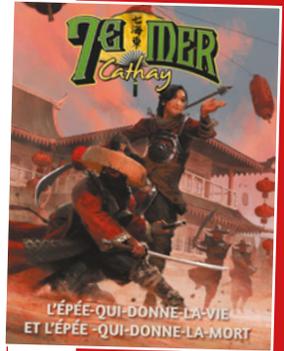
### Même le singe tombe de l'arbre

Le scénario envoie les PJ à la recherche de deux épées mythologiques et antinomiques qui donnent leur nom à l'ouvrage. Ils devront pour cela enquêter dans les ruines d'un monastère, échapper à des bandits sur la route d'un château, pénétrer d'une manière ou d'une autre dans ce dernier, et voyager à travers deux pays. Rien de moins !

Cette intrigue mêle agréablement la petite histoire et la grande en propulsant les PJ au milieu d'une véritable légende. Hélas, elle est bien trop ambitieuse pour sa pagination. De longs paragraphes posent un contexte nécessaire mais guère utile en jeu. Dommage aussi que les prétiés proposés manquent de liens entre eux et avec le scénario.

Dans tous les cas, il n'y a bien sûr rien d'irré récupérable. Pour son prix, ce livret est un excellent moyen de découvrir *Cathay*, en attendant le livre de base pour juger vraiment.

Slawick Charlier



### Fiche technique

Éditeur • Studio Agate  
Matériel • Livret 36 pages couleur  
Prix constaté • 10 €

### J'aime :

➕ Les règles, bien mieux formalisées que dans *7<sup>e</sup> Mer*

### J'aime moins :

– Le scénario, trop ambitieux pour son format  
– Les prétiés, dont la prise en main n'est pas parfaite



# anarch

## « Nous n'avons pas peur des ruines [...] »

Continuant sur sa lancée, Arkhane Asylum Publishing étoffe la gamme Vampire 5<sup>ème</sup> édition en proposant le second supplément fondateur de la gamme : Anarch. Plongée dans le côté moins policé du monde vampirique.

### Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum Publishing  
Matériel • Livre US  
Letter 200 pages couleur, couverture dure  
Prix constaté • 40 €

### J'aime :

- ✦ Le fort sentiment d'immersion à la lecture des textes
- ✦ La mise en scène des Anarchs de manière jouable
- ✦ Un bon complément pour le livre de base

### J'aime moins :

- Les photos... le point clivant de la direction artistique du jeu
- La difficulté de retrouver une information sur le pouce
- Un supplément fait pour être lu plus qu'utilisé

**L**a Camarilla vous semblait trop figée, trop féodale, trop engoncée ? Même si les changements de la 5<sup>ème</sup> édition de *Vampire*, se situant après la Géhenne, ont rendu la Camarilla moins rigide et moins puissante, elle n'en restait pas moins une organisation aux règles établies et difficiles à transformer, comme la transposition des nos institutions politiques d'aujourd'hui : en mouvement constant mais lent, ralenties par leur puissante force d'inertie.

Rien de tout cela avec les Anarchs. Si la Camarilla représente le pouvoir statique entre les mains d'anciens immortels, les Anarchs regroupent les jeunes vampires en colère, rebelles et révolutionnaires, prêts à secouer l'arbre quitte à le déraciner afin de ne pas vivre dans la tyrannie éternelle d'une bande de vampires établis depuis des siècles dominant le reste tel un troupeau. Le pouvoir doit être abattu pour que la liberté émerge.

### « Nous sommes capables de bâtir aussi »

Le supplément dépeint un mouvement loin d'être simpliste ou manichéen. On ne tombe pas dans le cliché des « méchants anarchistes ». Bien évidemment, les méthodes des Anarchs ne sont pas toujours pacifistes, mais leur mouvement ouvre une porte vers une autre manière d'envisager la non-vie et une autre manière de jouer des vampires.

Le supplément, lui, est écrit de la même manière que le précédent, *Camarilla* : une série d'articles « in world », qui permettent d'appréhender les choses de l'intérieur. Comme précédemment, ce système a le défaut de ses qualités : une immersion plus complète, mais une difficulté à retrouver les informations.

### « Nous portons un monde nouveau dans nos cœurs »

L'ouvrage se termine avec un balayage des clans vampiriques au sein des Anarchs et de leurs mœurs et objectifs, ainsi que par l'entrée en jeu du Sacerdoce, qui est autant un nouveau clan qu'un parfait grand méchant à mettre en scène. Quelques pages proposent un « algorithme de réponse », permettant de faciliter la prise en main d'une chronique en déterminant rapidement les diverses réponses apportées par les puissants aux PJ Anarchs en fonction de leur niveau de nuisance (et totalement exportable à bien d'autres jeux, d'ailleurs), puis à une galerie de personnages, comme autant de PNJ rapides à prendre en main.

En définitive, *Anarch* forme le troisième élément du triptyque de base de *Vampire la Mascarade 5<sup>ème</sup> édition*. Même s'il n'est pas présenté ainsi, il finit de balayer le monde des vampires, tout en donnant des ressources précieuses au Conteur. Un ouvrage tout sauf dispensable.

TAILS OF EQUESTRIA | GAMME VF

# L'ÉTRANGE AFFAIRE DU F.R.I.N.G.A.N.T...

## ... et autres histoires...

Nouveau recueil de scénarios pour *Tails of Equestria* ! Bon, on commence à avoir l'habitude... Pas un numéro de *Casus Belli* sans qu'on en critique un nouveau depuis la sortie du jeu.



**P**ourtant cette fois-ci, le supplément se targue d'offrir un peu plus que de simples aventures à faire vivre aux poneys-joueurs : le maître-mot en est en effet la pédagogie. Par le biais de ses six scénarios, *L'Étrange affaire du F.R.I.N.G.A.N.T. défectueux* propose ainsi d'inculquer certains enseignements à nos chères têtes blondes.

### Dans la classe de Cherilee

Tous les scénarios du recueil présentent en effet un objectif pédagogique : à travers l'aventure vécue par leur personnage, les joueurs apprennent diverses choses. Afin de réparer une faille spatio-temporelle, il faut mener un raisonnement scientifique valable (hypothèse, expérimentation, analyse des résultats). Quand un chien à diamants est accusé d'un délit, il est indispensable de savoir construire sa défense (recueil de témoignages, récolte de preuves, plaidoirie). Pour retrouver un précieux trésor, c'est la capacité à interpréter une carte qui s'avère des plus utiles. Quand Rarity demande aux poneys-joueurs de tenir sa boutique, ils doivent gérer l'inventaire et la relation-client. Alors que se profile le Grand Gala équestre de Canterlot, à eux de mettre en place un scrutin afin de désigner par un vote celui qui l'organisera. Enfin, pour aider M. et Mme Cake, ils se mettent en quête d'ingrédients dans le but de cuisiner un

beau gâteau (dont la recette peut être reproduite en réel).

### Transmission de flamme

*L'Étrange affaire du F.R.I.N.G.A.N.T. défectueux* se révèle donc un supplément aussi étonnant qu'intéressant de par sa proposition. Il prend le pari de transmettre des connaissances à travers le jeu de rôle, d'une façon ludique et adaptée. Ce faisant, il exclut les adultes de la cible (sauf pour le rôle de meneur de jeu) mais, après tout, la cible de *Tails of Equestria* reste les enfants et, pour eux, ces scénarios au contenu malin se révèlent parfaitement adaptés à leur but.

Encore une réussite à porter au crédit de la gamme, qui impose peu à peu *Tails of Equestria* comme le meilleur outil d'initiation au jeu de rôle à destination des enfants !

Romain d'Huissier

### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions

**Matériel** • Livret à couverture souple de 64 pages en couleur

**Prix constaté** • 15,99 €

### J'aime :

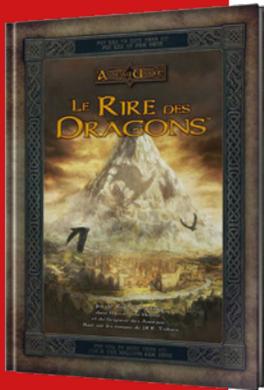
- + Pas moins de six scénarios
- + L'aspect pédagogique

### J'aime moins :

- Une rédaction parfois lapidaire
- Des scénarios peu intéressants pour des joueurs adultes

### Adulte autorisé

La présence d'un adulte dans le rôle du MJ paraît obligatoire pour tirer tout le sel de *L'Étrange affaire du F.R.I.N.G.A.N.T. défectueux*. En effet, afin de mieux en dispenser le contenu éducatif, il faut au préalable maîtriser celui-ci – d'autant que les scénarios offrent une rédaction parfois un peu lapidaire ou complexe (le déroulé n'en étant pas forcément linéaire). De plus, afin d'apporter des éclairages supplémentaires sur les leçons dispensées, il convient que les enfants puissent poser des questions à une personne capable de leur apporter les réponses adéquates.



### Fiche technique

Éditeur • Edge Studio

Matériel • Livre 160 pages  
couleurs couverture rigide

Prix constaté • 34,95 €

### J'aime :

- + Edge est allé au bout de la traduction de la gamme
- + Quantité et variété
- + Quelques morceaux de bravoure, sombres et épiques

### J'aime moins :

- Le lien ténu et artificiel entre les scénarios

L'ANNEAU UNIQUE | RECUEIL DE SCÉNARIOS VF

# LE RIRE DES DRAGONS

## Dernier souffle

*Le Rire des Dragons est le dernier supplément pour la gamme de l'Anneau Unique 1ère édition. Edge a donc été jusqu'au bout de sa traduction. Ce recueil de six scénarios s'adosse au supplément Erebor. Il était donc naturel de parler de dragons – quoique pas toujours au sens littéral...*

**C**e dernier ouvrage reste en ligne avec le reste de la gamme, avec 160 pages bien remplies, en couleurs et sous couverture rigide. Qu'il s'agisse des crayonnés utilisés pour les portraits des PNJ ou des illustrations couleurs, c'est toujours aussi beau et agréable à lire.

Comme d'habitude, le recueil présente une trame de fond qui permet de lier les aventures entre elles, rien de moins que le retour du Sorcier de Forod, l'un des neufs Nazgûl, venu semer la discorde entre les peuples du Nord.

### Qui sont les dragons ?

Le premier scénario est une traque au voleur avec quelques problèmes de crédibilité sur le McGuffin utilisé, mais aux PNJ attachants. Le second est une enquête politique. Il mérite d'introduire plus tôt dans la campagne certains personnages pour lui donner l'ampleur qu'il mérite, mais c'est sinon une aventure qui exploite de manière intéressante le contexte avec une fin assez ouverte.

La chasse au trésor de la troisième aventure en révèle un peu plus sur la menace qui plane sur la région, quoique son apparition soit un peu artificielle.

*Laissez dormir le dragon qui dort* est l'un des morceaux de bravoure du recueil. La Compagnie part chasser un dragon – et son trésor. Mais celui-là dispose d'agents prêts à les contrecarrer.

D'autres groupes, concurrents, poursuivent aussi les mêmes objectifs. C'est une longue aventure tout ce qu'il y a de plus épique.

Le scénario suivant revient à la civilisation avec une enquête sur la disparition d'un sculpteur. Comme elle se déroule à Esgaroth, le livret de l'écran qui lui est consacré ne sera pas inutile.

Le dernier scénario confronte enfin les PJ au Sorcier de Forod. L'ambiance délétère entretenue par ce dernier a poussé Bard à accuser les PJ de trahison. À eux de se libérer et de s'expliquer, forçant au passage le Nazgûl à sortir de l'ombre pour une ultime confrontation. C'est une histoire très sombre qui souffre légèrement de la comparaison avec l'épique combat contre un dragon du troisième scénario.

### Grand final

Ce fil conducteur autour du Sorcier de Forod est de fait clairement le point faible du supplément. Il est trop superficiel pour donner l'impression d'une vraie campagne, et trop peu subtil pour fonctionner pleinement.

Mais séparément, malgré quelques défauts mineurs, ces scénarios offrent à la fois variété et quantité. À défaut d'une fin en feu d'artifice, c'est une clôture de 1ère édition très honorable.

Slawick Charlier

# L'EMPIRE D'ÉMERAUDE

## Guide du routard de Rokugan

La gamme de la cinquième édition de La Légende des Cinq Anneaux s'enrichit avec la publication d'un épais guide sur le cadre du jeu, le pays de Rokugan...

Évitant le piège de décrire l'Empire d'Émeraude par le prisme de ses clans, ce guide choisit d'explorer les lieux et leurs fonctions. À chaque chapitre, on découvre des aspects de la vie quotidienne, en prenant soin d'évoquer les variations spécifiques à certains clans. Cette approche rend l'intégralité du guide utile, même si l'on se concentre sur un seul territoire. Le tout bénéficie d'une agréable présentation et surtout d'illustrations sublimes qui transmettent magnifiquement l'ambiance.

### Des forteresses

Après l'Histoire de Rokugan, présentée à travers ses moments-clés, commence la présentation des forteresses, cadre privilégié d'aventures à L5A. On trouve ainsi une description complète de leurs organisations avec les spécificités propres à chaque clan (ceux du Scorpion ont des passages secrets, ceux du Crabe des murs épais, etc.) ainsi que la présentation de la structure sociale qui régit la vie des habitants.

Les chapitres suivants reprennent la même structure appliquée à la ville, à la campagne, aux temples et aux monastères, et enfin aux recoins plus sauvages. Ainsi, le guide est une phénoménale mine d'or de détails pour enrichir ses parties et immerger autant que possible les joueurs dans le monde de L5A.

Cette lecture un peu aride n'appelle pas directement à l'aventure, mais elle invite à la découverte du quotidien de Rokugan où

la superstition, le sens du devoir et celui de l'honneur sont confrontés l'un à l'autre ou à leurs contradictions internes. La magie et le fantastique font partie intégrante du monde et de son système de croyances (Les Shugenjas sont là pour apaiser les Kamis, pas pour lancer des boules de feu).

La lecture inspire donc des scénarios où les joueurs ne sortiraient que peu leur katana, mais seront confrontés aux dilemmes et aux angoisses des habitants. Des péripéties qui sont proches de celles d'un Japon médiéval « historique » avec une touche fantastique : Est-ce que c'est le percepteur qui abuse de son autorité ou le village qui ment sur sa production de riz ? Le passage d'un prêtre des défunts a-t-il déclenché l'ire du juge des morts ? Ce Gaijin a-t-il vraiment commis le crime dont on l'accuse ?

Les chapitres s'accompagnent d'accroches de scénario, mais aussi de leurs développements et paroxysmes, une bonne idée qui est malheureusement mal exploitée.

### Référence essentielle

Certains lieux sont également décrits plus en détail, assez pour une brève visite en jeu. C'est là aussi qu'apparaît un effet de bord de cette description très cohérente et uniforme de Rokugan : seuls les endroits qui sortent de l'ordinaire ont de la couleur, ce qui les rend paradoxalement plus attirants que les incontournables tels qu'Otosan Uchi. Cela dit, l'ouvrage reste une référence essentielle pour le meneur!

Romain « Belaran » Pelisse



### Fiche technique

Éditeur • Edge

Matériel • Livre 256 pages  
US letter couleur,  
couverture dure

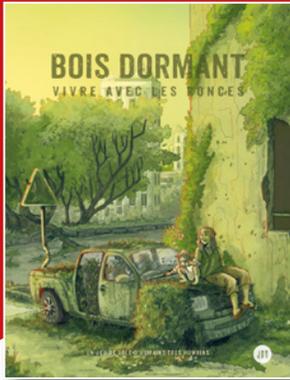
Prix constaté • 49,95 €

### J'aime :

- + Une description complète et cohérente de Rokugan
- + Le format des idées de scénarios
- + La proposition d'aventures réalistes et ancrées sur les dilemmes propres au jeu

### J'aime moins :

- Rien sur l'actualité de Rokugan, critique avec le "reboot"
- Les idées de scénarios redondantes et exploitant mal le format utilisé



JEU DE RÔLE (VF) | LIVRE DE RÈGLES

## BOIS DORMANT

**Sans MJ, sans dé, sans violence**

Eugénie, qui a longtemps tenu une rubrique dans *Casus* (*Le Gymnase des PJ*) a décidé de lancer une collection de JdR chez l'éditeur *Dystopia*. Pour défendre une autre façon de faire. Les deux premiers jeux édités, *Bois Dormant* et *La Clé des nuages* (sur la colonne d'à-côté) sont sortis.

Ce jeu de Meville, pour 3 à 5 joueurs ou joueuses, sans dé, sans MJ, permet d'incarner les piliers d'une communauté pacifique dans une grande ville isolée du monde, alors que 90 % de la population a sombré dans un sommeil catatonique non expliqué. L'effondrement, c'est assez classique comme postulat. Mais ce que choisissent de faire les personnages est résolument différent. Les notions-clés sont l'entraide et la communauté. Un jeu inspiré de *Dream Askew* d'Avery Alder pour les spécialistes. Le système, construit autour d'une économie de jetons, gère la détresse des persos et l'entraide qu'on apporte aux autres. Une expérience de lecture et de jeu qui renouvelle le hobby.

Thomas Berjoan

**Éditeur** • Dystopia  
**Matériel** • Livret en N&B, 144 p.  
**Prix constaté** • 20,00 €



JEU DE RÔLE (VF) | LIVRE DE RÈGLES

## DESTINÉES\*

**Générique narratif**

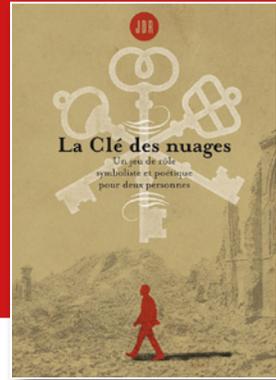
Adeptes du D6 System, *Studio 9* se lance dans son système universel. Ce premier livret de la gamme «*Mécaniques*» présente leurs règles maisons. Utilisable pour tous les environnements, il motorisera aussi leurs prochains jeux.

Les règles de base sont classiques, avec des aptitudes et des compétences calibrées en niveaux. L'originalité du système est que la description des personnages l'est aussi. Ce qui pousse les joueurs à bien penser leur création, car leurs atouts se cachent autant dans leurs caractéristiques que dans leurs historiques. La somme de plusieurs d'entre eux doit surpasser la difficulté du test, fixée par le MJ en nombre de D6. L'équipement apporte des bonus, dans un jeu de bluff enrichi par des points d'Énergie et des dés de Destin.

Ils ont en quelque sorte retourné le D6 system, malin. Ce générique, avec ses règles de magie et d'espace, a tout pour plaire.

Olivier H.

**Éditeur** • Studio 9  
**Matériel** • Livret en couleurs de 114 pages  
**Prix constaté** • 9 €, 5 € en PDF



JEU DE RÔLE (VF) | LIVRE DE RÈGLES

## LA CLÉ DES NUAGES

**Poésie et symboles pour deux (ou trois)**

*Dystopia* propose ici un nouveau voyage aux confins du jeu de rôle. Là encore, ce qui est recherché est une expérience plus narrative que ludique pure. *La Clé des nuages* est un jeu de Côme Martin et Félix Beroud pour deux personnes. L'une va prendre le rôle du Mage qui va explorer au cours de la partie des ruines mystérieuses pour mener à bien la grande quête de son existence. L'autre joueur va incarner l'Image, celui qui décrit les ruines, qui pose le décor, qui suggère le mystère, qui pose les questions sans réponses.

Le jeu est éminemment poétique, né de la volonté de chacun de construire un récit où les symboles sont au centre de la narration. Et puis, comme par magie, tout prend sens, rétroactivement au moment où se produit l'événement central. Une variante, *La clé des songes*, permet également de jouer à trois. Un jeu comme une balade merveilleuse.

Thomas Berjoan

**Éditeur** • Dystopia  
**Matériel** • Livret en N&B, 64 p.  
**Prix constaté** • 10,00 €

# Médiéval

Maxence Albanel



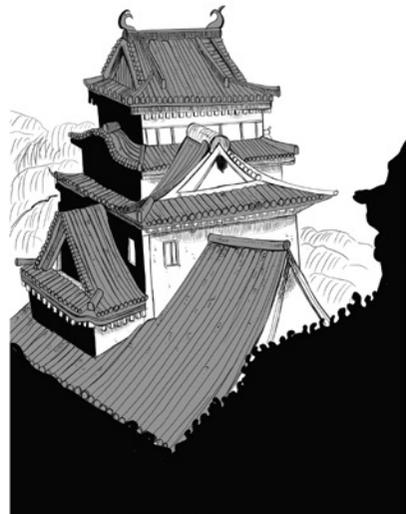
## MJ ART

Créer un scénario, c'est long...

Alors Médiéval sera votre meilleur ami.

Il vous fera **gagner** du temps sur : La création de cartes  
La recherche d'illustrations, Il vous **donnera** des idées  
pour créer des scénarii, des noms de lieux et des noms de PNJ.  
Ce livre est aussi un Artbook pour les amateurs d'art

*La nouvelle campagne débutera  
sur **Game On Table Top** le 1er juin 2021  
par le créateur du **domaine de Seedmills**.*





STAR WARS

# LE BRIC-À-BRAC DU JAWA

*Pour chaque numéro, nous farfouillons dans un vieux sandcrawler tout rouillé qui fourmille de choses en provenance d'une certaine galaxie lointaine, à la recherche de trucs plus ou moins utiles à vous proposer...*

## Fiche technique

**Titre** • *Star Wars – Renaissance*

**Auteur** • Rebecca Roanhorse

**Éditeur** • Pocket

**Prix constaté** • 9,50 €

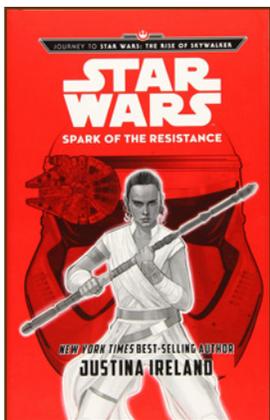
La dernière trilogie *Star Wars*, qui mène à son terme la saga des Skywalker, se déroule environ trente ans après la trilogie originale. Cette période, qui voit l'effondrement de la Nouvelle République et l'avènement (bref mais intense) du Premier Ordre (et du Dernier Ordre) n'a pas été exploitée en jeu de rôle, si ce n'est pas le biais de la boîte d'initiation *L'Éveil de la Force*. Mais il existe de nombreux ouvrages qui peuvent vous aider, si cela vous tente...

## Résiste !

Dans de précédents numéros de *Casus Belli*, nous avons déjà évoqué plusieurs romans, comics et guides en lien avec les épisodes VII et VIII. Nous verrons aujourd'hui trois romans dans lesquels on voit la Résistance renaître de ses cendres après la bataille de Crait et finalement écraser le Premier et le Dernier Ordre. Chacun de ces romans vient enrichir l'univers des films en expliquant comment la Résistance est passée de la quasi-extinction au rassemblement hétéroclite du dernier volet de la nouvelle trilogie. Ce faisant, ils vous fournissent autant des missions que vous pourriez avoir envie d'adapter directement pour vos joueurs, que des exemples dont vous pourrez vous inspirer pour créer d'autres intrigues parallèles, dans lesquelles les PJ apporteront leur pierre à l'édifice.



*Star Wars – Renaissance* se déroule très peu de temps après la bataille de Crait et immédiatement après le dernier épisode du comics *Poe Dameron*, que nous vous avons présenté précédemment. L'escadron Black de Dameron a été envoyé dans la galaxie pour essayer de rassembler les planètes susceptibles de s'opposer au Premier Ordre. Avec le quasi anéantissement de la Résistance à Crait, l'espoir repose sur les épaules de Poe, Snap Wexley, Finn et Rose, tandis que Leia essaie d'apprendre à Rey à maîtriser la Force. Les héros doivent mobiliser d'anciens membres de l'Alliance Rebelle, comme Wegde Antilles et Nora Wexley, et trouver du matériel, en particulier des vaisseaux, la flotte



## Fiche technique

**Titre** • *Star Wars – Spark of the Resistance* (vo)

**Auteur** • Justina Ireland

**Éditeur** • Egmont

**Prix constaté** • 10 €

ayant été anéantie. Même d'anciens impériaux peuvent être mobilisés.

Si le roman de Rebeccas Roanhorse ne restera pas dans les annales, il se révèle une bonne source d'information sur la période en plus d'être une lecture plaisante pour les fans de la saga.

## Chute du Premier Ordre

Le roman jeunesse *Spark of the Resistance* de Justina Ireland se déroule un peu après le précédent. La Résistance est toujours à la recherche de ressources et d'alliés pour pouvoir s'opposer au Premier Ordre. De retour de mission à bord du Faucon Millenium, Rey, Poe, Rose et BB-8 font un écart par la planète Minfar après avoir capté un signal de détresse. Un peuple autochtone se retrouve sous la menace du Premier Ordre venu chercher un artefact oublié là depuis la période de l'Empire. Bien sûr, le légendaire vaisseau de Han Solo connaît des dysfonctionnements et les héros doivent se sortir de toute une série d'épreuves. S'inscrivant dans la tradition de *Star Wars*, ce plaisant roman fournit un bel exemple d'aventure telle que vous pouvez en faire vivre à vos joueurs dont les personnages tenteraient d'aider la galaxie à résister au Premier Ordre.

Nous ne pouvions pas passer à côté de la novélisation de l'épisode IX qui, comme les précédentes, est une version « étendue » du script du film : quelques scènes supplémentaires ou plongées dans les pensées des protagonistes viennent enrichir l'histoire et permettent de mieux comprendre certains points moins explicites dans le film. Rae Carson se montre à la hauteur de la tâche avec *L'Ascension de Skywalker*. Si vous avez l'intention de faire participer les héros de vos joueurs à la bataille d'Exegol et aux événements qui la précèdent, la lecture de ce roman vous apportera quelques détails utiles.

## Et après ?

Il n'y a pas de source à l'heure actuelle permettant de savoir ce qui se passe après la mort (définitive ?) de l'Empereur. Cependant, la galaxie est vaste et la destruction du sénat et la disparition du Premier Ordre vont probablement entraîner un vide organisationnel, pendant un temps tout du moins. La plupart des mondes ont eu tendance à se replier sur eux-mêmes après la destruction de Hosnian Prime et des grands noms de la politique galactique, et la princesse Leia n'est plus. Dans ce cadre, on peut imaginer de nombreuses intrigues dans l'esprit du jeu *Star Wars - Aux confins de l'Empire* et de la série *The Mandalorian*.

Le roman *Galaxy's Edge - A Crash of Fate*, bien que se situant quelque peu avant l'épisode IX, illustre bien ce qui se passe sur les mondes de la bordure extérieure et présente, au travers des retrouvailles de deux amis d'enfance, le monde de Batuu et le fameux avant-poste de Black Spire créé pour les parcs Disney. Déjà exploité par Timothy Zahn dans *Thrawn Alliances*, Black Spire constitue un chouette décor le temps d'un scénario ou deux. Dans *A Crash of Fate*, la contrebandière Izal Garsea et son ami Julen Rakab, qui travaille pour un boss local, vous en feront visiter plusieurs lieux hauts en couleur, depuis la cantina locale jusqu'aux entrepôts d'Ohnaka Transport Solutions, la société du pirate apparu pour la première fois dans la série animée *Clone Wars*. Vous y rencontrerez aussi de nombreux personnages croustillants à réutiliser, depuis le fermier local jusqu'à la bande de contrebandiers sans scrupules.

Si ces romans *Star Wars* ne sont pas des chefs d'œuvre littéraires, ils n'en demeurent pas moins de bons moments de lecture qui ne manqueront pas de vous fournir des éléments d'inspiration si vous êtes un MJ fan de la Galaxie lointaine.

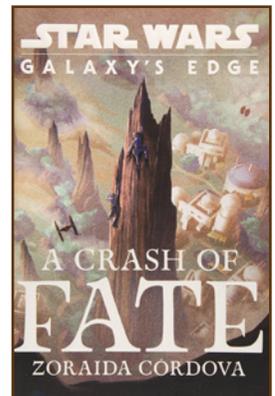
Marc Sautriot

illustration : Laura Escoïn



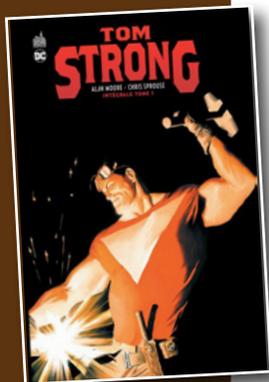
### Fiche technique

**Titre** • *Star Wars - L'Ascension de Skywalker*  
**Auteur** • Rae Carson  
**Éditeur** • Outreleuve  
**Prix constaté** • 18,90 €



### Fiche technique

**Titre** • *Star Wars - Galaxy's Edge - A Crash of Fate (VO)*  
**Auteur** • Zoraida Córdova  
**Éditeur** • Disney Lucasfilm Press  
**Prix constaté** • 17,21 €



### Chris Sprouse

Il est inutile de présenter Alan Moore (*Watchmen*, *V pour Vendetta*, *Captain Britain...*), aussi attardons-nous sur son complice du moment : Chris Sprouse. Après des débuts chez DC, cet artiste dessine quelques numéros de la série *Supreme* alors scénarisée par le barbu de Northampton. Satisfait de cette collaboration, il accepte donc de cocréer avec lui *Tom Strong* au sein du label ABC. Son trait clair et élégant confère à son style un aspect européen qui se marie à la perfection avec le ton solaire et pulp du personnage-titre. Par la suite, Chris Sprouse se diversifie et travaille pour presque tous les éditeurs américains – son CV lui permettant d'œuvrer sur les *comics* de son choix.

COIN DES COMICS

## TOM STRONG

### Du pulp qui secoue.

*Là, dans le ciel de Millenium City ! Est-ce Tarzan ? Est-ce Doc Savage ? Est-ce Superman ? Non, c'est Tom Strong ! Ou comment Alan Moore réinventait le surhomme solaire après avoir involontairement créé la vague dark & gritty des comics.*

Fondé en 1999 par le barbu de Northampton, le label *America's Best Comics* se voua à faire souffler un vent de fraîcheur et d'originalité sur un milieu gangrené par une grave crise aussi bien financière que créative. De son giron sortirent des personnages bien décidés à secouer le carcan de l'industrie afin de relancer la machine !

Chef de file de ce foisonnement, *Tom Strong* se veut l'héritier de la littérature d'aventure pulp qui précéda l'âge des *comics* autant que le successeur de Superman et de Reed Richards – en une fusion du meilleur de *Marvel* et *DC*.

### Dans la jungle, terrible jungle...

Échoués sur la mystérieuse île d'Attaba Teru, le scientifique Sinclair Strong et son épouse Susan se résolvent à y bâtir leur vie. Désireux de faire de leur fils Tom un surhomme, ils l'élèvent dans une chambre à haute gravité où ils lui fournissent une éducation supérieure. Quand un séisme provoque la mort du couple et l'ouverture de la chambre, la tribu locale recueille le jeune Tom et lui enseigne ses traditions ancestrales. Arrivé à

l'âge adulte, il décide de se rendre à Millenium City – la plus grande ville du monde – afin d'y devenir un héros de la science !

Rejoint par son épouse Dhalua, leur fille Tesla, le robot Pneuman et le gorille intelligent Solomon, il y vit des aventures extraordinaires qui l'envoient visiter Vénus ou Terra Obscura, le lointain passé comme le futur le plus improbable. Affrontant des adversaires aussi hauts en couleur que Paul Saveen (un criminel de la science), la Pangée (la conscience du premier continent de la planète), l'Homme modulaire (un mégalomane moléculaire) ou Ingrid Weiss (une amazone nazie), il trouve néanmoins le temps d'animer le club des Strongmen of America afin d'offrir à la jeunesse du pays un modèle positif.

### Dissiper les ténèbres

Fossoyeur bien malgré lui du genre super-héros avec *Watchmen* et *Miracleman*, Alan Moore décida durant les années 1990 de revenir vers le *sense of wonder* que sont censés véhiculer ces icônes – à l'instar de Superman, le premier d'entre eux. C'est d'ailleurs sur *Supreme* (une vague copie de l'Homme



d'Acier) qu'il expérimente afin de retrouver l'essence des super-héros, rendant hommage au passage à Jack Kirby. Ayant découvert Chris Sprouse à cette occasion, c'est avec lui que le scénariste crée son propre archétype du héros lumineux destiné à traverser le siècle pour y porter le flambeau d'un optimisme chatoyant.

Réussite totale : *Tom Strong* (traduit en France sous la forme de deux impressionnants volumes chez *Urban Comics*) est le genre de *comic-book* que l'on dévore sans se lasser, ébahi par l'inventivité à la fois graphique et narrative qui se déploie tout au long de ses pages. Surhomme classique à la supériorité physique et intellectuelle indéniable, le protagoniste se révèle surtout un modèle de bienveillance et de compassion, capable de résoudre les problèmes aussi bien par la science que par la communication. Convoquant tout un imaginaire ancré dans la culture populaire du vingtième siècle, *Tom Strong* fait souffler sur le genre une bouffée d'air frais en balayant aussi bien le pulp que la science-fiction et nous rappelle la fonction première du super-héros : donner de l'espoir, offrir un modèle positif et faire rêver. Et ça fait du bien !

## Inspiration

Pur concentré du meilleur du pulp porté par l'inventivité d'Alan Moore, *Tom Strong* coche toutes les cases du genre et se révèle donc un précieux guide pour créer soi-même ce type d'histoires. Tous les jeux qui se réclament de cette littérature d'aventure débridée gagnent donc à puiser à pleine poignée dans ce titre – notamment les numéros qui se déroulent durant la première moitié du vingtième siècle. On pense aux classiques *Spirit of the Century* ou *Hollow Earth Expedition* mais rappelons que *Chroniques oubliées Contemporain* possède aussi son mode pulp (et l'écran du jeu est blindé de références au genre !). Quant à *Arkeos*, il se murmure qu'il serait bientôt de retour... Qu'il s'agisse de personnages, de décors, de scénarios : tout est recyclable.

Mais *Tom Strong* étend sa narration jusqu'à l'époque moderne et les numéros couvrant la seconde moitié du vingtième siècle évoquent bien entendu les super-héros de façon prononcée. *Hexagon Universe*, *ICONS* et à présent *Mutants & Masterminds* semblent tout indiqués pour motoriser des histoires empruntant au meilleur de l'aspect lumineux des *comics* relancé par Alan Moore.

Romain d'Huissier

## ABC

Cel label créé par Alan Moore à l'aube des années 2000 se destinait à accueillir des créations tenant à cœur au scénariste. Outre *Tom Strong*, on y trouve ainsi *la Ligue des Gentlemen extraordinaires* (sans doute le titre le plus connu de cette vague, mettant en scène une super-équipe empruntant à la littérature gothique de la fin du dix-neuvième siècle), *Top Ten* (le quotidien d'un commissariat dans une ville peuplée d'individus à pouvoirs) ou *Promethea* (un véritable guide de magie moderne, sur lequel nous reviendrons sous peu) mais aussi *Tomorrow Stories* (une anthologie d'histoires de science-fiction). Hébergé par Wildstorm, ABC se retrouva dans le giron de DC après que l'éditeur a racheté l'entreprise de Jim Lee – ce qui contraria fortement Alan Moore, qui avait juré de ne plus jamais travailler à nouveau pour DC ou Marvel. ABC prit alors fin avec le #32 de *Promethea*.





BOÎTE DE JEU (VF)

# VAMPIRE HÉRITAGE

## Chroniques de clan

*Bien, vous connaissez forcément Vampire et le Monde des Ténèbres. Rêvez-vous de faire vivre votre clan au fil des siècles ? C'est parti !*

### Fiche technique

**Éditeur** • Nice Games (VO),  
Don't Panic Games (VF)

**Auteurs** • Babis Giannios,  
Lukas Siegmon

**Matériel** • Boîte, cartes,  
plateaux, livrets de règles et  
scénarios

**Prix constaté** • 75 €

### J'aime :

- ✦ Les possibilités tactiques, surtout en campagne
- ✦ Les illustrations réussies

### J'aime moins :

- Les règles très mal expliquées
- Le rangement initial
- Un matériel très léger pour le prix

**F**inancé par un financement participatif, *Héritage* vous propose de construire et de faire évoluer votre clan sur 700 ans d'histoire humaine et vampire, et tout cela au cours d'une campagne en 21 parties ! Rien que ça.

### Des règles et des maux de tête

Première impression, le matériel est beau et la boîte semble assez pleine, mais les paquets de cartes mélangés rendent l'installation fastidieuse en première partie. Deuxième point noir, on dirait que l'éditeur a totalement oublié de relire les règles et de voir si elles étaient compréhensibles. Soyons clairs, il vous sera dur de jouer une partie en lisant seulement les règles fournies, et divers points de règles importants n'y sont pas précisés... Je vous invite à aller voir des tutoriels en ligne avant de jouer.

Mais pourquoi une critique dans *Casus* ? Car en réalité, le jeu est bon et, avec les tutos, on perçoit le potentiel du jeu ! Deux modes de jeu sont proposés, un mode de base et un mode Chronique se jouant en campagne (ça, on le comprend sans tuto...). Le jeu vaut surtout pour son mode Chronique, mais il est conseillé de commencer par le mode de base qui vous permettra d'appréhender les règles au départ.

### Des chroniques à fort potentiel

Le principe du jeu est simple. Vous choisissez votre chef de clan, issu des clans

classiques de Vampire, chacun possédant des intrigues et des mécaniques de jeu qui lui sont propres. À chaque tour, vous allez pouvoir recruter des infants au sein de votre coterie et aller agir sur les plateaux de jeux. Ces derniers représentent chacun des éléments du monde (lutte hauts et bas clans, échiquier politique des clans, humanité des clans, etc). Le but est de déplacer des curseurs ou contrôler des zones lorsque vous activez les membres de votre coterie. Selon les positionnements finaux sur les plateaux de jeu, vous remporterez des points lors du décompte final.

L'aspect tactique du jeu s'approfondit avec la présence de missions à remplir et qui rapporteront des points supplémentaires. En version Chroniques, des missions avec des objectifs différents existent pour chaque chapitre des chroniques. Ainsi, les gains des missions vont se répercuter sur les chroniques suivantes. De nouvelles intrigues vont pouvoir alors être rajoutées à chaque clan qu'ils pourront jouer aux chroniques suivantes. En mode Chroniques, chaque partie influera donc sur la suivante et le clan se construit sur la durée. Si vous aimez les jeux tactiques et très mécaniques, le jeu vous plaira certainement. Si par contre vous aimez les jeux plutôt « *funs* » et familiaux, ce ne sera pas le bon choix pour votre week-end.

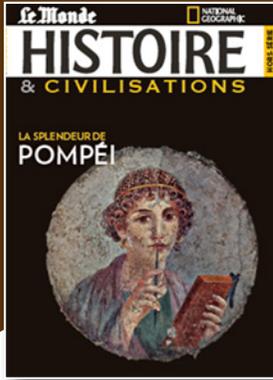
Géraud G.



On n'avait pas dit qu'on arrêterait les JDR de SF et qu'on parlait sur un univers mignon pour changer ?

Ben si, mais Bébé Yoda est quand même super mignon.

o Rhôlà's



HISTOIRE &amp; CIVILISATIONS | PRESSE VF

## La SPLENDEUR DE POMPÉI

### Avant les cendres

Les revues d'histoire sont assez nombreuses mais respirent parfois le travail vite fait. Pas de risque cependant avec ce hors-série coproduit par *le Monde* et le *National Geographic* consacré à Pompéi. 96 pages pour brosser la ville avant qu'elle ne se fasse engloutir par le Vésuve.

Plusieurs maisons et villa y sont reconstituées avec leur plan, ainsi que de nombreux lieux publics – forum, temple, marché, théâtre, thermes... Ce sont autant de fenêtres sur ce que pouvait être la vie à l'époque, du commerce à la culture en passant par la religion.

Ces pages sont une mine précieuse pour tout univers antique, historique ou non. Vous y trouverez même quelques histoires sur ses habitants pour rendre vivant ce cadre, voire pour nourrir une intrigue ou un scénario. Et le tout pour le prix d'une revue !

*Slawick Charlier*

**Éditeur** • Malesherbes Publications

**Matériel** • 98 pages couleurs

**Prix constaté** • 9,90 €



MIND MGMT | COMICS VF

## MIND MGMT

### Lost in translation

Le Mind Management est une organisation internationale d'agents aux pouvoirs psychiques immenses. Ils interviennent en secret partout dans le monde. Mais le Mind Management est aussi son plus grand ennemi, même encore aujourd'hui, alors qu'il est officiellement dissous...

Espionnage et fantastique sont au programme de ce chef d'œuvre dont il fallait absolument vous parler à l'occasion de la sortie du 3<sup>e</sup> et dernier tome en français. Matt Kindt, habitué des retournements de cerveau, déploie des trésors de narration et d'embrouille. La galerie de personnages et leurs histoires sont en outre des sources d'inspiration immédiate pour tout univers conspirationniste.

Mais leurs agents ont déjà manipulé votre cerveau en secret pour que vous courriez l'acheter non ?

*Slawick Charlier*

**Éditeur** • Monsieur Toussaint

Louverture

**Matériel** • Comics couleur  
couverture rigide de 350 pages  
environ

**Prix constaté** • 24,50 € par tome



BD (VF)

## La PIERRE DU CHAOS T2

### Le temps des barbares

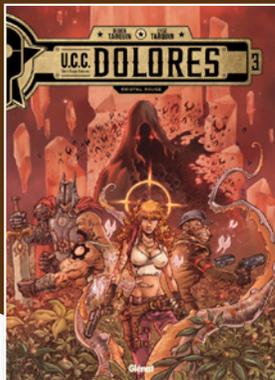
Ce second opus voit celui que l'on pensait être le héros de ce médiéval-fantastique romain (et barbare !) devenir un peu le spectateur d'événements au demeurant assez sympathiques dont on imagine assez bien qu'il ne s'agit que d'un prélude à une intrigue qui pourrait être beaucoup plus longue... Araes est désormais doté d'un pouvoir incroyable lui permettant de mettre à mal l'invasion barbare mais, entre les enjeux politiques et les découvertes imprévues de pouvoirs magiques anciens et inexplicables, ce personnage désormais central va sans doute devenir le visage d'un changement dans la société « romaine » de cet univers. En tout cas, le retournement de situation en fin de tome donne envie d'en lire plus.

*Damien Coltice*

**Éditeur** • Drakoo

**Auteur** • Gabriel Katz et Stéphane Créty

**Prix constaté** • 14,50 €



BD (VF)

## U.C.C. DOLORES T3

Splash & trash

La série SF du couple Tarquin termine un premier arc narratif avec ce 3<sup>e</sup> tome. L'intrigue se boucle avec la révélation de l'histoire (sanglante et tragique) à l'origine de Mony. Dans le genre science-fiction, c'est du grand art visuellement, avec une débauche d'action et d'idées sympathiques (comme l'attaque « *au corps à corps* » des rassetts du vaisseau spatial en gravité 0,8 g). L'ensemble est assez trash derrière le dessin lanfeustien, avec des bébés sacrifiés, des expériences eugénistes techno-aliens... et beaucoup de femmes dénudées (certaines explosant en gerbes de sang). Dans l'ensemble, le rôliste aimant un côté trash ou dark et jouant à *Starfinder*, *Numenéra* ou plus généralement en mode *space opera* (même *Star Wars*) y trouvera de la matière pour ses parties.

*Damien Coltice*

**Éditeur** • Glénat  
**Auteur** • Didier et Lyse Tarquin  
**Prix constaté** • 14,50 €



BD (VF)

## NELLIE BLY DANS L'ANTRE DE LA FOLIE

La réalité d'un asile pour femmes

Nellie Bly est une femme au destin incroyable et le personnage principal de cette BD. Pionnière du journalisme d'investigation et du reportage clandestin à la fin du 19<sup>e</sup> siècle à New York, elle va se faire volontairement interner pendant dix jours dans un asile psychiatrique pour femmes. Le témoignage qu'elle va ramener de cette institution – une machine à broyer les destins déjà fêlés de femme de milieu modeste – est accablant et va participer à faire bouger les lignes d'une société patriarcale.

Pour tout amateur de JdR à tentacules ou dans l'esprit des écrits de Lovecraft où l'asile psy est devenu un lieu incontournable, ce témoignage glaçant de violences en tout genre vous offre, si cela plaît à votre table, une inspiration clef en main. Quant au personnage historique de Nellie Bly, on se dit que cette héroïne fera un parfait PNJ dans une belle campagne de JdR...

*Thomas Berjoan*

**Éditeur** • Glénat  
**Matériel** • 161 pages couleurs  
**Prix constaté** • 22,00 €



BD (VF)

## LES ÂGES PERDUS T1

Gros coup de cœur

En l'an mille, l'apocalypse a bien eu lieu. Les civilisations humaines ont été balayées et une longue nuit a suivi. Des siècles plus tard, l'humanité se réduit à quelques tribus sorties récemment des cavernes où elle avait trouvé refuge. Et tout est à refaire, dans un monde où le règne animal a évolué et où l'homme n'est pas du tout au sommet de la chaîne alimentaire.

Ce premier tome d'une série en quatre opus propose la mise en place d'une grande épopée à la fois fantastique et réaliste. Les scènes d'action avec les créatures monstrueuses sont aussi réussies que les thématiques de fond abordées par le récit et fondamentales dans l'histoire humaine, comme l'opposition entre les cultivateurs sédentaires et les chasseurs nomades, modernité et tradition. Tout est très maîtrisé, à la fois dans la narration, les rebondissements, comme dans les traits et la couleur. Superbe album, extrêmement prometteur.

*Thomas Berjoan*

**Éditeur** • Dargaud  
**Matériel** • 56 pages couleurs  
**Prix constaté** • 14,50 €



COMIC

## LE DERNIER DES DIEUX

**Fantasy horrifique de haut niveau**

Il y a 30 ans, des héros ont gravi les marches de l'escalier noir pour faire mordre la poussière au Dieu du vide, un fléau d'une corruption sans nom. Aujourd'hui, Tyr le guerrier, le Traquedieu qui a vaincu l'entité, est devenu le roi de la nation des hommes aux côtés de Cyanthe, sa compagne et archère sans équivalent. Sauf que le dernier dieu n'a pas disparu. Il a patiemment attendu son heure, caché. Son réveil plonge le monde à nouveau au bord du chaos total.

Ce récit qui se déclinera au format français en quatre tomes regroupant quatre « chapitres » au format comics est une franche réussite. Le ton est adulte, le langage cru, les combats sanglants et trash avec une entité et des créatures de cauchemar. Le dessin est superbe et l'intrigue réserve de très belles surprises. Une adaptation en JdR ? L'auteur l'a déjà fait et vous trouverez la traduction de ce vrai petit jeu *one-shot* en 5d dans ce numéro de Casus !

*Thomas Berjoan*

**Éditeur** • Urban Comics  
**Matériel** • 96 pages couleurs  
**Prix constaté** • 17,00 €



SERIE

## THE THIRD DAY

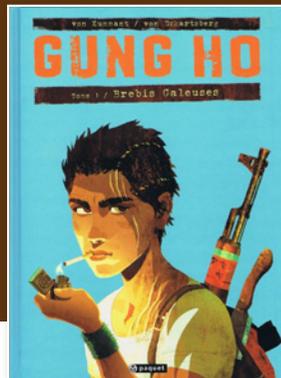
**Du Cthulhu sans tentacules**

Un homme, la quarantaine, se rend comme chaque année sur le lieu où a été retrouvé le cadavre de son petit garçon. Il y sauve par hasard une jeune fille d'une tentative de suicide puis la ramène chez elle, sur l'île d'Osea, sur la côte d'Essex en Angleterre. L'île – réelle – fait la taille de la moitié de Central Park et est reliée à la grande terre par une voie romaine parfois immergée selon l'heure des marées. Commence alors le huis-clos dans une communauté traversée de lourds secrets.

L'ambiance et les personnages y sont vraiment excellents. L'intrigue de thriller psychologique flirte en permanence avec les croyances surnaturelles sans que l'on sache vraiment si un profond va sortir des eaux sombres à un moment où à un autre. Une magnifique inspiration pour tout scénario ou campagne dans un jeu contemporain qui voudrait installer une atmosphère oppressante et mystérieuse. Chaudement recommandable.

*Thomas Berjoan*

**Producteur** • HBO-Sky  
**Durée** • 1 saison en 6 épisodes de 52 min  
**Distributeur français** • OCS



BD

## GUNG HO

**Grande série survival**

Le pitch assez classique. Une grande fresque de science-fiction. Dans un futur proche, un fléau – la « *plaie blanche* » – a décimé l'humanité. Et rôde toujours. Sans spoiler, on peut toutefois dire qu'il ne s'agit pas d'une apocalypse zombie, même si on retrouve tous les codes du genre. La civilisation s'est effondrée, l'humanité, en tout cas en Europe, s'organise en communautés de survivalistes aux règles strictes mais indispensables à la survie de tous.

Le premier tome de Benjamin von Eckartsberg, le scénariste, et Thomy von Kummant, le dessinateur, est sorti en 2013. Le tome 5 sort en mai 2021, amenant le point final à cette série mettant en scène des adolescents aux prises avec cet univers impitoyable. Le dessin est fabuleux, le rythme élevé, les personnages attachants. Le tout fonctionne parfaitement. Un classique déjà.

*Thomas Berjoan*

**Éditeur** • Paquet  
**Matériel** • 84 pages couleurs, 5 tomes  
**Prix constaté** • 17,00 €



BEAU LIVRE

## LES SIX ROYAUMES

Et six royaumes m'étaient contés

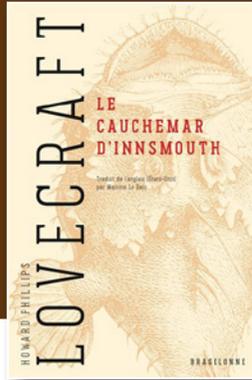
Le nouveau livre-monde de la collection *Ourobores* s'attaque à l'univers des Six Royaumes d'Adrien Tomas, déjà objet de plusieurs romans – le présent ouvrage reste néanmoins accessible au néophyte.

On y suit le journal de la sœur investigatrice Irego partie à la recherche du plus grand des secrets, celui de l'immortalité. Le récit est avant tout un prétexte à voyager à travers tout le continent et à en découvrir sa faune et sa flore, ses villes, ses habitants et leurs croyances... Ce qui ne l'empêche nullement de tenir le lecteur en haleine en particulier dans sa dernière partie.

Ajoutez-y une présentation impeccable, comme toujours avec cette collection, et vous obtenez une très belle source d'inspiration dont le seul défaut est finalement de laisser un goût de trop peu.

*Slawick Charlier*

**Éditeur** • Éditions Mnémos  
**Matériel** • Livre de 254 pages couleur couverture cartonnée  
**Prix constaté** • 32 €



ROMANS

## H.P LOVECRAFT

La Récollecion

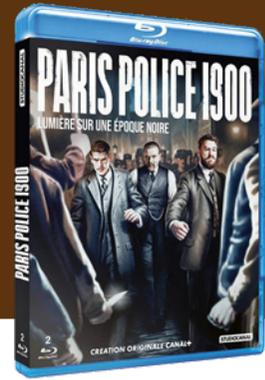
Lovecraft est devenu depuis trente ans la référence de l'horreur et du fantastique, on retrouve les allusions à sa cosmologie des Grands Anciens partout et les évocations de créatures tentaculaires sont toujours plus explicites.

Mais Lovecraft reste le maître dans la manière d'évoquer à demi-mot l'indicible, laissant le soin à notre imagination d'achever son œuvre. *Bragelonne* nous invite à redécouvrir le travail de l'homme de Providence dans une série de romans de poche beiges à l'allure élégante et sobre, bénéficiant d'un travail de retranscription par Quémener, Demaegd et Le Dain.

C'est l'occasion de se replonger dans l'origine du culte, rien de tel qu'une course poursuite à travers Insmouth ou l'interrogatoire de cadavres centenaires pour s'ambiancer et s'inspirer avant son prochain scénario de *CO Cthulhu* ou de *l'AdC*. Le tout pour pas cher.

*Julien Collas*

**Éditeur** • Editions Bragelonne  
**Auteur** • H.P. Lovecraft  
**Matériel** • Format poche 70 à 240 pages  
**Prix constaté** • 6,90 à 8,90 €



SÉRIE TV (VF)

## PARIS POLICE 1900

Histoire et fiction

Paris, 1899 : tandis que Félix Faure décède et que la IIIe République est malmenée par l'affaire Dreyfus, le cadavre d'une jeune femme est retrouvé en morceaux dans une valise. Commence alors une enquête sur fond de luttes au sein de la police et de troubles sociaux avec la menace des anarchistes, des ligues nationalistes et des antisémites.

En huit épisodes, Fabien Nury et ses compères, dont l'excellent Alain Ayrolles, créent une intrigue riche dans laquelle fiction et histoire se mêlent à merveille. On pourra regretter la vision bouffonne d'Alphonse Bertillon, mais le préfet Lépine, son épouse, la courtisane Meg Steinheil et bien d'autres constituent autant de PNJ que vous pourrez utiliser directement dans vos parties de *Crimes*. De même, les bouchers de la Villette et la famille Guérin et ses sbires sont des factions prêtes à l'emploi qui n'attendent plus que d'enrichir vos enquêtes.

*Marc Sautriot*

**Éditeur** • Studio Canal  
**Matériel** • DVD ou BluRay Disc  
**Prix** • 24,99 à 29,99 €  
**Création** • Fabien NuryRoman



CASUS HONORE SES LÉGENDES

# PHYLLOXERA DEVASTATRIX

*Ce scénario s'adresse à un groupe de shadowrunners moyennement expérimentés. Les joueurs comme le meneur de jeu peuvent être débutants. L'action se situant en France, il est bien sûr préférable, mais pas nécessaire, d'être familier avec le contenu du supplément Néo-Révolution consacré à notre beau pays et qui évoque les événements récents de l'Hexagone dans le monde de Shadowrun en 2080.*

## En quelques mots...

Les runners enquêtent sur un désastre écologique inexplicable dans le Bordelais, qui a coûté leur récolte à de nombreuses productions viticoles. Entre des gendarmes désespérés et sournois, la vieille noblesse française en déni, les corporations qui bien sûr bougent aussi leurs pions et leur véritable adversaire, seront-ils à même de défaire ce sac de nœuds ?

## Prologue

Pour une fois, c'est en vacances à l'étranger que les runners débute cette histoire. Leur dernier boulot, bien payé, leur a permis de s'offrir quelques trop rares moments de détente, à moins qu'ils aient été contraints de quitter leurs terrains de chasse habituels histoire de se faire oublier pour quelque temps... Quoi qu'il en soit, ils se sont envolés à destination de la France. Car **Yves de la Roche**, richissime oncle français par alliance de l'un d'eux, leur a proposé de les accueillir pour un prix modique dans son tout récent centre de loisirs. C'est dans un superbe complexe touristique situé à proximité d'Agen, non loin du somptueux parc des Landes, que l'histoire va donc commencer pour eux.

Terre touristique par excellence, la France délivre des visas sans problème à ses visiteurs, et ce à grande vitesse, à condition bien sûr que Marianne ne trouve rien à redire dans leur SIN. C'est l'hypothèse retenue pour ce scénario. Les runners, agissant dans l'ombre, ne sont effectivement pas censés s'être trop

fait remarquer dans les UCAS. Pas par les autorités, en tout cas. S'ils ont dû arriver en France désarmés, les personnages n'ont pas tardé à racheter leurs armes et leur équipement (vieux réflexe de shadowrunners !). De même, leurs capacités magiques et leur cyberware ont été notés à la douane. Cette formalité mise à part, ils n'ont été que fort peu importunés, en comparaison avec la sévérité habituelle du pays. Il faut dire aussi qu'ils sont arrivés en plein mois d'août, quand la France est plongée dans les vacances estivales et que tout tourne au ralenti...

Qu'ils en soient conscients pour cette aventure : les runners sont des touristes, accueillis en tant que tels en France. S'ils veulent conserver ce statut confortable, il ne tient qu'à eux de rester discrets, de ne pas se faire remarquer par les forces de l'ordre et de repasser devant la douane à leur départ. Ils resteront alors en règle et pourront revenir en France ultérieurement par des moyens classiques. Dans tout autre cas (ils quittent le pays clandestinement ou se font remarquer par la gendarmerie, entre autres), les runners ne seront plus

## Fiche technique

TYPE • Investigation

PJ • Tous niveaux

MJ • Intermédiaire

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★★☆☆



les bienvenus en France. À l'avenir, leurs futurs agissements de ce côté de l'Atlantique se feront dans les ombres les plus profondes, loin du regard inquisiteur de Marianne.

## Introduction

Agen, 14 septembre 2080. Cela fait déjà quelque temps que les runners profitent au maximum de leurs vacances dans les Landes. Au programme quotidien : piscine, bronzage, cocktails, drague, soirées arrosées... et bonne bouffe ! Ils mangent effectivement comme des rois (foie gras, confit de canard, vin). L'un dans l'autre, ils ont quand même beaucoup dépensé. Il faut dire qu'entre les repas luxueux, les sorties et le rachat de leur équipement, l'addition grimpe vite. C'est donc très opportunément qu'ils reçoivent la visite de l'oncle Yves de la Roche,

totalemment désespéré. Il vient de recevoir un appel de sa coopérative viticole, en plein pays bordelais, qui a été victime d'un désastre économique considérable. En une nuit, 95 % de son vignoble a été détruit. Sa récolte est ruinée.

De la Roche se doute qu'une enquête officielle ne tardera pas, mais il n'a qu'une confiance très limitée envers les politiciens et le gouvernement en général, surtout depuis la chute de l'Oligarchie et cette bien étrange Néo-Révolution dont il ne sait quoi penser. D'ailleurs, qui sait si ce n'est pas un coup de ces fanatiques de Section 89 ? Car même s'il n'a encore aucun détail précis, de la Roche est persuadé qu'il ne peut s'agir que d'un acte de malveillance.

Connaissant la réputation des runners, il souhaite que ces derniers mènent une enquête parallèle →

*Le Bordelais avec drones et réalité augmentée*



Ce scénario, né sous la plume de Léonidas Vesperini, a été publié à l'origine dans *Casus Belli* (première version) en décembre 1997.

Il accompagnait la sortie de « France », une création de l'éditeur *Jeux Descartes*, détenteur de la licence de *Shadowrun* à l'époque. Si

« France » avait été écrit avec la bénédiction de FASA (propriétaire de *Shadowrun* en ces temps), son contenu n'est pas devenu « canon ».

L'édition suivante de *Shadowrun* introduit donc une France bien différente avec le supplément « *Ombres d'Europe* », et dont la récente addition « *Néo-Révolution* » est pleinement l'héritière. Avec l'accord de son auteur, le texte de ce scénario a donc été remanié afin de l'adapter à la France de *Shadowrun* dans les années 2080.

L'accroche de ce scénario qui repose sur la filiation d'un des runners à Yves de la Roche diffère de l'habituel M.Johnson, ce qui participe au charme et à l'originalité de sa proposition. Ceci dit, si vous préférez un point de départ plus classique, faites de Yves de la Roche le client des runners, qui leur vient recommandé chaudement par un de leurs contacts de confiance. Yves fait croire, en guise de couverture, que l'un d'eux est sa nièce ou son neveu et le reste du groupe ses amis.

et fassent éclater la vérité. Yves demande cela comme un service. Il n'a pas grand-chose à offrir, vues les circonstances et les conséquences prévisibles sur sa trésorerie. Il propose néanmoins une partie de la recette du jour de son centre de loisirs, un credistick de 10 000 € par runner. Il précise aussi qu'il fournira pour le déplacement des shadowrunners un superbe et énorme monospace, la toute récente Renault-Fiat Roxanna 6000 (utilisez les caractéristiques de la Ford Americar, p. 304 de *SR6*).

## Ce qui s'est réellement passé...

**Joseph Lafayette**, un industriel américain riche et peu scrupuleux, a liquidé de nombreux actifs pendant la réforme corporatiste et le démembrement de NeoNET. Il a récemment investi une large partie de ces liquidités nouvellement acquises dans les vignobles californiens. À l'issue de diverses tractations, il est devenu propriétaire de tous les vins de cépages bordelais produits dans l'État Libre de Californie au début des années 2070. La crise alimentaire mondiale qui frappe la planète depuis la fin de guerre Az-Am lui a donné une idée diabolique : détruire des vignobles de France en faisant porter le chapeau à Aztechnology et ses rivaux ! L'intérêt pour l'Américain est bien entendu de frapper durement ses concurrents, entraînant une crise sur le marché du vin de luxe, devenu victime collatérale du conflit autour de la production alimentaire. Crise dont il entend bien profiter.

Pour accomplir son méfait, il engage une équipe de runners (qu'il élimine ensuite) afin de contacter les Disciples du Feu Purificateur (un groupuscule de mages toxiques

de la SOX) et obtenir leur aide. En effet, Lafayette a besoin de chamans toxiques qui maîtrisent la manipulation des radiations afin de modifier une sous-espèce de pucerons. L'un des représentants de la secte, **Larbi Benrama** (voir *Néo-Révolution*, p. 55) y voit son intérêt et accepte d'envoyer quelques-uns de ses chamans toxiques dans le Bordelais. Sur place, les hommes de Lafayette trouvent le lieu idéal : un hangar situé dans une zone abandonnée car contaminée par les radiations, à quelques kilomètres au nord de Bordeaux.

Après cinq semaines de dur labeur, les chamans parviennent, par mutation, à créer une toute nouvelle race de pucerons très voraces, le phyloxera devastatrix. Ces derniers sont capables d'anéantir des milliers d'hectares de vignes en l'espace de quelques heures... avant de mourir à leur tour, faute de radiations nécessaires à leur existence.

Un ermite un peu fou, un certain **Jean Brochard**, est la seule âme qui vive aux environs (c'est en tout cas ce qu'ont cru les mercenaires de Lafayette. Ils se trompaient, voir le personnage de Sylil plus loin). Étant donné les risques sérieux d'irradiation, les hommes de Lafayette ont décidé d'utiliser les services du vieux bonhomme plutôt que s'exposer eux-mêmes... Leur proposition était séduisante pour Brochard. Non seulement l'ermite ne serait plus ennuyé par les viticulteurs des environs, qui, ruinés, allaient sans doute partir, mais en plus il se verrait remettre la somme de 50 000 € qui lui permettrait de vivre tranquillement pendant les quelques années qui lui restent sans avoir à voler quoi que ce soit pour survivre. La seule chose qu'on lui demandait, c'était de suivre les instructions visant à faire proliférer des « *bestioles* »

dans le hangar avant de les lâcher au moment voulu dans la nature. Il lui faudrait ensuite détruire le hangar de manière à effacer toute trace du méfait.

## Scène 1 — Au travail !

Voici les différentes pistes que suivront probablement les runners en cette chaude journée de septembre. N'hésitez pas à leur fournir quelques indices et à les remettre sur le droit chemin si nécessaire, surtout s'ils ont tendance à s'égarer. Il est important qu'ils finissent par effectuer quelques recherches au sein de l'IVF (Industrie Vinicole de France) qui contient la clef de cette histoire.

### Yves de la Roche

La cinquantaine, les cheveux bouclés et grisonnants, il est richement vêtu. Oncle de l'un des shadowrunners, il a bâti sa fortune grâce à ses prestigieux vignobles. Sa richesse lui a permis de construire récemment un complexe touristique dans les Landes, dans un décor magnifique, avec ses pins, ses rivières, ses fougères et son soleil.

Mais il est encore loin d'avoir payé ses créanciers. Il s'inquiète déjà de devenir la victime d'un « *ajusteur* » de Wuxing (voir *Streetpedia*, p. 138). La destruction de son vignoble est une véritable catastrophe, qui risque de le ruiner si le gouvernement ne le dédommage pas. Et avec cette étrange, toute nouvelle Cyberdémocratie, rien n'est moins sûr ! Devant son accablement, les runners ne peuvent douter de sa sincérité.

Au besoin, prenez le profil de M.Johnson, p. 247 *SR6* ou M.Johnson (corporatiste) p. 190 *SRA*.

## Les gendarmes

Particularité du Bordelais issue des heures de gloire de l'Oligarchie, ce sont les gendarmes, et non la Police Nationale qui font la loi ici. Et ils appliquent la loi de la noblesse et des puissants locaux, bien entendu, pas celle de la VI<sup>e</sup> République et encore moins celles de la nouvelle Cyberdémocratie.



Le gendarme  
Louis Cruchot

Larbi Benrama, née en 1999, est un nom connu du « *milieu* » depuis les années 2020. Il a permis à bon nombre de nobles de consolider leur pouvoir en participant au complot nommé le Projet Présage (voir *SOX*, p. 156). Il avait ainsi tout leur soutien jusqu'à ce qu'ils ne le trahissent et l'enferment dans une prison secrète dans la SOX dans les années 2030. Larbi était donc actif à Strasbourg et à Lille avant l'arrivée du Vory qui a balayé la pègre locale. Porté disparu depuis son évasion en 2064, il a en fait survécu à son long séjour dans la SOX avec l'aide des Disciples du Feu Purificateur. Il s'est fait discret mais, son réseau à nouveau opérationnel, le vieil homme aide désormais les Disciples de Feu lors de leurs incursions hors de la zone radioactive (voir *SOX/Néo-Révolution*).

Mais ce particularisme touche à sa fin : Paris a décidé de mettre le contrat de sécurité du Bordelais sur le marché (autant pour faire la nique aux nobles que pour rassurer les corporations sur les intentions pros « *business* » du nouveau régime).

Résultat, les gendarmes sont occupés à manigancer auprès des derniers oligarques sur place pour se recaser en remerciement pour « *services rendus* ». Pendant ce temps, Knight Errant, Neo-PD et autre Sternschultz se tirent dans les pattes dans les Ombres pour récupérer le contrat qui débutera en 2081.

Présents tout au long de l'enquête, les gendarmes sont donc surtout là pour prévenir l'éventuelle envie des joueurs de jouer les gros bras pour obtenir des informations. Les runners devront se montrer subtils s'ils ne veulent pas attirer leur attention. Bornés voire horripilants, les gendarmes constituent une menace récurrente pour les personnages ; celle qui peut les faire basculer dans l'illégalité et la traque.

Cette menace sera incarnée par le petit **Louis Cruchot**. Des yeux fins, mais perçants, un petit nez planté au milieu du visage et une petite tête à la calvitie bien avancée, l'homme ne paient pas de mine. À leur première interaction avec lui, les runners risquent de le sous-estimer, ce qu'ils regretteront, car l'homme est très connecté. Tout le monde dans la région lui en doit une et, s'il le décide, il sera tenu au courant des faits et des gestes des runners. Ce qui explique qu'il peut soudain débarquer, accompagné d'une demi-douzaine de gendarmes à l'air menaçant, lorsque les runners arrivent quelque part ou alors qu'ils en repartent. Le petit gendarme teigneux, tout sourire, prend alors un malin plaisir à les interroger (à nouveau) ou même

à les arrêter si leur comportement le lui permet.

## Le lieu du crime

### Le vignoble

« Après un certain temps à serpenter sur les petites routes de la région, vous arrivez sur le site. C'est un spectacle désolant qui s'offre à vos yeux. La plupart des vignes ne sont plus que des arbustes rabougris. Certaines se sont affaissées, d'autres semblent brisées... Les rares qui paraissent encore en vie exhibent des feuilles jaunies et un raisin à moitié dévoré et inutilisable. »

En observant un peu mieux les plants de vigne, les runners peuvent remarquer que les racines ont été rongées et dévorées. D'innombrables pucerons à l'agonie sont toujours visibles, c'est une véritable infestation ! Une éventuelle analyse astrale dévoile une sorte de résidu magique mais distordu sur les insectes. Il s'agit des traces de la manipulation par la magie de l'énergie radioactive.

### Les vendangeurs

Si les runners espèrent obtenir des informations des vendangeurs, ils seront vite déçus : l'installation est presque intégralement automatisée. Plus de vendangeurs, mais une armée de drones de qualité assez médiocre sont responsables de 95 % du travail à effectuer.

**Sarge**, le nain chargé de la surveillance du site, passe de longues journées à réparer ou corriger les logiciels de ces drones qui ne cessent de tomber en panne. Il se montre relativement peu loquace. En fait, il n'a que peu d'intérêt pour cette affaire. Même si elle le met au chômage technique, lui est content de pouvoir souffler un peu.

La seule information qu'il communique aux runners est que la

quasi-totalité des vignes des parages a été ravagée, et pas seulement celles de leur employeur. Mais le nain n'est pas très social, les runners devront sympathiser (ou vraiment lui faire peur) pour obtenir cette information. Notez qu'Yves de la Roche n'est pas au courant de ceci, car tous les viticulteurs gardent leurs malheurs pour eux, pour le moment.

Sarge à un profil de Rigger d'IHR Doc Wagon (p. 261 *SR6* ou *Hardpoint*, p. 84 *SRA*, mais sans armes).

### Les cuves à vins

« Les vendanges ont commencé depuis quelques jours. Quelques tonnes de raisin ont ainsi pu être récoltées (et sauvées). Une partie de ces récoltes est entreposée dans d'énormes fûts, l'autre est déjà broyée dans les cuves, en fermentation. L'endroit est très surveillé. Cette année, estiment les employés présents, il en sortira au mieux un quart seulement de la production annuelle ordinaire de vin. C'est une véritable catastrophe... »

À côté de la salle des cuves se trouve un hangar. Quelques bouteilles de dégustation du cru 2079 y traînent. Sur les étiquettes, les runners peuvent remarquer le logo de l'IVF (Industrie Viticole de France) et même accéder à quelques informations à partir de l'icône en réalité augmentée. Si les runners ne s'y intéressent pas à ce moment-là, vous pouvez toujours glisser ce nom au détour d'une conversation, avec les employés ou les équipes de surveillance.

### Les viticulteurs voisins

S'ils sont unanimement effondrés et catastrophés, la forme de leurs réactions est en revanche différente. Certains se montrent fatalistes et penchent pour la thèse

d'une catastrophe naturelle ou la conséquence inévitable de plus d'un siècle d'abus envers la planète par la métahumanité. D'autres accusent la Néo-Révolution, Kervelec, les corporations, en vrac. Sans compter ceux, plus cyniques, qui s'inquiètent d'un sale coup de Dassault et se voient déjà rachetés, à bas prix, par les Azzies (les contacts des runners →



*Sarge, le Nain chargé de la surveillance du site*

L'aquacologie de Proteus AG est une petite arcologie aquatique au large de Bordeaux, ouverte en janvier 2075. Elle est dédiée à la recherche scientifique sur la transgénétique et les nanotechnologies. Cette aquacologie n'est pas visible de la côte, elle est immergée et on y accède par une navette. On peut les observer transporter des caisses de ravitaillement et de matières premières de manière régulière (bimensuelle). La structure n'est pas ouverte au public.

Pour rappel, Proteus AG, fondée en 2049, est célèbre pour ses travaux sur la colonisation sous-marine et spatiale. La recherche est sa principale activité, Proteus se diversifie cependant dans la construction navale et la biotechnologie.

au sein du marchand de canons les découragent vite d'explorer cette piste, personne chez eux ne s'intéresse réellement à cette histoire).

En faisant le tour des viticulteurs, les runners finissent par entendre dire, après quelques jours, que l'un d'eux, Jérôme du Bourg, a été épargné.

## Scène 2 — Visite à Bordeaux

Partie intégrante de la Gascogne culturelle, Bordeaux se situe au carrefour de la Forêt des Landes et de l'Océan Atlantique. C'est la Garonne qui divise et définit la géographie de la ville. La rive gauche du fleuve, où se situe la plus grande partie de la cité, se compose de grandes plaines, souvent marécageuses. La rive droite pour sa part contraste : l'altitude s'y élève de façon abrupte à près de 90 mètres. C'est sur ce même plateau, à environ 40 kilomètres de Bordeaux, que se situent des domaines viticoles mondialement connus où l'on peut trouver certains des vins les plus chers au monde. La ville de Bordeaux est située entre le Médoc (en aval) et les Graves (en amont).

Construite autour d'un centre historique très ancien, comme de nombreuses villes européennes, le cœur de Bordeaux, centré sur le quartier Saint-Pierre et celui des Capucins-Victoire, est caractérisé par des immeubles de quatre ou cinq étages et des rues étroites, pratiquement toutes devenues piétonnes et remplies de boutiques (majoritairement de luxe), le tout parfumé par l'odeur (artificielle) des cannelés chauds. Au-delà du boulevard Georges V, la ville s'étend comme une plaie de béton et d'asphalte sur le paysage. La qualité de l'infrastructure et des bâtiments, souvent construits à la va-vite et mal entretenus, se dégrade rapidement. Si l'université de

Bordeaux (Campus Carreire) reste en excellente condition, les banlieues de Pessac et Mérignac, à l'ombre de l'aéroport de la ville, oscillent entre quartier insalubre et véritable « *Barrens* ».

Bordeaux une ville agitée, qui forme un contraste saisissant avec le reste de la région, remarquablement calme en temps ordinaire. La présence d'Ares s'y est subtilement vu renforcée depuis l'annonce de la mise sur le marché du contrat de sécurité de la région en 2081. AGE y a installé des studios et une antenne locale, Knight Errant, Hard Cops et Wolverine y développent aussi « *agressivement* » leurs activités.

## À qui s'adresser ?

Si les runners viennent à la ville, c'est pour faire avancer leur enquête. De la Roche étant en bons termes avec le maire de Bordeaux, il peut les aider à obtenir un entretien avec lui.

Malheureusement, le duc **Jean de Guyenne** est un anachronisme sur pattes qui ne leur sera pas d'une grande utilité. C'est un membre mineur de la défunte Oligarchie qui s'enorgueillit d'être affilié, par son épouse, à la famille d'Orléans. La noblesse française n'ayant plus de patriarche, il se voit désormais comme le prochain « *roi de France* » (en quelque sorte). Le Duc refuse de comprendre que le temps de l'Oligarchie a sonné et il est donc en plein déni. Il accuse ouvertement les terroristes de la Néo-Révolution, Section 89, d'être derrière tout ça et offre toute son assistance aux runners s'ils abondent dans son sens sans le contredire d'une quelconque manière.

Sa femme est tout son contraire : Jacqueline a épousé la cause de la Néo-Révolution et a rejoint le

nouveau gouvernement. Elle partage donc son temps entre Bordeaux et Paris, où elle occupe le poste de ministre des Affaires nationales et tente désespérément de convaincre sa nièce, Marie-Claire d'Orléans, d'embrasser la cause de cette « *excitante Cyberdémocratie* ». Inutile de dire que, avec un tel grand écart politique au sein de leur foyer depuis 2079, la vie de couple des de Guyenne est tumultueuse...

Peu après leur entretien avec le Duc, elle contacte les runners et demande à les rencontrer pour « *discuter de cette terrible situation* ». Ils vont probablement croire qu'elle a des informations à leur donner ou vendre mais, en fait, elle souhaite juste proposer son aide en guise d'intermédiaire avec « *Paris* » (si son mari est en plein déni, elle n'est pas en reste, elle surestime grandement son influence à la capitale).

Prenez le profil de M.Johnson (p. 247 *SR6* ou M.Johnson [corporatiste] p. 190 *SRA*) pour le Duc de Guyenne et son épouse.

Bref, si les runners viennent chercher des réponses à Bordeaux, ils y trouveront à la place des querelles de pouvoir et une structure politique paralysée par la dissension et une vision déformée de la réalité. Cependant, aussi peu productives que soient leurs interactions avec les locaux, elles devraient vous donner l'opportunité de mentionner l'IVF et ainsi d'orienter les joueurs vers cet organisme, si besoin est.

## Industrie Viticole de France (IVF)

Située à 20 kilomètres à l'est de Bordeaux, au sein du Château de Vayres, cette organisation, créée en 2005, regroupe la quasi-totalité des viticulteurs bordelais et compile des informations exhaustives sur le

marché mondial du vin. C'est une figure emblématique de l'industrie française, reconnue dans le monde de la viticulture.

Fruit d'une passion commune, ce groupement français de matériel et process viticoles est vite devenu un acteur incontournable sur le territoire national et s'est imposé à l'international dès 2022.

À leur arrivée, les runners découvrent un complexe immense avec des jardins magnifiques et une vue imprenable. En face d'eux, sur la façade au-dessus de l'arche, une grande affiche trône, présentant le lieu et la mission de l'Industrie Viticole de France : promouvoir la qualité des vins vinifiés par les vignerons et œuvrer pour une démarche environnementale responsable.

En passant cette arche avec leur véhicule, ils découvrent le parking intérieur puis ils tombent sur une immense bâtisse. Sur la droite, la partie centrale du château a été réaménagée afin de pouvoir accueillir des cuves de plusieurs dizaines de milliers d'hectolitres chacune.

En plus de cet « *entrepôt* », en face d'eux et de l'arche, directement en entrant sur le domaine, on trouve un grand espace voûté où les livraisons se font en pleine saison. On peut y voir des pompes et des quais. En y regardant de plus près, on constate que du matériel agricole est également stocké ici. Tout au fond de ce fameux hangar, on peut observer l'atelier de réparation et d'entretien du matériel. On y trouve surtout de nombreuses pièces détachées pour l'entretien des machines agricoles. C'est un foutoir sans nom, mais les trois personnes (tous des humains) qui y travaillent ont l'air tout à fait à l'aise. Enfin, la première partie du bâtiment en arrivant dans la continuité de l'arche regroupe le →



Serentaneyo (Eugene) est situé dans la vallée de Willamette Valley (Tir Tairngire), une importante zone agricole. C'est aussi là que l'on trouve l'Université du Tir Tairngire, bien connue pour son programme de doctorat en thaumaturgie appliquée et théorique, mais aussi pour son très populaire programme de formation en viticulture dont de nombreux producteurs de vins et maîtres brasseurs sont diplômés.

personnel administratif ainsi que la direction de l'IVF. C'est dans cet édifice que le public est accueilli.

De nombreuses pièces du puzzle sont donc accessibles ici. Depuis la catastrophe, les forces de l'ordre surveillent les lieux, et il faut donc tromper la vigilance des gendarmes. Une diversion peut alors permettre à certains runners de venir fouiller le bâtiment. L'IVF dispose d'une grande banque de données, qui n'est pas reliée à la Matrice (autre anachronisme de la région). Favorisant l'intra par rapport à l'inter, la société est reliée exclusivement aux ordinateurs de tous les producteurs français par une infrastructure filaire, enterrée, remontant à plusieurs années avant le dernier Crash.

Pirater l'IVF depuis la Matrice est donc impossible, mais peut être accompli depuis les systèmes d'un vignoble qui lui sont attachés. Ceci dit, il est bien plus efficace de simplement pénétrer à l'intérieur de l'installation pour la pirater (le hacker bénéficiant alors d'une « *backdoor* » gratuite). L'indice du serveur est de 6 et, si le hacker est repéré par le spider du système, alors une CI patrouilleuse sera déployée sous la forme d'un jeune technicien viticole avec des outils à la ceinture et des taches de raisin sur le tablier.

À l'IVF, les runners peuvent se renseigner sur la concurrence. Dans ce cas, ils apprennent que les plus grands concurrents des vins français ne sont pas les vins italiens ou espagnols, comme on pourrait le croire, mais les vins californiens, qui utilisent des cépages français et qui ont repris jusqu'aux noms de leurs équivalents européens.

On distingue deux grands groupes de vins issus de l'État Libre de Californie (vallée de Napa) : ceux de type Bourgogne (Chablis,

Beaujolais, Nuits-Saint-Georges) et ceux de type Bordeaux (Médoc, Saint-Emilion, Sauternes). L'information-clef est qu'un certain Joseph Lafayette, aux lointaines origines françaises, a racheté il y a quelques mois de nombreux prestigieux vignobles de Bordeaux californiens, par l'intermédiaire de différentes sociétés-écrans. Il a aussi des parts dans les vignobles contrôlés par d'autres corporations. Si l'on déchiffre l'empire financier et corporatiste de Lafayette, il apparaît clairement que c'est lui qui va profiter le plus de la crise en cours d'apparition.

Néanmoins, acquérir cette information ne sera pas facile, car Lafayette a un allié sur place, le directeur de l'institut, le suffisant et insupportable Docteur Edmond de Rothschild, diplômé émérite et major de promotion de l'Université du Tir Tairngire (fait qu'il n'oublie jamais de rappeler à son interlocuteur). Avoir fait partie des rares humains, à l'époque, à être autorisés à suivre ce cursus, a nourri son sentiment de supériorité. D'autant plus que celui-ci n'est pas en reste à l'égard de sa filiation avec son aïeul éponyme. Sa personnalité n'a pas été non plus améliorée par son addiction au H-Red, une drogue éveillée dont la consommation à long terme a marqué son aura d'une teinte rougeâtre en plus de la rendre très visible (Balise australe). Il se fournit régulièrement à Paris, auprès des dealers de la Maison Saint-Joseph (voir *Néo-Révolution*, p. 10) ce qu'a découvert Lafayette, qui le fait donc chanter. Le directeur est donc prêt à tout pour protéger les intérêts de son maître chanteur.

Edmond utilise le profil de Consigliere de la Mafia (p. 244 SR6 ou M.Johnson [à son compte], p. 190 SRA).

## La scène corporatiste

Longtemps protégées par l'Oligarchie, la plupart des productions viticoles du Bordelais sont restées jusqu'à aujourd'hui relativement indépendantes. Les productions de vins de faible qualité ont été absorbées par des géants comme Carrefour, mais la plupart des appellations prestigieuses sont encore indépendantes (même si elles revendent leur production à des corporations pour leur distribution). Avec la dévastation causée par le stratagème de Lafayette, la donne est sur le point de changer. Au sein des membres de la « *French Touch* », qui domine la scène corporatiste de la ville, la nouvelle de la catastrophe se répand rapidement et l'on s'organise pour en profiter.

Suivant la logique indéniable de « *à qui profite le crime* », les runners peuvent donc s'intéresser aux corporations locales. Si leurs contacts ne peuvent leur donner de pistes tangibles (et pour cause, ces corporations n'y sont pour rien), on leur signale tout de même une certaine agitation au sein des antennes du Bordelais. Échanges chiffrés, réunions secrètes, constitution de cellules de crise à la fonction ultra-confidentielle et bien sûr le tout saupoudré d'une kyrielle de « *comités de synchronisation* » impromptus au sein même du consortium. Un runner habitué aux stratagèmes usuels des corpos se rend donc vite compte qu'il s'agit d'un mouvement de réaction en panique, la combine ne semble pas être venue de ces acteurs qui, par contre, cherchent clairement à en profiter.

Cependant, si les runners insistent sur la piste des corporations (ou si les joueurs pataugent), on les contacte rapidement afin d'organiser un rendez-vous à la Table de

Montaigne, un splendide restaurant (appartenant à Michelin) avec un certain « *Monsieur F.* », qui se révèle être **Hugues Fauchon**, l'un des fondateurs de la *French Touch* (voir *Néo-Révolution*, p. 9). À peine sorti de prison, après son implication dans les événements de la Trahison de Vincennes, l'ancien avocat est déjà de retour aux manettes et a réalisé tout le potentiel du terrible incident sur lesquels les runners enquêtent. De manière improbable, il joue franc jeu avec eux. Il leur explique que la « *French Touch* » n'y est pour rien dans cette histoire, mais que l'organisation qu'il représente ici est prête à collaborer pour les aider.

Utilisez cette rencontre pour remettre les runners sur la piste. Fauchon peut leur apprendre que l'exploitation de Jérôme du Bourg est suspicieusement épargnée, leur suggérer une visite à l'IVF s'ils ne l'ont pas encore fait ou encore souligner que l'incident dans la zone toxique du Blayais est « *une suspicieuse coïncidence, non ?* » (voir Scène 4).

N'oubliez pas en interprétant Fauchon que c'est un salopard manipulateur, et la quintessence du requin corporatiste. L'individu est fascinant et charismatique, mais les runners doivent ressortir de la rencontre avec l'envie irrépressible de prendre une douche...

## Scène 3 — Jérôme du Bourg, l'homme trop chanceux

Après quelques jours d'enquête, les runners finissent par découvrir qu'une seule exploitation n'a pas été dévastée. En se renseignant sur le seul viticulteur épargné par l'épidémie, ils peuvent →



Les druides bretons utilisés par Jérôme du Bourg sont une fausse piste, mais peuvent être le point de départ d'une intéressante visite en Bretagne. Contrée presque indépendante de France, hantée par une brume magique et divisée entre la maison des Rohans, les druides et une population de fées indigènes nommée les korrigans, c'est un lieu riche en possibilités de jeu ! Vous trouverez plus d'informations au sujet de la Bretagne dans les *Ombres d'Europe*, *Néo-Révolution* et le *B&A* sur la Prison de Rennes de *Casus Belli* #32.

réaliser la nature « toxique » de cette infestation.

La raison de l'immunité de l'exploitation de **Jérôme du Bourg**, le Château du Gaby, se situe en effet dans son origine : il s'agit d'un ambitieux projet de restauration d'une petite zone toxique ! Nettoyé à grand renfort de technologie et de magie, le vignoble a produit un vin impropre à la consommation pendant plusieurs saisons avant d'être enfin autorisé à la vente. Pour le moment, c'est loin d'être un grand cru (même si quelques connaisseurs prétentieux misent sur une improbable amélioration avec le temps).

Conjointement à des solutions traditionnelles et basées sur des technologies agricoles usuelles, la restauration des terres de son vignoble s'appuie aussi sur la magie. Une dizaine de druides venus exprès de Bretagne à la demande de du Bourg se sont réunis afin d'exécuter le rite de Purification des terres. Celui-ci consiste en une longue transe de plusieurs heures autour des terres de la propriété. Cinq druides au cœur du domaine en plus des quatre aux extrémités de la propriété (à chaque point cardinal).

Ce rituel protège et purifie les terres et les récoltes pendant une période de 18 mois normalement (2 mois par chaman). Malheureusement, au vu de l'état initial de la zone et de l'énergie déjà dépensée par ce sort, la terre ne se régénère pas aussi vite que prévu. Cependant, ce rituel permet de dépolluer progressivement le domaine tout en bonifiant les plantations. Un point important à prendre en considération néanmoins : le coût non négligeable de cette opération.

Malheureusement, le fait que son vignoble ait été épargné semble un peu trop beau pour être vrai et fait donc de son propriétaire un

coupable tout désigné. Les runners rencontrent ce jeune viticulteur de trente ans, assez charismatique, qui nie être responsable en quoi que ce soit de la catastrophe qui s'est abattue sur la région. Le jeune homme semble sincère, en plus d'être sympathique. Il sait bien que des soupçons pèsent sur lui, et ne se réjouit évidemment pas de cette catastrophe, qui va porter un coup très dur à la région. Il est prêt à collaborer pour prouver son innocence. Il n'a pas réellement d'informations à leur donner, mais vous pouvez utiliser du Bourg comme Fauchon afin de remettre les joueurs sur la piste de l'IVF ou du site du Blayais (voir Scène 4).

## Scène 4 — Explosion opportune

Peu après la rencontre avec du Bourg, les runners apprennent par un bulletin d'information qu'un hangar au nord de Bordeaux vient d'exploser avant de prendre feu dans une zone particulièrement toxique, heureusement inhabitée car située à proximité d'une ancienne centrale nucléaire.

Les gendarmes redoutent une contamination radioactive et préfèrent ne pas prendre de risques, à quelques mois d'une probable retraite forcée. Ares en profite pour se faire valoir et Knight Errant débarque à la rescousse (bénévolement) avec des canadiens dernier cri, fraîchement sortis des usines Bombardier (une filiale de Ares Aerospace, elle-même appartenant à Ares Heavy Industry).

Les avions ne tardent pas à éteindre l'incendie et « leur acte de bravoure » force les gendarmes à agir à leur tour. Sans enthousiasme, ils

se rendent sur les lieux, protégés par des combinaisons plombées, et indiquent rapidement qu'il n'y a pas âme qui vive. Ils ont conclu à un accident dû à la trop forte chaleur : de vieux bidons d'essence abandonnés là ont, semble-t-il, pris feu spontanément... Affaire classée.

## Le site du Blayais

Face à ces événements, les runners feront peut-être le lien entre ce site toxique soudainement animé et le fait que le vignoble du Bourg est justement un ancien site pollué. Ils voudront certainement se rendre sur les lieux tristement célèbres chez les habitants de la région. Située à une vingtaine de kilomètres au nord de Bordeaux, cette zone toxique est connue sous le nom de site du Blayais. En se renseignant à son sujet, les shadowrunners apprennent qu'un fou s'y est installé depuis quelques années. On le surnomme « *l'irradié* ». Marginal, il a toujours déclaré vouloir s'installer dans un endroit « *calme* » !

Tandis qu'ils rôdent dans les environs du site radioactif, les runners remarquent à un moment donné une grande silhouette qui, à leur passage, se tapit dans une rangée de vignes détruites. Il s'agit d'un ancien vendangeur nommé Sylil. Il est plutôt craintif. Si les personnages se montrent rassurants, ils pourront apprendre une information capitale.

Le seul problème est d'arriver à la comprendre. En effet, les radiations l'ont rendu muet. Il est à noter qu'il ne dispose pas de commlink ou autre équipement technologique quel qu'il soit pour communiquer. Il utilise donc un langage fait de signes pour se faire comprendre. C'est donc par gestes que vous devrez tenter d'exprimer ce qu'a vu Sylil ! Bon courage et amusez-vous bien !

Après ce difficile entretien, voilà les informations que les runners obtiennent de Sylil : il a récemment vu un groupe de quatre individus, visiblement des étrangers (il ne parle pas des gendarmes), entrer dans la zone contaminée, revêtus d'étranges combinaisons brillantes.

Ils lui ont tous semblé bizarres, mais il se souvient spécialement du plus petit, dont les yeux reflétaient le mal (il s'agit de Ugly Joe, le chaman toxique).

Il ne reste plus aux joueurs qu'à faire un petit aller-retour à Bordeaux pour s'acheter des combinaisons antiradiations (3 000 € pièce, voir p. 375 de *SR6*). À moins qu'une exposition de quelques heures aux radiations ne les dérange pas...

Ils progressent ainsi durant une trentaine de minutes au beau milieu d'une zone radioactive, étonnés que cela ne transparaisse pas davantage sur le paysage. Puis ils aperçoivent les cendres fumantes d'un hangar, à proximité d'une usine désaffectée.

## L'irradié

Quand les runners s'approchent du hangar, ils entendent une voix sourde en provenance de l'usine, qui lance un : « *C'est vous, les gars ?* » révélateur. Voyant les personnages ainsi vêtus, l'irradié les a confondus avec les hommes de Lafayette. Les runners découvrent alors un drôle de bonhomme, petit, très maigre, et ridé comme une vieille pomme.

Après sa bourde, ce dernier est contraint de se justifier. Cherchant d'abord à savoir si les runners sont liés à la gendarmerie, qu'il déteste, il finit par s'expliquer, sans doute sous la menace.

Jean Brochard a choisi d'habiter ici car malgré une espérance de vie qu'il sait très réduite, il a enfin une vie paisible. Pas de loyer à →



payer, pas de monde autour de lui, le rêve pour quelqu'un qui apprécie sa tranquillité ! Et peu importe ce cancer qui le guette certainement, s'il peut vivre quelques années sans se soucier du quotidien, dans un décor qui n'a rien d'apocalyptique.

## Le « Routard girondin »

Aux abords du site du Blayais, le seul motel du coin, à l'ouest de la zone contaminée, est sur la route nationale reliant La Rochelle à Bordeaux. Il s'agit d'un modeste établissement, le Routard girondin. C'est là que logent les hommes de Lafayette. Leur rôle consiste à veiller au bon déroulement de l'opération, ce qui n'est pas chose facile, car ces runners ne s'entendent guère avec le chaman toxique des Disciples du Feu Purificateur resté sur place.

Comme toujours, il est recommandé d'adapter l'équipe de mercenaires employée par Lafayette aux capacités des runners. Un exemple type est présenté ci-dessous :

**Ron**, samouraï des rues troll | 2,90 m, 250 kg, chauve, nodules osseux teints en noir. Caractéristiques du Samouraï des rues troll (p. 89) ou de Chrome Bison p.96 SRA.

**Ugly Joe**, le chaman toxique (Empoisonneur) | Piercings et tatouages sur tout le corps. Caractéristiques du Chaman TerraFirst ! p. 212 du livre de base SR6 ou de Coydog p.80 SRA, dotés des sorts : Brume mana, contrôler les pucerons, Jet acide.

**Erik Montgomery**, mercenaire humain | Cheveux en brosse, visage anguleux, vêtu d'un treillis militaire. Caractéristiques de l'Officier des SWAT de la Lone Star p. 215 du livre de base SR6 ou de soldat (force d'élite) p.189 SRA.

**Daniel Knight**, ex-agent corporatiste | 190 m, 80 kg, longs cheveux noirs, petites lunettes teintées rondes. Caractéristiques de l'Ange Vengeur Seraphim p. 217 du livre de base SR6 ou de l'Officier de sécurité de police p.187 SRA.

## Scène 5 — Conclusion

L'aventure peut se terminer de plusieurs façons même si, vraisemblablement, les joueurs devront affronter les hommes de main de Lafayette. Si les runners prennent le dessus, ou s'ils parviennent simplement à capturer l'un des malfrats, ils auront la confirmation de leurs derniers soupçons et obtiendront d'eux le nom de Lafayette.

Que les runners exposent ou non les manigances de Lafayette, les vignerons du Bordelais auront de difficiles années devant eux. Même si les traitements expérimentaux de du Bourg permettront rapidement de remettre sur pied la plupart d'entre eux. Le Phylloxera Devastatrix laisse derrière elle de lourdes séquelles. Le début des années 2081 annonce d'une sombre décennie pour la région...

*Sur un texte original de Léonidas Vesperini, retravaillé pour Shadowrun 6e édition et Shadowrun Anarchy par Romain « Belaran » Pelisse et Julien Lallemand*

SANROO



# HelloCutie

Que brille le soleil, que rayonne le bonheur,

*HelloCutie est là!*

Efface de ton visage cet air de cyberpsycho,  
promène ton plus beau flingue en ville!



*Si joli que leur  
sang va rosir!*



*Le pistolet le plus  
mignon du marché!*



Avec CYBERPUNK RED, vous aussi offrez-vous le HelloCutie!  
N'attendez plus et forcez chez votre revendeur de jeux de rôle  
et pour une poignée de EDdies, accédez enfin au bonheur!

[www.arkhane-asylum.fr](http://www.arkhane-asylum.fr)



# JEUX D'OMBRES

*Même à Custer Pride, une colonie dédiée au tourisme des plus riches, personne ne vous entendra crier... En effet, à peine arrivés, les personnages sont confrontés à un mystérieux et odieux meurtre, qui n'est que le début des machinations qu'ils devront déjouer pour survivre.*

## En quelques mots...

Un horrible et inexplicable meurtre plonge progressivement la colonie Custer Pride dans le chaos, alors que les joueurs et leurs personnages se retrouvent pris dans le tir croisé des machinations de deux espions.

## Présentation du scénario

### Que se passe-t-il ?

La colonie Custer Pride abrite, dans le plus grand secret, un site attaché à une initiative militaire nommée *Project Life*. Celle-ci expérimente sur les xénomorphes pour le compte de l'armée des Amériques-Unies. Comme expliqué dans le jeu de rôle Alien, ce bloc est en pleine guerre froide avec celui de l'Union des Peuples Progressifs. Dans ce contexte, l'appropriation de la technologie militaire que représentent ces créatures abominables est bien entendu l'un des fronts invisibles du conflit dont la colonie est l'un des théâtres.

L'UPP dispose d'une espionne à Custer Pride qui cherche justement à obtenir des informations sur le *Project Life*. Et celle-ci vient de prendre une pièce maîtresse sur cet échiquier invisible : l'un des techniciens de la colonie qui a accès à l'antenne de communication a accepté de l'aider à obtenir des informations sur le projet !

Malheureusement pour l'espionne, Weyland-Yutani a aussi son agent dans la colonie, responsable d'empêcher ce genre d'indiscrétion. Lui est un synthétique et, peu après le début

du scénario, il assassine l'informateur de Cleo Liang. Forfait commis qui plus est de manière assez horrible, en lui perçant la cage thoracique avant de lui arracher le cœur (à mains nues).

S'il a ainsi réussi à contrecarrer les plans de l'espionne, il n'a pas pour autant réussi à l'identifier. Celle-ci, à quelques dizaines de mètres du lieu du crime, a entendu l'agonie de son informateur et a promptement disparu avant que le synthétique ne puisse la repérer. Il ignore donc toujours son identité et elle, de son côté, ignore qui a assassiné son contact. Ceci dit, elle ne se fait par contre aucune illusion : l'homme est mort car il avait accepté de l'aider, et le temps lui est désormais compté. Il lui faut rapidement obtenir les informations qu'elle cherche et disparaître avant que son mystérieux adversaire ne l'élimine à son tour...

Le scénario commence donc ainsi : peu après l'arrivée des personnages à la colonie, on trouve le technicien mort, la cage thoracique mystérieusement explosée (en fait, défoncée). C'est donc dans une ambiance à la Agatha Christie que démarre une enquête visant à identifier le meurtrier parmi les personnes présentes. Cependant, les joueurs, eux, auront peut-être bien du mal à résister à l'envie de partir à la recherche d'une présence Alien... →

## Fiche technique

**TYPE** • Investigation

**PJ** • Intermédiaire

**MJ** • Expérimenté

**Joueurs** • Tous niveaux

**ACTION** ★☆☆

**AMBIANCE** ★★☆☆

**INTERACTION** ★★★

**INVESTIGATION** ★★☆☆





*La scène finale de ce scénario pourrait vous rappeler quelque chose de connu*

## L'espionne de l'UPP

[Illustration médaillon sur visage PNJ Cleo]

**Cleo Liang** est dans sa trentaine. Petite mais trapue, avec des yeux en amandes aussi noirs que ses longs cheveux (généralement tressés), elle porte toujours une combinaison kaki et une casquette délavée qui cache sa silhouette. Mais, glissée dans une petite robe noire de soirée, la jeune femme sait aussi (en bonne espionne) se révéler séduisante, si besoin est. Elle est arrivée à Custer Pride il y a plusieurs mois, son expertise est le déploiement et la maintenance des systèmes de télécommunication. C'est une employée récente de Weyland-Yutani, recrutée quelques mois avant son arrivée à Custer Pride. Plus sociale que ses collègues

Terence Muttler et Ted Rooney, elle est devenue la liaison non officielle entre les équipes techniques et Jill Avazz.

*Notes au meneur : Ce scénario cinématique postule que les personnages forment la toute nouvelle équipe de sécurité. Ils viennent à peine d'arriver à la colonie pour prendre le relais de la précédente équipe. Ils sont donc la police de la colonie et c'est tout naturellement vers eux qu'on va se tourner pour éclaircir l'homicide brutal et terrible du technicien. Si vous préférez que les joueurs aient un supérieur (par exemple afin de pouvoir les recadrer si besoin est), c'est Miroslav Jenkins qui joue bien sûr ce rôle. Mais si vous préférez les laisser plus libres de leurs faits et gestes, indiquez-leur qu'ils viennent justement relever Miroslav et la précédente équipe. La présence d'un xénomorphe est optionnelle afin de permettre d'utiliser ce scénario comme point de départ d'une campagne d'Alien. Custer Pride forme un excellent cadre pour une campagne de colons et peut former une escale pour un vaisseau marchand ou appartenant à la marine coloniale. Dans ce contexte, l'apparition des xénomorphes peut ainsi être repoussé à plus tard dans la campagne.*

*Dans tous les cas, c'est un scénario très ouvert qui demandera soit un peu de préparation, soit une solide maîtrise de l'improvisation.*

## Déroulement du scénario

Ce scénario se déroule en cinq actes. Le **premier acte** est essentiellement une scène d'exposition où les joueurs découvrent la colonie, sa géographie et les personnages qui l'habitent. Il se conclut lorsque l'on découvre le technicien mort, ce qui est le déclencheur du **second acte**, dans lequel les personnages tentent de découvrir son meurtrier. Pendant ce temps, les deux espions manigancent dans l'ombre : l'agente des

UPP cherche à accéder au corps de son défunt allié, pendant que le synthétique sabote les communications. À la fin de cet acte, alors qu'une tempête se déclenche, tout lien avec le monde extérieur est subitement coupé !

Le **troisième acte** commence donc avec une tension palpable. L'absence de suspect crédible pour le meurtre du technicien crée une ambiance de paranoïa aiguë. En effet, le crime, sans mobile apparent, a tout de l'œuvre d'un psychopathe ou d'un tueur en série. À ceci vient s'ajouter bien sûr l'inexplicable coupure des communications, doublée d'une violente tempête. Bref, les personnages ont une situation explosive à gérer pendant que nos deux espions continuent leur jeu de cache-cache.

Le synthétique est revenu à la colonie et surveille les faits et gestes de tous afin de découvrir l'identité de l'espionne. Elle, de son côté, a peut-être trouvé dans les personnages des alliés providentiels ou de parfaits pions mais, quoi qu'il en soit, elle s'arrange pour qu'ils découvrent l'existence d'un tunnel sous le lac qui mène jusqu'à l'antenne. Afin de restaurer le calme, on décide de laisser l'enquête de côté et de rétablir avant tout les communications avec l'extérieur. Les personnages se retrouvent donc à explorer ces couloirs peu connus au sein des mystérieuses ruines. À leur insu, ils sont accompagnés par l'un des espions et poursuivis par l'autre !

Le **quatrième acte** consiste en une exploration inquiétante et fascinante des ruines extraterrestres, qui se conclut sur un duel entre les deux espions où les personnages ont le rôle de dommage collatéral. C'est aussi à ce moment que le xénomorphe, si vous avez opté pour en placer un, se libère de sa cage afin de mieux surgir au prochain acte.

Le **cinquième acte** commence quand la poussière retombe. Les personnages font le point et ont peut-être assez d'éléments à leur disposition pour comprendre ce qu'il s'est réellement passé. Quoi qu'il en soit, c'est au sommet de la montagne, au pied de cette gigantesque antenne, que se déroule la conclusion de cette aventure, face à un dangereux synthétique, des soldats de l'UPP et/ou éventuellement un xénomorphe !

## Acte I — Bienvenue à la colonie Custer Pride !

Ce premier acte a pour objectif de présenter la colonie et ses principaux personnages, dont une partie doit former les suspects potentiels du second acte. La description de Custer Pride fournit tous les éléments nécessaires à cet acte. Laissez donc les joueurs explorer les lieux librement en vous assurant juste de placer sur leur chemin les personnages que vous souhaitez voir apparaître dans le second acte.

L'organisation de cette séquence suit les grandes lignes suivantes : la directrice (ou Miroslav) accueille les personnages à leur arrivée. S'ensuit une visite des lieux, interrompue par la découverte du meurtre du technicien.

Quelques remarques : Laissez les joueurs sur leur faim, déclenchez la fin de l'acte avant qu'ils aient pu finir leur tour des installations et avoir pu discuter avec tous les personnages présents. Ceci contribuera à faire « monter la pression » et les forcera déjà à choisir entre explorer les éléments avortés du premier acte ou mener l'enquête...

Si vous ne souhaitez pas que les joueurs soient eux-mêmes des suspects potentiels aux yeux des autres

résidents, indiquez que le meurtre s'est déroulé avant leur atterrissage.

Pendant l'altercation entre le synthétique et l'informateur, ce dernier a menacé de diffuser les informations sur un réseau public. Ceci explique pourquoi l'androïde a opté pour une élimination aussi brutale (et rapide). Il n'avait que quelques microsecondes pour le faire et devait s'assurer d'une mort aussi immédiate que possible.

N'oubliez pas, avant de passer à l'acte II, d'introduire subtilement le synthétique auprès des personnages, mais avant la découverte du meurtre. Il doit leur paraître amical, mais docile et un peu taciturne. Imaginez Bishop dans *Alien 2*, mais avec une personnalité insipide et sans charme. Après une brève interaction avec lui, les personnages devraient le trouver moins excitant qu'un guide de la fiscalité locale... Assurez-vous aussi de le noyer au milieu d'autres personnages. Les joueurs doivent savoir qu'il existe mais le considérer, à ce stade, comme un élément de décor, non déjà comme un potentiel suspect.

## Acte II — Un bien mystérieux meurtre

Le fait que l'androïde ait choisi d'arracher le cœur du technicien (Teddy Rooney) pour l'assassiner introduit un élément de méta jeu destiné volontairement à manipuler les joueurs. Avec un trou béant au sein de sa poitrine, ils vont naturellement soupçonner la présence d'un xénomorphe et peut-être même chercher comment de telles créatures ont pu arriver sur cette colonie (« Est-ce qu'une navette est arrivée il y a peu ? »).

Ne cherchez pas à les remettre sur le droit chemin (les forcer à mener →



Cléo



**Teddy Rooney** était un grand dadaï, sec et aux manières abruptes. Si les résidents de Custer Pride le toléraient pour la plupart, les rares touristes qui ont eu le malheur d'interagir avec lui l'ont trouvé détestable et surtout sale. En effet, son bleu de travail était en permanence souillé de taches d'huile, ses mains toujours noires de suie et sa dernière douche remontait généralement à plus de 36 heures.

l'enquête policière), car cette traque angoissée de la petite créature participe tout autant à la montée de la tension, ce qui est l'objectif ici. Indiquez juste que les personnages avec qui ils discutent sont bien surpris de leur approche et ne cessent d'essayer de les rediriger vers un autre résident que leur interlocuteur considère être le suspect le plus évident.

Retenez bien que rien n'indique une éventuelle contagion ou infestation par un parasite. Pour le personnel de la colonie, il est évident qu'il s'agit d'un meurtre. Aucune quarantaine ou forme de confinement ne sera acceptée par les autorités. Après tout, le meurtrier est parmi eux et il ne peut pas réellement s'enfuir. Il faut juste rapidement l'identifier et l'empêcher de récidiver. C'est en fait l'inquiétude de tous les résidents, car l'absence de mobile laisse penser qu'il s'agit de l'œuvre d'un psychopathe ou, pire, d'un terroriste.

Pendant l'enquête, n'oubliez pas de respecter une des règles d'or du genre policier : absolument tout le monde ment aux joueurs. Chacun pour ses propres raisons qui n'ont rien à voir avec le meurtre. Assurez-vous juste qu'après avoir obtenu l'alibi de quelques personnages, ils découvrent que ceux-ci sont en complète contradiction avec un autre témoignage ou une information détournée par le système informatique.

L'objectif est de faire tourner en bourrique les joueurs afin de noyer les éléments vraiment pertinents pour la suite du scénario, qui sont :

- rencontrer et sympathiser avec Terence Muttie ;
- noter l'absence du synthétique ;
- avoir une première interaction avec l'espionne.

Terence Muttie Peu après le début de l'enquête, faites arriver Terence. Le personnage est excentrique, mais attachant, ils devraient naturellement

sympathiser avec lui, d'autant plus qu'il est le seul à disposer d'un véritable alibi. Il était encore en train de revenir à la colonie dans son véhicule à l'heure où le meurtre a été commis. Sa communication par radio le confirme et le place à plusieurs kilomètres des lieux lors du meurtre. En outre, la victime était l'un de ses amis, donc il est dévasté. Sans insister lourdement, mentionnez le fait que Terence connaît tous les tunnels et recoins obscurs de la colonie, ainsi les joueurs iront-ils le voir spontanément au début de l'acte III.

Le synthétique, le véritable meurtrier, disparaît peu après la découverte du corps, mais son absence n'inquiète personne (« *Il doit être en train de régler un recycleur... De toute manière, c'est un synthétique, vous savez bien qu'ils sont programmés pour ne jamais faire de mal à un être humain, voyons !* »). Si les personnages insistent, on leur répond qu'il est probablement occupé à faire de la maintenance quelque part, mais le système informatique de la colonie infirme facilement cette théorie.

S'ils consultent la cheffe de la colonie, elle sera surprise de leur intérêt pour l'androïde (« *Ne devriez-vous pas chercher à identifier le meurtrier plutôt que de vérifier l'emploi du temps de l'un de nos synthétiques ?* »). Ceci dit, elle répondra qu'il est allé déployer des ballons atmosphériques au-dessus du lac, car le temps tourne à la tempête et le technicien décédé devait justement réparer le système d'analyse météorologique. Ce dernier est en effet hors service depuis le meurtre (car le synthétique l'a endommagé et mis hors ligne).

## L'espionne

Durant cet acte, les personnages doivent aussi rencontrer l'espionne et se former une opinion sur elle. Ils peuvent la trouver suspecte ou

au contraire la voir comme une aliée, mais idéalement, le baromètre devrait se situer entre ces deux extrêmes. Dans tous les cas, elle va chercher à les manipuler afin d'accéder au corps du défunt (en fait, à ses effets personnels).

En effet, son objectif est de récupérer les informations que la victime devait lui remettre, en espérant que son mystérieux opposant ne les aura pas trouvées. Le disque de données en question est dissimulé dans la doublure de sa veste et le synthétique ne l'a donc pas retrouvé quand il a fouillé (sommairement) le corps.

Si les actions de l'espionne exposent ses manigances aux personnages (par exemple, s'ils la prennent la main dans le sac, en train de récupérer le disque de données), déclenchez alors l'acte suivant. Si vous souhaitez lui permettre de s'échapper, utilisez la soudaine tempête (voir acte III) pour lui donner une chance de s'enfuir.

Une fois que les trois éléments-clés (Terence Muttie, synthétique manquant et l'espionne) de l'acte II sont entre les mains des joueurs et que les faire tourner en bourrique commence à perdre en opportunité de jeu, passez à l'acte III.

## Acte III — Au cœur de la tempête

Subitement, le temps se gâte ! En quelques minutes, un orage impressionnant se déclenche et des éclairs frappent le lac ! En fait, un changement de temps si brutal sur cette planète n'est pas surprenant, mais l'acharnement des éclairs si près des installations étonne quelque peu les résidents des lieux. En outre, cette tempête semble bien plus violente que la moyenne.

L'acharnement des éclairs sur le lac ne n'est pas réellement un hasard. Le

synthétique a relié à la gaine connectant colonie et antenne de communication une série de paratonnerres, afin qu'elle soit frappée par la foudre. Quelques instants après le déclenchement de cet orage diluvien, les communications avec le monde extérieur sont donc coupées. La colonie ne peut plus communiquer avec les vaisseaux spatiaux en orbite.

À ce stade, l'espionne a soit réussi à récupérer les informations (grâce aux personnages ou à leur insu), soit abouti à une situation délicate où elle est identifiée comme suspecte. Peut-être même est-elle prisonnière. De son côté, le synthétique est revenu, détrempe, dans le désintérêt le plus général, d'autant plus que la rupture des communications et le soudain orage qui suivent le meurtre sèment un léger vent de panique parmi les résidents. Interrogé, il confirme avoir vu plusieurs éclairs tomber sur le lac et sur les rives, dans les environs de la gaine. Son récit à ce sujet est long, détaillé et absolument ennuyeux. Et de toute manière, personne ne peut le corroborer.

Entre le meurtre, l'enquête et ces conditions climatiques apocalyptiques, plusieurs touristes demandent à quitter la colonie et à remonter à bord de leur vaisseau en orbite (s'ils en ont un). On leur rétorque qu'ils ne peuvent quitter les lieux tant que l'enquête n'est pas finie et que, de toute manière, les conditions climatiques rendent un atterrissage aussi impossible que dangereux.

Mais rapidement, la vérité éclate parmi la population : l'antenne n'est simplement plus accessible, il n'y a aucun moyen de contacter les vaisseaux en orbite. Ce sentiment d'être piégé, de surcroît avec un habile assassin parmi eux qui continue d'échapper aux forces de l'ordre, sème progressivement un vent de panique... →

Les 48 dernières heures de la vie de Teddy Rooney ont été très chargées, mais le seul événement lié à sa mort est bien sûr sa visite de l'antenne pour en effectuer la maintenance. C'est de là qu'il a accédé aux données du *Project Life* et que son intrusion a été signalée au synthétique.

La veille de sa mort, Teddy a passé la journée à réparer l'une des jeeps utilisées par le circuit arboricole, gravement endommagé après un accident bénin qui a terrifié la pauvre Billie Portal. Ted passe la soirée qui suit dans un « bar » clandestin du secteur industriel. Le lendemain, il s'embarque, avec la gueule de bois, dans un bateau pour faire la maintenance de l'antenne et revient quelques heures avant son assassinat.



## Le synthétique

[Illustration médaillon visage PNJ Jo]

**Jonathan « Jo »** Brown, le synthétique espion Taille moyenne, visage inexpressif, nez droit et regard fixe, « Jo » porte toujours le même « *bleu de travail* » (sauf que le sien est marron) et passe souvent inaperçu. Il est toujours dans les parages, mais comme à l'arrière-plan, en train de réparer un terminal, par exemple. La plupart des résidents permanents de Custer Pride l'ignorent complètement et oublient même parfois qu'il est là. « *Faire l'amour devant Jo, ça reste intime* » est l'une des blagues de mauvais goût qui circule dans la colonie à son sujet...

Lancez un dé pour animer cet acte avec quelques événements aléatoires :

1. La tension met Billie Portal à bout, elle prend à partie son amie et il faut intervenir pour les séparer.
2. Jill Avazz ne sait plus où donner de la tête ! Ses ordres sont contradictoires et ne font qu'ajouter au chaos ambiant... Est-ce que les personnages arriveront à lui faire reprendre pied ?
3. Annick Montin instrumentalise la crise, elle déclare que le meurtrier est forcément l'un des riches touristes et appelle ses compagnons ouvriers à s'armer afin de se protéger. Les « *nalkavistes* » s'interposent et la situation tourne à l'affrontement aux portes de l'exploitation minière.
4. N'écoutant que les avis de ses scientifiques, Max Hamashi utilise les protocoles de confinement des laboratoires pour séparer les « *siens* » du reste (et donc du tueur) – mais insiste pour qu'ils continuent d'arrache-pied leurs travaux pendant ce temps ! Rapidement, quelques chercheurs opprimés contactent les personnages et leur demandent (discrètement) de mettre fin à cette folie !
5. Les touristes prennent d'assaut Julian Hector, qui ne sait plus où donner de la tête ! Agressifs et méprisants avec lui, ils risquent de pousser à bout le synthétique.
6. Elroy Camden craint que les événements détruisent son travail de marketing, il monopolise donc le temps des joueurs à les convaincre de mettre aux arrêts certains touristes prétendument « *le temps que la situation se calme* », mais surtout afin de s'assurer qu'ils ne puissent faire mauvaise presse avant qu'il n'ait établi sa stratégie de communication.

Si l'espionne est emprisonnée ou simplement un des suspects principaux, le synthétique lui rend visite en l'absence des personnages. Elle réalise alors qu'il est le meurtrier et un agent du *Project Life*. Elle parvient à l'endommager avant de s'enfuir (le synthétique aura ouvert sa cellule, sous-estimant sa capacité à se défendre). Endommagé, celui-ci vient chercher l'aide des personnages afin de la retrouver et la capturer. En fait, il craint de ne pas réussir seul à arrêter l'espionne et il recrute donc les personnages. Même si cela veut dire qu'il devra les éliminer aussi par la suite.

Si l'espionne a récupéré le disque de données, elle sait comment retrouver le site secret, sinon elle fuit juste par les tunnels sous le lac (dont Terence lui a parlé une fois) et elle tombe par hasard sur les installations du *Project Life* au début du prochain acte.

Si, à l'inverse, elle a l'appui des personnages, toujours inconsciente que le synthétique est son adversaire, l'espionne essaye de les convaincre de restaurer les communications, si ce n'est que pour ramener un semblant de calme. Malheureusement, la tempête interdit l'usage des navettes et le trajet en surface serait aussi long que périlleux. Elle connaît heureusement l'existence des tunnels (grâce à Terence), mais elle manœuvre pour que l'idée semble venir des personnages joueurs. Une fois l'équipe consciente qu'il existe ce moyen d'atteindre l'antenne, l'agente demande à venir avec eux, car elle a toute l'expertise technique requise. Sinon, c'est la cheffe de la colonie qui le leur demande.

Dans tous les cas, on leur suggère fortement d'informer le moins de monde possible de leur expédition afin d'éviter que leur absence ajoute à la panique ou incite le meurtrier à commettre de nouvelles exactions.

Si le synthétique est au courant de leur projet d'explorer les tunnels afin de rétablir les communications, il fait mine de ne pas vouloir s'y joindre (« *La situation est délétaire, il serait mieux que je reste ici au cas où quelqu'un aurait besoin de mes services* »). En fait, il compte suivre les personnages afin de les éliminer avec l'espionne en profitant de l'effet de surprise.

Il est difficile pour les joueurs de démasquer le synthétique comme étant le meurtrier à ce stade du scénario, mais s'ils y parviennent (ou sont sur le point d'y parvenir), c'est lui qui s'enfuit dans les tunnels sous le lac. Considérant que l'espionne a retourné les joueurs contre lui, il veut leur tendre une embuscade sur le site du *Project Life* (spécialement si vous avez opté pour y mettre un xénomorphe, dans ce cas le spécimen sera son plan de secours pour se débarrasser des personnages).

À la fin de cette scène, les personnages partent donc dans les tunnels sous le lac à la poursuite de l'espionne ou du synthétique, ou simplement afin de réparer les communications.

## Acte IV — Les ruines

Les ruines sous le lac sont clairement un site archéologique absolument fabuleux. L'absence complète de haute technologie en son sein ne fait qu'ajouter à son intérêt en tant qu'attraction touristique. L'objectif d'ajouter ce safari souterrain au catalogue des activités existe depuis des années maintenant, mais de mystérieux incidents (orchestrés pour protéger le site secret du *Project Life*) ne cessent de repousser son ouverture. Profitez de la lente descente dans les entrailles des sous-sols de la colonie pour expliciter ceci.

Utilisez la table des rumeurs sur les ruines ci-dessous pour faire angoisser

vos joueurs (n'hésitez pas à commencer à mentionner ces rumeurs pendant les précédents actes) :

1. Les véhicules automatiques déployés dans les tunnels tombent mystérieusement en panne. Sans personne à bord, ces véhicules ne reviennent jamais !
2. Un xénoarchéologue a exploré seul ces tunnels peu après leur découverte. Il n'est jamais revenu et l'équipe de secours n'a pu retrouver sa trace, si ce n'est son sac à dos, abandonné au milieu de nulle part (pure légende fabriquée par le *Project Life*).
3. On entend souvent un sifflement quand du vent (dont l'origine est inexplicable) s'engouffre subitement dans ces tunnels. C'est strident, bruyant et très inquiétant, car la durée de ce sifflement est fixe (Les Ingénieurs ont fabriqué ce phénomène « *naturel* »... Peut-être une sorte de musique pour leurs oreilles ?).
4. La compagnie refuse d'ouvrir ces tunnels, car c'est le territoire de prédateurs extraterrestres invisibles ! Personne ne sait comment s'en débarrasser, donc on a juste scellé l'accès (rumeur sans fondement).
5. Il y a régulièrement des effondrements très dangereux, la structure de ces gigantesques tunnels n'est pas du tout stable ! Certains pensent d'ailleurs que la colonie pourrait subir de grands dégâts si ces tunnels s'effondraient pour de bon (aucun fondement et en fait c'est le contraire : c'est fascinant au point d'être inquiétant à quel point ces galeries sont en parfait état et ne montrent aucun signe d'érosion !).
6. Ces tunnels sont utilisés par l'armée des Amériques-Unies afin de réaliser des tests nucléaires ! Une base secrète a été construite et la zone est complètement →

Étrange véhicule tout terrain à six roues, le Weyland ATV III-400 ressemble à la fusion de deux jeeps qui, du coup, évoluent sur terrain difficile, un peu comme une petite chenille qui se déplacerait à grande vitesse.

L'avantage certain de sa conception est le nombre de passagers et de matériel qu'il peut transporter.

Weyland ATV III-400, P6,  
Maniabilité +1, Vitesse 1,  
Structure 2, Armure 2 —  
3 000 \$

irradiée (n'hésitez pas à enrichir cette rumeur en vous inspirant des légendes autour de Roswell et de la Zone 51).

L'exploration des ruines sous le lac se divise en deux segments, chacun ayant son ambiance et ses enjeux. Le premier segment commence à la lourde porte blindée à laquelle Terence (probablement) amène le groupe. Située au fin fond des sous-sols de la colonie, elle sépare les corridors techniques des ruines situées sous le lac.

La porte ouverte, tout le monde embarque à bord d'un Weyland ATV III-400 afin de parcourir les gigantesques galeries souterraines supposées construites par les Ingénieurs. La séquence doit évoquer un safari souterrain où leur véhicule slalome entre stalagmites, pitons rocheux et mobilier de pierre taillé pour d'inhumains géants. Ces galeries sont aussi recouvertes de champignons surdimensionnés et légèrement phosphorescents.

N'oubliez pas que le prétexte de ce voyage peut être de reconnecter l'antenne à la colonie. Si c'est le cas, derrière leur véhicule, un long et robuste câble se déroule au fur et à mesure de leur avancée. Inutile de dire que conduire sans briser ce câble ne rend pas le trajet facile... Il faut aussi régulièrement s'arrêter pour installer un relais et charger un nouveau rouleau de câble.

Si ce n'est pas le cas, il faut sans doute poursuivre l'un des espions qui se sera emparé d'une moto, bien plus rapide et maniable que le véhicule utilisé par les joueurs. Il faudra manœuvrer à grande vitesse pour rattraper le retard, sans perdre la piste de leur cible !

Ce premier segment joue pleinement sur l'un des thèmes centraux des films *Alien* : le merveilleux. Si les joueurs restent sous pression pendant cette séquence, attendant de se

faire « sauter dessus » par les « phénomènes inexplicables » qui interdisent l'ouverture du safari, il ne faut pas oublier de souligner l'incroyable décor dans lequel ils évoluent.

Cinématiquement, cette scène est le calme avant la tempête. Même si rien ne se passe, la tension doit monter pendant tout son déroulement. Après quelques kilomètres dans la structure du « temple », tous les signes de civilisation humaine disparaissent. La sensation d'isolement des personnages devient, à ce moment-là, palpable.

C'est sur ce sentiment d'avoir pénétré dans un monde inconnu que se conclut ce premier segment. Le suivant se concentre sur la découverte de l'installation secrète du *Project Life* et le conflit qui s'ensuit.

Les événements qui ont amené à cette expédition dans les ruines conditionnent la découverte et l'approche du laboratoire. Soit les personnages sont à la poursuite de l'espionne ou du synthétique, et ils le découvrent en suivant sa piste, soit ils cherchent à atteindre l'antenne et leur allié leur suggère d'explorer cette installation mystérieuse, une fois qu'ils l'ont remarquée (« *Ce local doit être relié à l'antenne, si on peut s'y connecter, on va gagner un temps précieux !* »).

Dans tous les cas, sa découverte questionne : que fait cette installation clairement humaine si loin de la colonie ? Quelle est sa fonction ? Pourquoi personne ne semble être au courant de son existence ?

Collée à la paroi de la caverne, coincée entre une gigantesque stalagmite à gauche et une stalactite à droite, la porte est à peine visible et surtout située en haut d'une montée à 20° qui offre très peu de couverture. S'approcher discrètement de l'entrée est donc difficile, d'autant plus que

les parois de la caverne sont légèrement lumineuses. À l'inverse, la fine couche de poussière de roche qui recouvre cette pente douce rend impossible le fait d'atteindre la porte sans laisser des traces de pas derrière soi.

Cette installation du *Project Life* est de taille modeste. Derrière une porte anti-explosion, verrouillée, on découvre simplement une petite salle abritant un puissant ordinateur. Ce dernier est connecté directement à l'antenne par une dérivation et contient seulement des copies de sauvegardes (toutes solidement cryptées) des expériences menées par d'autres laboratoires rattachés à l'installation.

Si les joueurs poursuivent l'espionne, celle-ci aura pris le temps de forcer la serrure et elle est occupée, alors qu'ils arrivent, à copier autant de données que possible. Elle se sait poursuivie et reste donc attentive. Les personnages devront s'approcher avec discrétion s'ils ne souhaitent pas qu'elle remarque leur arrivée. Si c'est le cas malgré tout, elle utilisera sa position pour essayer d'abattre le synthétique, en priorité, ou sinon le personnage le plus proche ou le plus menaçant.

L'agent du Weyland-Yutani hors d'état de nuire (et de la contredire), l'espionne cherche immédiatement à arrêter l'échange de tir. Elle invente une histoire crédible (suivant le déroulement du scénario) pour expliquer son comportement et rendre responsable autant que possible le synthétique. Elle cherche à convaincre les personnages de l'accompagner jusqu'à l'antenne. Si elle sent que cette approche va échouer, elle profite de l'accalmie pour essayer d'abattre un autre personnage avant que les hostilités ne reprennent.

Utilisez les propres théories farfelues des joueurs et le déroulement du scénario jusqu'à maintenant pour construire l'histoire que va leur servir l'espionne. Si nécessaire, trouvez un

prétexte pour faire une pause dans la partie, le temps d'y réfléchir. Si vous êtes en manque d'inspiration, voici une proposition : l'espionne raconte qu'elle soupçonne Weyland-Yutani d'être derrière l'assassinat du technicien et que le synthétique est leur agent. Elle les supplie de l'accompagner à l'antenne en ajoutant : « *une fois le contact avec le monde extérieur rétabli, libre à vous de m'arrêter si vous ne me croyez toujours pas !* ». En fait, l'espionne sait qu'une fois arrivés à l'antenne, la navette et les soldats de l'UPP viendront à sa rescousse.

Si, à l'inverse, le synthétique et les joueurs l'ont remporté, celui-ci laisse entendre qu'il ne sait rien de l'installation et suggère de ne pas s'y attarder : « *L'antenne n'est plus très loin. Allons restaurer les communications et je suis sûr que nous pourrions élucider tous ces mystères...* »

Si les joueurs sont venus ici avec l'espionne, le synthétique les a devancés à l'aide d'une moto. Il sait que l'espionne va amener le groupe vers l'installation et il s'est trouvé un nid d'aigle, en haut d'une colonne à moitié brisée, d'où il va essayer d'abattre les personnages et l'espionne lorsqu'ils s'approcheront du site. Il faudra se débarrasser de lui avant de pouvoir explorer les lieux.

N'étant somme toute qu'un simple de site de sauvegarde, la visite de l'endroit est assez décevante. Si l'espionne est encore en vie, elle a cependant du mal à cacher son excitation. Là encore, elle monte un bateau adapté pour que les personnages l'aident à copier les données : « *Quel que soit le secret que cache cet endroit, ce synthétique a essayé de nous tuer pour le préserver. Si l'on ne veut pas que ses maîtres fassent de même, il faut que l'on sache de quoi il en retourne !* ».

Si vous souhaitez placer un xénomorphe dans le scénario, →



ajoutez, derrière le large ordinateur qui occupe la plus grande partie de la salle, un grand conteneur en verre, haut de plus de deux mètres et rempli d'un liquide vert opaque (qui empêche de voir le xénomorphe prisonnier à l'intérieur). Un scientifique du *Project Life* croit avoir mis au point une décoction chimique qui plonge dans un coma profond ce spécimen. En fait, la créature, diablement rusée, fait le mort en attendant une opportunité de se libérer (ceci dit, le liquide annule l'acidité de son sang, lui interdisant tout de même de s'évader en s'automutilant).

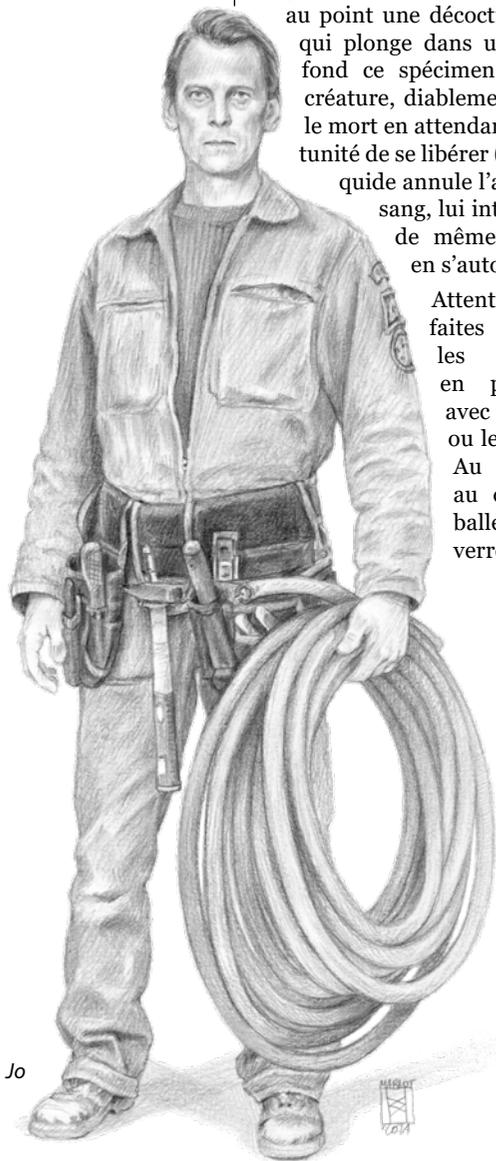
Attention, ne le faites pas attaquer les personnages en plein conflit avec l'espionne ou le synthétique. Au contraire, au détour d'une balle perdue, le verre blindé de sa

prison est percé et il s'échappe, sans se faire remarquer, avant de quitter les lieux en utilisant une trappe dissimulée dans le plafond, en forme de coupole, de la pièce. Quand le calme revient, les personnages découvrent juste le conteneur brisé et l'étrange liquide à la couleur malsaine sur le sol. Tout semble indiquer que ce mélange mystérieux et peu ragoutant était le seul contenu du cylindre.

Idéalement, à la fin de cet acte, l'un des espions a été éliminé et le second cherche à mener le groupe à l'antenne afin de le jeter dans un piège. Si, malheureusement, les deux ont été mis hors d'état de répondre à leurs questions, suggérez-leur que l'antenne de communication leur apportera peut-être des éléments de réponses : « *vous devriez pouvoir y reconnecter la tête de ce satané synthétique et apprendre son rôle dans toute cette histoire* » ou encore « *l'ordinateur de la jeune femme est protégé, mais rien qui ne saura résister à la puissance de calcul de l'unité de contrôle de l'antenne.* »

## Acte V — Duel au sommet

Pour atteindre le sommet et l'antenne, les personnages peuvent continuer leur chemin et passer par une improbable galerie qui remonte, en colimaçon sur des centaines de mètres, jusqu'à les déposer à quelques kilomètres de l'antenne. Néanmoins, ils lui préféreront probablement l'ascenseur dans l'installation du *Project Life*. Celui-ci permet de remonter en seulement quelques minutes et dépose les personnages à quelques dizaines de mètres de l'antenne au sein de la caverne où la porte de l'appareil a été dissimulée.



Si vous avez un xénomorphe en jeu, la remontée de l'ascenseur vous donne l'opportunité de suggérer sa présence. En effet, la créature s'est fauflée dans la cage de l'appareil et a escaladé ainsi jusqu'à la surface... amenant ainsi quelques gouttes d'acide à tomber sur le toit de la cabine d'ascenseur et de la clairsémer de petits trous inexplicables...

L'antenne est une petite structure accrochée sur le flanc d'une montagne, non loin du sommet. Il y a beaucoup de vent, il fait très froid et on peut apercevoir des neiges éternelles à seulement quelques centaines de mètres plus haut. Sous la large antenne, on trouve un petit bâtiment avec une petite piste d'atterrissage. L'installation est entièrement automatisée, mais on y trouve tout de même une petite infirmerie, un atelier destiné à la maintenance, un centre de commandes, des sanitaires et une salle de repos. L'installation est gérée par un système central APOLLO (Comtech 5, Pilotage 4, Observation 5).

Si le synthétique a mené les personnages ici afin de se débarrasser d'eux, il va tenter de les séparer (« *Est-ce que l'un de vous pourrait monter sur le toit pour vérifier que l'antenne est bien connectée au centre de commande. Oh, j'ai aussi besoin d'outils que vous pourriez trouver dans l'atelier* »). Ceci fait, il attaque par surprise les personnages restés avec lui...

Sinon, l'acte prend une autre tournure. Alors que les personnages investissent les lieux, une navette apparaît et vient soudain se poser sur la plateforme. Pendant qu'elle manœuvre, elle ne répond à aucune communication et les personnages peuvent réaliser qu'elle ne dispose d'aucun transpondeur (ou même réaliser que cette navette appartient à l'UPP). À peine posée, la navette

débarque un groupe de soldats commando équipés d'armures personnelles M3 et de fusils d'assaut à impulsion AK-4047. Le groupe est composé d'autant de membres que de joueurs.

Si l'espionne est avec eux, c'est là qu'elle retourne sa veste et les menace avec son arme : « *Suivez-nous sans résister et je suis sûr que vous serez aussi utile à l'UPP que vous l'avez déjà été aujourd'hui !* ». Profitez de ce retournement de situation et du dialogue qui en découle pour permettre aux joueurs de récupérer les éléments qui leur manquent afin de comprendre toute cette histoire (l'atterrissage de la navette leur laisse assez de temps pour un échange de plusieurs minutes).

Si les joueurs n'ont pas d'idée brillante pour désarmer l'espionne, celle-ci perd son arme ou est jetée au sol lorsque la navette, subitement poussée par le vent, se cogne violemment contre la petite structure. Les joueurs peuvent donc reprendre le contrôle de la situation et tenter de faire face aux soldats venus retrouver leur agente.

Si vous avez opté pour placer un xénomorphe dans le précédent acte, le déroulement de la conclusion du scénario change. Plus besoin de soldats de l'UPP (la navette dispose d'un pilotage automatique) car, une fois le manège de l'espionne (ou celui du synthétique) révélé, la créature, cachée jusqu'à maintenant, se manifeste (peut-être en attrapant et en tirant au plafond leur ennemi sur le point de mettre fin à la vie des personnages ?). Est-ce que les joueurs arriveront, à l'inverse de la plupart des protagonistes des films *Alien*, à survivre devant pareille rencontre ?

Par Romain « Belaran » Pelisse  
**Relecture** : Adrien Saurat  
**Illustrations** : Mathilde Marlot





# mauvaise foi

*Cette petite aventure (compter deux à trois heures de jeu si vous vous concentrez sur l'essentiel) est la suite du scénario « omelette laelithienne », paru dans le CB#36 . Elle peut néanmoins se jouer indépendamment. Elle se déroule principalement dans une auberge itinérante. Un crime a eu lieu. Il faudra résoudre l'enquête pour peut-être découvrir deux œufs de dragons récemment dérobés dans une dragonnière. Ambiance Agatha Christie !*

## En quelques mots...

commissaire-priseur, maître Sehafo, s'est rendu dans une auberge itinérante pour retrouver son revendeur.

Mais celui-ci est retrouvé mort peu après l'arrivée des PJ. Comme ils ne peuvent être coupables, le tenancier leur demande d'enquêter. Ils pourront alors démasquer un ancien dragonnier, rayé de l'ordre, qui se fait passer pour un honnête marchand.

Restera ensuite à décoder les indices qui les conduiront vers la cache du revendeur, un prêtre de l'Oiseau de feu peu recommandable, au cœur du temple.

## Fiche technique

**TYPE** • Action

**PJ** • Niveau 1 à 2

**MJ** • Débutant

**Joueurs** • Tous niveaux

**ACTION** ★☆☆

**AMBIANCE** ★★☆☆

**INTERACTION** ★☆☆

**INVESTIGATION** ★★☆☆

## Introduction

Si vous avez fait jouer « l'omelette laelithienne » (CB#36), les PJ sont embauchés par les dragonniers pour retrouver la trace des œufs de dragons manquants. En effet, suite à la vente aux enchères des Pontons, nos héros apprennent que ce sont cinq œufs qui ont été dérobés. Il en manque donc deux. Les autorités leur demandent de discrètement enquêter sans éveiller les soupçons, avec à la clef une forte récompense (50 lithals chacun !). Une intervention trop directe risquerait d'anéantir toutes les chances de remettre la main sur les œufs si précieux. Si vous jouez cette aventure de façon indépendante, les PJ approchent simplement par hasard de l'auberge au moment opportun. Ils ne connaîtront pas l'existence des œufs mais cela ne devrait pas les dissuader d'enquêter, d'autant qu'Alabo Nale, le directeur, proposera une rémunération tout à fait correcte (20 po chacun si l'affaire est résolue promptement).

*Vous êtes en vue du fanal de l'auberge itinérante « la Route d'or ». Mais lorsque vous vous approchez, vous apercevez un lycan des steppes en train*

*d'attaquer un frère demi-elfe juste à côté de l'impressionnant véhicule qui tressaille sous les à-coups des ookhabs nerveux. Leur guide tente de les calmer, mais la présence du prédateur rend cette tâche presque impossible. Heureusement, ce dernier semble plus attiré par la carcasse du gibier que le demi-elfe était en train d'éviscérer. Sur la terrasse du bâtiment, des silhouettes inquiètes s'agitent. Une femme pousse des cris aigus tandis qu'un homme charge une arbalète.*

Cette scène a pour objectif de donner un premier indice aux joueurs : l'homme qui charge l'arbalète (Giald Dover) a visiblement eu une formation militaire, ce qui ne cadre pas complètement avec sa profession. Elle va aussi permettre aux PJ de se présenter sous un bon jour au tenancier qui aura alors plus de facilités à leur faire confiance. Bien sûr, cela dépend aussi des options choisies par vos joueurs : peut-être que leur attitude compliquera finalement leur intégration. À vous de juger ! Une fois le lycan mis en fuite, la jeune servante de l'auberge fera part de



sa découverte du crime. L'enquête pourra alors commencer.

## La Route d'or

L'auberge de la Route d'or est en chemin pour Laelith. Il reste peu de distance à parcourir (environ 75 kilomètres) mais l'allure du chariot est particulièrement lente : il reste au moins trois jours de trajet. L'établissement fait la liaison entre la ville sainte et Phlocal et est en général bien fourni en vin.

Les couloirs et les escaliers sont particulièrement étroits (comme dans un bateau). Pour toute créature de taille M ou plus, considérez que c'est un terrain difficile.

## La victime

Aden Duvain est retrouvé inerte dans sa chambre par la jeune Vern

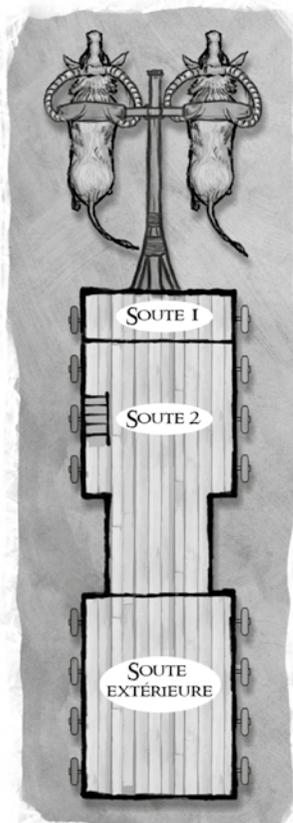
qui annonce en pleurant la macabre découverte. Les PJ ne doivent pas pouvoir être soupçonnés. La révélation de Vern survient donc peu après la résolution du combat contre le lycan.

Aden était un homme d'environ trente ans qui avait réglé d'avance son séjour dans l'auberge. Du sang coule de ses oreilles, son nez et ses yeux. Un examen réussi du corps (Sagesse (médecine) DD 10) révélera qu'il a été empoisonné.

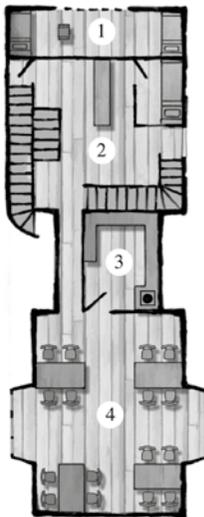
Sur lui, on pourra trouver un symbole religieux (un volcan stylisé surmonté d'un marteau) montrant son appartenance à un culte du feu. Autour du cou, une petite clef finement ouvragée et ornée d'un soleil rayonnant (un autre symbole religieux, mais d'un culte différent ; Intelligence (Religion) DD 14 ; il s'agit du culte solaire auquel est →

*L'auberge itinérante*

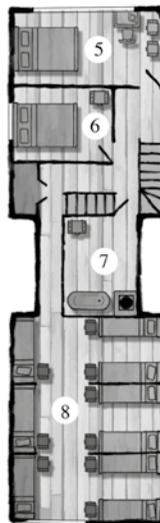


NIVEAU DES  
SOUTES

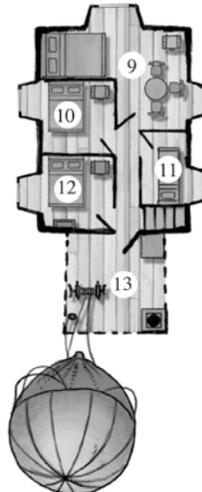
## REZ DE CHAUSSÉE



## 1 ER ETAGE



## 2 EME ETAGE



1. Le coupé : on y trouve le siège du cocher ainsi que sa cabine et celle du guide des ookhabs. Parfois, un voyageur pauvre y est accepté pour quelques piécettes. Une trappe s'ouvre sur la soute 1 qui contient des outils et des pièces de bois pour diverses réparations. Une arbalète et une épée courte sont à disposition du cocher, qui ne sait pas très bien s'en servir.
  2. La salle d'accueil : on y accède par un escalier extérieur qui passe au-dessus des roues. Quelques marches conduisent à la soute 2 qui contient des réserves de nourriture et les bagages encombrants. Derrière son comptoir, Alabo Nale accueille les clients. Sa cabine est située dans un coin. Il y conserve un double des clés de toutes les chambres.
  3. Les cuisines équipées d'un foyer.
  4. La salle commune où sont servis les repas.
  5. La grande chambre, la plus luxueuse de l'établissement. Elle est actuellement occupée par le comte et la comtesse Le Pain.
  6. Chambre de la victime, Aden Duvain.
  7. Salle de bain et lingerie. La jeune servante Vern est souvent ici.
  8. Dortoir commun. Des couchés séparés par de petites cloisons. Deux voyageurs sont présents : Ajia Kerdé et Trom Namshu.
  9. Chambre double occupée par le cuisinier Nodnyl Luos et sa fille Vern.
  10. Chambre de Maître Sehafa.
  11. Cabine d'Ibbar Cojab, la cheffe mécanicienne.
  12. Chambre de Giald Dover.
  13. Terrasse avec un poulailler et le moufle qui retient le fanal de l'auberge. Une arbalète et ses munitions sont entreposées ici. Un combat ici ferait voler des plumes !
- Soute extérieure : on y accède par les roues arrière. Y sont entreposés le foin, les roues de pierres de Massagette de rechange, les pièces de bois volumineuses...

dédié la chapelle qui lui sert de cache dans le temple de l'Oiseau de feu, voir plus loin) est pendue à un collier. Dans son poing serré, les PJ découvriront un bouton de manchette en ivoire (visiblement arraché).

### Dans la chambre

Une fouille minutieuse de la chambre (Sagesse (Perception) DD 10 ; les PJ doivent effectuer plusieurs jets et indiquer où ils cherchent pour retrouver les indices) permettra de découvrir les indices suivants :

Une lettre de convocation de la Stridente Justice au nom d'Adur Hen (son vrai nom). Il y est accusé de Mauvaise Foi.

Un livre de prières. Il est annoté sur la page de garde d'une mystérieuse suite de chiffres (Intelligence (Investigation) DD 10 pour la remarquer) : 12, 3, 9, 17, 25, 21. Il s'agit des numéros des chapelles qu'il faut dépasser pour retrouver l'autel abandonné du culte solaire où les œufs sont dissimulés (dans le dédale de l'âtre de l'Oiseau de feu, voir *Laelith* p. 446).

Une fiole presque vide au liquide rougeâtre a glissé sous le lit : il s'agit du poison (DD 12 pour l'identifier : c'est une liqueur de criards pourpres ; voir *Laelith*, *Règles*, p. 31).

Une lettre contractuelle, signée avec Maître Sehafa, dissimulée dans la doublure d'un manteau.

## Les clients

### Gialò Dover

C'est le meurtrier. Son vrai nom est Felimin Jodar. Cet ancien dragonnier a été exclu de l'ordre suite à des mauvais traitements à l'encontre de sa monture. Mais il a décidé de s'assurer une retraite confortable

en dérobant des œufs de dragons. Il n'avait pas prévu néanmoins que leur revente serait si difficile. Aussi en a-t-il vendu une partie comme œufs d'hippogriffes. Il espère fuir la région avec cet argent et revendre à leur juste prix les deux œufs qu'il a confié à son complice, Adur Hen. Mais il semblerait que le prêtre ait eu la même intention. Comme il refusait de révéler au dragonnier sa planque, ce dernier a décidé de l'éliminer. À son arrivée, il y a trois jours, il a demandé au cocher, Veltir Sard, de cacher un sac contenant son épée, sa cape et sa fibule de dragonnier qu'il conserve au cas où il aurait besoin d'utiliser le prestige de l'ordre dans son futur voyage.

Il se fait passer pour un marchand expérimenté. Sa carrure est impressionnante et il se montre adroit avec les armes, comme l'a montré l'affrontement contre le lycan. Il invente de nombreux voyages pour épater la galerie. Et ça fonctionne, notamment sur la comtesse...

### Le comte et la comtesse Le Pain

Guy et Briga approchent de la cinquantaine. Ils se sont offerts le tour du lac en auberge itinérante : un voyage qui dure depuis bientôt six mois et qu'ils ont hâte de terminer. Le confort de leur demeure, terrasse du Nuage, leur manque.

Ces nobles rentiers sont un peu snobs mais gentils. Cette affaire de meurtre les excite autant qu'elle les effraie ! Ils ont été témoins d'une dispute la veille qui impliquait la victime (voir Maître Sehafa).

Briga est tombée sous le charme du marchand Gialò Dover : elle lui a fait des avances la veille dans sa chambre mais celui-ci a poliment refusé. Il était en train de ranger des fioles de parfum (si on lui montre la fiole de poison, elle semblera similaire →

## Le personnel de l'auberge

### Alabo Nale

Le directeur de l'établissement. Un homme de quarante-cinq ans, veuf plutôt jovial et aimant parler de son fils, lui aussi directeur d'une auberge itinérante. Sincère en toutes circonstances.

### Salid

Le taciturne guide des ookhabs. Ne rentre jamais dans l'auberge. Connaît bien les poisons.

### Veltir Sard

Le cocher. Vingt-deux ans, jeune recrue. Blagueur un peu lourd, toujours à traîner dans les cuisines pour chaparder un peu de nourriture. Le marchand Gialò Dover lui a demandé de mettre à l'abri un paquet : il l'a caché dans la soute extérieure mais avouera vite si on le presse.



## Le lycan des steppes

Bête de taille G, non-alignée

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 26 (4d10+4)

**Vitesse** 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

**Compétences** Discrétion +6, Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** —

**Dangerosité** 1 (200 PX)

### Capacités

**Bond agressif.** Si le lycan se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le lycan peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

**Odorat aiguisé.** Le lycan obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

**Saut avec élan.** Le lycan peut sauter une longueur maximale de 7,50 mètres s'il prend un élan de 3 mètres.

**Tactique de groupe.** Le lycan obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du lycan qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

### Actions

**Griffe.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

**Morsure.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants.

**COF : utiliser le profil du** Loup, mâle alpha, page 259 des *Chroniques Oubliées Fantasy*.

*Les taches du lycan sont en fait des araignées parasites qui vivent en symbiose avec la créature et qui s'attaquent à tout agresseur au contact. Considérez-les alors comme une nuée d'araignée autonome*

## Nuée d'araignées

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non-alignée

**Classe d'armure** 12 (armure naturelle)

**Points de vie** 22 (5d8)

**Vitesse** 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

**Résistance aux dégâts** contondants, perforants et tranchants

**Immunité contre les états** à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié

**Sens** vision aveugle 3 m, Perception passive 8

**Langues** —

**Dangerosité** 1/2 (100 PX)

### Capacités

**Nuée.** La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature, et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un insecte de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de point de vie ou gagner de point de vie temporaire.

### Actions

**Morsures.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché* : 10 (4d4) dégâts perforants ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

**COF : utiliser le profil** de la Nuée, page 265 des *Chroniques Oubliées Fantasy*. Utilisez les statistiques NC2, n'ajoutez pas la version venimeuse.

## Giald Dover/ Felimin Jodar

Humain de taille M, Chaotique Mauvais

**Classe d'armure** 11

**Points de vie** 58 (9d8+18)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**Compétences** Athlétisme +5, Perception +2

**Sens** Perception passive 12

**Langues** Commun

**Dangerosité** 3 (700 PX)

### Actions

*Arbalète lourde. Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible.

*Touché* : 6 (1d10+1) dégâts perforants.

*Attaques multiples*. Giald Dover effectue deux attaques à l'épée longue. S'il a une épée courte en main, il peut également effectuer une attaque avec cette arme.

*Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

*Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

*Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

*Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

**COF** : utiliser le profil du Garde d'élite, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279

Son épée est dissimulée avec sa cape et sa fibule. Il n'a comme arme sur lui qu'une dague.

## Trom Namuhs

Homme de taille M, Neutre

**Classe d'armure** 13 (armure de cuir)

**Points de vie** 16 (3d8+3)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

**Compétences** Discrétion +6, Nature +4, Perception +5, Survie +5

**Sens** Perception passive 15

**Langues** Commun

**Dangerosité** 1/2 (100 PX)

### Capacités

*Ouïe et vue aiguisées*. Trom obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.

### Actions

*Arc long. Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

*Attaques multiples*. L'éclaireur effectue deux attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

*Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

**COF** : utiliser le profil du Spadassin, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279

## Ibbar Cojab

Naine de taille M,

Neutre Bon

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 65 (10d8+20)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

**Jets de sauvegarde** For +4, Dex +5, Sag +2

**Compétences** Athlétisme +4, Supercherie +4

**Sens** Perception passive 10

**Langues** Commun ; Nain

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Actions

*Attaques multiples*. Ibbar effectue deux attaques au corps à corps avec sa hache.

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

*Touché* : 9 (1d12+3) dégâts tranchants.

### Réactions

*Parade*. Ibbar ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps

**COF** : utiliser le profil du Sergent, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279

Sa hache à deux mains est dans sa chambre. Une hache simple est entreposée dans la cabine d'Alabo.

## Les autres PNJ

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 4 (1d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** Commun

**Dangerosité** 0 (10 PX)

### Actions

*Gourdin. Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

*Touché* : 2 (1d4) dégâts contondants.

**COF** : utiliser le profil du passant, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278



à la comtesse...). Elle l'admettra difficilement en présence de son mari (test de Charisme (Persuasion, Intimidation ou tromperie) DD 15 ; DD 20 si son mari est présent).

### **Maître Sehafa**

Il est commissaire-priseur à Laelith. Il est dans l'auberge car il avait rendez-vous avec la victime : il s'est en effet chargé de la vente des précédents œufs de dragons (qu'il croyait être des œufs d'hippogriffes).

Lorsque maître Sehafa a appris la véritable nature des œufs, il a été pris de panique : il ne veut pas d'histoire avec les temples, encore moins avec les dragonniers !

Il est arrivé hier à la Route d'or. Dès sa première entrevue avec Adur Hen, alias Aden Duvain, ils se sont disputés à propos du contrat qu'ils ont signé ensemble et que le prêtre refusait de rendre au commissaire-priseur. Ce dernier aimerait que cette preuve de son implication disparaisse... Le comte et la comtesse ont été témoins de cette altercation et ne manqueront pas de le signaler.

Dans la chambre, le meurtrier a caché sa chemise au bouton arraché afin de faire accuser Sehafa. Un examen minutieux (intelligence (investigation) DD 13) permettra cependant de remarquer que la chemise est trop grande pour le commissaire-priseur. Sa taille correspond plutôt à la carure du cocher, Veltir, de l'aventurier, Trom Namuhs ou, évidemment, du marchand, Giald Dover.

### **Ajia Kerðé**

Esclave en fuite du pays Fort. Traumatisée par sa servitude, elle reste le plus souvent dans le dortoir et parle très peu. Elle pourra confirmer cependant que son voisin, Trom Namuhs, n'a pas quitté le dortoir au moment du meurtre.

### **Trom Namuhs**

Ce mystérieux aventurier est arrivé le matin même à l'auberge et a paru bien singulier à Alabo Nale. En armes et en armure, peu enclin à parler de ses affaires, agressif : il a tout du coupable idéal. Même s'il affirme qu'il a passé la matinée à se reposer dans le dortoir. Plutôt athlétique, on imagine facilement qu'il aurait pu utiliser la fenêtre pour s'éclipser...



*Giald le meurtrier*

## Question d'emploi du temps

Un interrogatoire de chaque personne permet de reconstituer qui était avec qui au moment du meurtre, juste avant l'attaque du lycæon.

Alabo Nale, le cuisinier et la jeune Vern étaient en service au rez-de-chaussée. Peu après, Nodnyl est sorti pour éviscérer le gibier (ce qui a attiré le lycæon).

Ibbar Cojab et le cocher ont eu un différent à l'extérieur de l'auberge : la mécanicienne trouvait la conduite de Veltir peu respectueuse du véhicule. Veltir est resté en retrait pendant l'attaque tandis que Ibbar est allée chercher son arme.

Salid, comme à son habitude, n'a pas quitté ses bêtes.

Le comte et la comtesse étaient en grande conversation avec Giald. Maître Sehafa était avec eux mais avait l'air préoccupé. Il a quitté la salle une demi-heure avant l'attaque du lycæon, suivi de près par le marchand. Le couple de touristes est monté sur la terrasse au moment de l'attaque du lycæon, rapidement rejoint par Giald qui a utilisé l'arbalète. Sehafa est resté invisible.

Ajia et Trom sont restés invisibles, tous les deux affirment être restés dans le dortoir.

## L'attitude du coupable

Le dragonnier tentera d'incriminer le commissaire-priseur et n'hésitera pas à utiliser la force pour s'en sortir. Il ne fuira que contraint : il espère toujours remettre la main sur les œufs. Il essaiera pour cela de s'immiscer dans l'enquête pour récupérer des indices. Il est possible qu'il y parvienne et s'échappe. Les PJ pourront alors remettre la main sur lui dans

le temple de l'Oiseau de feu quand il sera à la recherche de la planque.

En désespoir de cause, il pourrait aussi s'enfuir et suivre les PJ de loin en espérant qu'ils le conduisent aux œufs.

## Retrouver les œufs

Une fois le meurtre résolu, il reste à retourner en ville. Maître Sehafa avouera facilement les dessous de l'affaire. Alabo aura prévenu par message les autorités. Un fouineur, un membre de la Stridente justice ou un dragonnier attendra l'auberge et facilitera l'exploration du temple.

Retrouver la chapelle abandonnée du culte solaire n'est pas difficile. À vous de voir si vous voulez rendre cette étape plus complexe et la faire durer. La suite de chiffres découverte dans la chambre de la victime correspond à la numérotation des chapelles en partant de l'autel de son dieu. Cela conduit à un renforcement où un vieux retable est à l'abandon. Un compartiment semble avoir été récemment utilisé (il y a moins de poussière). La clef ornée d'un soleil rayonnant s'insère parfaitement dans la serrure. Le compartiment contient les œufs, évidemment.

## Épilogue

Les autorités de la ville seront reconnaissantes si les œufs sont retrouvés intacts : la récompense de 50 lithals est octroyée aux PJ. Maître Sehafa plaidera la bonne foi (les PJ pourraient témoigner en sa faveur) mais risque de finir en prison. Le dragonnier aussi, à moins qu'il ne soit en fuite et plein de rancœur contre les PJ...

*Thomas Le Goareguer*

*Merci à Lucas pour le playtest, ainsi qu'à Lilian (super l'idée du poulailler !) et à Jean-Marie Noël pour son efficace relecture*

**Illustrations :** Laurent Miny et Loïc Canavaggia

**Plan :** Laurent Miny

## Le personnel de l'auberge (Suite)

### Ibbar Cojab

Cette naine est la mécanicienne de l'auberge. Franche et sympathique, elle ne s'embarrasse pas toujours de la politesse. Elle fait office de garde pour l'établissement.

### Nodnyl Luos

Demi-elfe cuisinier. Peureux mais cordon-bleu.

### Vern Luos

Sa fille de quinze ans. Domestique et blanchisseuse.

## Récapitulatifs des indices

*Pour confondre le vrai meurtrier*

La chemise déchirée  
L'épée, la cape et la fibule de dragonnier  
Les fioles de poison  
Entrevues par la comtesse  
Seul au moment des faits  
Des compétences martiales

### Les fausses pistes

La dispute entre Sehafa et la victime  
La chemise dans la chambre de Sehafa  
L'attitude agressive de Trom  
Namuhs



# LE DERNIER DES DIEUX

## LE LIVRE DES ÂGES

### ▶ AVANT-PROPOS DE LA RÉDACTION CASUS

*Le Dernier des Dieux ? Le Livre des Âges ?*

Quel est donc l'objet que vous tenez entre les mains et qui occupe une belle place dans ce *Casus Belli* ? *Le Dernier des Dieux* est un *comic book* américain de *dark fantasy* du scénariste Phillip Kennedy Johnson, et du dessinateur Riccardo Federici, sorti chez *DC Black Label*, traduit et publié en français par *Urban Comics*. Le tout est fortement inspiré par la pratique du jeu de rôle de l'auteur. Chaque chapitre du *comic book* est agrémenté de documents d'ambiance (chanson, cartes, extraits de livre, précision sur un lieu, etc...) que l'on retrouve en général plus dans des ouvrages de JdR que dans des comics. Les cartes du monde ont été signées par le maître américain du genre *med-fan*, Jared Blando.

L'auteur et son équipe sont allés plus loin puisqu'un ouvrage d'adaptation de l'univers de quarante pages – avec informations sur le monde, bestiaire, création de personnages... bref, tout ce qu'il faut pour jouer avec la cinquième

édition du plus connu des jeux de rôle, a fait l'objet d'une publication à part, un bonus pour les nombreux fans du comics biclassés rôlistes.

La taille du marché américain permet de faire des choses vraiment cool. Malheureusement, la publication en français de ce petit manuel de jeu de rôle n'était pas au programme. Mais grâce à nos amis d'*Urban*, notamment François Hercouët, qu'il en soit remercié ici, *Casus* a mis sur pied un partenariat avec l'éditeur français afin de proposer ce matériel de grande qualité – tant textuel que graphique – en version française pour tous les lecteurs de *Casus*. Et vous l'avez entre les mains.

Évidemment, lire le premier tome du *Dernier des Dieux* est un plus pour entrer dans l'univers, mais très franchement, ce supplément se suffit à lui-même pour vous donner envie de jouer, d'adapter, d'incorporer tout ou partie de cet univers d'horreur *med-fan* à vos tables de jeu. La qualité de ce travail nous a séduits et nous lui offrons une large place dans ce numéro de *Casus*, comme un jeu à part entière. Nous espérons que cela vous plaira autant qu'à nous !

#### Crédits

##### Version originale

Phillip Kennedy Johnson :  
Créateur et auteur principal  
Dan Telfer : Designer principal  
du jeu de rôle

Amedeo Turturro : Designer  
secondaire du jeu de rôle et  
direction artistique

Riccardo Federici (avec Sunny  
Gho, Allen Passalacqua et Arif  
Prianto, Jared Blando, Kai  
Carpenter, Riley Rossmo et  
Steve Beach : illustrations)

Steve Wands : Graphic designer

Kai Carpenter : Illustration de  
couverture

Rachel Lapidow : Relectrice  
principale

##### Pour la version française

Traduction : Maxime Le Dain  
Relecture : Loïs-Emmanuel  
Meyer

Maquette : Jérôme Cordier

Tous droits réservés DC Black  
Label et Urban Comics

# CONTES ET LÉGENDES DU LIVRE DES ÂGES

## PRÉAMBULE

À l'instar de nombreux autres royaumes fantastiques, Cain Anuun comprend des éléments de réflexion sur des notions telles que la race ou le genre, afin d'offrir un commentaire sur les angles morts de notre propre histoire et de notre présent. Toutes ces questions sous-tendent ce monde, depuis le destin des rois jusqu'à la naissance des monstres, et l'objectif de ce guide est de vous offrir l'expérience la plus immersive possible dans l'univers du *Dernier des Dieux*.

L'Empire tyrgoladien se montre tout particulièrement répressif en matière de rôles genrés. Ayant conscience des

lacunes et de la cruauté du monde réel en matière d'égalité, notamment en ce qui concerne les questions de genre, nous comprenons parfaitement que certaines tables puissent trouver excessif d'intégrer pareils éléments à leurs parties. Nous invitons les joueurs et les maîtres de jeu à établir au préalable la manière dont ces dynamiques seront abordées en cours de partie, et les encourageons à poursuivre cette discussion au-delà de la première séance.

En cas de doute, ne pas hésiter à passer outre les suggestions comprises dans ce guide au profit du confort de chacun. →

### Sommaire

Notule du chroniqueur	p. 133
De l'âge des Dieux	p. 134
Du monde	p. 141
Des créatures	p. 151
De la magie	p. 164
Créer son aventurier	p. 168

### Notes :

La numérotation des pages/rubriques ci-dessous correspond à celle du PDF, et non celle du bouquin.

Notule du chroniqueur : Il est généralement admis que le Livre des Âges est l'œuvre de Mol Choresch, dieu du savoir et des énigmes. Sa lecture constitue un privilège réservé aux seuls Granmestres de la Guilde Arcanique, et aucun des Granmestres de l'Ère d'Olvargolad n'a jamais révélé ni partagé ses ineffables secrets, même auprès d'autres guildiers. Cependant, suite à la défaite de Mol Uhltep par les Compagnons de Tyr en l'année 3294 DG, le Granmestre Skol a jugé bon de divulguer certaines informations glanées dans le Livre des Âges au sein du cénacle fermé de la Guilde Haute ; une opération régulièrement renouvelée maintes années durant.

Après trente ans de consultation répétée, le Granmestre Skol a découvert non sans surprise que le contenu du Livre des Âges se modifiait subtilement au fil du temps. Autant de variations qu'elle attribue aux besoins fluctuants du lecteur, ainsi qu'à l'évolution de ses perceptions et de ses partis pris tout au long de sa vie. Si cette hypothèse devait s'avérer, on peut supposer que chaque Granmestre aura bénéficié d'une version légèrement différente du contenu de l'ouvrage, et même d'événements historiques qui sans cela ne prêteraient pas à interprétation.

Si jamais la Granmestre Skol estimait nécessaire de dicter à nouveau ces passages par souci de comparaison, ou si cette transcription devait à l'avenir être consultée par un Granmestre futur, sachez que l'extrait suivant intitulé « De l'âge des dieux » fut dicté par la Granmestre Skol à l'auteur de ces lignes l'onzezième jour de l'année 3581 selon le Décompte de la Guilde<sup>1</sup>.

- Thaol, chroniqueur du 6<sup>e</sup> Cercle de la Guilde Arcanique

<sup>1</sup>En dépit des craintes exprimées par le roi Tyr et la reine Cyanthe, inquiets des troubles que ces révélations risquaient de susciter au sein de l'Église de Freyth et parmi les adeptes de Lilithem, ces extraits du Livre des Âges semblent avoir bien peu affecté la popularité de l'une ou l'autre religion. Pour preuve la décision du roi Tyr de maintenir l'Église de Freyth au rang de culte principal de l'Empire tyrgoladien.

## ▶ CHAPITRE 1 : DE L'ÂGE DES DIEUX

L'auteur de Toute Chose et le dieu du Vide s'entre-tuèrent, et leurs morts conjointes marquèrent la fin de l'Âge d'Ang Luthia.

L'âge qui suivit fut l'Âge des Dieux, qui vit les enfants d'Ang Luthia remodeler Cain Anuun à leur image, et Cain Anuun devint un paradis de splendeurs et de prodiges toujours renouvelés. Certains des dieux créèrent des vies nouvelles par eux-mêmes, et ce faisant ils appliquaient la première leçon d'Ang Luthia : qui veut donner la vie doit consentir à sacrifier un fragment de la sienne.

L'aînée, Mol Anwe, déesse de la lumière et de la musique, élit domicile dans les sources d'Eshua, qu'Elle peupla de radieuses sculptures dont la splendeur embellit mille fois le monde façonné par Ang Luthia. Les mélodies qu'Elle composa à cette époque résonneront à jamais sous les cieux de Cain Anuun ; ces mélodies dont les peuples inférieurs tirèrent par la suite leur sorcellerie, tant elles vibraient d'une puissance telle que même les mortels pouvaient grâce à elles plier la Création à leur volonté.

Mol Uvanya, déesse de ce qui croît, nourrit la plaine méridionale de Son souffle vital, et où qu'il roulât poussèrent des forêts, des prairies et de merveilleux jardins, même sous les flots des mers et des rivières. Ainsi la verte et verdoyante végétation se répandit-elle en Cain Anuun, sauf dans les royaumes glacés du Haut Nord, où semblait régner quelque mystérieuse influence.

Sous les monts Karkarok à l'est vivait Mol Kalakto, dieu de la forge et de la chose conçue, qui en cette époque ne goûtait guère le vent, le ciel ou la création de la vie, mais œuvrait sans relâche à Sa forge dans les entrailles de la terre. Ce fut là qu'Il bâtit le Royaume Abyssal, une fabuleuse et titanesque caverne occupée par Lui seul, un territoire de labyrinthes, de palais, de structures défiant l'imagination et de trésors sans

pareil que jamais le soleil n'effleurait, à jamais prisonnier des ténèbres.

Mol Rangma, dieu de la chasse et de la conquête, créa les six animaux de Cain Anuun : l'oiseau, le scarabée, le poisson, le lièvre, l'élan et l'homme. Ces bêtes se multiplièrent et proliférèrent, à tel point que les prairies, les forêts et les jardins enfantés par Mol Uvanya ne purent tous les sustenter. Mol Uvanya n'eut dès lors d'autre choix que de demander à Son frère de réduire leur nombre. Aussi Mol Rangma créa-t-il six prédateurs pour limiter l'expansion de Sa première engeance : le serpent, l'araignée, le gerfacon, le loup, le tigre et l'ursulon. Par la suite, les douze animaux de Cain Anuun se dispersèrent aux quatre coins du monde et, s'ils continuèrent de se repaître de la munificence de Mol Uvanya, les chasseurs se nourrissent de la chair de leurs congénères, et ainsi l'équilibre fut-il maintenu.

De Mol Choresch, dieu du savoir et des énigmes, cette époque ne conserve guère de traces. Il ne s'arrogea aucun domaine en Son nom, n'engendra nulle vie ni n'érigea de monument, à moins de les avoir cachés à Sa fratrie. En revanche, Il explora et étudia chaque recoin de Cain Anuun, apprenant tout ce qu'Il pouvait du monde physique et des puissances qui l'animaient. Sa fratrie ne Le voyait que rarement, et en ces occasions Il n'arborait presque jamais le visage ou la forme dont Ang Luthia L'avait gratifié.

À mesure que les dieux refaçonnaient la création d'Ang Luthia, de nouvelles créatures apparurent pour les défier – des créatures qu'Ang Luthia avait enfantées, elles aussi, mais qui n'avaient pas eu l'heur de Lui plaire et qu'Il avait par conséquent privées de nom et d'une place parmi les dieux. Inachevés, difformes, grossiers d'esprit, de forme ou de tempérament, ces réprouvés furent précipités par Ang Luthia dans les obscurs tréfonds de ce monde. Après la défaite de leur créateur au sommet de l'Escalier Noir, nombre d'entre eux s'arrachèrent aux profondeurs pour assassiner leurs frères et leurs sœurs auréolés de gloire, et pour détruire l'œuvre de ce géniteur qui les avait reniés.



Ainsi Mol Rangma se rendit-Il dans le Royaume Abyssal de Mol Kalakto, où flamboyait la grande flamme dont Mol Rangma descendait. Ainsi en Son sein créa-t-Il à Son image la treizième créature de Cain Anuun et lui accorda-t-Il une grande partie de Sa propre force. Il appela ce monstre « *dragon* », le chasseur des chasseurs, et Il en fit Son héritier en Cain Anuun en le plaçant au-dessus des autres créatures. À la tête d'une nuée de dragons, Mol Rangma pourchassa les monstres qui menaçaient Son règne et celui des autres Dieux pour les dévorer ; et ceux qui survécurent furent repoussés dans les tréfonds obscurs et secrets de Cain Anuun, où leurs récits demeureraient à jamais passés sous silence.

Le temps passa, incalculable, et plus Cain Anuun gagnait en faste et en beauté, plus les dieux vieillissaient.

Quand Mol Anwe sentit Son heure en Cain Anuun venue, Elle regagna Sa demeure en Eshua afin d'y engendrer Sa dernière œuvre. Elle larda Sa propre chair, et de la plaie se déversa un rayon de lumière divine, plus pure encore que celle des astres dont Elle procédait. Dans cette lumière, Elle cisela une foule d'êtres plus beaux que tous ceux créés par Ang Luthia, plus beaux que Mol Anwe Elle-même. Elle chanta pour eux Son ultime et plus somptueuse mélodie, qui les baigna et les imprégna de son harmonie, emplissant leurs corps et

leurs esprits de la musique, de la magie et de l'âme de Mol Anwe, jusqu'à ce que Son souffle s'éteignît et qu'Elle basculât délicatement au sol, où Elle prononça Ses dernières paroles : « *À vous, mes enfants bien-aimés, j'octroie les dons de la lumière et de la musique. À travers vous et vos œuvres, mon esprit et celui d'Ang Luthia vivront à jamais.* »

Quand les dieux apprirent la mort de leur sœur Mol Anwe, ils se rassemblèrent en Eshua pour La pleurer. Ils levèrent Sa dépouille jusqu'aux cieux, afin qu'Elle se rapprochât du bûcher d'Ang Luthia, dont Elle avait toujours eu la préférence. Bien plus tard, quand les races inférieures, ayant oublié les véritables dieux de Cain Anuun, lèveraient les yeux vers le ciel, ils baptiseraient le bûcher d'Ang Luthia « *soleil* » et le cadavre de Mol Anwe « *lune* ».

Mol Uvanya porta le deuil de Sa sœur un âge durant. Elle vécut même quelque temps en Eshua, où s'ébattaient les enfants de Mol Anwe. Ces êtres, Mol Uvanya les nomma **feys**, ce qui signifie « *lumière* ».

Mol Uvanya trouva les feys fort étranges, car elles ne ressemblaient ni aux autres créatures qui peuplaient alors Cain Anuun, ni aux dieux. Quand ces derniers avaient vu le jour adultes et en pleine possession de leurs capacités, celles-là se présentaient encore à l'état d'ébauches, tels les petits des animaux créés par Mol Rangma. Pour autant, les feys ne grandissaient pas comme →



le font les animaux, mais restaient à jamais des enfants. Elles ne manifestaient ni l'intelligence des dieux, ni la force des dragons, ni la ruse ou l'ambition de la créature qu'on appelle homme.

Elles n'en restaient pas moins l'engeance de la sœur chérie de Mol Uvanya. La lumière de leur mère rayonnait en elles, et dans leurs souffles comme dans leurs pas résonnait l'écho de Ses chants d'autrefois. Aussi Mol Uvanya demeura-t-Elle en Eshua et, le temps passant, apprit-Elle à aimer les feys comme Ses propres enfants.

De nombreuses années durant, Mol Uvanya enseigna aux feys tout ce qu'Elle savait. Elle leur apprit que le monde créé par Ang Luthia était vaste, bien plus vaste qu'Eshua. Elle leur décrit leur divine parentèle, ainsi que la magie grâce à laquelle Ils régnaient sur leurs domaines. Mais les feys ne manifestaient pas l'ambition de parcourir le monde, ni d'en démêler les secrets. Elles ne connaissaient que le sol d'Eshua et s'en contentaient parfaitement.

Avec le temps, Mol Uvanya se rendit compte que derrière le mutisme apparent des feys, celles-ci communiquaient au moyen d'un langage qu'Elle-même peinait à percevoir : une langue tissée de sons et de lumière. Quand Elle apprit à l'entendre, Elle découvrit que ces créatures n'étaient pas aussi simples ou infantiles qu'Elle l'avait cru, et qu'elles bénéficiaient pleinement des dons de Mol Anwe, leur mère. Elles avaient beau dédaigner le pouvoir, l'autorité et l'accumulation d'objets, contrairement aux créatures de Mol Rangma, elles se montraient bien plus subtiles que les autres races, et dotées d'un don de clairvoyance qui dépassait même celui des dieux. En vérité, Mol Anwe perdrait à travers les feys et Mol Uvanya en fut reconfortée.

Le temps s'écoula en Eshua et, si les feys ne paraissaient pas vieillir, la déesse Mol Uvanya sentait Ses forces dépérir comme Mol Anwe en son temps. Aussi comprit-Elle que la mort La guettait.

Elle arracha dès lors à la roche et au sol une formidable entité, un gardien capable de repousser quiconque tenterait d'envahir le royaume sacré d'Eshua. Cette sentinelle bénéficiait de la magie des feys qu'elle servait et, s'il advenait qu'elle pérît, du pouvoir d'invoquer un nouveau gardien pour prendre sa place.

Les feys désormais en sécurité, Mol Uvanya quitta les sources d'Eshua et repartit dans Son domaine en occident. Elle retrouva le bosquet où Elle vivait jadis et s'y laissa mourir.

Avec le temps, la dépouille de Mol Uvanya s'unit à la terre sur laquelle Elle reposait. Ses os devinrent des arbres, Son souffle le vent d'été, Ses larmes le grand lac de Tchakatlá Kuelo. Son sang s'insinua dans le sol fertile, et les arbres dont les racines s'abreuvaient à Sa source culminèrent bien plus haut qu'aucun autre en Cain Anuun, car la magie issue des chairs décomposées de Mol Uvanya leur conférait Sa force. Les années s'écoulèrent, et de l'endroit où autrefois se trouvait le cœur de la déesse émergea une théorie de créatures à la peau mordorée, d'un aspect proche de l'humaine physiologie sans lui ressembler tout à fait. Elles ne procédaient pas de la lumière et de la musique comme les feys, mais de la terre, des rivières, du vent et de la pluie. Ces êtres porteraient par la suite le nom d'**Ælves**, enfants de Cain Anuun, héritiers de la magie de Mol Uvanya et de Son empire sur la nature.

Pendant que Ses sœurs prospéraient, créaient la vie, puis expiraient, Mol Kalakto continuait d'occuper les cavernes sous les monts Karkarok, à travailler Sa forge et à façonner de prodigieux artefacts dont nul n'aurait osé rêver. Quand Il apprit le trépas des Siens, Il comprit que Ses jours, à Lui aussi, étaient comptés. Mol Kalakto songea au terrifiant Vide qu'Il avait aperçu depuis le sommet de l'Escalier Noir, et en conçut la même peur que celle qui jadis s'était emparée de Son créateur.

Mol Kalakto décida donc de donner la vie, à l'instar de Son frère et de Ses sœurs avant lui. Il savait cependant que pareil

engendrement devait s'accompagner d'un sacrifice, et Il craignit de hâter Sa propre fin en s'y adonnant. Aussi confectionna-t-Il à la Forgedieu des statues de pierres précieuses, plus complexes et somptueusement ouvragées que les créatures vivantes créées par les Siens. Il les nomma **Djorruks**, ce qui dans Sa langue signifie « les petits ». Pourtant les paupières des Djorruks refusaient de s'ouvrir, car Mol Kalakto ne leur avait pas accordé Son propre sang, Sa propre essence. Bien que parfaits d'apparence, les Djorruks n'appartenaient pas à la lignée d'Ang Luthia, d'où toute vie se doit de découler.

Des années durant, Mol Kalakto tenta d'insuffler à Ses créations l'étincelle de vie, et des années durant, Il échoua. L'effroi que lui inspiraient la mort et le dépérissement l'empêchait de leur offrir Son propre sang, aussi Ses statues restaient-elles de marbre ; belles, mais inanimées. Il demanda à Son puissant frère Mol Rangma une goutte de Son sang afin d'éveiller Sa progéniture, mais Mol Rangma, courroucé, la Lui refusa. Quant à leur frère Mol Choresh, nul ne l'avait vu depuis fort longtemps, et l'on ignorait même s'Il vivait encore.

Mol Kalakto se souvint toutefois d'un autre dieu qui, peut-être, avait survécu ; un dieu qui portait en Sa chair l'essence divine de Mol Anwe : Mol Uhltep, le dieu du Vide, dont Ang Luthia avait jeté le corps rompu au bas de l'Escalier Noir et auquel Mol Anwe avait autrefois donné vie au péril de la Sienna.

Ainsi advint-il que Mol Kalakto, malgré l'épouvante qui l'étreignait, gravit une seconde fois l'Escalier Noir. À son sommet, Il découvrit le Bûcher des Tertres, où le cœur immortel d'Ang Luthia brûlait et protégeait Cain Anuun du Vide maudit et de la créature qui y était emprisonnée. Depuis le néant au-delà surgit la forme hideuse de Mol Uhltep, le dieu du Vide, recomposée mais encore tourmentée par Son duel contre Ang Luthia, voilà fort longtemps.

« *Quelle raison pousse le maître de la forge à gravir l'Escalier Noir ?* demanda Mol Uhltep. →

— *Le cœur brûlant d'Ang Luthia te retient en ce lieu, répliqua Mol Kalakto. Jamais plus tu ne pourras investir le royaume de Cain Anuun, et pourtant tu continues d'arborer la semblance que t'avait accordée jadis Mol Anwe, et dont tu n'as désormais plus besoin. Offre-moi l'essence de Mol Anwe qui palpite en toi, afin que je puisse créer la vie comme les miens l'ont fait. Fais-moi ce présent, et je te construirai dans la Forgedieu tout ce que tu désires. Il n'est rien que je ne puisse concevoir. Parle et tu seras exaucé.* »

Mol Uhltep guigna Mol Kalakto d'un regard brûlant de haine, puis déclara : « *Pénètre dans le Vide, en ce cas. Viens donc chercher l'objet de ta requête.* »

Mol Kalakto s'exécuta et contourna le Bûcher des Tertres pour se rendre dans le Vide. À peine s'y était-Il engagé que Mol Uhltep, animé d'une fureur impie, Le prit d'assaut, L'empoisonna et déchira Ses chairs comme Ang Luthia avait autrefois déchiré les Siennes.

« *Ce que moi, je désire, siffla Mol Uhltep, c'est l'oubli. Je t'accorde ton vœu, maître de la forge : à l'image des tiens, tu porteras des enfants, et moi aussi. Mon engeance naîtra des cadavres torves et rompus de tes fils, et à travers elle le Bûcher des Tertres s'éteindra. Alors je pourrai retrouver le chemin de Cain Anuun et semer la destruction dans l'œuvre d'Ang Luthia, et la renvoyer au Vide qu'elle n'aurait jamais dû quitter.* »

Sur ces mots, Mol Uhltep se fondit dans le Vide, laissant un Mol Kalakto à l'agonie redescendre en claudiquant l'Escalier Noir jusque dans Son Royaume Abyssal.

Lorsque Mol Kalakto parvint à regagner Sa demeure sous les monts Karkarok, Il s'était presque entièrement vidé de Son sang. Aussi gagna-t-Il les Djorruks qu'Il avait si amoureuxment taillés à même la roche et, à mesure que Ses veines s'épanchaient sur eux, la chaleur, la pression et la force qui résidaient dans les tréfonds de la pierre devinrent leurs cœurs battants. Et avant que la lumière désertât le regard de Mol Kalakto, Il eut le temps de voir une lueur brasser dans les yeux de Ses enfants bien-aimés, et Il en fut heureux. →



Les Djorruks se levèrent et contemplèrent leur monde, le Royaume Abyssal, pour la toute première fois. Ils virent le cadavre de leur créateur étendu au sol et, tout en s'interrogeant sur l'identité de ce pauvre hère si malmené, ils l'enterrèrent.

Les jours suivants, les Djorruks explorèrent le sombre, splendide et silencieux domaine qui leur revenait de droit, cette cité souterraine qui ne semblait pas admettre de fin. Ils s'émerveillèrent des mille prodiges conçus par Mol Kalakto et de la Forgedieu, cet immense creuset d'où tout ce qui les entourait avait surgi. Par la suite, ils découvrirent qu'ils avaient hérité du don créateur de Mol Kalakto : un feu magique au creux de leurs mains et de leur esprit grâce auquel, comme leur défunt père, ils se montraient capables de modeler la roche et le fer. Ils mirent à profit les dons de Mol Kalakto et la Forgedieu de Sa conception pour rendre le Royaume Abyssal plus éblouissant que jamais, enjolivant avec révérence chaque salle, chaque caverne, chaque colonne, chaque bas-relief, chaque outil et chaque mécanisme. Ils ne savaient pas qui avait érigé cet endroit, mais ce ne pouvait être que le plus grand de tous les bâtisseurs, un dieu parmi les artisans.

Les Djorruks peuplèrent seuls le Royaume Abyssal pendant une longue période. Mais cela finit par changer.

La vie engendre la vie. Cependant, le don de vie ne provient pas seulement du sang et de l'essence des dieux, mais également de leurs chairs. Tandis que les Djorruks construisaient leurs prodiges de pierre et d'acier, le cadavre de Mol Kalakto pourrissait dans Son tombeau en contrebas, saturé par les poisons de la magie du Vide qui l'avait assassiné. De cette charogne corrompue sortirent les **Archenains**, des créatures aux membres courts mais à la force et à la malice sans pareilles. Ils étaient privés de la magie de la forge de Mol Kalakto, car ce don avait déjà trouvé preneur. Mais la chair divine de Mol Kalakto avait autre chose à offrir, aussi les Archenains vinrent-ils au monde en rampant hors des ossements de leur dieu, aussi barbares que les Djorruks étaient raffinis, aussi destructeurs que les Djorruks

étaient féconds. Quand les Djorruks honoraient leur créateur en ciselant, taillant et cinglant des objets sans précédent, les Archenains se vautreient dans l'accumulation de trésors et la destruction de fabuleux artefacts, afin de pouvoir révéler les secrets enfouis en leur sein.

Ainsi advint-il que l'un après l'autre, les enfants de l'esprit de Mol Kalakto trouvèrent la mort aux mains de l'engeance née de Sa chair corrompue. Car les Djorruks avaient beau jouir de pouvoirs supérieurs aux Archenains, ils n'abritaient nulle malveillance. Aussi les Archenains s'emparèrent-ils du Royaume Abyssal, tandis que les doux Djorruks n'eurent d'autre choix que de se terrer dans ses recoins les plus sombres et les plus secrets.

À cette époque, le dieu Mol Choresh ne s'était pas manifesté depuis la mort de Mol Anwe, de sorte que suite aux disparitions successives de Mol Uvanya et Mol Kalakto, la totalité de Cain Anuun devint le domaine de Mol Rangma. Sous son égide, les douze animaux purent librement sillonner le monde et, au fil du temps, chacun s'adapta à la région dans laquelle il s'était établi, changeant de forme jusqu'à ce que Cain Anuun pullule d'innombrables bêtes. Toutes, cependant, obéissaient à Mol Rangma et à Ses puissants héritiers, les dragons, issus des feux de la Forgedieu et du sang du dieu en personne. Ces puissantes créatures avaient pour raison d'être le maintien de l'équilibre entre les espèces, et la lutte contre les monstres tapis dans les replis ténébreux de la création. Mais le temps passant, les dragons gagnèrent tant en puissance, en fierté et en appétit que toutes les créatures en vinrent à les craindre. Même Mol Rangma se défiait d'eux, car Il leur avait octroyé bien trop de Sa propre essence en leur donnant naissance, et Son grand âge le privait de Ses forces.

Ainsi vint le jour où les dragons comprirent que leur maître était devenu faible, et ils ne se contentèrent plus de consommer la chair de bêtes inférieures. Ils bravèrent Mol Rangma et, aveuglés

par leur insatiable voracité, l'attaquèrent, le déchiquetant de leurs crocs, de leurs serres et de leurs ailes tranchantes. Mol Rangma en pourfendit un grand nombre, mais Il finit par succomber, victime des assauts de Ses enfants qui s'empresèrent de se repaître de la chair de Celui qui leur avait donné vie.

Dès lors, les dragons s'érigèrent en souverains de Cain Anuun, et leur règne s'avéra terrible. À leur parentèle dieuscendante, les feys et les Ælves, ils ne prêtaient guère d'attention, tandis qu'ils vouaient un mépris sans borne aux douze créatures inférieures créées par Mol Rangma. C'étaient là des être faibles, fragiles, pensaient les dragons, des larves à peine assez ingénieuses pour se nourrir et privées des facultés magiques dont jouissaient les dieuscendants. Aussi les dragons pourchassèrent et tuèrent-ils ces créatures à leur guise ; et leur proie préférée entre toutes était l'Homme.

À cette époque, l'Homme cherchait constamment à s'abriter des dragons... dans les grottes des contreforts des monts Karkarok, dans les forêts de Tchakatla Tuo ou dans les marécages du Boispéché au nord. Certains vénéraient les dragons et d'autres leur servaient d'esclaves ou d'animaux domestiques. Le reste était élevé, accouplé, chassé puis abattu et, des milliers d'années durant, l'Homme ne fut qu'un animal parmi tant d'autres. Il mangeait crus les poissons qu'il arrachait aux rivières et les asticots qui rongeaient les arbres morts ; il ne connaissait ni le vêtement, ni l'arme, ni l'outil. Il n'était qu'une proie pour les dragons, rien de plus.

Mais le jour vint où un groupe d'hommes et de femmes entendit parler d'une région du septentrion ; une région si glaciale, si cruelle et si impitoyable que même les dragons n'osaient s'y aventurer. Aussi fuirent-ils au nord en se cachant dans les tanières des bêtes et parmi les roseaux des berges, espérant trouver au bout de ce long voyage un territoire dénué de dragons. Ils atteignirent les marécages du Boispéché qui, dans leur langue, portaient le nom de Maer, et les monstres qui sommeillent

dans ces profondeurs abjectes clairsemèrent leurs rangs, et malgré tout ils poursuivirent vers le nord. Ils franchirent la Fracture, où la terre devient si froide que les rivières ne coulent plus mais se figent, même en été, dures comme de la pierre. Et malgré tout ils poursuivirent vers le nord, en quête d'un domaine si épouvantable que même les puissants dragons se refuseraient à les y traquer.

Pour finir, ils atteignirent un lieu où aucun oiseau ne volait, où aucune pluie ne tombait, où leur souffle glacé tombait de leurs bouches pour voler en éclats à leurs pieds. Craignant de mourir dans un endroit aussi rude, ils s'abritèrent dans une caverne. Or cette caverne était profonde, et ses parois d'un étrange métal : tout à la fois noir et brillant, presque luminescent. Ils descendirent au plus profond de leur abri de fortune, si profond que l'air se mit à se réchauffer, et longèrent ces boyaux aussi loin que possible. Tout au fond de la caverne, ils découvrirent la carcasse d'un gigantesque guerrier humain, mort depuis des siècles, enveloppé de fourrures, ses mains squelettiques refermées sur une longue lance au fût en osdragon et au fer du même métal que les parois alentour. La dépouille gisait sur la berge d'une rivière souterraine : non pas de glace, mais d'eau claire et tumultueuse.

Les hommes et les femmes se réjouirent et se mirent à espérer. Peut-être allaient-ils survivre à cet éreintant voyage, en fin de compte ? Peut-être allaient-ils enfin pouvoir échapper à la tyrannie des dragons ? Mais lors qu'ils se réjouissaient, la gueule d'une bête immense surgit de l'eau pour se refermer sur l'un d'entre eux et l'attirer sous la surface. Ses camarades tentèrent de lutter contre la créature, mais leurs armes rudimentaires ne pouvaient rien contre elle. Au désespoir, l'un des hommes ramassa la lance en osdragon du guerrier mort et la plongea dans le crâne du monstre, qui s'effondra sur la rive, tué sur le coup.

Cette nuit-là, ils s'abreuèrent à l'eau de la rivière, brûlèrent les entrailles de la bête et se nourrirent de sa chair. Le métal de la caverne, ils nommèrent →



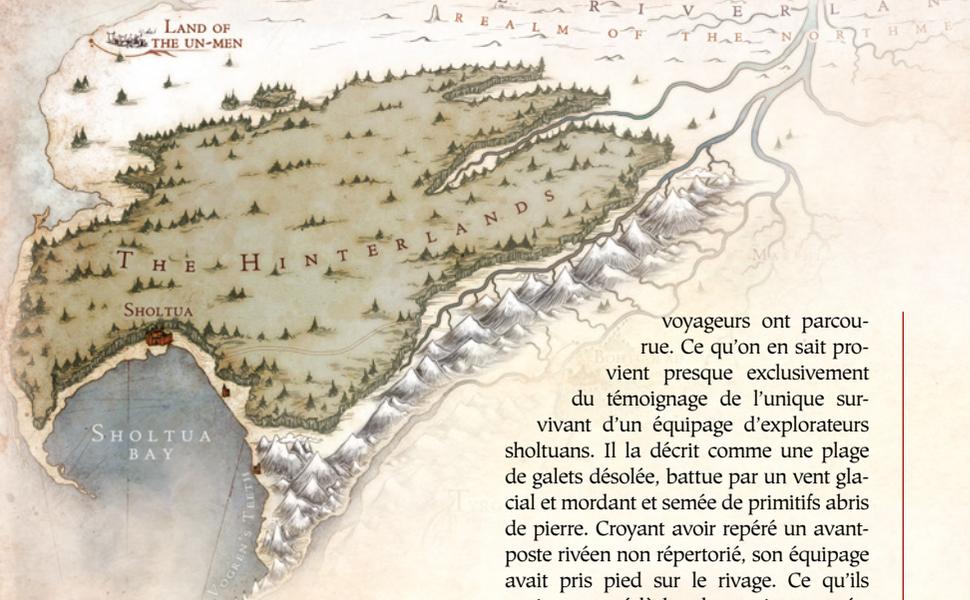
« *braisacier* » et apprirent à en tirer bien des outils et des armes habiles. Le guerrier mort de la caverne, ils nommèrent Freyth, ce qui dans leur langue signifie « *Sauveur* ». Et bien que les Riveterres gelées fussent la région la plus redoutable de Cain Anuun, les hommes apprirent à les dompter et finirent par bâtir à même la glace une civilisation grandiose. Bien plus tard, leurs descendants, les Croisés, s'employèrent à chasser les dragons qui autrefois les terrorisaient et les asservissaient. Jusqu'au jour où ils parvinrent à reconquérir les terres plus chaudes et plus fertiles du sud.

Mais dans le Sud, les Rivéens se heurtèrent aux Nations ælviennes dont les hommes, après tant de siècles passés dans les Riveterres, ignoraient tout. Quand ils eurent vent de la magie ælvienne, ils la convoitèrent avec autant d'ardeur que les Archenains avaient convoité la magie des Djorruks. Et les guerres qui déchirèrent par la suite Ælves et hommes devaient influencer tous les événements à venir.

Pendant que tout ceci se déroulait, le Dernier des Dieux observait Cain Anuun depuis le Vide, toujours plus vorace,

toujours plus rongé par la haine et l'avarice. Il regarda mourir Ses pairs les autres dieux et se diluer leurs magies parmi les races dieuscendantes. Pendant le millénaire qui suivit, Il vit Son souvenir désertier les occupants de Cain Anuun. Avec la mort de Mol Rangma et des dragons, et la disparition de Mol Choresch, plus personne ne savait ce qu'étaient l'Escalier Noir, le Dernier des Dieux ou la torche divine qui Lui barrait le chemin du retour en Cain Anuun. Les races inférieures n'en conservaient que de vagues réminiscences héritées des dieux : des rêves d'un Escalier Noir menant dans le néant, des visions d'une faim profane prenant chair, de sombres présages de bêtes dévorant leurs propres petits. Ces récits se nichèrent parmi les légendes, les contes à la veillée et les histoires pour enfants, mais ils ne signifiaient plus grand-chose. Aux yeux des vivants, le monde de Cain Anuun n'admettait point de frontière et n'était pas circonscrit par le Vide.

Cet oubli contentait le Dernier des Dieux, car ceux qui ne se souvenaient pas de Lui ne pouvaient se préparer à Sa venue. Ainsi, patiemment, veille-t-Il par-delà l'Escalier Noir. Il sait que Son heure viendra car, malgré leur force, leur savoir et leur ruse, les vivants sont bien peu nombreux. Alors que les morts, eux, forment une indénombrable cohorte aux effectifs toujours croissants, et tous sont Ses enfants.



## CHAPITRE 2 : DU MONDE

### LA POINTE OCCIDENTALE

#### LES ENTRETERRES

Les Entretres constituent la dernière véritable contrée sauvage sise entre les Riveterres et Tchakatla Tuo ; on ne sait presque rien de ce qui s'y trouve. Elles n'abritent aucune peuplade connue et aucune route ne les traverse. Sa forêt est si dense que ceux qui s'y sont aventurés comparent leur séjour à l'exploration d'un réseau d'interminables galeries souterraines. Tout au long de son histoire, la cité de Sholtua s'est efforcée d'en déboiser des arpents afin de pouvoir s'étendre au nord, mais chaque nouvelle tentative voit d'explicables incidents s'abattre sur les chantiers de déforestation, entraînant l'abandon du projet. Certains croient qu'une force surnaturelle protège la forêt ; d'autres qu'une race jusqu'alors inconnue et invisible y réside, bien décidée à préserver son anonymat coûte que coûte. Quelle que soit la réponse, un insondable mystère règne encore à ce jour sur les Entretres.

#### LE TERRITOIRE DES INHOMMES

Le Territoire des Inhommes est une région de Cain Anuun que bien peu de

voyageurs ont parcourue. Ce qu'on en sait provient presque exclusivement du témoignage de l'unique survivant d'un équipage d'explorateurs sholtuans. Il la décrit comme une plage de galets désolée, battue par un vent glacial et mordant et semée de primitifs abris de pierre. Croyant avoir repéré un avant-poste rivéen non répertorié, son équipage avait pris pied sur le rivage. Ce qu'ils avaient trouvé là-bas les avait tous tués, hormis l'homme en question, qui mourut toutefois peu après, rongé par la folie.

De ces « Inhommes », selon le terme qu'il emploie pour désigner les occupants de cette plage, notre explorateur ne dresse qu'une description partielle : entre deux bouffées délirantes, il mentionne une « peau squameuse, pareille à des écailles », une « faim démoniaque » et des « dents là où il ne devrait pas y en avoir ». Au sein de la Guilde Arcanique, on considère que ces explorateurs ont découvert les descendants d'une des créations ratées d'Ang Luthia, reniée et exilée aux confins du monde.

#### SHOLTUA

Sholtua est la seule cité connue située hors du continent méridional. Elle n'entretient que peu de contact avec le reste de Cain Anuun. Fondée voilà des milliers d'années par un groupe d'hommes ayant fui la tyrannie des dragons, Sholtua pourrait bien s'imposer comme la toute première société humaine d'envergure, avant même les Riveterres – quand bien même cette théorie continue de faire débat parmi les érudits. Si la population de Sholtua reste principalement humaine, l'autorité rivéenne sur le continent méridional a poussé de nombreux Ælves – et même quelques Archenains – à chercher à Sholtua un nouveau départ. En vertu des origines de la cité, fondée en réaction →

► au joug cruel des dragons, la culture sholtuane se montre particulièrement sensible à la détresse des réfugiés. En découle une structure sociale autrement plus tolérante et diversifiée que celle de l'Empire tyrgoladien. Sholtua est une cité où Hommes, Ælves et Archenains vivent en relative harmonie, la fortune représentant l'unique véritable facteur de distinction.

La cité de Bohtgolad constitue l'unique interface de Sholtua avec ce que ses habitants nomment « l'Orient ». De fait, l'Empire tyrgoladien ne reconnaît officiellement ni Sholtua ni son gouvernement, et se contente d'ignorer pour le moment cette lointaine cité. La classe dirigeante et la force publique sholtuanes entretiennent des liens étroits avec la communauté pirate, et la piraterie joue un rôle vital au sein de l'économie locale.

Les marchands et négociants de la cité mènent leurs affaires en sachant pertinemment que les pirates représentent un écueil non pas à éviter mais à anticiper.

### LA BAIE DE SHOLTUA

La baie s'impose comme la principale source de nourriture et de commerce des habitants de Sholtua. Il s'agit en outre de l'unique route commerciale reliant Sholtua à son seul partenaire impérial : la cité tyrgoladienne de Bohtgolad. Outre ses deux piliers que sont la pêche et la piraterie, l'économie sholtuane repose également sur la construction navale, la culture d'épices et le pillage d'épaves, tous indissociables de la Baie de Sholtua.

En sus des Crocs de Vogren, les marins locaux doivent composer avec les nombreuses menaces inconnues tapies dans les profondeurs marines. Les citoyens de Sholtua colportent d'innombrables légendes concernant les monstres, esprits, élémentaires et demi-dieux censés vivre sous les flots ou veiller sur eux, et chaque récit a ses marins convaincus d'avoir

déjà croisé telle ou telle créature au cours de ses périples. Cependant, pour chaque histoire échangée entre matelots et capitaines sholtuans, dix mystères couvent sous la surface écumeuse de la Baie.

### LES CROCS DE VOGREN

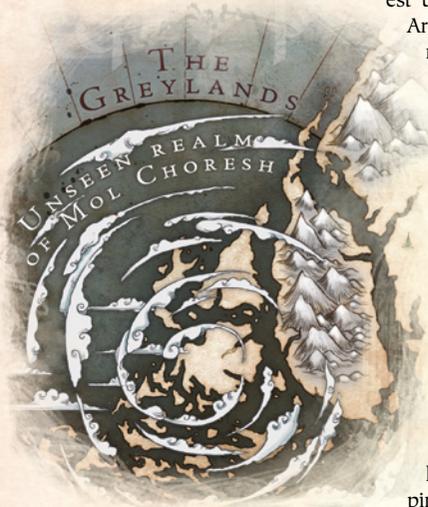
Archipel aussi élané que dangereux situé à l'embouchure du fleuve Kwaleia, les Crocs de Vogren doivent leur nom à une créature marine mythique issue du Kalfekta, le livre saint de la principale religion sholtuane.

Ils se présentent sous la forme d'une succession d'îles arides hérissées de saillies rocheuses déchiquetées et d'écueils sournois, dont la plupart ne font qu'affleurer la surface de l'eau. Les vestiges de certaines d'épaves échouées là jonchent les abords rocailleux de l'archipel, et de nouveaux accidents se produisent chaque année. La rumeur veut qu'une tribu dégénérée – les descendants cannibales et consanguins d'anciens naufragés – habiterait les Crocs de Vogren, et se servirait de ses femmes pour attirer les navires vers les écueils, où les hommes attendraient en embuscade afin d'assassiner les équipages trop entreprenants.

### LES GRISETERRES

Les Griseterres s'entourent de mystère pour tous ceux qui vivent hors de leurs frontières, jusqu'aux plus érudits des chroniqueurs de la Guilde Arcanique. Il n'existe pas deux cartes identiques de la région, et personne ne parvient à s'accorder sur ce qu'elle recèle... La seule chose dont chacun peut convenir, c'est qu'un épais voile de brume dissimule l'archipel aux yeux du continent. Et que ceux qui s'y rendent ont bien peu de chance d'en revenir.

Les Griseterres furent découvertes par un équipage de marins ælviens. Tous y trouvèrent la mort à l'exception d'un seul qui, à son retour, prétendit que ses compagnons et lui avaient entendu là-bas les voix de leurs disparus les plus chers les appeler. Ce témoignage inaugura parmi les Ælves la croyance que ces marins avaient fortuitement débarqué dans l'au-delà, un mythe persistant





des plus obscures religions ælviennes. Au sein de la Guilde Arcanique, on estime plutôt que le voile qui enveloppe les Griseterres recouvre en réalité une variété gigantesque de « *royaumes de poche* » – ces sous-mondes artificiels que se plaisent à développer et manipuler les modeleurs et arpenteurs de la Guilde – créés par nul autre que Mol Choresh, le dieu du savoir et des énigmes. Si tel est vraiment le cas, les lois naturelles gouvernant les Griseterres ne sont pas forcément identiques à celles qui régissent Cain Anuun, ce qui pourrait expliquer pourquoi un voyageur peu ou pas rompu aux arcanes de la magie ne saurait en réchapper sain et sauf.

## LES RIVETERRES

Les Riveterres tiennent leur nom des innombrables cours d'eau qui les traversent. Il s'agit toutefois de l'environnement le plus froid et le plus hostile de tout Cain Anuun, ces rivières étant restées gelées depuis des millénaires. Les Riveterres sont le berceau ancestral des Rivéens, la plus ancienne civilisation humaine connue, dont les ancêtres s'aventurèrent dans le Haut Nord avant le début de l'histoire écrite afin d'échapper à la cruauté des seigneurs dragons du Sud.

Dans la mesure où le sol des Riveterres se présente sous la forme d'une épaisse strate rocheuse ou bien de couches de terre gelée, la grande majorité des retraites, demeures et forteresses rivéennes sont taillées à même la glace des rivières figées. Au fil des siècles, les Rivéens ont acquis une impressionnante maîtrise de la sculpture sur glace, si bien que nombre de leurs bastions présentent une architecture aussi prodigieusement vaste que complexe, tandis que des kilomètres de galeries en sous-sol relient les communautés entre elles.

On ne trouve à la surface des Riveterres presque aucune faune ni flore, hormis dans les serres soigneusement entretenues que les Rivéens cultivent depuis peu. L'eau ne s'y écoule que dans les rivières souterraines, au sein des profondeurs cavernueuses où la chaleur relative le permet.

## LE CONTINENT SUD

### LE DOMAINE RUARC

La forteresse maudite du seigneur Ruarc, ancien Croisé et architecte dément de la Guilde Arcanique, porte le nom de Domaine Ruarc. Après que son propriétaire eut faussé compagnie à ses ravisseurs ælviens et regagné les Riveterres, il annonça au roi Aethelwold qu'il détenait les secrets susceptibles d'offrir aux hommes le don de la magie et la force de conquérir ces *Ælves* qui les avaient chassés hors du Sud.

Mais quand ses expériences se firent bien trop funestes et impies pour que le roi pousse les tolérer, le souverain bannit le sorcier. En réponse, Ruarc assassina le roi Aethelwold et un grand nombre de Croisés avec lui avant de s'exiler dans le Sud, suivi par une petite troupe de Rivéens renégats. Ils s'établirent à l'orée sud de la Maer, ces marécages qui séparent les Riveterres de la Landedragon, où ils érigèrent une forteresse de pierre que tous connaîtraient bientôt sous le nom de Domaine Ruarc.

Le sorcier poursuivit ses expériences mêlant science et magie jusqu'à la fin de ses jours, qui advinrent lorsque les Rivéens dépêchèrent un ost de Croisés pour l'anéantir avec ses adeptes. Depuis lors, le Domaine Ruarc n'est plus qu'une ruine que peu de cartes daignent figurer. La Maer qui borde l'édifice constitue pour sa part un lieu des plus dangereux, grouillant d'une vie néfaste et traîtresse. Serpents monstrueux et ténébrines guettent sous la surface, tandis que les follets de potence se cachent dans les mangroves, à l'affût de la proie qui passera à leur portée. Malgré les périls qui prolifèrent dans ces ignobles marécages, la forteresse de Ruarc s'avère plus terrible encore.

Le foisonnement de grimoires magiques, de mécanismes, d'armes et d'instruments que recèle le Domaine atteste à la fois du génie et de l'inconscience du sorcier, tout comme les indicibles abominations qui ont vu le jour →

### Les devises humaines

Le système monétaire tyrogadien découle des usages des mineurs et négociants rivéens. Le braisacier s'y échange sous la forme de « *grains* » ou de « *pincées* », de « *tarses* » et de « *cordes* ». Le « *trousquet* », à l'origine un terme d'argot rivéen servant à désigner les reliefs d'un repas, est la plus petite unité monétaire, à la valeur presque nulle.

- 1 trousquet = 1/100<sup>e</sup> de pièce d'or
- 1 pincée, ou grênelon = 12/100<sup>e</sup> de pièce d'or
- 1 poignée = 50/100<sup>e</sup> de pièce d'or
- 1 tarse = 1 pièce d'or
- 1 surtarse = 12 pièces d'or
- 1 corde = 24 pièces d'or



entre ces murs... et qui, pour la plupart, continuent d'y attendre les voyageurs trop téméraires.

### TYRGOLAD

Tyrgolad est la capitale de l'Empire tyrgoladien et le siège du pouvoir des Hommes. En tant que plus ancienne et plus puissante des cités de Cain Anuun, son architecture comme le tracé de ses rues témoignent d'une histoire longue et complexe. Fondée autrefois par Cyulí Reine-des-Eaux, la citadelle aélvienne de Nauthla Loa a été mise à sac et incendiée en 819 D.L. (Décompte des Lanciers) par les Rivéens, qui la reconstruisent en la baptisant Olvargolad. Détruite en 1148 D.L. lors de la première Pestefleur, elle renaît à nouveau de ses cendres

suite au triomphe des Traquedieux et porte depuis le nom de Tyrgolad.

Tyrgolad comporte sept quartiers principaux : l'esplanade du Palais (érigé sur le site qu'occupait jadis Nauthla Loa), le Haut Tyrgolad, le Bas Tyrgolad, les Communs, la chaussée des Mendiants, la chaussée des Marchands et le Quartier Aélvien. Dans l'enceinte de Tyrgolad, les soldats en patrouille jouissent d'une prérogative judiciaire, de sorte que contrairement aux autres cités humaines, la loi y est rigoureusement – et souvent brutalement – appliquée, même dans les nombreux tripts de la chaussée des Mendiants.

### BOHTGOLAD ET RADHU ENGM AHL

Pouvant se traduire par « Cité des Hommes » et « Forteresse d'Engmahl »

**The Aelvan quarter :** Quartier Aélvien

**Low Tyrgolad :** Bas Tyrgolad

**The Slave Cradles :** Fermes à esclaves

**Quarry road :** Route de la Carrière

**Beggar's Row :** Chaussée des Mendiants

**Canal Road :** Route du Canal

**Grasslands :** Prairies

**The Commons :** Les Communs

**High Tyrgolad :** Haut Tyrgolad

**Guild Road :** Route de la Guilde

**City of Tyrgolad :** La cité de Tyrgolad



#### Légende

1. Forum d'Olvar
2. Esplanade du Palais
3. Mégalithe
4. Temple de Freyth
5. Chaussée des Marchands
6. Casernes
7. Orphelinat
8. Arène de Tyr
9. Collège des Savants
10. Jardins d'Uvaneo
11. Camp des Guerremestres

en vieux cymrique, Bohtgolad et Radhu Engmahl sont les deux premières cités fondées par les Rivéens hors des Riveterres. Établies par le roi Engmahl préalablement à sa tentative d'invasion du Sud, toutes deux furent abandonnées lorsque la conquête se solda par un échec et restèrent désertes pendant de nombreuses années, jusqu'à ce que les Rivéens remobilisés parviennent à les reconquérir, avec le soutien de la jeune Guilde Arcanique. À présent que l'humanité a étendu son empire sur le Sud, les cités jumelles ont retrouvé une place de premier plan, en partie due à leur rôle de jonction entre les cultures nordiennes et sudiennes.

### BOHTGOLAD

Du fait de son emplacement au confluent du fleuve Kwaleia et de la rivière Aldekan, Bohtgolad s'impose comme le seul véritable carrefour entre les Riveterres, l'Empire tyrgoladien et la grande cité occidentale de Sholtua. Pour cette raison, elle est devenue la capitale économique de Cain Anuun. En Bohtgolad s'échangent toutes sortes de biens et de services, l'argent change sans cesse de main et les lois ne constituent qu'un coût supplémentaire à régler ou à contourner. Corrompues jusqu'à la moelle, les autorités judiciaires locales ne valent guère mieux que les détoursseurs, les contrebandiers et les pirates fluviaux qu'elles prétendent combattre. En raison de ses contacts étroits avec Sholtua, la composition démographique de Bohtgolad en fait la plus multiculturelle du continent méridional : on y parle toutes les langues et on y pratique toutes les religions. Si Bohtgolad bénéficie d'un commerce d'esclaves florissant, la main-d'œuvre locale comprend Hommes, *Ælves* et Archenains, pour la plupart d'anciens esclaves ayant racheté leur liberté.

### RADHU ENGM AHL

Si Bohtgolad vaut avant tout par son influence économique, Radhu Engmahl se veut la capitale culturelle et religieuse du continent méridional. La cité est en effet devenue l'épicentre de l'Ordre de Freyth hors des frontières des Riveterres, et tous les Sudiens prêtant le serment

de la lance le font dans la Freythéglise de Radhu Engmahl. Son origine militaire continue à ce jour d'imprégner la culture de la cité, et sa garnison municipale affiche l'effectif le plus imposant de tout l'Empire après celle de Tyrgolad. Les préjugés raciaux des Hommes s'y déploient avec plus de véhémence qu'en tout autre endroit de Cain Anuun ; aucune autre race n'est autorisée à franchir l'enceinte de Radhu Engmahl, dont les prédicateurs ne manquent jamais une occasion de rappeler les méfaits des *Ælves* et des Archenains.

### LA LANDEDRAGON

La mort des dieux fit des dragons la faction prédominante de Cain Anuun, car ils étaient les héritiers monstrueux de Mol Rangma et de Sa magie. La Landedragon constituait leur habitat et terrain de chasse privilégiés, où ils traquaient et massacraient sans relâche tous les êtres vivants et réduisaient l'espèce humaine en esclavage. Si les Hommes ont fini par renverser leurs maîtres tyranniques, la Landedragon continue d'abriter de nombreux vestiges de son histoire : ruines de temples où l'homme primitif vouait un culte et offrait des sacrifices aux dragons ; insondables et gigantesques terriers où les créatures dormaient autrefois ; et de titanesques squelettes gisant là où les Rivéens finirent par obtenir vengeance.

### LE CONSEIL DE PIERRE

Situé au nord-ouest de la forêt de Tchakatla Tuo, le Conseil de Pierre marque l'endroit de l'ultime bataille entre les Nations *ælvien*nes et la Guilde Arcanique. La plus grande armée *ælvienne* jamais levée devait s'y heurter aux chevaliers de la Guilde Arcanique afin de défendre la Sanguineraie, sanctuaire sacré des *Ælves*. C'est à cette occasion que la Guilde révéla toute l'étendue de ses pouvoirs : au terme d'une communion mystique, les envahisseurs pétrifièrent d'un seul sortilège surpuissant une importante portion de Tchakatla Tuo et de ses occupants, y compris l'intégralité de l'armée des Nations *ælvien*nes. Privés de leurs guerriers, les *Ælves* ne →

[Légendes de la carte ci-contre]

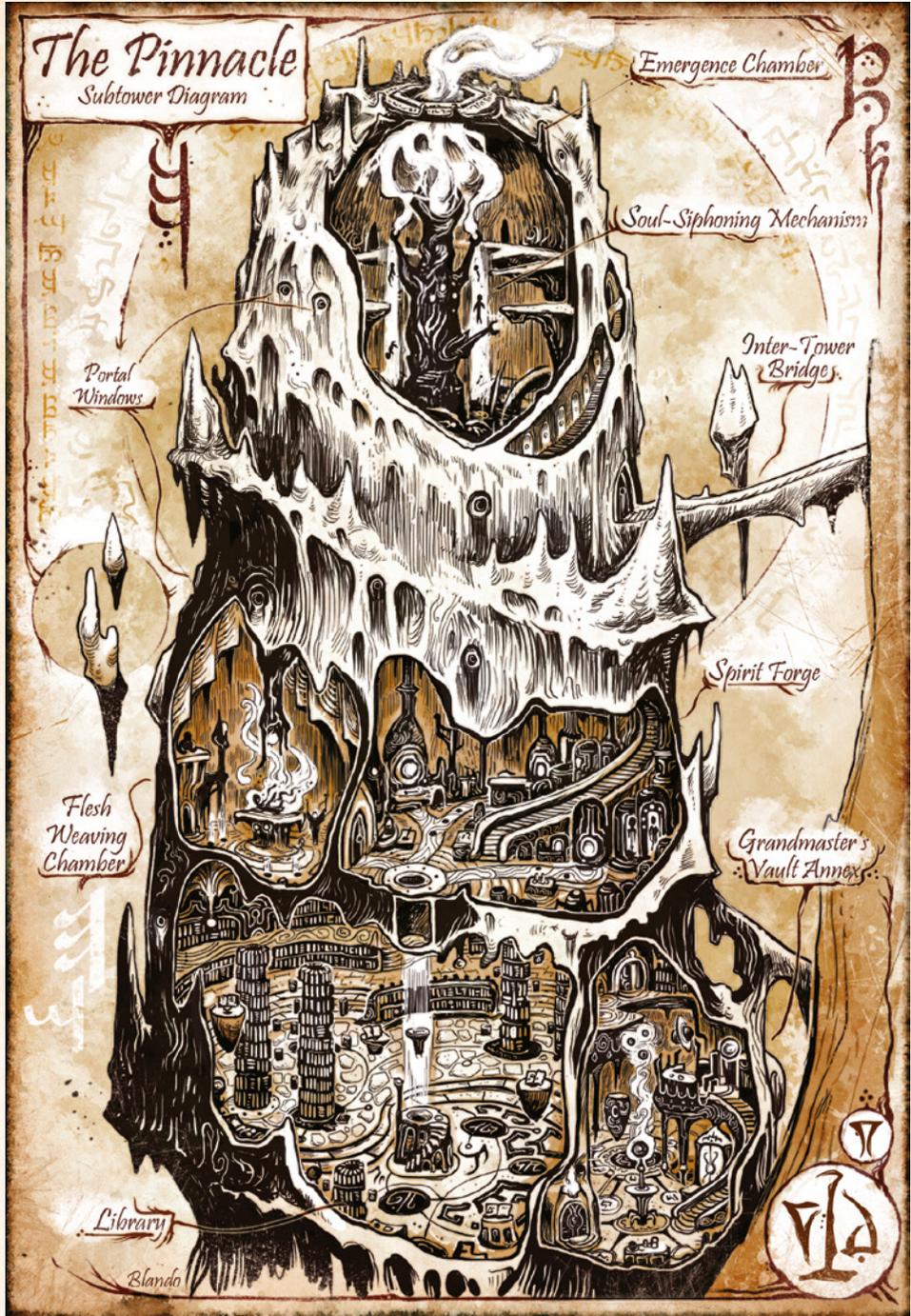
Notre cité fut le cri de ralliement qui mobilisa les troupes des Rivéens aux côtés de Cyulí. Mais leurs forces conjointes eurent beau s'emparer du Sud et instaurer l'Empire des Hommes, les *Ælves* n'en demeuraient pas moins cruels, rusés et pleins de malice. Aussi la grande cité de Cyulí périt-elle dans les flammes.

Bien avant les règnes des rois Tyr, Olvar ou Aethelwold gouvernait Cyulí Reine-des-Eaux, lancemoiselle des Riveterres, conquérante des *Ælves*, maîtresse des bêtes et libératrice des Hommes.

Ainsi tomba l'éclatante cité de Cyulí, où les tyrans squameux jadis couvaient leurs œufs. Son ost sans égal a sombré dans l'oubli, Son œuvre est engloutie par des colonnes de feu.

Le seigneur Freyth se présenta à la Reine-des-Eaux, sa fille, et lui manda de bâtir une grande cité, un bastion depuis lequel fondre sur les *Ælves* barbares et affirmer le règne des Hommes en Cain Anuun. Ainsi s'édifia le premier avant-poste humain dans le Sud, une imprenable forteresse que les *Ælves*, avec leurs armes de bois et leurs campements de boue, ne pouvaient rêver défer.





purement empêcher la marche de la Guilde Arcanique sur la Sanguineraie, ni l'inévitable défaite qui s'ensuivit.

Des siècles plus tard, les milliers de statues brisées composant le Conseil de Pierre se dressent encore en souvenir de l'incomparable puissance de la Guilde Arcanique et de l'humiliation infligée à la race ælvienne.

## LE PINACLE

Érigé sur le site profané de la Sanguineraie, sanctuaire ancestral des Nations ælviennes, le Pinnacle est devenu le siège du pouvoir de la Guilde Arcanique, une tour de pierre vivante et d'énergie maléfique considérée comme imprenable. On raconte qu'elle abrite l'intégralité du savoir humain, et tous les membres de la Guilde ont jadis servi comme acolytes entre ses murs. Il s'agit – et de loin – du bâtiment le plus imposant de Cain Anuun.

En tant que symbole, le Pinnacle représente toute la puissance de la Guilde, l'ambition démesurée qui la définit ainsi que sa quête effrénée du savoir et du pouvoir. À ce titre, la tour est quotidiennement le théâtre d'actes immoraux et d'atroces expériences. Les sorciers du Pinnacle éprouvent, plient et bafouent les lois de la Création afin de parvenir à leurs fins, sans réfléchir une seconde à la moralité de leurs actes ni à leurs conséquences. Au sein du Pinnacle sont régulièrement créés, puis détruits, des dimensions miniatures et des royaumes de poche. Des entités intelligentes y sont fréquemment conçues, animées puis assassinées sans que les guildiers s'émeuvent de leurs désirs ou de leur bien-être. Le Pinnacle comporte mille fois mille portes, et même un Granmestre de la Guilde ne saurait toutes les franchir.

## TCHAKATLA TUO

Ou « demeure des Tchakatla », la plus importante des tribus ælviennes. Cette vaste forêt sert de refuge à la plupart de la population ælvienne libre de Cain Anuun. Certains Ælves sont nés et morts sans jamais avoir franchi l'orée de Tchakatla Tuo. Des dizaines de tribus

indépendantes revendiquent la souveraineté de cette forêt, d'où les conflits incessants qui déchirent le peuple ælvien.

Tchakatla Tuo couvrant une grande partie du continent méridional, elle connaît différents climats et abrite une incroyable profusion d'espèces végétales et animales. Les cultures des nombreuses tribus ælviennes de Tchakatla Tuo sont également si disparates que certaines n'ont presque rien en commun. Tout Ælve repéré dans une région contrôlée par une tribu différente de la sienne encourt potentiellement un grave danger, et se livrer à la chasse sur le territoire d'une tribu adverse s'apparente dans bien des cas à une déclaration de guerre.

## ESHUA

Eshua est le sanctuaire et le séjour ancestral des feys, les enfants immortels de la déesse de la lumière et de la musique. Au fil des siècles, certaines feys ont délaissé la protection d'Eshua pour sillonner Cain Anuun et y créer ces bassins et cascades magiques connus sous le nom de sourcefeys. Mais ces exploratrices ont disparu voilà des siècles, et seules demeurent les feys d'Eshua.

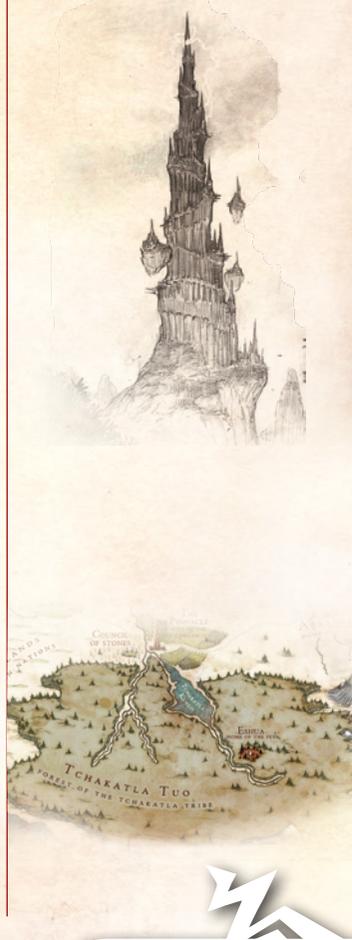
Eshua s'impose comme l'un des sites les plus splendides de Cain Anuun. L'endroit se présente comme une chaude et verdoyante clairière cernée d'arbres vénérables, baignée d'une lumière perpétuelle ; même la nuit, la lune et les étoiles l'éclairent aussi vivement que le soleil en journée. Eshua abrite de nombreux bassins, vestiges et pierres dressées datant de l'époque de Mol Anwe, tous investis de cette mystérieuse puissance qui renforce le lien entre les feys et leur créatrice. Le site est circonscrit par le Cercle des Gardiens, une barrière magique issue de l'essence de Mol Uvanya. Ses propriétés précises restent inconnues. Une théorie avance qu'il protège les feys des agressions extérieures ; une autre qu'il les sustente en énergie et contribue à leur immortalité ; une autre encore affirme qu'il prolonge l'existence de *quiconque* y pénètre, de sorte que le temps de leur séjour en Eshua, toutes les créatures vivantes deviennent immortelles. →

[Plan du Pinnacle. De haut en bas et de gauche à droite]

## LE PINACLE

### Plan d'un beffroi auxiliaire

- Salle d'émergence
- Siphonneur d'âmes
- Lucarnes d'accès
- Passerelle inter-beffrois
- Forgesprit
- Atelier des Tissechairs
- Crypte succursale du Granmestre
- Bibliothèque



## LES MONTS KARKAROK

Immense chaîne montagneuse, les monts Karkarok s'étendent sur tout le pourtour oriental de Cain Anuun. Bien qu'actuel territoire des Archenains, les Karkarok ont jadis accueilli dieux, demi-dieux et dragons. Les cavernes qu'ils occupaient continuent d'abriter de nombreux prodiges et trésors abandonnés par leurs propriétaires disparus. Si le Royaume Abyssal, l'ancestrale nation des Archenains, reste l'endroit le plus peuplé de cette région, il existe d'autres bastions archenains peu ou pas répertoriés. Les profondeurs des montagnes recèlent d'innombrables grottes et précipices, certains presque aussi profonds que le Royaume Abyssal, plusieurs d'entre eux peuplés de tribus archenaines affichant entre elles la même indifférence que les *Ælves* vouent aux Hommes.

Sur les contreforts qui séparent les Karkarok des plaines de la Landedragon vivent de nombreux humains ainsi que quelques Archenains. Les bourrasques qui balaient les Karkarok sont impitoyablement froides et mordantes et, plus le voyageur s'aventure à l'est, moins il aperçoit le soleil.

## LE ROYAUME ABYSSAL

Nom donné à la contrée souterraine creusée autrefois par Mol Kalakto, dieu de la Forge. Les rares habitants de la surface à l'avoir visité décrivent un territoire sans pareil, qu'aucun cartographe ne saurait coucher sur le papier et qu'aucun explorateur ne saurait intégralement parcourir. Certains prétendent que le Royaume Abyssal s'étend à l'infini et, dans la mesure où l'endroit fut créé par un dieu au pouvoir immense et à l'incommensurable créativité, réfuter cette assertion s'avère difficile.

### CARTE D'ESHUA

**Warding Stone :** Pierre de Protection

**Pillar of Creation :** Pilier de la Création

**Altar of Life :** Autel de vie

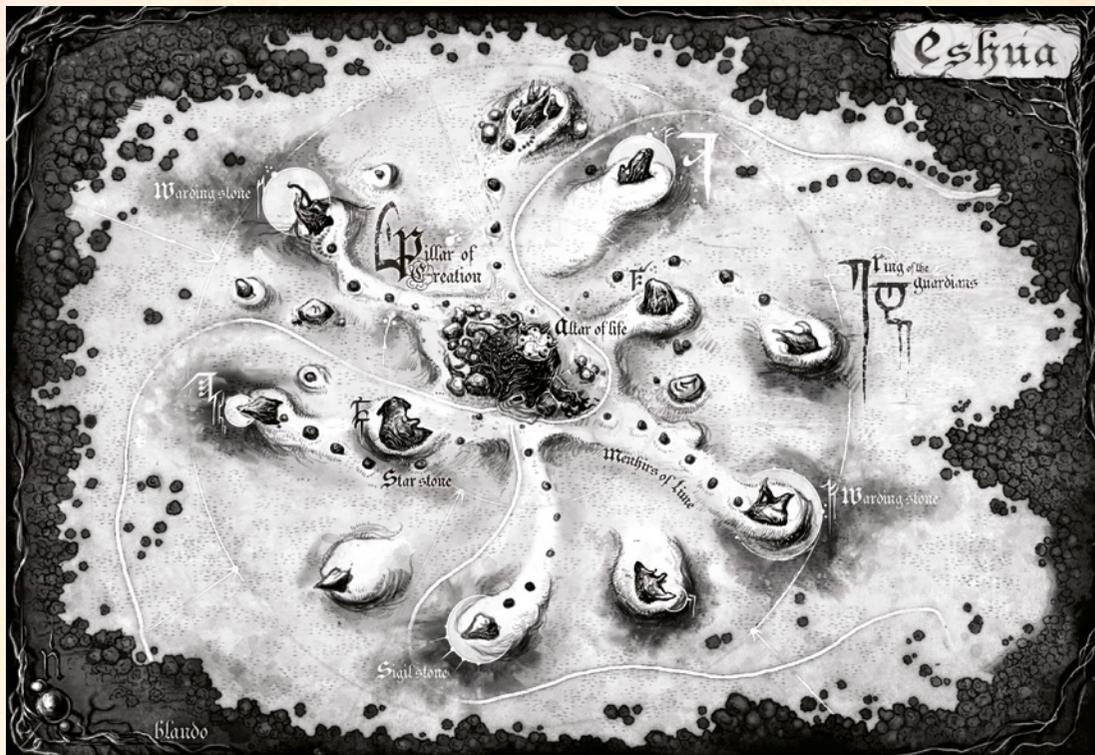
**Ring of the Guardians :** Cercle des Gardiens

**Star Stone :** Pierre Stellaire

**Menhirs of Time :** Menhirs du Temps

**Warding Stone :** Pierre de Protection

**Sigil Stone :** Pierre des Glyphes



À la mort de Mol Kalakto, le Royaume Abyssal devint le séjour des doux Djorruks, ces statues vivantes imprégnées de l'essence et de la magie de leur créateur. Puis vinrent les Archenains, d'ignobles créatures animées par la cupidité et la soif de sang, qui repoussèrent les Djorruks dans les recoins les plus obscurs de leur univers souterrain. Désormais, le Royaume Abyssal appartient aux Archenains, qui terrorisent les villages situés aux pieds des contreforts des Karkarok à grands renforts d'incursions meurtrières suivies de festins cannibales.

Le Royaume Abyssal n'en reste pas moins stupéfiant de beauté. Mais sous le règne des Archenains, la création de Mol Kalakto est devenu un lieu de violence et de terreur, baigné de miasmes infects et où les agressions dans les lieux sombres sont monnaie courante. Un lieu où nul n'est à l'abri sinon les Archenains eux-mêmes... à condition de se montrer plus puissants et plus redoutables encore que leurs semblables.

## LES CAVERNES D'AERKOLAS LE GRAND

Les Cavernes d'Aerkolas le Grand figurent dans le journal du seigneur Ruarc, qui affirme avoir découvert au cours de ses recherches un culte d'Archenains bestiaux adorant le cadavre d'un antique et cyclopéen dragon : la dépouille, présume-t-il, d'Aerkolas le Grand, l'un des cinq monstres à avoir vaincu et dévoré le dieu Mol Rangma, plusieurs âges auparavant. On estime qu'Aerkolas trouva la mort au cours des assauts menés par les Croisés mais, dans son journal, Ruarc suggère qu'il est possible que le monstre fasse partie des rares dragons à avoir pu regagner les montagnes entre deux raids humains. Curieusement, l'entrée dédiée à cette créature légendaire commence par décrire la « carcasse fumante » d'Aerkolas, mais s'achève sur cette curieuse description : « Les montagnes qui écrasaient le tombeau d'Aerkolas tremblèrent sous les cris du monstre ancestral, à jamais

*prisonnier de ses chaînes et de sa souffrance, et les galeries en-dessous s'emplirent des hurlements des hommes des collines que les Archenains lui avaient offerts en holocauste. »*

## LES TERTRES

À l'est, par-delà les Karkarok, se dressent les Tertres, l'abrupte bordure de la Création au-delà de laquelle n'existe que le Vide. Territoire âpre et désolé, les Tertres sont constamment fouettés par des rafales si violentes qu'elles en renversent les plus épais pitons rocheux, et l'air y est si rare qu'on n'y respire qu'à grand-peine. En guise de faune connue, l'endroit n'accueille que des charognards et des vers aveugles, et quelques brins d'herbe grise en constituent l'unique végétation. Les Tertres sont aussi arides qu'Eshua et Tchakatla Tuo sont fertiles, et les seuls à s'y établir entretiennent un lien avec l'Escalier Noir.

## FLAMMEDRAGON

Parfois surnommé le « Cimetière des Dragons », Flammedragon est le site où ces créatures se rendaient jadis quand elles sentaient leur longue existence toucher à sa fin. Les ossements de centaines de dragons déchus continuent d'y reposer, à demi enfouis dans les versants de cette montagne où leurs corps en proie à l'agonie brûlèrent au point de se mêler à la roche en fusion.

Au cours des derniers siècles, humains et Archenains n'ont eu de cesse de gravir Flammedragon pour en moissonner les cadavres géants, car tant l'osdragon que la chairdragon sont prisés pour leurs propriétés magiques, essentielles à la conception d'armes ou ustensiles de toute sorte. Malgré le prix que certains sorciers se montrent prêts à déboursier pour ces ingrédients, rares sont les profanateurs à oser braver Flammedragon, car la montagne est protégée par les Fils-du-Ver, héritiers dégénérés d'une ancienne tribu barbare d'adorateurs humains des dragons. Le Cimetière des Dragons abrite en outre des milliers de dracs sauvages, descendants →

**CARTE DE L'ESCALIER NOIR**

**The Caverns of Aerkolos the Great** : Les Cavernes d'Aerkolos le Grand

**Fell Steps** : Degrés des Tertres

**Fell's Pyre** : Bûcher des Tertres

**Grimning Peaks** : les Grimacimes

**Bridge of Dreams** : le Pont des Rêves

**Monolith** : Monolithe

**Entrance to the Abyssal Realm** : Entrée du Royaume

Abyssal

**Void's Edge** : Falaise du Vide

**The Black Stair** : L'Escalier Noir

**The Maw** : La Gueule

lointains des puissants fils de Mol Rangma, dont la taille réduite ne doit pas faire oublier la férocité lorsqu'ils se sentent menacés.

**LA FORGEDIEU**

La Forgedieu abrite la flamme éternelle dont se servit Ang Luthia pour créer le dieu Mol Rangma, et que Mol Kalakto s'appropriâ pour façonner les merveilles du Royaume Abyssal. Dans les mains d'un forgeron chevronné, même mortel, la Forgedieu est capable de produire des objets insensés impossibles à fabriquer ailleurs. Ceux qui souhaitent l'exploiter doivent cependant se prémunir de sa chaleur, que la plupart des créatures de ce monde ne peuvent soutenir sans protection magique.

Au long des âges qui suivirent la mort de Mol Kalakto et la disparition

progressive des Djorruks, des créatures nouvelles ont spontanément rampé hors du creuset de la Forgedieu pour se répandre dans le Royaume Abyssal, sans l'aide du moindre forgeron. Les Archenains ont baptisé ces êtres les « *Grouilleflammes* ».

**L'ESCALIER NOIR**

Nul ne sait d'où provient l'Escalier Noir. Il s'agit d'un pont jeté entre le royaume de la Création et celui du Vide, ce néant absolu dont Cain Anuun fut arraché et au sein duquel s'éveilla Mol Uhltep, le dieu du Vide. À son sommet flamboie le Bûcher des Tertres, la flamme géante qui perpétuellement consume le cœur d'Ang Luthia, l'Auteur de Toutes Choses, le créateur qui modela ce monde.



## CHAPITRE 3 : DES CRÉATURES



### FOUSSEUR

Terreurs des voyageurs, ces monstruosités humanoïdes évoluent dans de denses colonies souterraines nommées « terriers ». Les fousseurs piègent leurs victimes au moyen de leur cavité ventrale, qui fend verticalement leur buste et se déploie telle une prodigieuse plante carnivore hérissée de crocs. Chacun desdits crocs est capable d'injecter à la proie du fousseur une toxine paralysante qui la rendra plus docile.

**Dans les ténèbres ils chassent.** Les fousseurs creusent généralement leurs terriers sous des plaines, des routes et des sentiers, qu'ils parsèment de fosses et autres pièges. Particulièrement sensibles à la lumière, ils éviteront le plus souvent d'attaquer en journée, privilégiant les assauts nocturnes ou les glissements de terrain qui leur permettront de dévorer leurs proies sous terre. Si les fousseurs se bornaient jadis à hanter les plaines sises au pied des monts Karkarok, le déclin des *Ælves* leur a donné l'opportunité d'essaïmer dans l'Ouest. À présent, on les trouve partout où le sol est suffisamment sec pour accueillir leurs terriers.

**Reproduction.** Une fois la toxine des fousseurs administrée à leur victime, celle-ci subit un lent et douloureux processus de transformation physique. En l'absence

d'un sort de *restauration supérieure*, cette métamorphose continuera de tourmenter la victime pendant plusieurs années, jusqu'à ce qu'elle devienne à son tour un nouveau fousseur. En raison de la durée de cette incubation, les fousseurs ont pris l'habitude d'enterrer leurs victimes pendant la durée de leur mutation.

La plupart du temps, cependant, les victimes capturées servent de nourriture, réduisant à néant ce processus de gestation. En revanche, une fois tous les deux ou trois ans, une colonie de fousseurs connaîtra une brève période d'intense activité, qui la verra lancer de nombreux assauts chaque nuit le temps d'un cycle lunaire complet. Au terme de ce cycle, une fois leur faim rassasiée et leur reproduction assurée, ils hiberneront pendant plusieurs années de manière à n'émerger qu'à l'éclosion de leurs nouvelles « recrues ».

*Créature monstrueuse de taille Moyenne, chaotique mauvais*

**Classe d'armure** 13

**Points de vie** 93 (8d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

**Compétences** Discrétion +1

**Résistance aux dégâts** de poison

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** commun

**Répuissance radiante.** Quand le fousseur subit des dégâts radiants, toutes les attaques de corps à corps dirigées contre lui sont avantagées jusqu'au prochain tour. De plus, il se déplace à la moitié de sa vitesse s'il se trouve exposé à la lumière du soleil.

#### Actions

**Attaques multiples.** Le fousseur effectue deux attaques ventrales. Si toutes deux touchent une cible de taille Moyenne ou inférieure, la cible est *empoignée* (DD 13 pour se libérer) et le fousseur tente de lui infliger une ingestion.

**Attaque ventrale.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts perforants. Toute morsure réussie empoigne la cible.

**Ingestion.** Le fousseur agrippe sa proie avec sa cavité ventrale, ses os s'étirant tels d'épouvantables crocs, et tente de la broyer, la digérer ou même de la transformer en fousseur. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, sans quoi elle devient entravée et subit 8 (1d8+4) dégâts perforants ainsi que 4 (1D6+1) dégâts d'acide. Le fousseur ne peut tenter d'ingérer qu'une seule créature à la fois. Si la cible tombe à 0 point de vie pendant qu'elle se fait dévorer, elle échoue automatiquement à ses jets de sauvegarde contre la mort et périt. Elle reviendra sous la forme d'un fousseur après quelques années passées enterrée dans un terrier. Un fousseur sentant quand débute la transformation de sa victime, il tentera de s'enfuir avec elle dès le processus de mutation enclenché.



## DRAC

Lointain descendant des dragons, le drac est plus petit, moins dangereux et moins intelligent que ses augustes aïeux. Ces créatures vivent dans toutes sortes d'habitat. On les trouve dans les grottes de la Landedragon jadis occupées par leurs ancêtres, au sommet des hautes futaies de Tchakatla Tuo ou sur les cimes des monts Karkarok.

Les dracs ne disposent d'aucune aptitude magique et ne représentent guère de menace pour les races intelligentes jusqu'à leur cinquième mue (soit environ 50 ans après leur éclosion), lorsque le développement de leurs mâchoires leur permet de cracher du feu, une évolution s'accompagnant d'un regain notable d'agressivité. À ce stade, ils sont généralement chassés et abattus soit par les autres créatures partageant leur habitat, soit par des chassedragons professionnels, spécialisés dans l'élimination de flammedracs.

Un drac peut également s'avérer dangereux lorsqu'il contracte la Gangrécaille, une maladie les soumettant à une rage aveugle qui ne prend fin qu'à leur mort. La Gangrécaille est en outre extrêmement contagieuse entre dracs. Il n'est pas rare qu'une épidémie pousse une nuée de dracs frénétiques et déments à terroriser toute une région.

*Dragon de taille Moyenne, non-aligné*

**Classe d'armure** 15 (armure naturelle)

**Points de vie** 54 (7d8 +23)

**Vitesse** 9 m, fousissement 6 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	7 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

**Compétences** Perception +2

**Résistance aux dégâts** de feu

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

**Langues** comprend le draconique mais ne parle pas

### Actions

**Attaques multiples.** Le drac effectue deux attaques : la première avec ses griffes, la seconde soit avec sa queue, soit avec sa gueule.



**Morsure.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants.

**Griffes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d4+2) dégâts tranchants.

**Coup de queue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts contondants.

## TÉNÉBRINE

Une plante carnivore conçue et cultivée au Pinnacle afin d'éliminer toutes sortes de vermines, notamment les rats, les chats et les follets de potence. Initialement réservée à certaines sections bien précises du Pinnacle, la ténébrine s'est propagée dans Cain Anuun après la chute de la tour lors de la première épidémie de Pestefleur, apparaissant sur les berges du fleuve Kwaleia ou dans les sous-bois de Tchakatla Tuo. Il s'agit d'une espèce extrêmement invasive, capable de se diffuser à un rythme affolant.

Le danger posé par la ténébrine dépend directement de sa taille, qui peut grandement varier. Une tige d'un mètre n'occasionnera tout au plus qu'une simple morsure au mollet, mais il arrive que certaines ténébrines atteignent des dimensions telles qu'elles peuvent engloutir un cheval entier.

Sa résistance hors norme a permis à la ténébrine de développer un semblant d'immunité aux attaques magiques radiantes, tandis que ses lianes les plus larges s'avèrent parfois capables de saisir et d'arracher (ou même de détruire) des armes physiques. Elle n'en reste pas moins particulièrement sensible au feu, qu'il soit magique ou d'origine naturelle.

*Plante de Moyenne à Grande taille, non-alignée*

**Classe d'armure** 13/15 (armure naturelle)

**Points de vie** 9 (2d6 +2)/49

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)
13 (+1)	16 (+3)	14 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	7 (-2)

**Compétences** Perception +2, Discrétion +4

**Résistance aux dégâts** radiants

**Vulnérabilité aux dégâts** de feu



**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

#### Langues –

**Camouflage végétal.** La ténébrine est avantagée lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués en zones touffues, comme des forêts ou des jardins.

**Régénération.** La ténébrine récupère 3 points de vie au début de chaque tour, à moins qu'elle soit en feu ou tombée à 0 point de vie.

#### Actions

**Attaques multiples.** La ténébrine effectue deux attaques de fouet lichéneux. Si toutes deux touchent une créature de taille Moyenne ou inférieure, la cible est alors empoignée (DD 13/15 pour se libérer) et la ténébrine inflige 14 (2d6+3) points de dégâts tranchants.

**Fouet lichéneux.** Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d6 +4) dégâts contondants.

## LES MORFLEURS

La *Pestefleur* peut assimiler n'importe quelle créature vivante ou presque : homme, bête, oiseau, poisson, fleur et lierre. Outre les formes de vie, son pouvoir de corruption s'étend jusqu'aux objets. Seule la pierre semble résister à son contact, mais certaines découvertes tendent à prouver que même la roche finit par succomber à la dégénérescence et la dégradation de la *Pestefleur*, avec le temps. (En raison de la consistance pierreuse de leurs organismes, seuls les Archenains et les Djorruks manifestent une résistance avérée à la *Pestefleur* ; une exposition prolongée à ses miasmes finira toutefois par effriter et corrompre leurs chairs.)

### ATTRIBUTS DE LA PESTE

Quelle que soit leur apparence, tous les ennemis Morfleurs possèdent les deux traits suivants.

**Infection conquérante.** Chaque fois qu'une créature entre en contact peau à peau avec un Morfleure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 5, sans quoi la créature subit 1d6 dégâts nécrotiques (convertis en points de vie récupérés pour le Morfleure) en sus des autres dégâts potentiellement infligés ; une réussite permet de réduire de moitié les dégâts infligés par ce biais. À chaque nouveau tour de contact, le DD augmente de 2 et les dégâts causés par un jet de sauvegarde raté augmentent de 1d6.

Si les points de vie d'une créature sont réduits à 0 alors qu'elle subit ce trait, elle rejoint immédiatement les rangs des Morfleurs et passe sous le contrôle du maître du donjon. Bien que la créature devrait par défaut devenir un *fleuron* ou un *morliane*, le Morfleure attaquant peut tout à fait, à la discrétion du maître du donjon, choisir d'intégrer la masse du récent infecté à la sienne afin de se transformer en un Morfleure d'un genre nouveau. Par exemple, la fusion de plusieurs fleurons peut engendrer la formation d'un mormur, et ainsi de suite.

**Non-mort.** En tant qu'enfants du Dernier des Dieux, les Morfleurs bénéficient de la divine étincelle de vie que Mol Anwe transmet jadis à Mol Uhltep. Seules les feys, elles aussi dieuscendantes de Mol Anwe, peuvent véritablement tuer les Morfleurs grâce à leur magie. Dès lors, un gardien (voir chapitre 5) constitue un allié de choix dans tout combat contre ces abominations. Lorsqu'un Morfleure tombe à 0 point de vie sous l'effet de dégâts de feys, il est définitivement détruit. Si tout autre type de dégât réduit un Morfleure à 0 point de vie, il se reconstituera au bout de 3 rounds sous la forme d'un fleuron ou d'un morliane doté de 10 points de vie.

## LES MANIFESTATIONS DES MORTS

Compte tenu de sa rapidité d'assimilation des formes de vie qu'elle contamine et de sa capacité à combiner plusieurs entités en une seule, la *Pestefleur* peut adopter autant de formes qu'il existe de créatures en Cain Anuun. Pour autant, il semble possible de dégager plusieurs grandes catégories distinctes de Morfleurs :

### FLEURON

Le corps assimilé d'un unique animal. Il peut s'agir d'un humanoïde, d'un rapace, d'un quadrupède, d'un serpent, d'un animal aquatique ou de tout autre type de forme de vie corrompue. Ils se déplacent aussi vite que leur précédente incarnation le leur permettait, ne ressentent ni la fatigue ni les rigueurs du climat et n'ont pas besoin de respirer. Si la créature altérée n'est pas humaine, ses statistiques sont les mêmes que celle de l'animal d'origine, avec un bonus de +2 en Force

et le trait Infection conquérante, commun à tous les Morfleurs.

*Mort-vivant de taille Moyenne, chaotique mauvais*

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 22 (5d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

**Immunité contre les dégâts** nécrotiques et de poison

**Immunité contre les états** charmé, épuisé, terrorisé, empoisonné

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** toutes

**Non-mort.** Voir Attributs de la Peste.

**Infection conquérante.** Voir Attributs de la Peste.

**Allergie aux feys.** Si le Morfleur subit des dégâts de feys, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié et toutes les attaques de corps à corps dirigées contre lui sont avantagées jusqu'à son prochain tour.

#### Actions

**Attaques multiples.** Le fleuron effectue deux attaques de poigne, ou une de poigne et une de gueule. Si toutes deux touchent, la créature ciblée devient empoignée.

**Gueule béante.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6+2) dégâts perforants, plus effets d'**Infection Conquérante**.

**Poigne frémissante.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d6+2) dégâts contondants, plus effets d'**Infection Conquérante**.

## MORLIANE

Ces créatures comptent parmi les plus dangereuses des Morfleurs, car elles ont tendance à attendre que leur proie se livre à elles. D'apparence végétale, elles peuvent se faire passer pour un tapis de mousse, une efflorescence de lierre, un arbre en décomposition ou même un jardins de fleurs diffusant des nuées noires de pollen infecté. Le voyageur imprudent s'endormant à la belle étoile sur une herbe foulée par des Morfleurs risque fort de ne plus jamais se réveiller.

*Mort-vivant de Grande taille, chaotique mauvais*

**Classe d'armure** 14

**Points de vie** 32 (7d8)

**Vitesse** 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

**Compétence** Discrétion +5

**Immunité contre les dégâts** nécrotiques et de poison

**Immunité contre les états** charmé, épuisé, terrorisé, empoisonné

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** toutes

**Non-mort.** Voir Attributs de la Peste.

**Infection conquérante.** Voir Attributs de la Peste.

**Allergie aux feys.** Si le Morliane subit des dégâts de feys, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié et toutes les attaques de corps à corps dirigées contre lui sont avantagées jusqu'à son prochain tour.

#### Actions

**Ténébreuse emprise.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 +3) dégâts contondants, plus effets d'**Infection Conquérante**. La cible est également *empoignée* et *entravée*.

**Pollinisation impie.** Le morliane libère de minuscules spores noires contenant des aspects de sa malédiction. Toute créature dans un rayon de 6 m doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. En cas d'échec, la cible étouffe, subit les effets de l'**Infection Conquérante** et devient paralysée. Elle pourra néanmoins effectuer un nouveau jet de sauvegarde au début de son prochain tour.



## MORMUR

Toute combinaison d'individus contaminés fondus en une seule masse, à tel point qu'ils composent un mur ou une barrière solide impossible à franchir. Pareille conglutination sert avant tout à opposer à l'ennemi un obstacle à contourner ou éviter plutôt qu'un adversaire à fuir ou à vaincre.

*Mort-vivant de taille Très grande, chaotique mauvais*

**Classe d'armure** 19

**Points de vie** 90 (10d10 +35)

**Vitesse** 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	30 (+10)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

**Immunité contre les dégâts** nécrotiques et de poison

**Immunité contre les états** charmé, épuisé, terrorisé, empoisonné

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** toutes

**Non-mort.** Voir Attributs de la Peste.

**Infection conquérante.** Voir Attributs de la Peste.

**Allergie aux feys.** Si le Morfleur subit des dégâts de feys, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié et toutes les attaques de corps à corps dirigées contre lui sont avantagées jusqu'à son prochain tour.

### Actions

**Étreinte accueillante.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts contondants, plus effets d'**Infection Conquérante**. La cible est également *empoignée* et *entravée*.

## PORTEFLEUR

Il est certains êtres que Mol Uhltep marque de Sa voix et de Son essence, cette magie du Vide qui L'anime. Ces élus ne se transforment pas immédiatement, contrairement aux autres contaminés, mais seulement quand le Dernier des Dieux le décide. Une fois métamorphosés, ils deviennent des Portefleurs, des créatures d'une puissance redoutable capables à leur tour d'infecter autrui avec la magie du Vide.

Les Portefleurs s'expriment parfois de manière similaire à leur hôte, mais l'on ignore si ce dernier continue d'exister dans un recoin de la conscience du monstre ou s'il faut attribuer ce mimétisme à une énième ruse du Dieu du Vide.

*Mort-vivant de taille Moyenne, chaotique mauvais*

**Classe d'armure** 18

**Points de vie** 140 (18d8 +60)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	20 (+3)

**Résistance aux dégâts** de foudre

**Immunité contre les dégâts** nécrotiques, de froid et de

poison

**Immunité contre les états** charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, empoisonné

**Sens** vision parfaite 36 m, vision dans le noir 18 m,

Perception passive 18

**Langues** toutes

**Non-mort.** Voir Attributs de la Peste.

**Infection conquérante.** Voir Attributs de la Peste.

**Allergie aux feys.** Si le Portefleur subit des dégâts de feys, il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sans quoi sa vitesse de déplacement est réduite de moitié et toutes les attaques de corps à corps dirigées contre lui sont avantagées jusqu'à son prochain tour.

**Incantation.** Le Portefleur est un incantateur de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Il se comporte comme un sorcier et peut disposer des mêmes sorts, plus ou moins altérés selon votre convenance. Voici la liste des sorts suggérés :

Tours de magie (à volonté) : *explosion occulte, trait de feu, amis, main du mage, illusion mineure, prestidigitation*  
Niveaux 1 à 5 : *bannissement, mains brûlantes, colonne de flamme, reprèsailles infernales, cercle magique, rayon ardent, scrutation, nuage puant, suggestion, mur de feu*

### Actions

**Horion vicieux.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d6+2) dégâts contondants, plus effets d'**Infection Conquérante**.

### Actions légendaires

Le Portefleur peut effectuer 2 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le Portefleur récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

**Déplacement.** Le Portefleur se déplace sans provoquer d'attaque d'opportunité d'une distance maximale égale à sa vitesse.

**Attaque.** Le Portefleur effectue une attaque Horion Vicieux.

**Fin du voyage (coûte 3 Actions).** Le Portefleur énonce une terrible vérité que tous ses auditeurs croient soudain avoir pressentie toute leur vie durant, dissimulée sous le vernis des contes populaires de Cain Anuun ayant bercé leur enfance : toute civilisation n'est qu'un jeu que se livre la mort à travers ses divers avatars, de sorte que la vie n'a en soi aucun sens. Toute créature attaquant dans un rayon de 36 m doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 16. En cas d'échec, elle se laisse tomber au sol, secouée de sanglots déchirants. Elle pourra néanmoins effectuer un nouveau jet de sauvegarde au début de son prochain tour.

## BOUTEFLEUR

Bien que le Dieu du Vide ne puisse franchir lui-même l'Escalier Noir, les Boutefleurs Lui servent de plus puissants représentants en Cain Anuun. Plus formidables encore que les dragons d'antan, ces créatures sont animées par la voix même de Mol Uhltep. Le

Boutefleur peut changer d'apparence à volonté, appeler à lui une armée de Morfleurs et saturer tout ce qui l'entoure de magie du Vide afin de créer des fleurons, des morlianes et toutes sortes d'aberrations.

*Mort-vivant de taille Gigantesque, chaotique mauvais*

**Classe d'armure** 20 (armure naturelle)

**Points de vie** 600 (28d20 +300)

**Vitesse** 15 m, escalade 12 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	16 (+3)	30 (+10)	18 (+4)	18 (+4)	23 (+6)

**Compétences** Supercherie +10, Intimidation +10

**Immunité contre les dégâts** nécrotiques et de poison

**Immunité contre les états** aveuglé, charmé, assourdi, épuisé, terrorisé, empoisonné, entravé, étourdi

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 20

**Langues** toutes

**Non-mort.** Voir Attributs de la Peste.

**Infection conquérante.** Voir Attributs de la Peste.

**Allergie aux feys.** Si le Boutefleur subit des dégâts de feys, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié et toutes les attaques de corps à corps dirigées contre lui sont avantagées jusqu'à son prochain tour.

**Hâte fracassante.** Rappelant par son gigantisme Mol Uhltep en personne, le Boutefleur peut utiliser une action bonus pour se précipiter dans n'importe quelle direction sur une distance additionnelle de 6 m, porté par la nuée

grouillante de tissu contaminé qui le compose.

**Aura efflorescente.** À moins que le Boutefleur soit neutralisé, toute créature dans un rayon de 60 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16, sans quoi elle devient terrorisée jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite, elle ne subit plus l'effet de l'aura pendant les prochaines 24 heures.

**Coup critique amélioré.** Les coups du Boutefleur sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Résistance légendaire (3/jour).** Quand le Boutefleur rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir à la place.

**Nouvel Antre du Désespoir.** Si le Boutefleur parvient à prendre d'assaut une résidence seigneuriale ou un lieu de pouvoir après avoir contaminé son propriétaire, il acquiert une mainmise spirituelle sur l'endroit et peut immédiatement effectuer une action d'ancre.

**Incantation innée.** La caractéristique d'incantation du Boutefleur est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec des attaques de sort). Le Boutefleur peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : tous les sorts de magie de niveau 5 ou moins.

3/jour : *mauvais œil, désintégration*

2/jour : *dominer un monstre*

1/jour : *téléportation, doigt de mort, répulsion/attraction, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel*

### Actions

**Attaques multiples.** Le Boutefleur effectue quatre attaques. Si deux ou plus touchent leur cible, celle-ci est *empoignée*.

**Crocs du Vide.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (4d6+2) dégâts perforants, plus effets d'**Infection Conquérante**.

**Griffes funestes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 15 (4d6+3) dégâts contondants, plus effets d'**Infection Conquérante**.

**Expulsion.** Une créature de Grande taille ou inférieure empoignée par le Boutefleur est repoussée dans une direction aléatoire à une distance maximale de 18 m et jetée à terre. Si une cible repoussée entre en collision avec une surface solide, elle subit 1d6 dégâts contondants par tranche de 3 mètres parcourus. Si la cible entre en collision avec une autre créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, sans quoi elle subit le même montant de dégâts et se retrouve à terre.

### Actions légendaires

Le Boutefleur peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le Boutefleur récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

**Déplacement.** Le Boutefleur se déplace sans provoquer d'attaque d'opportunité d'une distance maximale égale à sa vitesse.

**Attaque.** Le Portefleur effectue une attaque de crocs, de griffes, d'expulsion ou une attaque de sort.

**Invocation de Morfleurs (coûte 3 actions).** Le Boutefleur





invoque 2d4 fleurons, qui surgissent soit de cachettes voisines soit des flancs fluctuants

du Boutefleur en personne, dans un rayon de 18 m autour de lui. Le Boutefleur ne peut réutiliser cette action tant que ces fleurons n'ont pas été détruits.

#### Actions d'Antre

Si le Boutefleur combat depuis son antre, il peut puiser dans un surplus d'énergie spirituelle afin d'effectuer des actions d'antre. Quand l'ordre d'initiative atteint la valeur 20 (en cas d'égalité, le Boutefleur joue en dernier), le Boutefleur peut effectuer une action d'antre et provoquer l'un des effets suivants :

- Sur 60 mètres carrés autour du Boutefleur, le sol se mue en une masse grouillante de tentacules gris, putrides et pourrissants et devient un terrain difficile forçant les créatures qui s'y trouvent à se déplacer à la moitié de leur vitesse pendant ce tour.

- Aussi loin que porte son regard, toute créature se trouvant à moins de 60 m du Boutefleur voit le ciel s'assombrir, écumer et gronder comme pour annoncer l'imminente apocalypse. Toute créature concernée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18, sans quoi elle devient terrorisée. Elle aura droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour.

- Du Boutefleur semblent bruiser les voix murmurées d'êtres chers disparus, de figures d'autorité défuntes ou de personnages réconfortants tirés du passé de toute créature se trouvant dans un rayon de 18 m autour du Boutefleur. Ces créatures doivent réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16, sans quoi elle deviennent *charmées*, convaincues que tout espoir est perdu et que mieux vaut se soumettre au Boutefleur. Elles auront droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de leur prochain tour. D'ici-là, elles se sentent contraintes de rejoindre le Boutefleur pour éprouver l'amère étreinte de la défaite.

#### FOLLET DE POTENCE

Hybride raté d'humain et de dragon, les follets de potence sont des charognards discrets, amateurs de chairs mortes et d'énergie magique. Modelés par les nonceurs de la Guilde Arcanique, les premiers follets de potence ont fini par échapper à leurs créateurs et rôdent depuis dans les plus sombres alcôves du Pinnacle, se repaissant de nouveaux-nés, de vermines, de malades et d'infirmités dès qu'ils le peuvent. D'abord restreints au seul Pinnacle, ils nidifient désormais dans

tout le continent méridional de Cain Anuun, jusqu'aux monts Karkarok à l'est et aux marécages du nord.

Si leur présence est devenue incontournable sur les champs de bataille saturés de magie, on les aperçoit également aux abords des prisons ou après une pendaison publique, d'où leur nom de « *follets de potence* ».

**Charognards solitaires.** Les follets de potence ont tendance à se nourrir seuls ou en petit groupe. Même dans ce dernier cas, ils s'en prennent rarement aux créatures en bonne santé ou en pleine possession de leurs moyens. Les êtres chétifs, empoisonnés et surtout blessés ont en revanche bien des raisons de les craindre.

Il arrive que des follets de potence poussés par la faim ou le désespoir s'unissent pour attaquer des groupes de voyageurs en bonne santé, à condition là encore de bénéficier d'un avantage tel que l'obscurité ou la perception de quelque affection ou maladie chez leur proie.

*Créature monstrueuse de Très petite taille, chaotique mauvais*

**Classe d'armure** 13

**Points de vie** 10 (3d4 +3)

**Vitesse** 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	14 (+2)	5 (-3)	7 (-2)	14 (+2)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** -

#### Actions

**Canine grimaçante.** *Attaque d'arme au corps à corps :*

+4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :*

11 (2d6+1) dégâts perforants plus 16 (5d6) dégâts de feu.

**Griffes funèbres.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour

toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+2)

dégâts tranchants.

#### GRYNDEL

Mort-vivant métamorphe de la « *Maer* », appellation rivéenne de la région marécageuse plus largement connue sous le nom de Marécages du Boispéché. Les légendes entourant le Gryndel précédant de loin les premières mentions des Morfleurs, on peut en déduire qu'il ne descend pas de Mol Uhltep mais d'une magie noire plus ancienne encore. Peut-être même s'agit-il d'un des rejetons répudiés et oubliés d'Ang Luthia. Certaines sorcemaers lui vouent un véritable culte.

Le Gryndel peut adopter la forme de tous les êtres qu'il a tués, une capacité de métamorphose qui lui aurait permis d'attirer dans la Maer des familles entières, chaque membre exécuté l'un après l'autre.

Ses deux seules faiblesses sont la magie des feys et les armes bénies par un lanceprêtre de Freyth. Ce dernier cas peut surprendre, tant la communauté des savants

n'est pas sans ignorer que Freyth est un faux dieu exalté par une religion mensongère. Il n'en reste pas moins que les lanceprêtres exercent une forme de pouvoir sur cette créature.

*Mort-vivant de taille Moyenne, neutre*

**Classe d'armure** 20 (armure naturelle)

**Points de vie** 184 (16d12 +80)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

**Jets de sauvegarde** For +7, Con +9, Sag +6, Cha +7

**Compétences** Supercherie +8, Perspicacité +4

**Résistance aux dégâts** nécrotiques, psychiques

**Immunité aux dégâts** de poison

**Vulnérabilité aux dégâts** de feys, d'armes bénies par un lanceprêtre de Freyth

**Immunités aux états** charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, empoisonné, étourdi

**Sens** vision dans le noir 18 m, perception passive 18

**Langues** commun

**Allergie aux feys.** Si le Gryndel subit des dégâts de feys, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié, toutes les attaques de corps à corps dirigées contre lui sont avantagées jusqu'à son prochain tour et il ne peut plus changer d'apparence.

**Nécromancie ancestrale.** Le Gryndel récupère 10 points de vie au début de son tour, à moins qu'il ait subi des dégâts radiants durant ce même tour. Même s'il tombe à 0 point de vie ou moins, il récupérera 10 points de vie au début de son prochain tour, à moins que des dégâts radiants le fassent tomber à 0 point de vie ou moins.



**Abomination changeante.** Le Gryndel existe depuis des millénaires et a fait d'innombrables victimes. Il peut adopter l'apparence de n'importe laquelle d'entre elles, ou celle de toute créature de taille Petite ou Moyenne qu'il aurait récemment vu mourir, ou bien reprendre sa forme véritable. Ses statistiques demeurent inchangées quelle que soit son apparence. Son équipement se modifie également au gré de ses métamorphoses. Le Gryndel reprend sa forme authentique s'il est définitivement tué, pas seulement lorsqu'il tombe à 0 point de vie. Il sait également imiter à la perfection la voix des défunts et détient même certains souvenirs des créatures qu'il a tuées de ses mains.

#### Actions

**Attaques multiples.** Le Gryndel effectue trois attaques : deux uppercuts et une morsure.

**Uppercut meurtrier.** Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6+5) dégâts contondants. Si le Gryndel réussit ses deux attaques de poing, la cible est *empoignée* et le Gryndel est avantagé pour sa morsure.

**Morsure punitive.** Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 22 (3d10+6) dégâts perforants, plus 10 (2d6+3) dégâts nécrotiques.

#### GERFAUCON

Les gerfaucons sont des rapaces capturés par les chassedragons rivéens lors de leurs premières incursions dans le Sud. Les Rivéens les ont par la suite domptés, élevés et sélectionnés, privilégiant à chaque nouvelle génération les bêtes les plus imposantes et les plus féroces. Les gerfaucons sont dès lors devenus un atout essentiel du plan de conquête humaine du continent méridional. Suite à la première invasion manquée des Rivéens, de nombreux gerfaucons se sont installés dans le Sud, où ils sont retournés à la vie sauvage.

Les gerfaucons sont d'excellents chasseurs et des combattants hors pair. En capturer un et le domestiquer peut s'avérer difficile, mais celui qui y parvient bénéficiera d'un inestimable et loyal allié.



Bête de Grande taille, neutre

Classe d'armure 16

Points de vie 54 (5d10 + 9)

Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	11 (+1)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

**Compétences** Perception +6

**Sens** Perception passive 16

**Langues** –

**Vue du chasseur.** Le gerfaucou est avantagé pour tous les tests de Sagesse (Perception) dépendant de la vue.

**Tactique groupée.** Dans un rayon de 1,50 m autour du gerfaucou, tout allié en état d'agir est avantagé sur toutes ses attaques.

**Actions**

**Attaques multiples.** Le gerfaucou effectue deux attaques : une avec son bec, l'autre avec ses serres.

**Bec sanglant.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6+3) dégâts perforants.

**Serres cruelles.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+2) dégâts tranchants.

## BELLE-DES-VENTS

Les Rivéens tiennent les belles-des-vents pour les descendantes de Keonei, la nymphe des glaces que leur dieu Freyth aurait censément fécondée afin de donner naissance à la race des Hommes. À travers tout Cain Annuu, elles apparaissent avec les plus violents orages, attirant leurs victimes hors de leurs groupes – ceux qui la suivent ne repaissent jamais.

Dans le Nord, les belles-des-vents prennent l'apparence de superbes femmes aux cheveux d'albâtre. Dans le Sud, elles arborent des chevelures de jais. Dans l'un ou l'autre cas, ces créatures charognardes extrêmement dangereuses comptent sur leur aspect aguicheur et leur voix enchanteresse pour inciter leur proie à se jeter dans la tourmente, afin de dévorer leur cadavre ou de l'achever lorsqu'elle est trop faible pour se défendre.



Humanoïde de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 25 (3d8 + 11)

Vitesse 12 m (survol)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	7 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

**Résistance aux dégâts** de froid, de foudre

**Sens** vision dans le noir 18 m, perception passive 10

**Langues** commun

**Actions**

**Attaques multiples.** La belle-des-vents peut effectuer deux piqués par action.

**Piqué déchirant.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (2d4+1) dégâts tranchants.

**Appel-des-vents.** La belle-des-vents entonne une complainte ancestrale et troublante qui se mêle aux rafales et dont il est impossible de découvrir l'origine. Toute créature dans un rayon de 150 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11, sans quoi elle sent un effroi glacé monter en elle qui ne cesse qu'avec le chant de la belle-des-vents. Tant qu'elle éprouve cet effroi, la cible est désavantagée lors de tous ses tests de compétence et d'attaque. En cas de réussite, la cible est immunisée contre les effets de l'appel-des-vents pendant 24 heures.

La complainte magique continue de se mêler aux bourrasques pendant 1d6 tours une fois la belle-des-vents réduite au silence ou éliminée.

## HARPIE

Descendantes d'un des enfants répudiés d'Ang Luthia, les harpies sont dotées d'ailes puissantes, d'une force surhumaine et de capacités magiques. Bien qu'elles s'accouplent de force avec toutes sortes de créatures avant de les dévorer, leurs œufs ne produisent que d'autres harpies, exclusivement femelles.

Les harpies sont douées de parole, mais ne communiquent que rarement avec les membres des autres races, d'où la difficulté à jauger leur intelligence. Les jeunes harpies ont tendance à « jouer avec la nourriture » en posant des énigmes à leurs proies mâles avant d'attaquer. On considère qu'il s'agit là d'une sorte de parade amoureuse ayant pour but d'évaluer la qualité de la proie en tant que partenaire potentiel.

Lors de leurs 200 premières années d'existence, les harpies vivent et chassent en petits groupes baptisés « tourments ». Mais plus elles vieillissent, plus elles rivalisent avec leurs sœurs pour affirmer leur supériorité, au point de se battre et de s'entre-tuer. Lorsqu'elles atteignent 300 ans, ne reste qu'une seule harpie du tourment d'origine, qui nidifiera seule jusqu'à la ponte. Les harpies adultes étant généralement mangées par leurs petits, leur espérance de vie naturelle demeure inconnue.

Si les expéditions d'abattage menées par le roi Tyr le Traquedieu ont débarrassé les routes du continent méridional de la plupart des harpies, ces dernières continuent de hanter les Marécages du Boispéché, les bosquets de Tchakatlá Tuo et les steppes occidentales des monts Karkarok.

*Créature monstrueuse de taille Moyenne, chaotique mauvais*

**Classe d'armure** 11

**Points de vie** 38 (7d8 +7)

**Vitesse** 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	9 (-1)	14 (+2)

**Compétences** Supercherie +6

**Immunité aux dégâts** aucune, à part si le père de la harpie était un *Ælve*, auquel cas elle est immunisée aux dégâts radiants.

**Sens** Perception passive 10

**Langues** commun, plus toute langue héritée du père

**Graine paternelle.** La harpie est avantagée sur tous ses jets de supercherie effectués contre des créatures de la même race que son géniteur.

#### Actions

**Attaques multiples.** La harpie peut effectuer deux attaques de serres labourantes par action.

**Serres labourantes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (2d4+1) dégâts tranchants.



**Paroles déconcertantes.** La harpie prononce une énigme déroutante, dont chaque mot est investi d'une insidieuse forme d'enchantement. Toute créature qui tente de résoudre l'énigme doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD17, sans quoi elle devient charmée par la harpie. Tant qu'elle subit l'influence de cet effet, la créature charmée est submergée d'un irrépressible et aberrant désir pour la harpie, qu'elle considère comme l'élue de son cœur qu'il lui faut protéger à tout prix. La créature charmée pourra effectuer un nouveau jet de sauvegarde chaque fois que la harpie lui inflige des dégâts. Sinon, le charme cesse quand la harpie ou la créature envoûtée meurt ou perd conscience. Une créature charmée qui voit la harpie mourir sous ses yeux en conçoit un traumatisme dévastateur. Ceux qui le subissent sont désavantagés pour tous leurs jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'à la fin du combat.

**Variante : Imposture *ælvienne*.** À l'occasion, une harpie issue d'un père *ælvien* tentera de convaincre les voyageurs que son origine *ælvienne* l'ayant rendue pure et bienveillante, elle a été rejetée par ses semblables. Elle s'efforcera ainsi d'amadouer le groupe jusqu'à parvenir à attirer l'un de ses membres à plus de 30 m de ses alliés, après quoi elle se jettera pour empoigner et tuer sa victime avant de s'enfuir à tire d'ailes, sa proie dans ses serres.

#### MANGEŒUR

Créature des légendes *ælviennes*. Bien qu'issus de deux tribus rivales, une jeune fille et un chasseur *ælviens* s'éprirent un jour l'un de l'autre. Lorsqu'ils s'enfuirent pour vivre librement leur amour, le père de la jeune *Ælve* les pourchassa, les tua tous deux, puis jeta le corps de sa fille dans une rivière voisine, où le cadavre nourrit les créatures sous-marines. Quand un serpent d'eau se faufila dans la plaie du coup fatal que lui avait infligé son père pour se repaître du cœur de la belle assassinée, la détresse de cette dernière, alliée aux capacités magiques des *Ælves*, modifia l'apparence du serpent. Presque identique en tout point à l'adolescente, il devint une âme en peine vengeresse, éternellement en quête de son époux disparu et des *Ælves* égoïstes dont la rivalité mesquine avait causé sa perte.

Au fil des siècles, plusieurs témoignages plus ou moins fiables ont rapporté des incidents similaires, qui voient un charognard se nourrir d'un cadavre *ælvien*, absorber sa magie résiduelle et son essence émotionnelle, puis se muer en spectre vengeur. Un mange-cœur aura tendance à s'en prendre à tous les *Ælves* qu'il croisera. S'il les considère animés de mauvaises intentions, il les attaquera.

*Mort-vivant de taille Moyenne, neutre*

**Classe d'armure** 13 (armure naturelle)

**Points de vie** 42 (9d8 +18)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

**Compétences** Perception +4, Discrétion +6

**Résistance aux dégâts** de froid, de feu, de foudre ; contondants, perforants et tranchants d'attaques non-magiques

**Immunité aux dégâts** de poison, nécrotiques.

**Immunité aux états** charmé, terrorisé, empoisonné

**Sens** vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, perception passive 14

**Langues** commun, et toute autre langue maîtrisée par l'Elve ayant engendré le mangecœur

**Allergie radiante.** Si le mangecœur subit des dégâts radiants, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié et il ne peut plus utiliser sa supplique éplorée.

**Supplique éplorée.** Un mangecœur murmure continuellement les malheurs de sa précédente incarnation, et toute créature qui achève son tour dans un rayon de 9 m autour du mangecœur subira 5 dégâts psychiques s'il entend ces lamentations. Les morts-vivants et les fiélons ne sont pas affectés. Le mangecœur peut suspendre et reprendre ses murmures en guise d'action bonus, mais il recommencera automatiquement dès qu'il sent la présence d'une créature non loin.

#### Actions

**Frappe vicieuse.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+2) dégâts tranchants, plus 8 (2d8) dégâts nécrotiques.

**Regard des trahis.** Dans un rayon de 18 m autour du mangecœur, toute créature visible par le mangecœur doit

réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13, sans quoi elle subit 11 (2d10) dégâts psychiques, alors qu'elle est poussée malgré elle à regarder le mangecœur dans les yeux et endurer une vision de sa mort en vue subjective. En cas de réussite, la cible parvient à dissiper rapidement la vision, mais l'horreur entraperçue lui inflige la moitié des dégâts.

## MAERTROLL

Originaire des Marécages et des régions montagneuses, ces ignobles créatures à demi humanoïdes ont beau se montrer capables de fabriquer des armes et autres outils rudimentaires, leur barbarie et leur cruauté sont telles qu'ils ne comptent pas parmi les races intelligentes de Cain Anuun. Ils se repaissent de la chair de n'importe quel animal, y compris leurs semblables, qu'ils aient eux-même tué leur proie ou qu'ils l'aient trouvée au sol à demi décomposée. Ils communiquent dans une langue gutturale qui n'appartient qu'à eux, et ne valent guère mieux que des animaux aux yeux des autres races. Il suffit à un ursulon ou un gerfaucou d'apercevoir un maertroll pour fondre sur lui ; réciproquement, un maertroll s'en prendra à tout gerfaucou à sa portée, même s'il n'osera pas défier un ursulon. Leur haine mutuelle pour les Hommes et les Archenains est tout aussi notoire. Ils conserveront et utiliseront les armes, outils et instruments dérobés à leur proie ; à ce titre, les maertrolls les plus respectés sont ceux qui ont amassé le plus de biens volés et qui, par conséquent, ont fait le plus de victimes.

*Humanoïde de Petite taille, neutre mauvais*

**Classe d'armure** 12 (armure légère)

**Points de vie** 10 (3d4 +3)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)	8 (-1)

**Compétences** Supercherie +2

**Sens** vision dans le noir 18 m, perception passive 9

**Langues** maertroll

**Fuite agile.** Le maertroll peut se désengager ou se cacher en tant qu'action bonus à chaque tour.

#### Actions

**Gourdin.** Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4) dégâts contondants.

## GIVREPIED

Monstre fabuleux du nord des Riveterres, Givrepied était autrefois un chasseur inhabituellement grand pris au piège d'un blizzard loin de chez lui, en compagnie d'un acolyte. Ce dernier l'aurait assassiné pour lui ravir ses bottes fourrées d'excellente facture, avant d'abandonner son cadavre dans la neige. Depuis lors, les légendes évoquent Givrepied, un vagabond mort-vivant monstrueusement grand qui cherche sans





relâche son assassin et ses bottes volées, tuant à son tour les voyageurs pris dans les tempêtes. Ses victimes sont toujours retrouvées pieds nus. Malheureusement, aucune botte ne lui va, aussi poursuit-il sa quête de vengeance.

*Mort-vivant de Très grande taille, neutre*

**Classe d'armure** 15 (cuirasse)

**Points de vie** 50 (10d8+18)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	10 (+0)

**Compétences** Perception +5, Discrétion +10

**Résistance aux dégâts** contondants, perforants et tranchants d'attaques non-magiques

**Immunité aux dégâts** de poison

**Immunité aux états** charmé, terrorisé, empoisonné

**Sens** vision dans le noir 36 m, perception passive 12

**Langues** comprend le commun, mais ne parle pas

**Obsession d'outre-tombe.** La mort cruelle de Givrepied l'a affublé d'une obsession pour les bottes de toute créature qu'il croise. Dès qu'il se trouve à moins de 1,50 m d'une créature vêtue de bottes, il utilisera son action bonus pour se jeter violemment sur les jambes adverses afin de lui arracher lesdites bottes au moyen de sa force surnaturelle. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sans quoi elle est jetée à terre, subit 8 (2D6 +1) dégâts de force et perd ses bottes. Givrepied tentera alors de fuir, de se camoufler et de semer ses adversaires afin de pouvoir essayer les bottes, mettant de fait fin au combat. Givrepied mettra 5 minutes à se rendre compte que les bottes ne lui vont pas. Si le groupe se trouve toujours non loin, il les suivra discrètement pour dérober les bottes d'une autre créature.

**Actions**

**Attaques multiples.** Givrepied effectue trois attaques : une morsure et deux fentes déséquilibrées.

**Morsure de biais.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+2) dégâts perforants.

**Fente déséquilibrée.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (3d6+2) dégâts tranchants.

## URSULON

L'ursulon compte parmi les 12 animaux créés à l'origine par Mol Rangma et représente de loin le plus puissant du lot. Ils marchent et courent généralement à quatre pattes, mais il leur arrive de se dresser sur leurs pattes postérieures et de combattre comme des Hommes. Certains témoignages, plus rares, décrivent des ursulons empoignant d'immenses objets pour les manier comme des armes. Ils constituent de formidables adversaires : un seul ursulon est capable d'expédier un bataillon de fantassins armés et carapaçonnés.

Les ursulons s'accouplent pour la vie et ne cherchent plus de partenaire en cas de séparation. Même si les cas documentés sont peu nombreux, on a déjà vu des ursulons nouer des liens étroits avec des Hommes ou des *Ælves* (généralement des femmes ou des enfants), mais il s'agit alors d'individus séparés de leur meute d'une manière ou d'une autre. S'ils se lient à un compagnon *ælvien* ou humain, leur loyauté et leur dévotion à ce dernier n'aura d'égale que celles qu'ils vouent à leur meute. À l'époque de Cyulí Reine-des-Eaux, les *Ælves* – et Cyulí elle-même – apprivoisèrent et chevauchèrent bon nombre d'ursulons. (En dehors d'un seul cas répertorié, tous ces cavaliers étaient des cavalières.) Plus récemment, la reine Cyanthe domestiqua l'ursulon nommé « *Grison* », qui accompagna la Compagnie de Tyr sur l'Escalier Noir.

L'intelligence des ursulons est difficile à quantifier, mais on sait qu'ils disposent d'une langue à eux – un système mélodique jouant sur les hauteurs de degrés ou de timbres – et que leurs rituels mortuaires sont aussi complexes, subtils et émouvants que ceux de toute autre race dite développée de Cain Anuun. L'évocation par la reine Cyanthe du lien qui l'unissait à Grison trahit une intelligence hautement



évoluée, qui permettait à l'animal de comprendre sa maîtresse et même de faire preuve d'humour.

Un ursulon sauvage se doit d'être approché avec une extrême prudence, surtout s'il est accompagné d'un petit ou d'un compagnon. Ces animaux donneront leur vie pour protéger leur famille, et la mort d'un enfant ou d'un partenaire fera entrer l'ursulon survivant dans une rage meurtrière susceptible de durer plusieurs semaines et qui le rendra pratiquement invulnérable. Les ursulons sont omnivores mais ne chassent que rarement les races intelligentes, leur préférant le poisson, le cerf et les plantes à fleur. Ils tueront en revanche tout maertroll, follet de potence ou fousseur dans les parages, moins pour s'en repaître que pour protéger leurs petits.

*Bête de Très Grande taille, neutre*

**Classe d'armure** 16 (armure naturelle)

**Points de vie** 189 (16d12 +80)

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	5 (-3)

**Compétences** Perception +3

**Sens** vision dans le noir 18 m, perception passive 14

**Langues** –

**Actions**

**Attaques multiples.** L'ursulon peut effectuer trois attaques : une morsure puis soit un jet de roche, soit deux griffures.

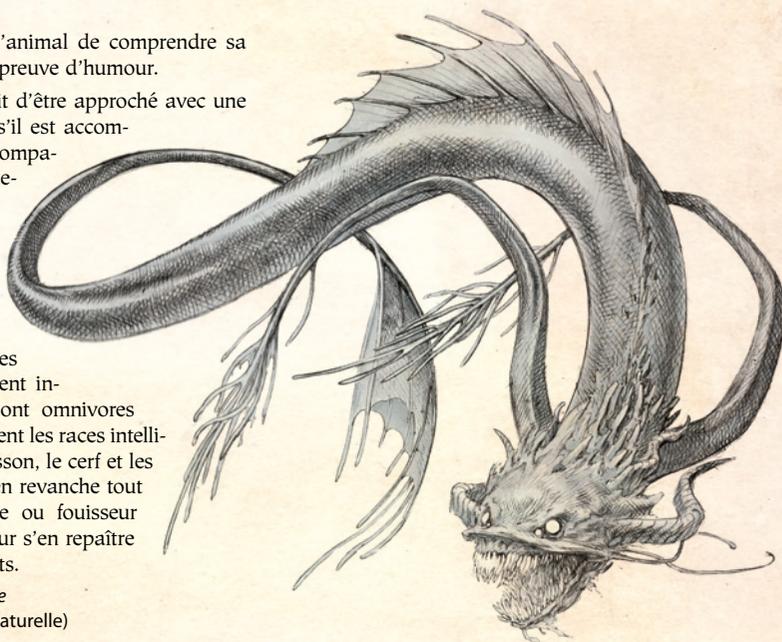
**Morsure éviscérate.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts perforants.

**Griffure enragée.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

**Jet de roche.** *Attaque d'arme à distance*. +7 pour toucher, portée 18/73 m, une cible. *Touché* : 26 (4d10+4) dégâts contondants. Sur une touche, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17, sans quoi elle est jetée à terre.

## DRAGON D'EAU

Sans être des dragons dans le sens traditionnel du terme, ces gigantesques lézards aquatiques privés d'ailes hantent les flots et les grottes souterraines longeant le cours des rivières gelées des Riveterres. Ils se nourrissent généralement de la faune aquicole mais, lorsqu'un humain trop entreprenant se met en tête d'aller pêcher dans les grottes les plus profondes ou de creuser son abri trop loin sous la banquise, les dragons d'eau n'hésiteront pas à en faire leur en-cas.



*Créature monstrueuse de Très Grande taille, neutre*

**Classe d'armure** 18 (armure naturelle)

**Points de vie** 180 (15d12 +96)

**Vitesse** nage 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	7 (-2)	7 (-2)	12 (+1)

**Compétences** Perception +11, Discrétion +10

**Immunités aux dégâts** de froid

**Sens** vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, perception passive 21

**Langues** –

**Torpille arctique.** Grâce à ses reptations et son épais derme squameux, un dragon d'eau évolue sans encombre à travers les obstacles de glace (y compris ceux comprenant 50 pour cent ou moins de corps étrangers coincés dans la glace) qui pèsent 136 kg ou moins.

**Actions**

**Attaques multiples.** Le dragon d'eau peut effectuer trois attaques : une avec sa gueule, les deux suivantes avec sa queue.

**Gueule cristalline.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 17 (2d10+6) dégâts perforants.

**Queue de givre.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 20 (2d10+8) dégâts contondants.

**Renvoi abyssal.** Le dragon d'eau vomit un mélange d'eau et d'éclats de glace issus de ses entrailles gelées, projetant sur son ennemi un cône à +12 pour toucher, portée 18 m et 22 (2d10+10) dégâts de froid.

## CHAPITRE 4 : DE LA MAGIE

### LA SOURCE DE LA MAGIE

La force invisible que les hommes nomment « *magie* » constituait autrefois l'essence vitale des dieux. Et si ces derniers ne sont plus, la magie demeure en Cain Anuun : elle continue d'habiter les corps des dieuscendants, les instruments qu'ils ont créés et ceux que d'autres ont façonnés à partir de la propre chair des dieux.

À l'exception des Archenains, toutes les races dieuscendantes détiennent une forme de magie héritée de leur créateur et qui leur est exclusive. Les races dieuscendantes sont les feys, les *Ælves*, les Archenains, leurs cousins Djorruks et les dragons, que la plupart des érudits croient éteints.

Il existe d'autres créatures magiques en Cain Anuun, car Ang Luthia a créé bien plus d'enfants que les cinq qui constituent désormais le panthéon avéré des dieux, dont certains qui vivent encore

ou ont perpétué leur espèce. Il en va ainsi de ces êtres qu'on nomme démons, demi-dieux ou élémentaires. La plupart d'entre eux ont engendré des lignées distinctes, tantôt splendides, tantôt terrifiantes. Malgré la faiblesse de leurs dons, toutes les créatures magiques – la harpie, le drac, la belle-des-vents, la sorcemaer, les fouisseurs, les inhommes et bien d'autres encore – entretiennent par ce biais une lointaine parenté avec les dieux.

## PARTIE I : LES VARIÉTÉS DE MAGIE ET LEUR SUBSTANCE

Depuis la disparition des dieux de Cain Anuun, la seule magie demeurant en ce monde est celle des dieuscendants. Chaque magie dieuscendante, unique à chaque lignée, est alimentée par l'énergie élémentaire dont procédait son divin créateur. Par conséquent, un incantateur ne pourra lancer que des sorts du domaine dont il possède suffisamment d'essence élémentaire.

### MAGIE DES FEYS

La plus ancienne magie de Cain Anuun est celle des feys, filles de la déesse Mol Anwe. La magie des feys s'articule autour de structures musicales et lumineuses entrelacées, jadis chantées et sculptées par Mol Anwe Elle-même. Les mélodies créées par la déesse sont indissociables de Son essence, et conservent des vestiges de Sa puissance même plusieurs



millénaires après Sa mort. La magie des feys sert avant tout à maintenir l'apparente immortalité des feys, ainsi qu'à protéger leur sanctuaire d'Eshua. Outre ce double usage, la magie des feys ne peut être exploitée que par leur gardien attiré, un guerrier de grande vertu auquel ces créatures confèrent leur pouvoir afin qu'il les défende et serve leur cause. Tant qu'il se trouve en présence des feys, un gardien peut utiliser leur énergie pour brandir les Marteaux d'Eshua, des armes dévastatrices capables de projeter d'immenses composites de lumière et de son.

### **MAGIE ÆLVIENNE**

Les Ælves sont les descendants de Mol Uvanya, la déesse de ce qui croît. Dès lors, les Ælves maîtrisent une magie subtile mais puissante, alimentée par le vent, la pluie, les rivières, le sol, les rayons du soleil et l'éclat de la lune. S'il manque à la magie ælviennne la force brute des autres variétés, elle s'impose assurément comme la plus stupéfiante d'un point de vue esthétique et la plus souveraine, tant un utilisateur chevronné donnera l'impression de tirer parti de l'intégralité de son environnement. Au combat, le vent et la pluie joueront toujours en faveur des Ælves, que la nature elle-même semblera favoriser. Les fleuves et rivières s'agiteront de courants contraires de manière à chavirer les navires indésirables, les roues des chariots ennemis s'enfonceront dans la terre des chemins devenus impraticables, et ainsi de suite. Les guerriers ælviens ont pour leur part toujours le vent dans le dos, d'où leur fulgurante rapidité. À la nuit tombée, les ombres dessinées par la lune peuvent modifier leurs traits pour les faire ressembler à quelqu'un d'autre, ou même les dissimuler jusqu'à les rendre presque invisibles.

### **MAGIE DJORRUK**

Enfants chéris de Mol Kalakto, dieu de la Forge, les Djorruks furent autrefois une légion d'artefacts complexes somptueusement ouvragés, auxquels leur créateur souhaitait conférer le souffle de vie sans pour autant sacrifier la Sienna, comme Mol Anwe avant Lui. Cependant, lors de Son agonie, Mol Kalakto épancha

Son essence au creux des Djorruks, leur accordant Son pouvoir sur la pierre, le feu et les forces telluriques qui couvent loin sous la surface de Cain Anuun. Ce sont cette pression et cette chaleur qui alimentent leur magie. Grâce à elle, ils parviennent à sculpter de véritables prodiges et à modifier la face même des montagnes qui les environnent.

Quant aux cruels Archenains à la peau de pierre qui surgirent du cadavre de Mol Kalakto après Sa mort, ils ne disposent (comme les Hommes) d'aucune aptitude magique, car leur géniteur avait transféré Ses dons aux Djorruks avant de rendre l'âme. Cette injustice explique le ressentiment que les Archenains éprouvent envers les Djorruks, une haine qui les pousse à les traquer pour les exécuter ou les asservir afin de bénéficier des compétences magiques de leurs cousins.

### **MAGIE DRACONIQUE**

La magie des dragons a trait au feu dont, à l'instar de leur créateur Mol Rangma, ils procèdent. Elle est donc alimentée par toute forme de combustion ou par l'absorption de l'énergie vitale de leurs proies. En l'absence de feu ou de victimes, leur magie consume leur propre essence vitale, au risque de les affaiblir et de raccourcir leur espérance de vie.

Bien que les dragons soient éteints à l'heure où ces lignes sont couchées sur le vélin, nombreuses sont les armes et reliques draconiques investies de la magie de ces légendaires créatures. Leur efficacité dépend généralement de la force et de la férocité de leur porteur, car ces artefacts puisent eux aussi dans l'énergie du feu, du sang et de la conquête. Ainsi, en l'absence de triomphe guerrier, une arme en osdragon aspirera-t-elle l'énergie vitale de son propriétaire jusqu'à le consumer entièrement.

### **MAGIE ARCANIQUE**

Pure création humaine, la magie de la Guilde Arcanique ne descend pas des dieux.

Les Hommes ne disposent par essence d'aucune aptitude magique, car ils →

ne comptent pas parmi les races dieus-cendantes. Mol Rangma, leur créateur, n'en a pas fait Ses héritiers, tout comme Il ne les a pas créés à Son image. Les Hommes faisaient simplement partie des 12 animaux servant de gibier aux seuls véritables fils de Mol Rangma : les dragons. Et si les Hommes ont fini par prendre le dessus en terrassant ces derniers, le pouvoir de la flamme leur restait inaccessible. Aussi ont-ils dû se former eux-mêmes à la magie par divers biais : ceux de l'étude des sons, des langues, de la musique et de la lumière, ceux de la conception d'instruments enchantés et ceux de la manipulation et la consommation de la chair des races dieus-cendantes. Ce triple effort a permis aux Hommes de fonder la magie Arcanique, sans laquelle ils n'auraient jamais pu conquérir le continent méridional et qui s'est définitivement imposée comme la plus puissante forme de magie de Cain Anuun.

Contrairement aux variétés plus naturelles, pour la plupart alimentées par les énergies authentiques, la magie Arcanique se fonde sur la consommation d'essence vitale. Cet aspect a entraîné diverses spéculations d'adversaires de la Guilde accusant sa magie de partager des propriétés avec les arcanes interdits et mystérieux de la magie du Vide, mais les habitants du Pinnacle démentent avec véhémence ce rapprochement.

Si ce ressort rend la magie Arcanique bien plus coûteuse que les autres variétés, il lui confère en retour une énergie autrement plus puissante, destructrice et volatile que toute autre forme de pouvoir en Cain Anuun.

### DU LIEN ENTRE MUSIQUE ET MAGIE

Un vieux précepte du Sixième Cercle du Pinnacle affirme que « *Si la magie peut aller sans musique, la musique ne va pas sans magie.* » En tant que création de la déesse Mol Anwe, toute musique – jusqu'à la plus simple des ritournelles – est investie d'une parcelle de Sa puissance. Même les créatures non dieus-cendantes, comme les Hommes ou l'ursulon, disposent potentiellement du pouvoir de manipulation de la magie des feys, à condition de parvenir

à interpréter les bonnes mélodies de la manière appropriée.

En l'absence d'affinité naturelle avec la magie, les Hommes ont découvert l'existence de celle-ci par le biais de la musique. Sans pour autant déployer le potentiel destructeur d'autres variétés de magie, un interprète doué saura convaincre, tromper, apaiser, fortifier ou même influencer l'esprit d'autrui (tout particulièrement celui des bêtes). Certains parviennent même à faire pousser les récoltes et tomber la pluie. Les bardes des Bassettes de Bohtgolad, connus pour leur maîtrise du chanteym, continuent à ce jour d'entonner des mélodies composées par Mol Anwe. On ignore toutefois comment pareil savoir a pu se transmettre à cette population précise.

## PARTIE II : OBJETS MAGIQUES

### VERRESANG

*Objet merveilleux, artefact (nécessite un lien)*

Un instrument maléfique créé par le seigneur Ruarc au retour de son périple en orient lointain. Une fois nourri de sang en quantité suffisante, il dévoile à l'utilisateur des événements à venir. L'histoire a prouvé qu'il lui arrivait toutefois d'induire ses propriétaires en erreur, comme si ses révélations choisies à dessein poursuivaient un objectif connu de lui seul.

Le Verresang est intelligent et chaotique mauvais. Il a beau ne pas être doué de parole, il comprend toutes les langues. Il permet à son utilisateur de lancer *scrutation* une fois tous les 1d4 jours, à condition de lui offrir un sacrifice de sang équivalent à 6 points de vie ou plus. Le Verresang se montre cependant capable de manipuler les visions qu'il choisit de montrer, en fonction du degré de douleur psychologique qu'un mensonge ou qu'une vérité pourra causer. Pour discerner le vrai du faux, l'utilisateur devra effectuer un jet de Sagesse (Perspicacité) contre un jet de Charisme (Supercherie) de l'artefact. Le Verresang dispose de +5 sur ces tests de Charisme (Supercherie).



### CLAYMORE ARCANIQUE

Arme (épée à deux mains), rare (nécessite un lien effectué par un rupteur de la Guilde Arcanique)

Cette épée à deux mains est l'arme préférée des rupteurs, les chevaliers de la Guilde Arcanique. Une fois liée, elle concentre le pouvoir de son propriétaire et sert tout autant de bâton de mage que d'arme physique.

Tant que le porteur se trouve dans un rayon de 36m autour d'autres Claymores Arcaniques, son modificateur d'attaque de sort et son jet de sauvegarde contre les sorts gagnent tous deux de +1 par Claymore Arcanique additionnelle à la sienne. Ce bonus d'amplification ne peut cependant excéder +5, auquel cas toute Claymore supplémentaire n'entraîne aucun effet.

La Claymore Arcanique inflige 2d6 dégâts de base et fonctionne comme une épée à deux mains ordinaire. Une fois par jour, son propriétaire peut lancer *explosion occulte*. Il ajoute 1d4 au jet de dégâts du sort pour chaque Claymore Arcanique située dans un rayon de 36 m autour de lui.

### ORAISON DIVINE

Arme (hache), artefact (nécessite un lien)

Hache découverte par Tyr le Traquedieu dans le Pinnacle lors de la première épidémie de Pestefleur et plus tard utilisée lors de son combat contre Mol Uhltep. L'origine exacte de l'arme reste

pendant incertaine, bien qu'elle porte le sceau des forgemâtres rivéens. Il est communément admis qu'elle a appartenu jadis à l'un des premiers rupteurs de la Guilde Arcanique (mieux connus sous le nom de « chevaliers Arcaniques »). Sa lame est faite de braisacier trempé et sa poignée de nerfdragon.

Oraison Divine confère à son porteur un bonus de +2 aux attaques de corps à corps. Pour chaque touche infligée à un félon ou un mort-vivant, la cible subit 2d10 dégâts radiants en plus des dégâts de base de l'arme.

### BRACELET DE GUILDIER

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien par un guildier)

Outil de guildier, généralement confectionné à partir de cuir en peau d'Elve serti de perles en os d'Elves. Plus le matériau d'origine est ancien et doué de magie, plus le bracelet permettra de concentrer l'énergie de l'utilisateur. Ajoute +1 aux jets d'attaque de sort.

Les bracelets en nerfdragon serts d'os-dragon sont encore plus recherchés.

### GANTELET DE GUILDIER

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien par un guildier)

Alternative plus onéreuse et plus efficace au bracelet de guildier. Ajoute +1 aux jets d'attaque de sort et +1 à la CA. →

## CHAPITRE 5 : CRÉER SON AVENTURIER

*Note : Les options qui suivent correspondent aux règles de base de la 5e édition. Pour autant, n'hésitez pas à les adapter au système de votre choix. Les informations présentées ci-dessous demeurent purement indicatives quant à la manière dont votre table peut adapter les diverses races et classes de Cain Anuun à votre jeu de rôle préféré.*

### PARTIE I – LES RACES DE CAIN ANUUN

#### ARCHENAIN



*Les nains de Cain Anuun sont des Archenains, une race malveillante et cupide issue du cadavre en décomposition du dieu Mol Kalakto. Ils résident dans le Royaume Abyssal situé sous les monts Karkarok. Les Archenains sont des êtres avides, assoiffés de trésors et prompts à détruire les plus précieux artefacts pour s'approprier les secrets qu'ils renferment. Les Archenains se mêlent peu aux étrangers, et toujours à condition que l'interaction finisse à leur avantage. Aux yeux de la plupart des autres créatures, leur société est brutale, inquiétante et inhospitalière.*

**Âge.** Un Archenain évoluant dans un environnement favorable peut vivre jusqu'à 400 ans environ. La plupart périssent toutefois bien avant leur premier siècle, généralement dévorés par leurs semblables.

**Alignement.** Les Archenains sont de méchants, cupides et chaotiques créatures, dotées d'un penchant pour le cannibalisme.

**Taille.** Vous êtes de taille Moyenne.

**Vitesse.** Votre vitesse de base au sol est de 9 mètres.

**Regard de l'Abyss.** Habitué à la vie souterraine, vous pouvez voir jusqu'à 27 m dans le noir. De plus, contrairement aux autres créatures du sous-sol, vous ne subissez aucun désavantage lorsque vous êtes exposé à la lumière du soleil. Un atout que beaucoup attribuent aux nombreuses forges et rivières de magma qui peuplent le quotidien des Archenains.

**Chair de pierre.** Votre peau, dure comme de la roche, vous protège d'un grand nombre des dangers de votre environnement souterrain et vous confère une grande force. Par conséquent, votre valeur de Force augmente de 2, votre valeur de Constitution augmente de 1 et vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de feu.

**Nudistes résistants.** En vertu de leur chair rocailleuse, les Archenains ne portent presque jamais de vêtements tant qu'ils se trouvent dans le Royaume Abyssal. Ce n'est que lorsqu'ils tentent de manipuler des créatures issues de cultures moins portées sur la nudité qu'ils daignent se parer des oripeaux de la « civilisation ».

De ce fait, les Archenains gagnent +1 en Intimidation.

**Manipulateurs inspirés, Despotés sauvages.** Vous gagnez la maîtrise d'une des deux compétences suivantes : Supercherie ou Persuasion.

**Langues.** commun, archenain et djorruk.

#### DJORRUK

*Les doux Djorruks sont d'élégantes entités de pierre vivante, sculptées et animées par Mol Kalakto, le dieu de la Forge, en personne. Ils disposent des traits suivants.*

**Augmentation de caractéristiques.** Vos valeurs de Constitution, Intelligence et de Dextérité augmentent de 1. Votre valeur de Sagesse, en revanche, diminue de 1.

**Âge.** Les Djorruks ne vieillissent pas. Ils peuvent toutefois mourir de causes diverses, depuis la grave blessure physique jusqu'au découragement spirituel le plus total. Quand cela leur arrive, ils se figent simplement et leurs corps inertes accèdent à un état de repos. Bien qu'on ignore si cette léthargie est définitive ou non, la rumeur veut que le Djorruk le plus vieux jamais répertorié aurait dépassé les 800 ans.

**Alignement.** Les Djorruks sont généralement des créatures délicates et bienveillantes. Ils ne disposent toutefois d'aucun corps juridique ou militaire, de sorte qu'ils se retrouvent facilement à la merci de leurs ennemis. Pour cette raison, ils ont tendance à être neutre ou neutre bon.

**Taille.** Les Djorruks mesurent entre 75 centimètres et 1,20 mètre et pèsent en moyenne 40 kilos. Ils sont de Petite taille.

**Vitesse.** Votre vitesse de base au sol est de 7,50 mètres. Votre déplacement n'est pas affecté par les terrains difficiles causés par des gravats, chutes de pierre ou glissements de terrain.

**Engence de la Forgedieu.** Grâce à votre corps de pierre, tous vos jets de sauvegarde et tests de Constitution sont avantagés. Vous êtes également résistant aux dégâts de feu.

**Vision dans le noir.** Habitué à la vie souterraine, vous pouvez voir jusqu'à 18 mètres dans l'obscurité la plus totale et dans la lumière faible. Dans les ténèbres totales, vous voyez jusqu'à 18 m comme si l'endroit était faiblement éclairé ; et dans une lumière faible, vous voyez jusqu'à 18 m comme si l'endroit était éclairé par une vive source lumineuse.

**Maître artisan.** Tous vos jets d'Investigation, Histoire, Nature et Arcanes effectués en lien avec des œuvres et des mécanismes en pierre et/ou en fer sont avantagés. De plus, vous gagnez la maîtrise des outils d'artisan (outils de forgeron) ou des outils d'artisan (outils de maçon).

**Langues.** Commun, archenain et djorruk.

## ÆLVES

*Les honorables Ælves sont un peuple nomade qui ne se fixe jamais nulle part. Telle n'est pas leur coutume. À la place, ils migrent en tribus, changeant de lieu au gré des saisons. Chaque tribu dispose de ses propres principes. Parmi elles, citons celle des Tchakatl, à laquelle appartient Veikko Al Mun, actuel Roi Passeur, et celle des Habokuk, une tribu barbare occupant les profondeurs de la forêt de Tchakatla Tuo.*

**Augmentation de caractéristiques.** Vos valeurs de Sagesse et de Dextérité augmentent de 1.

**Âge.** Les Ælves ont tendance à vivre un peu plus longtemps que les Hommes.

**Alignement.** Les Ælves sont de nature loyale, quand bien même ils ne respectent que les lois et traditions de la tribu précise dans laquelle ils ont vu le jour.

**Taille.** La plupart des Ælves mesurent entre 1,50 m et 1,80 m et pèsent en moyenne 70 kilos. Votre êtes de taille Moyenne.

**Vitesse.** Votre vitesse de base au sol est de 10,50 mètres. Votre déplacement n'est pas affecté par les terrains difficiles en zones boisées telles que les forêts.

**Sagesse de Cyulí.** En tant qu'Elve, la srounoiserie des Hommes et des Archenains n'a aucun secret pour vous. Tous vos jets de sauvegarde contre les tentatives humaine ou archenaine pour vous charmer sont avantagés. Vous gagnez la maîtrise d'une des deux compétences suivantes : Nature ou Survie.

**Vision dans le noir.** Vous pouvez voir jusqu'à 18 mètres dans l'obscurité ou dans la lumière faible. Dans les ténèbres totales, vous voyez jusqu'à 18 m comme si l'endroit était faiblement éclairé ; et dans une lumière faible, vous voyez jusqu'à 18 m comme si l'endroit était éclairé par une vive source lumineuse.

**Bénédictio d'Uvanya.** Le sang de la déesse Mol Uvanya coule dans →



les veines de ses enfants les *Ælves*, et avec lui la magie dieuscendante qui les a vus naître. Dès le niveau 1, les personnages *ælvien*s connaissent le tour de magie *message* et peuvent le lancer aussi souvent qu'ils le souhaitent. Quand vous atteignez le niveau 3, ce trait vous permet de lancer une fois *léger comme une plume* et de regagner cette capacité après un long repos. Quand vous atteignez le niveau 5, ce trait vous permet de lancer une fois le sort *restauration inférieure* et de regagner cette capacité après un long repos. Vous utilisez la Sagesse comme caractéristique incantatoire pour tous ces sorts.

**Langues.** Commun, *ælvien*.

## PARTIE II : ARCHÉTYPES JOUABLES

### NOUVELLE ÉCOLE DE MAGIE POUR MAGICIENS : LA GUILDE ARCANIQUE

**Restriction : réservé aux humains**

Après que les *Ælves* et leur magie naturelle eurent vaincu les redoutables Croisés, un Homme du nom de Ruarc découvrit les arcanes secrets grâce auxquels les siens pourraient à leur tour maîtriser les puissances occultes... une sombre et puissante magie adaptée aux abominations de la guerre. Attirés par ce pouvoir, d'autres Hommes rejoignirent Ruarc et devinrent les premiers Chevaliers de la Guilde Arcanique, funeste planche de salut de la nation humaine.

Contrairement à la magie des *Ælves*, alimentée par la terre, le soleil, le vent et la pluie, la magie arcanique est alimentée par la consommation vitale et constitue une forme de nécromancie inédite à Cain Anuun. Ses sortilèges consomment de l'énergie vitale et, si le *guildier* ne dispose pas d'ennemis pour nourrir son pouvoir, il devra lui trouver une autre source ou le nourrir lui-même.

Le sanctuaire de la Guilde Arcanique s'appelle le Pinnacle, et ses membres se font appeler « *guildiers* ».

#### Au niveau 1

Contrairement aux autres traditions arcaniques, la Guilde Arcanique enrôle des personnages dès le niveau 1. Ces nouvelles recrues obtiennent le titre d'*acolytes*. Dès leur arrivée dans la Guilde, les *acolytes* bénéficient d'un focalisateur d'incantation spécial, généralement sous la forme d'un bracelet. Cet objet leur donne accès aux réserves magiques entreposées dans les salles de siphonnage d'âmes.

#### Cercles de la Guilde Arcanique

L'étude de l'art arcanique se ramifie en sept cercles distribués à travers le Pinnacle, chacun doté de sa propre spécialité. Quand il atteint le niveau 2, un *acolyte* doit choisir un cercle du Pinnacle.

#### 1<sup>ER</sup> CERCLE – LES MODELEURS

*Branche la plus vitale de la Guilde Arcanique et probablement la plus révérée au sein du Pinnacle. Les Modeleurs sont les créateurs des sortilèges de la Guilde.*

#### Obsession incantatoire

À partir du niveau 2, le temps passé dans l'étude de vos grimoires vous confère la maîtrise de la compétence Arcanes.

#### Initiateur arcanique

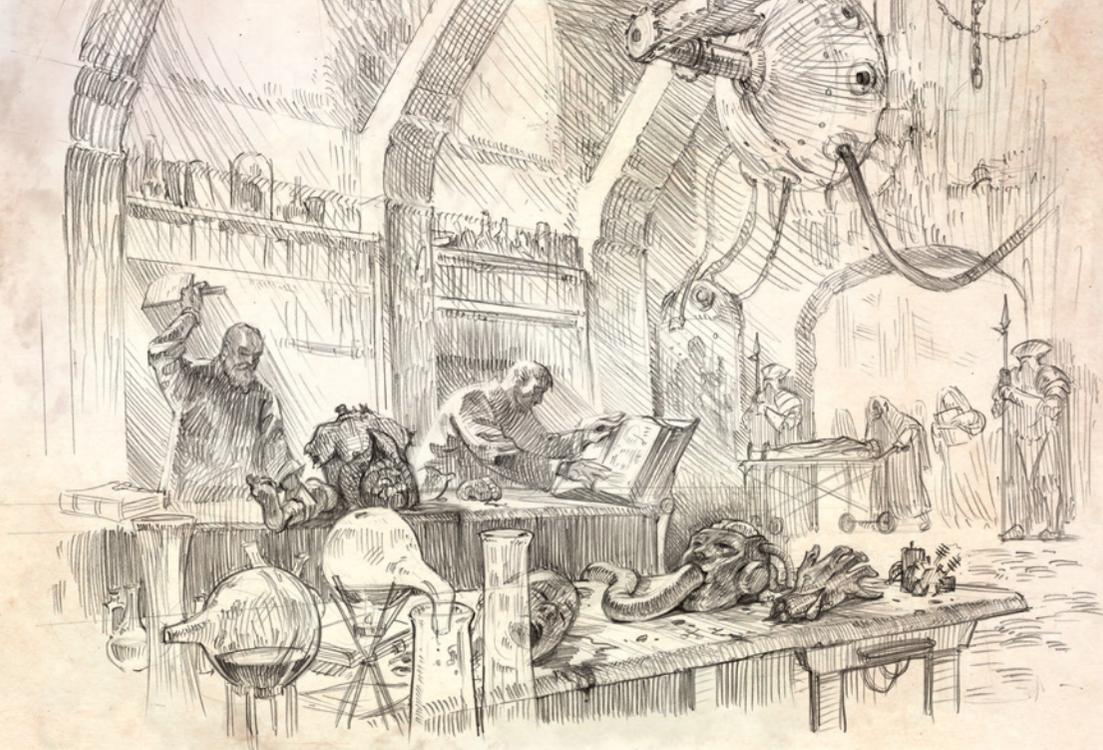
À partir du niveau 2, tous les autres incantateurs de votre groupe se trouvant dans un rayon de 30 mètres autour de vous sont avantagés sur les jets de sauvegarde de Constitution effectués lorsqu'ils tentent de maintenir leur concentration sur un sort.

#### Incantation hardie

À partir du niveau 6, vous pouvez accorder deux fois par jour à un autre incantateur de votre groupe la capacité de lancer un sort qu'il connaît déjà à un niveau supérieur de 1 à son emplacement de sort actuel (pas au-delà du niveau 9, cependant), peu importe le niveau de l'incantateur. Le bénéficiaire peut jouir de cette capacité jusqu'au lendemain, quand son effet est

#### Variante : Lanceurs de sort humains et archenains en Cain Anuun

Dans la mesure où les Hommes et les Archenains de Cain Anuun ne bénéficient pas d'une hérédité magique, votre maître du donjon peut tout à fait interdire aux personnages de ces deux races de jouer des incantateurs.



réinitialisé pour vous comme pour votre allié. Incantation hardie peut être utilisé lors d'un combat pour une action ou à n'importe quel moment en dehors d'un combat.

#### **Arcanes vivaces**

À partir du niveau 10, vous devenez expert dans le sort de votre choix parmi *détection de la magie*, *identification* ou *contresort*. Vous pouvez désormais lancer ce sort une fois supplémentaire par jour, à votre plus haut niveau actuel d'emplacement de sort, et vous le préparez automatiquement en plus d'autres sorts sans subir de pénalité. Le sort lancé au moyen de ce trait devient indisponible jusqu'à la fin du prochain long repos.

#### **Éjecteur occulte**

À partir du niveau 14, une fois par jour, vous pouvez lancer *contresort* et décider qu'il réussit automatiquement en cas d'échec.

### **2<sup>E</sup> CERCLE – LES RUPTEURS**

*Les guerriers ou Chevaliers de la Guilde Arcanique, ceux-là même qui ont*

*permis à la race des Hommes de raser la Sanguineraie et de conquérir le continent méridional. Leur pouvoir se diffuse à travers leurs armes, de puissantes épées à deux mains façonnées en braisacier et en osdragon.*

#### **Gardien de la Claymore**

Dès votre intégration dans le cercle des Rupteurs à partir du niveau 2, la Guilde vous remet une Claymore Arcanique, dont vous gagnez la maîtrise. Celle-ci remplace le focalisateur d'incantation offert à votre entrée dans la Guilde au rang d'acolyte.

#### **Esprit pesant**

À partir du niveau 2, vous êtes capable de porter tous les types d'armures et obtenez la maîtrise en armures intermédiaires et lourdes. Cependant, le port d'une armure intermédiaire doublera toutes vos durées d'incantation – ainsi, les sorts instantanés prendront 6 secondes (un round de combat) et ainsi de suite. Le port d'une armure lourde triplera toutes vos durées d'incantation – ainsi, les sorts instantanés prendront 12 secondes (2 rounds de combat). →

### Aura de brutalité arcanique

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser une action pour vous entourer d'une aura arcanique qui avantage tous les autres guildiers de votre groupe sur leurs jets d'attaque au corps à corps ainsi que sur leurs jets de sauvegarde de Sagesse. L'aura dure 1 minute.

### Canalisation d'arme arcanique

À partir du niveau 10, vous pouvez considérer n'importe quelle arme de corps à corps comme une arme magique. Cela permet à votre arme d'annuler d'éventuelles immunités et résistance aux dégâts de votre cible et confère à votre arme +1 aux jets d'attaque. Ce bonus s'applique également aux armes déjà magiques.

### Puissance mentale

À partir du niveau 14, vous pouvez ajouter votre modificateur de Sagesse à votre bonus d'attaque (+1, etc).

## 3<sup>E</sup> CERCLE – LES BÂTISSEURS

*Les alchimistes qui étudient, associent, détruisent et créent les éléments qui composent le monde.*

### Maître amalgameur

À partir du niveau 2, vous obtenez un matériel d'alchimiste et tous vos jets visant à créer des produits magiques consommables, tels que des potions ou des poisons, sont avantageés.

### Inspiration alchimique

À partir du niveau 2, il vous suffit de toucher de la glace naturelle avec votre peau pour acquérir une résistance au froid et d'effleurer une flamme naturelle pour acquérir une résistance au feu. Ces résistances ne durent qu'un combat suivant votre contact avec l'élément en question. La glace ou le feu vous accordant cette résistance peut être créée par l'incantateur ou un allié, mais pas par le biais d'un sort.

### Glace ou flamme trompeuse

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser votre réaction pour renvoyer vers sa source tout sort de feu ou de froid vous prenant pour cible unique. Vous

bénéficiez des mêmes dés de dégâts que l'incantateur d'origine.

### Courant d'énergie

À partir du niveau 10, la progression de votre étude des éléments vous octroie une immunité permanente soit au feu, soit au froid. Cette immunité s'applique aux attaques comme aux obstacles naturels. Une fois par jour, vous pouvez puiser dans ce pouvoir élémentaire pour vous accorder 1d8 points de vie temporaires ; ce bonus vous prive toutefois de votre immunité permanente pendant 24 heures.

### Adaptation élémentaires

À partir du niveau 14, vous pouvez ajouter *invoker un élémentaire* à votre liste de sorts préparés.

Si votre peau est en contact avec de la glace ou du feu et que vous avez invoqué l'élémentaire correspondant, vous gagnez +1 CA et votre élémentaire gagne 1d8+2 points de vie supplémentaires. Ces effets temporaires durent tant que vous restez en contact avec la glace ou le feu.

## 4<sup>E</sup> CERCLE – LES NONCEURS

*Érudits et tisserands de la chair, ils disjointent et reconstituent le vivant pour créer des formes de vie nouvelles... certaines sublimes, d'autres effroyables.*

### Mage médical

À partir du niveau 2, vous pouvez apprendre soit *réparation*, soit *soin des blessures*.

### Moisson d'âmes.

À partir du niveau 2, chaque fois que vous assénez un coup de grâce à un humanoïde, vous aspirez une partie de son âme et bénéficiez de 1d4 points de vie temporaire, qui se dissiperont à la fin du combat.

### Lamentation chimérique

À partir du niveau 6, vous pouvez apprendre *métamorphose* et le lancer à un emplacement de niveau 3 plutôt que niveau 4. En retour, la créature que vous prendrez pour cible conservera son visage d'origine et souffrira d'une apparence terrifiante. De plus, la cible

doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. En cas d'échec, la cible conservera cette allure monstrueuse de façon permanente et ne retrouvera son apparence normale qu'au moyen d'un sort de *restauration supérieure* ou de *lever la malédiction*.

### Bénédition funeste

À partir du niveau 10, vous devenez résistant aux dégâts nécrotiques. En revanche, vous perdrez temporairement cette résistance jusqu'à votre prochain long repos si vous subissez des dégâts radiants. Par ailleurs, vos heures d'étude et de pratique vous permettent d'améliorer le sort choisi au moment de l'obtention du trait Mage Médical.

Si vous aviez choisi *soin des blessures*, vous pouvez désormais l'utiliser pour ralentir la capacité *Infection Conquérante des Morfleurs*, retardant la transformation de la victime de 1d4 jours par incantation. Si vous aviez choisi *réparation*, le sort peut désormais servir à recoudre des plaies nécessitant des sutures et à stabiliser une créature tombée à 0 point de vie, sans pour autant lui rendre de point de vie.

### Horreur improvisée

À partir du niveau 14, vous pouvez mêler les carcasses de deux humanoïdes ou plus pour animer un golem de chair. Le golem de chair dispose des caractéristiques standard et sa création vous prend dix minutes. Vous ne pouvez en animer qu'un seul à la fois et devez rester concentré pour maintenir sa cohésion magique. Le golem s'effondre si vous : vous concentrez sur un autre sort ; subissez des dégâts et échouez à votre jet de sauvegarde de Constitution (DD 10 ou la moitié des dégâts reçus - prendre le chiffre le plus élevé) ; ou si vous êtes neutralisé de toute autre manière.

## 5<sup>E</sup> CERCLE - LES ARPENTEURS

*Les Arpenteurs partent en expédition dans d'autres mondes afin d'en rapporter maints savoirs et trésors impossibles, pour le plus grand bénéfice de la Guilde.*



### Échange flétri

À partir du niveau 2, vous obtenez *compréhension des langues*.

### Imposture amicale

À partir du niveau 2, vous gagnez la maîtrise de la compétence Arcanes, ainsi qu'une autre maîtrise au choix entre Supercherie et Persuasion.

### Don de l'espion

À partir du niveau 6, vous pouvez apprendre *scrutation*. Une fois que vous avez voyagé dans un autre plan d'existence, vous pouvez y scruter comme s'il s'agissait de votre plan d'origine.

### Pas de côté

À partir du niveau 10, vous pouvez non seulement apprendre *forme éthérée*, mais également l'utiliser pour atteindre un autre plan dont vous avez connaissance à la place du plan éthéré. Il vous faut toutefois visualiser exactement où vous souhaitez vous rendre, jusqu'aux détails les plus précis, sans quoi le maître du donjon peut vous transporter n'importe où dans un rayon de 3d8 kilomètres autour de votre cible. →

### Le Granmestre

Plus haut rang dans la hiérarchie des guildiers, le Granmestre règne sur la Guilde Arcanique, ses occupants et ses initiatives. Il est certains endroits du Pinnacle auxquels lui seul peut accéder, des secrets que lui seul peut connaître et des capacités que lui seul peut maîtriser. Ce titre prestigieux n'est accessible qu'aux joueurs de niveau 20, à la seule condition que le maître du donjon juge cette promotion utile d'un point de vue narratif.

### Portail cristallin

À partir du niveau 14, vous pouvez invoquer un portail utilisant des composantes matérielles préalablement déterminées par le maître du donjon équivalentes à une valeur de 100 po. Ce portail peut vous mener dans tout autre lieu que vous avez déjà visité, où un deuxième portail s'ouvrira et ne peut être franchi qu'en prononçant le mot de pouvoir de votre choix. Prenez garde, cependant, car seul un sort de *souhait* peut dissiper pareils portails. Même votre mort ne les détruira pas.

### 6E CERCLE - LES GUETTEURS

*Les érudits de la Guilde Arcanique, dont le cercle se subdivise en chroniqueurs, linguistes et mélodistes. Ils manient les mots, les sons et les gestes.*

#### Dons du chroniqueur

À partir du niveau 2, vous gagnez la maîtrise des compétences Arcanes et Histoire.

#### Langues soucieuses

À partir du niveau 2, vous apprenez trois langues peu communes de votre choix.

#### Génie contemplatif

À partir du niveau 6, votre valeur d'Intelligence augmente de 1 jusqu'à un maximum de 20 et vous bénéficiez d'une faculté de mémorisation hors norme. Votre esprit est capable de traiter les informations à une vitesse accélérée, qui vous garantit un bonus de 1d4 sur tous vos jets d'Arcanes, d'Histoire, de Nature et de Survie visant à vous rappeler une

information acquise au cours des trois derniers mois.

#### Contextualisation historique

À partir du niveau 10, vous apprenez *légende* et pouvez lancer *identification* une fois par jour sans épuiser d'emplacement de sort, peu importe vos autres sorts préparés.

#### Regard de la Guilde

À partir du niveau 14, vous pouvez plonger votre regard dans celui d'une autre créature et la contraindre à exécuter trois ordres distincts. Si ces ordres ne peuvent inciter la créature à se mettre directement en danger, elle reste néanmoins charmée pendant 1 heure. Tant que la créature est sous votre contrôle, vous pouvez choisir de voir le monde à travers ses yeux.

Pour se soustraire à votre Regard, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 18. Quel que soit le résultat, la créature affectée ignorera que vous l'avez charmée à moins que vous l'en informiez.

### 7E CERCLE - LES BRUISEURS

*Les nécromanciens de la Guilde. Ce sont eux qui s'adonnent au domaine le plus sombre de la magie Arcanique : la magie du Vide, l'essence de Mol Uhltep, même si nul ne voudra l'admettre en dehors des membres du 7e cercle.*

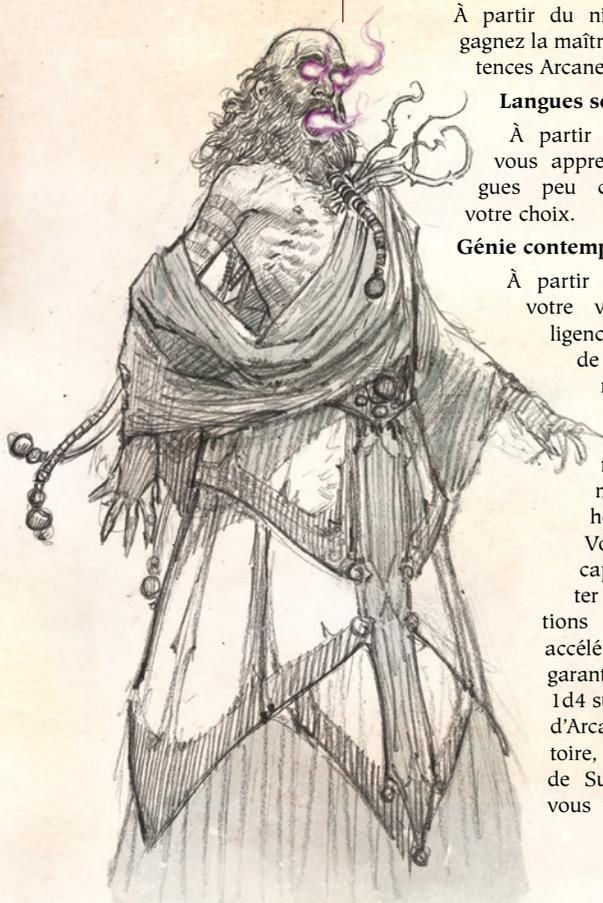
#### Yeux fracassés

À partir du niveau 2, vous pouvez, pour une action gratuite, noircir intégralement vos yeux, obtenant de ce fait +1 en Intimidation. L'effet se dissipe au bout d'une minute ou plus tôt, si vous le souhaitez.

#### Annonce funeste

À partir du niveau 2, vous pouvez vous exprimer dans la langue secrète de Mol Uhltep connue des seuls bruisseurs et Morfleurs. Une fois tous les 7 jours, vous pouvez psalmodier une incantation dans cette langue impie afin de bénéficier des effets d'un long repos sans devoir vous endormir.

Ce trait peut être utilisé pour forcer tout Morfleur à portée de voix à



communiquer avec vous. Mais prenez garde : les paroles des Morfleurs sont empreintes de ténèbres et de fourberie.

### Dévoreur du Vide

À partir du niveau 6, vous êtes capable de créer un réceptacle d'âmes, comparable au phylactère d'une liche ou au sac des âmes d'une guenaude. Pour une action, vous pouvez psalmodier une incantation qui vous permet de capturer l'âme de toute créature non-humaine morte depuis moins d'une minute dans un rayon de 9 mètres. Pour une action bonus, vous pourrez par la suite dévorer autant d'âmes ainsi capturées que vous le souhaitez afin de récupérer un emplacement de sort de niveau égal au nombre d'âmes consommées.

Chaque réceptacle peut contenir un maximum de 10 âmes et sa forme est à déterminer avec votre maître du donjon. Toute âme ainsi dévorée est détruite à jamais et même un *souhait* ne saurait la rétablir.

### Maître du Vide

À partir du niveau 10, vous pouvez dépenser une action bonus pour dévorer une de vos âmes capturées dans votre réceptacle et gagner soit : 1d8+3 points de vie temporaires (une seule utilisation à la fois) qui durent jusqu'au lendemain ; ajouter +2 dégâts à une arme de corps à corps pendant 1 heure ; ou augmenter de +1 votre CA ou la CA d'une créature alliée pendant 1 heure.

### Serviteur du Vide

À partir du niveau 14, vous obtenez la capacité de dévorer une de vos âmes capturées soit pour lancer *relever les morts*, soit pour créer un fleuron. Cette capacité ne peut s'utiliser qu'une fois par jour et ne peut générer qu'un seul mort-vivant à la fois. Tout Morfleur ainsi créé agira à sa guise, obéissant à ses seules et noires envies sans prendre en compte vos ordres. Seul le Dernier des Dieux peut contraindre Ses enfants.

## PALADIN : SERMENT DE GARDIEN

Le gardien a pour mission sacrée de protéger les feys, immortelles descendantes de la déesse Mol Anwe. Il ne peut exister qu'un seul gardien à la fois et, dès qu'un gardien périt, la providence guide un nouveau candidat en Eshua, le séjour des feys, pour prendre sa place. Une fois ce rôle accepté, le gardien se voit indissociablement lié aux feys, une association qui interrompt son processus de vieillissement et lui confère des armes légendaires investies de la toute-puissante magie des feys, seule à même de défendre ces ancestrales créatures. Il s'agit là d'armes au potentiel incommensurable, capables de créer de dévastatrices structures lumineuses et sonores. Certaines de ces créations seront même douées de conscience et soumises à la volonté du gardien.

### PRÉCEPTES DU GARDIEN

En prêtant ce serment, vous acceptez d'obéir aux préceptes suivants.

**Protégez les feys.** Pardessus tout, chacune de vos actions doit s'accomplir dans l'intérêt des feys. Vous ne pouvez consciemment permettre qu'il arrive malheur à une fey. Elles sont bien trop précieuses.

**Compassion.** Si la sécurité des feys demeure votre



### Les feys de Cain Anuun

Contrairement aux créatures d'autres royaumes portant un nom proche ou identique, les feys de Cain Anuun désignent exclusivement les enfants de Mol Anwe. Ces entités à la puissance extraordinaire sont composées de musique et de lumière. En Cain Anuun, les récits de fées, de lutins et autres personnages similaires puisent presque tous leur inspiration dans les feys.

### L'héritage de Mol Anwe

Le pouvoir des feys est le seul de tout Cain Anuun à pouvoir détruire les Morfleurs. En terme de jeu, ce pouvoir se traduit par la mention **dégâts de feys**, dans cette section et d'autres du présent ouvrage. Si le gardien reste le principal pourvoyeur de ce type de dégâts, il peut communiquer ce pouvoir aux armes de son groupe, permettant ainsi à ses alliés de terrasser à leur tour les enfants du Vide.

► priorité, vous jurez de porter secours à tous ceux qui pourraient en avoir besoin. Y compris vos adversaires, le cas échéant.

**Gratitude artistique.** Parmi les innombrables bienfaits dispensés par la lumière, la possibilité de nous exprimer par le biais de l'art s'impose comme l'un des plus précieux. Tout comme Mol Anwe a jadis créé la musique, vous avez pour mission de chérir et encourager la créativité de ceux qui vous entourent. Ne vous égarez pas dans la seule poursuite de la justice.

**Gare à la corruption de Mol Uhltep.** Vous devez prendre garde de ne pas laisser l'influence délétère du Dernier des Dieux vous gangrener le cœur ou l'esprit. Effectuer un long repos dans une zone corrompue par les Morfleurs ne vous permet de regagner que la moitié de votre maximum de points de vie.

## SORTS DE SERMENT

Vous avez accès aux sorts de paladin de la liste suivante.

### Paladin

#### Niv. Sorts

3	<i>bouclier de la foi, lueurs féeriques</i>
5	<i>rayon de lune*, invisibilité</i>
9	<i>lueur d'espoir, esprits gardiens*</i>
13	<i>gardien de la foi*<sup>1</sup>, mur de feu*</i>
17	<i>sanctification, restauration supérieure</i>

\*Les dégâts infligés par ce sort deviennent des dégâts de fey.

<sup>1</sup>Votre gardien prend la forme d'une immense version spectrale de vous-même.

## INSTRUMENT SACRÉ

Une arme équipée de votre choix devient un puissant instrument qui canalise le pouvoir des feys et sert de focalisateur à tous vos sorts de paladin. De nombreuses feys disposent de leur propre arme légendaire qu'elles accordent à leur champion. Les plus célèbres sont les Marteaux d'Eshua, jadis brandis par Haakon le Honni.

## LUMIÈRE GARDIENNE

Quand vous prêtez serment au niveau 3, votre corps devient le vecteur des feys et de leur magie. En tant que tel, tous les dégâts radiants infligés par vos aptitudes ou vos sorts de classe sont remplacés par des dégâts de feys.

## CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE

Quand vous prêtez serment au niveau 3, vous gagnez les deux options de canalisation d'énergie divine suivantes.

**Champ de lumière.** Pour une action bonus, vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour diffuser tout autour de vous un faisceau de lumière aveuglante. Toute créature hostile située dans un rayon de 9 mètres autour de vous et dépendante de sa vue doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution. Les Morfleurs effectuant ce jet de sauvegarde sont désavantagés.

En cas d'échec, la créature est aveuglée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle bénéficie d'un sort de *restauration inférieure*. De plus, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié pour la durée de cet effet, votre énergie bombardant sans relâche le corps de la créature. En cas de réussite, les jets d'attaque de la créature sont désavantagés pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle bénéficie d'un sort de *restauration inférieure*.

**Présent des feys.** Pour une action, vous pouvez communiquer la magie des feys aux armes de mine à cinq créatures de votre choix situées dans votre champ de vision. Cet effet s'achève au bout de 1 minute ou dès que vous perdez conscience.

Pour la durée de cet effet, tous les jets d'attaque effectués par la ou les cibles bénéficient d'un bonus de +1 et tous les dégâts non magiques infligés par la ou les cibles deviennent des dégâts de feys.

## AURA D'ESPOIR

À partir du niveau 7, vous et vos alliés situés dans un rayon de 3 mètres autour de vous êtes perpétuellement baignés de magie des feys. Toute attaque d'arme au corps à corps effectuée contre une

créature mort-vivante confère à vos dégâts un bonus de 1d6 dégâts de feys. De plus, tous les jets d'attaque que vous et les créatures affectées par votre aura dirigez contre des morfleurs bénéficient d'un bonus de +1.

Au niveau 18, le rayon de cet aura passe à 9 mètres.

### **PROTECTEUR SPECTRAL**

À partir du niveau 15, vous pouvez choisir de projeter la magie des feys que vous portez en vous afin de matérialiser un protecteur spectral à l'instant où vous lancez un sort tiré de votre liste de serment du gardien. Ce protecteur prend l'apparence d'un héros légendaire de Cain Anuun de votre choix (à la discrétion du maître du donjon), tel que Haakon le Honni (alias le Sans Égal) ou Cyulí Reine-des-Eaux, et dispose d'un maximum de points de vie égal au total de votre bonus de Charisme plus votre niveau de paladin. Chaque fois que vous devez essayer des dégâts d'attaque, le protecteur vous enveloppe et subit les dégâts à votre place. Si ceux-ci font tomber les points de vie du protecteur à 0, vous essayez les dégâts restants.

Lorsqu'une créature située dans votre champ de vision dans un rayon de 9 mètres autour de vous subit des dégâts, vous pouvez également utiliser votre réaction pour envoyer votre protecteur absorber ces dégâts. Si ceux-ci font tomber les points de vie du protecteur à 0, vous essayez les dégâts restants.

Une fois tombé à 0 point de vie, le protecteur se mue en une bouffée de lumière éthérée qui ne peut plus absorber de dégâts. Cependant, l'incantation de tout nouveau sort de serment supplémentaire rend au protecteur un nombre de points de vie égal au double du niveau du sort. Quelle que soit sa quantité de points de vie, le protecteur reste à vos côtés jusqu'à ce que vous terminiez un long repos.

### **GARDIEN SANS ÉGAL**

Au niveau 20, vous gagnez résistance aux dégâts nécrotiques et vos jets de

sauvegarde contre les sorts sont avantageés contre les sorts de nécromancie.

De plus, vous pouvez déchaîner la puissance stellaire que vous confèrent les feys. Pendant 1 minute, votre corps est investi de l'éclat divin de Mol Anwe, la mère des feys. Pour la durée de cette transformation, vous gagnez les effets suivants :

- ◇ Dans un rayon de 9 mètres autour de vous, vous diffusez des rayons solaires qui baignent la zone d'une lumière forte et les 9 mètres suivants d'une lumière faible.
- ◇ Les créatures ennemies situées dans un rayon de 3 mètres autour de vous sont désavantagées sur tous leurs jets de sauvegarde contre vos sorts et aptitudes de classe.
- ◇ Les créatures ennemies qui débutent leur tour dans un rayon de 3 mètres autour de vous subissent 10 dégâts de fey.
- ◇ Vous êtes avantageé sur vos jets de sauvegarde contre tous les sorts lancés par des mort-vivants ou des félons.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un long repos avant de pouvoir y recourir de nouveau.

## **ARCHÉTYPE DE RÔDEUR : PASSEUR**

### **RESTRICTION : RÉSERVÉ AUX ÆLVES**

Les passeurs sont les protecteurs sacrés des Nations ælviennes, qui ont juré de délivrer les héros prisonniers du Conseil de Pierre et de restaurer la gloire d'antan de leur race. Nul n'est plus craint et respecté que les Passeurs parmi les Ælves. Ils jouent plusieurs rôles dans la société ælviennne, servant tour à tour de guerriers, de prêtres, de gouvernants et même de diplomates entre tribus ælviennes et entre ces dernières et les autres races. Leurs prouesses martiales sont légendaires, et ils ne reculeront devant rien pour venir en aide à leurs semblables. →



Ils vouent une haine sans borne à la Guilde Arcanique, qui a dérobé leur sanctuaire sacré et asservi leur peuple. La destruction de la Guilde demeure leur objectif final.

Quand un *Ælve* intègre les rangs des Passeurs, on lui perce le cœur d'un éclat de pierre arraché aux arbres pétrifiés de la Sanguineraie, lui permettant ainsi de gagner l'au-delà et d'y communier avec la Grande Mère. Après lui avoir confié sa mission, cette dernière le ressuscite et le renvoie en Cain Anuun afin qu'il contribue à sauver son peuple.

Seuls les *Ælves* peuvent porter le titre de Passeur, et seul un Passeur peut le décerner à l'un de ses congénères, peu importe son sexe ou son âge. Quand les Passeurs ont désigné leur chef, ils lui octroient le titre sacré de Roi Passeur. L'actuel Roi Passeur n'est autre que la légendaire prêtresse de guerre Veikko Al Mun, qui n'a pas donné signe de vie depuis quelque temps.

### VOIE DU PASSEUR

Chaque Passeur dispose de sa propre spécialité ou « *voie* » attribuée par la Grande Mère en personne. Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous devez sélectionner l'une d'entre elles. Chacune s'accompagne de ses propres aptitudes et capacités.

### LISTE DE SORTS ÉTENDUE

De plus, chaque voie comporte une liste de sorts étendue visant à représenter la manière dont votre lien avec la Grande Mère a aiguisé votre affinité avec l'étincelle divine de magie qui coule dans vos veines. En fonction de votre niveau, vous apprendrez ces sorts en plus de ceux déjà sélectionnés dans votre liste de sorts de rôdeur. Ils ne comptent pas dans votre liste de sorts connus.

### PASSEURS DE L'OMBRE LONGUE

*Des assassins peu portés sur le combat à découvert, maîtres de la discrétion, du camouflage, du poison, de l'arc, de la sarbacane, du poignard et de la magie qui se prête au meurtre furtif.*

### LISTE DE SORTS ÉTENDUE

Vous avez accès aux sorts de la liste suivante.

#### Rôdeur

##### Niv. Sorts

3 *lumière, image miroir, silence*

5 *pas brumeux, invisibilité*

9 *hâte, ténèbres*

13 *invisibilité supérieure, assassin imaginaire*

17 *passe-muraille, contagion*

### MAÎTRISE SUPPLÉMENTAIRE

En choisissant cette voie, vous gagnez la maîtrise du matériel d'empoisonneur.

### REFLUX DE L'OMBRE

À partir du niveau 7, vous gagnez la capacité de lancer *pas brumeux* en guise de réaction lorsque vous êtes touché par une attaque, en utilisant un emplacement de sort de rôdeur.

### MAÎTRE DES POISONS

Votre maîtrise des poisons est sans égale. À partir du niveau 11, vous pouvez enduire une arme ou une munition de poison pour une action bonus. Vous êtes en outre avantagé sur vos jets de sauvegarde contre les dégâts de poison ou l'état *empoisonné*.

### SILENCE SUPÉRIEUR

À partir du niveau 15, chaque fois que vous lancez *silence*, le rayon de la sphère passe de 6 m à 18 m. Quand vous lancez *ténèbres*, les effets de *silence* s'appliquent également sur un rayon égal à celui de votre sort de *ténèbres* ; vous n'avez pas besoin de rester concentré pour maintenir cet effet.

### OMBRE TERMINALE

À partir du niveau 18, votre corps acquiert une résistance hors norme. Lorsque vous êtes soumis à une attaque ou un sort qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Constitution ou de Dextérité afin de réduire ses dégâts



de moitié, un jet de sauvegarde réussi vous préserve de tout dégât. Si vous échouez, vous n'essayez malgré tout que la moitié des dégâts.

## PARLEMORT

*Des Passeurs magiciens capables de puiser dans le pouvoir et la sagesse de tous les Ælves ayant déjà rejoint la Grande Mère dans l'au-delà. Ils ont également pour fonction d'accompagner le trépas des agonisants – un bienfait qu'ils peuvent accorder aux mourants de toute race mais dont ils font généralement privilégier les seuls Ælves.*

## LISTE DE SORTS ÉTENDUE

Vous avez accès aux sorts de la liste suivante.

### Rôdeur

#### Niv. Sorts

3 *lumière, léger comme une plume, projectile magique*

5 *doux repos, communication avec les morts*

9 *jeter une malédiction, boule de feu*

13 *flétrissement, contrôle de l'eau*

17 *réincarnation, main de Bigby\**

\*Votre main de Bigby se manifeste hors d'une rafale de vent.

## RHÉTEUR DES MORTS

À partir du niveau 7, vous gagnez la capacité d'en appeler aux esprits de vos ancêtres ælviens pour vous guider. Quand vous lancez *communication avec*

*les morts* sur un cadavre ælvien, le sort ne peut plus échouer si le cadavre choisi a déjà été la cible de ce sort au cours des dix jours précédents.

De plus, lorsque vous effectuez des jets de Sagesse pour obtenir des informations sur des Ælves (vivants ou morts), leur habitat ou leur culture, vos semblables réunis avec la Grande Mère vous accordent leur aide et vous êtes avantagé pour ce test.

## TENDRESSE DE SHOLKE

À l'instar du fondateur des Passeurs, vous avez conscience du pouvoir de la dissimulation et du déguisement. À partir du niveau 11, vous gagnez la capacité de lancer à volonté *modifier son apparence* ; ce faisant, vous devez toutefois choisir l'option *changer d'apparence*. De plus, quand vous surprenez votre ennemi en utilisant *modifier son apparence*, vous gagnez un extra tour lors du premier round de combat, qui intervient à votre valeur initiative -10.

## DÉFORMATION INCANTATOIRE

À partir du niveau 15, vous avez accès à l'une de ses trois options. Après avoir terminé un long repos, vous pouvez modifier l'option choisie.

**Chute lumineuse.** Lorsque vous lancez le tour de magie *lumière*, vous pouvez utiliser votre action bonus ou votre réaction pour remodeler l'énergie de votre sort et engendrer de douces colonnes de vent qui reproduisent l'effet de *léger comme une plume* sans dépenser →

d'emplacement de sort. L'utilisation de ce pouvoir interrompt votre tour de magie *lumière*.

**Projectile lumineux.** Lorsque vous lancez le tour de magie *lumière*, vous pouvez utiliser votre action bonus ou votre réaction pour remodeler l'énergie de votre sort en un *projectile magique* de niveau 4 sans dépenser d'emplacement de sort. L'utilisation de ce pouvoir interrompt votre tour de magie *lumière* et vous ne pouvez y recourir qu'une fois par long repos. À partir du niveau 17, vous gagnez une utilisation supplémentaire par long repos.

**Extinction des feux.** Lorsque vous lancez le tour de magie *lumière*, vous pouvez utiliser votre action bonus ou votre réaction pour remodeler l'énergie de votre sort pour lancer *ténèbres* sans dépenser d'emplacement de sort. L'utilisation de ce pouvoir interrompt votre tour de magie *lumière* et vous ne pouvez y recourir que deux fois par long repos.

## BERGER DES ÂMES

À partir du niveau 18, lorsque vous faites tomber une créature à 0 point de vie, vous pouvez effectuer une attaque de corps à corps supplémentaire. Cette attaque est dirigée contre toutes les créatures de votre choix situées dans un rayon de 1,50 m autour de vous, avec un jet d'attaque distinct par cible. Chaque touche réussie vous permet d'ajouter +2d6 dégâts nécrotiques à vos jets de dégâts.

## PASSEURS DE PIERRE

*Les prêtres de guerre des Passeurs, descendants des héros légendaires de la tribu Penaunqua. Outre leur maîtrise de la furtivité et du camouflage, c'est avant tout leurs aptitudes au combat et à la magie guerrière qui les placent parmi les combattants les plus redoutables de toute l'histoire de Cain Anuun.*

## LISTE DE SORTS ÉTENDUE

Vous avez accès aux sorts de la liste suivante.



## Rôdeur

### Niv. Sorts

- |    |   |
|----|---|
| 3  | <i>lumière, bouclier, vague tonnante</i>        |
| 5  | <i>bourrasque, flou</i>                         |
| 9  | <i>éclair, boule de feu</i>                     |
| 13 | <i>bouclier de feu, invisibilité supérieure</i> |
| 17 | <i>colonne de flamme, mur de pierre</i>         |

## FORMATION DE PRÊTRE DE GUERRE

À partir du niveau 7, vous choisissez l'une des aptitudes suivantes.

**Bravoure guerrière.** Tous vos jets de sauvegarde contre la condition *terrorisé* sont avantagés. Si vous réussissez votre jet de sauvegarde, vous êtes immunisé contre cet état pour le restant du combat et gagnez +1 à tous vos jets d'attaque contre la créature qui a tenté de vous terroriser.

**Proie guerrière.** Une fois par combat, vous pouvez désigner une créature comme cible de votre colère divine en déclarant que « *l'ombre est tombée* » sur elle. Toutes les attaques d'arme effectuées contre cette créature par vous ou un autre *Passeur* (peu importe son archétype) bénéficieront de +1 pour toucher jusqu'à la fin du combat.

**Flamme guerrière.** Vous pouvez lancer le tour de magie *explosion occulte* à volonté. Vous utilisez la Sagesse comme caractéristique incantatoire pour ce sort.

## AGILITÉ DE NAUHLA

À partir du niveau 11, vous vous déplacez si rapidement que vous pouvez attaquer plusieurs adversaires en un clin d'œil. Vous gagnez la capacité d'utiliser votre action pour effectuer une attaque de corps à corps contre n'importe quel nombre de créatures dans un rayon de 1,50 m autour de vous, avec un jet d'attaque distinct par cible.

## PUISSANCE DE CYULÍ

À partir du niveau 15, vous gagnez l'une des aptitudes suivantes.

**Endurance des anciens.** Les âmes de vos frères et sœurs tombés au combat



viennent à votre secours en vous communiquant leur force. Lorsque vous êtes soumis à une attaque ou un sort qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Constitution ou de Force afin de réduire ses dégâts de moitié, un jet de sauvegarde réussi vous préserve de tout dégât. Si vous échouez, vous n'essayez malgré tout que la moitié des dégâts.

**Empreinte de l'ombre.** Votre aptitude *Proie Guerrière* est améliorée. Lorsque votre proie vous attaque et touche, ses dégâts sont réduits de moitié, quel que soit leur type. Cet effet ne réduit pas les dégâts que cet ennemi inflige aux autres créatures.

**Vigueur de pierre.** Si vous tombez à 0 point de vie au cours d'un combat et que vous ne mourez pas immédiatement, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Si vous réussissez, vous tombez à 1 point de vie à la place. Passée la première fois, le DD du jet de sauvegarde augmente de 5 chaque fois que vous recourez à cette aptitude. Quand vous terminez un repos court ou long, le DD retombe à 10.

## HÉRITAGE DES PENAUQUA

À partir du niveau 18, votre esprit guerrier devient quasi indomptable. Lorsque vos points de vie tombent en dessous de la moitié de leur valeur maximale, vous bénéficiez d'un bonus de 3d10 +5 dégâts et vos attaques sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use," "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License 1.0a, and excluding Open Content, means the following: THE LAST GOD and all related trademarks, proper names, dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork and trade dress. Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.

Open Content; Rules and game mechanics (but not Product Identity) on pages 8, 14-26, 29, 30-40 are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d).

No portion of this work other than the material designated as Open Game Content May be reproduced in any form without written permission from DC Comics and Phillip Kennedy Johnson.



BOHTGOLAD

CITY OF MEN

RADHU ENGM AHL

CITY OF MEN

TYRGOLAD

CAPITAL CITY

D R A G G O N

THE PINNACLE

CITY OF THE GUILD ELDRITCH

COUNCIL OF STONES

ISLANDS AND NATIONS

ESHUA  
HOME OF THE FEY



# THE BLUES BROTHERHOOD

*“Sur l’asphalte brumeux, le silence se rompt au passage d’une voiture noire. Vieille, vrombissante : une ruine sur roues. À l’intérieur, trois personnes habillées (ou vêtues) de noir. Lunettes noires. Une mine stoïque à toute épreuve.*

*L’une mâche un bonbon. Fraise, toujours à la fraise.*

*Le conducteur fume. Une Chesterfield, toujours une Chesterfield.*

*La dernière passagère fait tourner une pièce de monnaie entre ses doigts. 1 \$, toujours 1 \$.*

*“One Scotch, One Bourbon, One Beer” les accompagne et fait vibrer la carrosserie. Ils roulent ainsi pendant une bonne heure, sans se parler. Ils n’en ont pas besoin.*

*Tous rêvent de la même chose. D’une journée normale.*

*Une journée sans furie au fusil à pompe à leur trousse.*

*Sans shérif les coursant avec un régiment de sirènes hurlantes.*

*Une journée sans croiser leurs imbuables rivaux.*

*Sans devoir dormir dans le motel miteux Gold.*

*Une journée sans devoir voler quelques dollars à un membre du Ku-Klux-Klan.*

*Quand la voiture s’arrête devant une lourde porte, ils se regardent tous, avant de sortir d’un même pas. L’une avale son bonbon, l’autre crache sa cigarette, et la pièce de monnaie rejoint la poche de la troisième.*

*L’édifice austère s’ouvre.*

*Deux silhouettes, en noir et lunettes noires, en sortent calmement accompagnées d’une bonne sœur qui semble glisser sur le sol.*

*Le groupe est enfin réuni.*

*Il est temps pour un... Everybody needs somebody.”*

## I / Introduction

Dans un Chicago qui s’est mué en ghetto dans les années 80, vous incarnez des hommes et femmes ayant une histoire musicale en commun. En situation précaire, ou malheureux de ne plus s’adonner à leur passion, séparés de leurs pairs par et les aléas de la vie.

Tout aurait pu s’arrêter là, mais le destin en a décidé autrement ! Il a décidé de vous donner une chance de vous réunir, de poursuivre une quête qui vous mènera vers votre véritable destinée !

Enfin... devrait vous mener.

Car le chemin, au travers du vieux Chicago, sera semé d’embûches ! De bûches ! De femmes mariées en colère ! De sectes nazies, peut-être, et sûrement de flics ! Des flics partout ! Il va y en avoir, des courses-poursuites qui défient la réalité, et en falloir, des actions totalement absurdes pour vous en sortir !

Préparez-vous à faire bouger le monde grâce à la force du Blues !

**Note :** The Blues Brotherhood (où TBB pour les intimes) n’a pas la prétention de vous apprendre ce qu’est le Blues, son histoire, ses légendes. Largement inspiré du film Blues Brothers sorti en 1980, TBB a pour unique vocation de vous divertir.

## II / Système POM (ou “power of music”)

*“Mais qu’est-ce que tu fous, Jason ? Tu brilles !”*

*“C’est le Blues ! Il m’appelle !”*

The Blues Brotherhood est un jeu de rôles qui privilégie la narration. Les jets de dés interviennent uniquement à des moments-clés d’une intrigue, d’une action, à l’intérieur de ce qu’on appelle une scène.

Ces jets de dés, ou tests, répondent aux règles du moteur “POM” que voici : →

Merci à vous, chers lecteurs et lectrices, d’avoir pris le temps de parcourir ce petit jeu.

N’hésitez pas à le soutenir en partageant vos retours et impressions.

Merci à Erwan pour son aide en tant que musicien.

Merci à tous les relecteurs et testeurs.

Merci à mes proches.

**Aurélié PAILHEZ**

# BLUES BROTHERHOOD



BLUES BROTHERHOOD  
© AURÉLIE PAILHEZ 2020



## ★ Base du moteur de jeu

Munissez-vous de dés à 10 faces (dénommés « D10 » dans la suite du texte) de 3 couleurs différentes représentant : le rythme, l'harmonie et la mélodie (ex : noir, blanc et bleu). Chaque personnage dispose d'un score dans chacun de ces éléments.

Lors d'un test, lancez le nombre de dés correspondant au score de l'élément requis par la scène.

Chaque dés supérieur ou égal au seuil de difficulté offre une réussite : ils doivent afficher 7 ou plus pour une difficulté "normale".

Il faut 3 réussites pour réaliser une scène, donc 3D10 qui ont une face présentant un résultat supérieur ou égal à 7.

Le Maître de jeu peut ajuster la difficulté en fonction des avantages dont les joueurs bénéficient et des désavantages qu'ils subissent. La difficulté peut donc descendre à 4 si les personnages ont un avantage, ou augmenter à 8 s'ils sont désavantagés, 10 si l'action est quasiment impossible.

Les 10 sont explosifs. C'est-à-dire que vous pouvez les relancer pour tenter de réaliser une réussite supplémentaire.

*Ex : Émilie lance 4D10 pour une scène de difficulté normale (7), elle obtient la suite suivante : 2, 7, 10, 2. Il lui manque 1 réussite mais elle peut relancer le 10 pour l'obtenir. Elle obtient un 8, ce qui lui permet d'avoir les 3 réussites requises.*

Il n'y a pas d'échec critique : Les joueurs décident comment leur entreprise échoue. Si le groupe n'a pas d'idée, le MJ peut narrer ce qui se passe ou faire un test "Holy shit !" (voir plus bas).

Il existe des réussites critiques :

- **en solo** : tous les Dés dépassent le seuil de difficulté.
- **en groupe** : il y a un 10 pour chaque couleur de dés.

À ce moment-là, la scène est épique et le MJ ne peut utiliser aucun contre (défini dans la parti Maître de jeu).

Il est donc important qu'il y aie une diversité d'instruments dans le groupe afin de pallier tout type de situation pour "jouer de concert".

**Vos personnages ne peuvent pas mourir.** Mais ils peuvent échouer leur mission, enchaîner les fiascos dans leurs aventures et finir en prison.

*"Jason se demande vraiment comment il s'en est sorti. Alors ouais, braquer le camion du marchand de glaces, c'était vraiment une idée de merde. Surtout quand Rugger, ce pauvre type qui se prend pour le super héros du quartier, a débarqué. Avec ses potes. Et ses chiens. Et Miss Kelly avec son fusil, un poil furieuse de s'être fait arnaquer. Question de point de vue.*

*Il se souvient vaguement d'une course-poursuite avec la camionnette, d'un roulé-boulé sur la route qui s'est – disons-le – relativement... "bien passé" pour tout le monde. Sauf lui qui a été éjecté du véhicule comme une Sainte Marie sur l'étoile du firmament en partance pour le paradis.*

*Il est là, le cul dans l'herbe, vivant. Mais il entend déjà les chiens et il est seul."*

## ★ Réaliser des actions/ scènes dans TBB

Lorsque les personnages doivent entreprendre une action importante (qui débloque une situation comme la réparation de la voiture, une confrontation, une fuite, etc.), ils doivent réussir un test. Un Test se réalise sous forme de musique à jouer pour la scène, afin de déterminer si cette

dernière est réussie pour les personnages ou se termine sur un fiasco.

C'est à cela que servent les trois "éléments" principaux du blues, représentés par les dés :

- **Rythme** : détermine le tempo de la musique (instruments rythmiques).
- **Harmonie** : détermine plusieurs sons visant à avoir des accords entre eux (instruments polyphoniques).
- **Méloдие** : détermine un thème musical avec un seul son (instruments monodiques).

Une chanson endiablée jouera plus sur le rythme. Un slow reposera sur la mélodie et l'harmonie pour un son plus complexe et qui requiert plus d'équilibre. Il faudra donc X réussites dans l'élément choisi pour réussir la scène.

Les personnages du maître de jeu n'ont pas de test d'opposition à réaliser. Ce sont uniquement le seuil de difficulté et le nombre de réussites qui déterminent si le joueur ou le groupe réussit.

### 🎵 Exemples de musiques

- **Rythmée** : *Everybody Needs Somebody to Love* (© The Blues Brothers)
- **Harmonieuse** : *Minnie the Moocher* (© The Blues Brothers)
- **Méloдique** : *Think* (© The Blues Brothers)

Jouer avec de la musique durant une partie de TBB est facultatif. Mais il peut être très amusant que le MJ et le groupe écoutent des musiques de Blues pour créer leurs propres playlists à lancer durant la partie en se mettant d'accord sur leur catégorie.

### 🎵 Jouer "de concert", ensemble :

Lorsque le groupe joue en concert, chaque joueur lance les dés correspondant à son instrument. Par exemple, le batteur va lancer uniquement ses dés

de rythme. Le chanteur va lancer ses dés lié à sa voix : harmonie.

- Il faut faire X réussites collectives pour réussir une scène\*. X augmente en fonction de la taille du groupe (*voir tableau plus bas*).
- Lorsque la scène implique tout le groupe (un concert par exemple), chaque personnage va lancer uniquement le type de dés liés à son instrument de musique.

\*Une scène dans TBB est comme une scène au cinéma : c'est un espace où se joue une action sur plusieurs minutes (une chanson, une course-poursuite, une discussion dans un bar, etc).

*"L'ambiance dans la salle est aussi moite qu'un vestiaire sportif aux heures de pointe. Le public attend, debout face à une petite scène crasseuse. Les gens boivent des bières, balancent des vanes sur l'absence des musiciens, rotent, et parfois tout ça en même temps.*

*Dans les coulisses, le groupe n'ose pas se lancer. C'est leur première depuis des lustres ! Finalement, Money avance sur scène. On la siffle, on la taquine et elle commence à chanter. La salle se tait soudainement et on ne voit bientôt que des yeux de merlans frits briller dans le public. La voix suave mate les brutes, avant de les entraîner dans un Blues plus rythmé. Sentant l'appel de la musique, les autres membres du groupe retrouvent leur motivation. L'un après l'autre, ils s'avancent sur scène pour accompagner leur chanteuse."*

### ☆ Unis par la musique

Lorsqu'un joueur obtient un ou plusieurs 10 au cours d'un test et qu'il a obtenu plus de réussites que requis, chaque 10 excédentaire lui permet de donner un dé à un de ses voisins de table. Ces dés supplémentaires devront être utilisés dans la même scène et →

sont “incolores” : ils peuvent être utilisés pour n’importe quel élément.

*Ex : Charles lance 3D10, il obtient les résultats suivants : 10, 4, 7. Il lui fallait 3 réussites, donc l’action n’est pas encore réussie et, à plus forte raison, il ne peut pas donner de bonus à sa voisine. Il relance le D10 pour tenter une réussite supplémentaire et obtient un autre 10 ! Charles relance ce nouveau 10 et fait un 8 avec. Comptant alors 4 réussites (10, 7, 10, 8), il utilise un de ses 10 pour donner un dé incolore à Barbara. C’est la fin de son tour.*

*Barbara lance les dés à son tour, pour la même scène, en utilisant le D10 supplémentaire.*

**All or Nothing :** Les scènes peuvent être résolues avec une simple idée, voire sans jet si le MJ trouve l’idée bonne et réduit à 0 la difficulté. Les idées, même les plus folles, doivent être encouragées pour éviter de lancer beaucoup trop de jets qui peuvent se révéler pénalisants et frustrants. Si les joueurs manquent d’inspiration malgré des réussites ou des échecs, c’est le rôle du meneur de les aider à narrer ce qui se passe.

## ☆ Et pour des actions simples ?

Le MJ y aura recours peu souvent mais il peut demander à un personnage un test pour courir, escalader, mentir, charmer, ou encore se cacher, être discret.

Il peut alors se fonder sur les 3 éléments :

Action <b>physique</b> ( <i>courir, grimper, frapper, etc.</i> )	Rythme
Action <b>sociale</b> ( <i>empathie, charmer, convaincre, etc.</i> )	Mélodie
Action <b>technique</b> ( <i>se cacher, réparer, analyser, etc.</i> )	Harmonie

*Ex : “En tournant le coin d’une rue, Sam se retrouve nez à nez avec Kelly, alors que celle-ci sort son fusil à pompe.”*

*Le joueur de Sam décide que, vu son score en « rythme », c’est cette caractéristique qu’il va utiliser. Il décrit alors comment Sam chope le canon de l’arme, y enfonce vigoureusement un bonbon à la fraise, et prend ses jambes à son cou. Le MJ estime que l’action est délicate et donne un seuil de difficulté de 8. Le joueur lance 8 dés de rythme et obtient seulement 2 réussites. Il décide qu’en enfonçant le bonbon dans le canon, Sam s’y coince également le doigt.*

## ☆ Les contres du MJ

Mais attention, le MJ peut faire un “**Swing**” : une improvisation, ou un jet de dés qu’il peut réaliser pour :

- augmenter la difficulté d’une scène si les PJ sont désavantagés : “**Goes or Breaks !**”
- **générer une menace** pour un joueur ou le groupe : “**Holy shit !**”

*“Soudain surgit Carter McDonald. Une belle tête blonde au sourire sympathique. Mais là tout de suite, le groupe a l’attention fixée sur la mitrailleuse lourde qui est pointée sur eux. Visiblement, personne ne sait pourquoi. Mais qu’importe : Carter sait très bien pourquoi, et que l’on gâche sa lune de miel – après toutes ces années à résister à la tentation – en traversant sa chambre avec un 4x4 poursuivi par une voiture de police, l’avait quelque peu désappointé.”*

**N’oubliez pas que le MJ est au service de l’histoire**, il n’est pas votre ennemi. Par exemple, il peut baisser la difficulté d’une scène s’il estime que le groupe a un avantage (ou plusieurs).

## 🎵 Voici un résumé des règles :

### Jouer en Solo

Lancer tous les D10 correspondant à l'élément demandé par la scène.

Les 7 et plus sont des réussites (pour une difficulté moyenne).

Il faut obtenir 3 résultats supérieurs ou égaux à la difficulté pour réussir.

Les 10 sont explosifs.

### Jouer en groupe

Lancer tous les D10 correspondant à son instrument de musique.

Les 7 et plus sont des réussites (pour une difficulté moyenne). Il faut obtenir autant de réussites que le nombre de PJ multiplié par deux pour réussir l'action. Ex : 6 pour 3 PJ, 8 pour 4, etc.

Les 10 sont explosifs.

Il saura récompenser vos idées les plus folles et épiques !

## ★ Progression des personnages

*TBB* ne prévoit pas de système d'expérience. On considère que les personnages sont déjà d'excellents musiciens.

Les récompenses peuvent être matérielles si cela convient au groupe (niveau de vie amélioré, un véhicule de bonne qualité, des instruments de marque, etc.), sinon un *Happy End* est parfois suffisant pour satisfaire tout le monde en conclusion de la partie.

## III / Personnages

Une table pour *TBB* se compose de 3 à 5 personnes. Les joueurs et joueuses incarnent des Blues Brothers and Sisters, à Chicago dans les années 1980.

### Leurs points communs sont :

- Le blues qui coule dans leurs veines, origine de la "bromance" qui les lie.
- Tous se connaissent déjà, quelle que soit leur origine. Il n'est pas obligatoire de porter les costume, chapeau et lunettes noires, cependant avoir un signe distinctif peut renforcer l'identification du groupe.
- Il revient au groupe de trouver ensemble comment ils se sont rencontrés. Ils ont peut-être des liens

familiaux, d'amitié. Ils ont peut-être fait le lycée ensemble ? Ils ont débuté dans le même groupe ? Ont fait un peu de prison au même endroit ? Ont été victimes d'un coup monté ? Peut-être un peu de tout ça à la fois ?

Ne soyez pas pressés, réfléchissez ensemble afin de vous approprier vos personnages et de vous familiariser avec le groupe.

**Le but du groupe est simple :** il faut remplir un objectif, sauver vos fesses, faire de la musique, éviter les flics et toutes les bandes de fous furieux qui vous en veulent pour une tierce raison.

Simple, mais avant cela il faut créer son personnage.

## ★ Le passé du personnage

Les Blues Brothers & Sisters ont la particularité, outre d'être tous des musiciens, d'avoir un passé haut en couleur. Chaque membre du groupe doit répondre à une liste de questions :

- Chaque joueur et joueuse doit déterminer si son personnage a de la famille ou non, et quels liens il entretient avec elle : Vit-il avec ou seul ? Sa famille a-t-elle accepté la place que prend le Blues dans la vie du personnage ? Vit-elle à Chicago ? Peut-être que sa famille est partie très loin et que cela affecte le personnage ? →

- Le personnage doit avoir un ou plusieurs ennemis. Qui sont-ils ? Par exemple, le personnage a une dette gigantesque et est traqué par le demandeur. Une rivalité avec un autre musicien d'un groupe acariâtre ?
- Le personnage a commis au moins un acte de délinquance notoires. Lequel ? Comme voler une voiture, organiser une arnaque, détruire des biens publics, commettre un outrage à agent, etc. Évitez les personnages psychopathes (meurtriers, violeurs...), cela peut créer une mauvaise ambiance à votre table.
- Et enfin : Pourquoi la musique ? Pourquoi le Blues a-t-il une place si importante dans la vie du personnage ? Qui est son mentor ?

Chaque personnage devrait donc définir au minimum : un mentor, un ennemi, un ennui judiciaire.

Tous ces éléments visent à enrichir le personnage, mais aussi à donner des ficelles scénaristiques intéressantes pour votre MJ.

### ☆ Tempérament

Le personnage n'est pas une coquille vide qui joue de la musique. Il faut lui donner une âme. Les joueurs et joueuses peuvent s'inspirer du passé de leur avatar et de sa situation actuelle pour déterminer le caractère de ce dernier.

Un personnage doit avoir un trait de caractère "dirigiste", c'est-à-dire qui prédomine dans son comportement. Par exemple s'il est colérique le MJ peut augmenter la difficulté d'un test d'interaction sociale.

Ce trait de caractère dominant peut aussi servir de ressort comique pour votre personnage.

Voici une liste non exhaustive pour vous inspirer : colérique, flemmard, alcoolique, calme, hyperactif,

curieux, maniaque, rebelle, généreux, morfale, etc.

Il peut également avoir un petit trouble névrotique, comme une paranoïa, une phobie, etc.

Le but n'est pas d'embêter les joueurs et joueuses mais de pimenter la partie et de donner plus de consistance aux personnages.

### ☆ Choisir son instrument

*"Une silhouette dans l'ombre la suivait. Dans ces quartiers malfamés de Chicago, une simple rue pouvait se transformer en guet-apens, surtout pour les jeunes femmes. Blondie le savait et avait l'oreille en alerte. Après tout, maintenant qu'elle était vraiment devenue musicienne, les aspérités dans le silence lui bondissaient dessus comme des chats se retournant sur un concombre. Et lorsque l'une d'elles fut beaucoup trop près à son goût, elle détacha discrètement l'une des sangles qui lui barraient la poitrine t, dans un mouvement coulant, son volumineux bagage bascula de son épaule. Ses mains potelées saisirent alors le gros manche pour envoyer valdinguer sept kilos de contrebasse dans la figure figée de surprise du voyou. Blondie regarda le corps s'étaler par terre en jurant. Elle alluma une clope et reparti tranquillement rejoindre la grande avenue."*

Chaque personnage a son instrument qui lui apporte un bonus en fonction de la situation.

**En groupe & solo**

+ 1D10 dans l'élément musical lié à l'instrument

Choisissez-en un dans la liste ci-dessous :

Voix, saxophone, cuivres  
Piano, harpe, guitare

Mélodie

Harmonie

Basse, batterie,  
contrebasse

Rythme

*\*Se promener avec son instrument de musique ?*

En effet, transporter un instrument de musique volumineux partout semble impossible. Vous avez 2 options : soit les joueurs arrivent à improviser (par exemple se servir d'ustensiles pour imiter une batterie), ou assumer d'être dans une comédie musicale dans laquelle les musiciens semblent sortir leurs instruments d'on ne sait où (ce qui s'applique aussi aux PNJ).

## ★ Répartir les dés

Dans *TBB*, les caractéristiques des personnages représentent uniquement leurs points forts en musique. Tous savent jouer d'un instrument et connaissent les bases de la musique et les spécificités du Blues.

D'un point de vue technique cela est représenté de la façon suivante : le personnage dispose de 2 dés dans chaque élément lors de la création.

Pour personnaliser leur avatar, les joueurs et joueuses doivent répartir en plus 10 points dans ces trois éléments (*ce qui fait un total de 16 points par personnage*).

**Vous voilà prêts !**

## ★ Vous voulez jouer rapidement ?

Alors voici 6 personnages "prêts-à-jouer" pour les plus pressés, pratique pour jouer rapidement.

### 🎵 Jason, le saxophoniste aux plans foireux

**Harmonie** : 5 ; **Mélogie** : 7 ; **Rythme** : 4

**Délits** : état d'ivresse sur la voie publique, braquage à main armée (fausse).

Jason est un homme âgé de plus de 50 ans. Brun, mal rasé, il a toujours

sur lui une flasque d'un alcool "fait maison" dont il prend une gorgée régulièrement. Il est bourru mais a un cœur en or. C'est pour cela qu'il joue aussi bien de son vieux saxophone, au son si particulier. Divorcé et très nostalgique de son mariage, il espère un jour avoir une vie dont il serait fier pour la partager avec son fils.

C'est lui qui a eu l'idée du braquage du marchand de glace, motivé par l'envie de se venger de Kelly. Tout le monde avait trouvé que c'était une bonne idée. Et puis la cause était bonne : récolter rapidement juste assez d'argent pour faire sortir Banks de prison. Et faire un casse assez négligeable pour ne pas finir eux-mêmes en prison trop longtemps.

Jason avait prévu qu'il irait en prison seul. Jason a toujours été trop modeste, au point de trouver son rôle secondaire dans le groupe. Ce qui est faux. Puis finalement, ce braquage était une idée de merde.

La culpabilité le ronge, mais il ferait n'importe quoi pour reconstituer le groupe et donner à ses potes la carrière qu'ils méritent.

### 🎵 Money, la chanteuse perfectionniste

**Harmonie** : 9 ; **Mélogie** : 4 ; **Rythme** : 3

**Délit** : complicité de vol à main armée (avoir trouvé et donner l'arme, qui était fausse).

Une femme discrète, silencieuse même, qui a un sens du détail proche du TOC. Mais c'est bien grâce à cette manie qu'elle chante aussi juste. Jamais une seule fausse note. Money est une femme noire, au regard perçant, avec une coupe de cheveux en bombe atomique assumée. Elle n'est pas particulièrement belle ou laide, mais elle dégage un charisme saisissant. →

Sa voix est sublime et, si le groupe n'avait pas eu autant de malchance, sa vie serait tout autre aujourd'hui.

La jeune femme a une attitude exemplaire, droite dans ses bottes. Elle a souvent désapprouvé les méthodes de ses compagnons mais les suivait néanmoins : la fin justifie les moyens. Malheureusement, quand on prend l'habitude de monter des plans malhonnêtes, les retours de karma font parfois mal. Ainsi Money a-t-elle vu tous ses amis se faire emprisonner ou disparaître. Triste histoire.

Money aime son mari et a sacrifié sa carrière pour lui et sa petite fille dès qu'elle est sortie de prison. Elle n'a jamais repris contact avec les autres depuis la séparation du groupe. Elle mène sa petite vie de mère au foyer.

Mais chanter lui manque énormément. Dans son armoire, caché dans le coin d'un grand tiroir, un vieux micro attend sagement son come-back.

### 🎵 Banks, le guitariste pilote

**Harmonie** : 4 ; **Mélocdie** : 8 ;  
**Rythme** : 4

**Délits** : vol de voiture, dégâts sur la voie publique.

Grand, châtain aux yeux bleus, une carrure de crevette, et vieil ami de Jason et Sam. Il les a perdus de vue à la séparation du groupe. Il a vécu une enfance et une adolescence atrocement banales de fils d'ouvrier blanc. Véritable poissard, il se retrouve dans des situations rocambolesques malgré lui. Une drôle d'aventure le mena à avoir un accident désastreux pour sa carrière et celle du groupe.

Banks était chauffeur de taxi la journée. Un jour, une cliente lui demanda de l'emmener dans un quartier malfamé. Banks obéit, surtout qu'on lui tendait un billet de 100 dollars pour cette course de 10 km à peine.

Mais au bout de quelques minutes, le voilà pris dans une course poursuite : deux gangs se tiraient dessus et semblaient intéressés par la passagère de son taxi. Banks, après des détours improbables et quelques cascades, trouva refuge dans un grand parking douteux. Sa voiture rendant l'âme, il décida d'en voler une pour tirer la jeune femme du pétrin.

Il dépose la jeune femme, "Mary Melly", qui le récompense grassement de quelques billets supplémentaires. Mais au retour Banks tomba sur des garagistes, furieux pour la voiture volée. Il était de plus poursuivi ensuite par les deux autres gangs qui l'avaient retrouvé.

S'ensuit une course-poursuite. Désastreuse pour plusieurs vitrines de commerces, feux rouges, voitures, et une borne à incendie, jusqu'à ce que Banks arrive à se débarrasser des poursuivants en se plantant volontairement dans le mur d'un commissariat. Le poignet cassé, il se retrouva en prison, mais au moins était-il en sécurité.

### 🎵 Hopper, le pianiste en colère

**Harmonie** : 3 ; **Mélocdie** : 7 ;  
**Rythme** : 6

**Délits** : violences sur forces de l'ordre.

Hopper est un homme en colère contre le monde. Très jeune, il observe les conséquences du racisme et de la discrimination sur ses parents. En grandissant, il n'arrive cependant pas à canaliser ses excès d'humeur jusqu'à ce que le vieux Bill, vivant à quelques maisons de la sienne, lui mette un piano sous les doigts.

Ce fut une révélation très bien accueillie par sa famille. La colère de Hopper s'exprimait à travers un style énergique et mélancolique au piano, ce qui a convaincu les autres membres du groupe. Depuis, il suit et

protège chaque membre comme un garde du corps, un grand monolithe qui ne s'exprime que par mots-clés.

À propos du braquage, il changea d'avis et décida de ne venir qu'en observateur. Lorsque la situation tourna au vinaigre, il permit à Sam de s'enfuir en improvisant une altercation avec un policier. La police, n'arrivant pas à communiquer avec lui, excédée, finit par le relâcher au bout d'une garde à vue.

### 🎵 Sam, la batteuse énergique

**Harmonie** : 4 ; **Mélocdie** : 3 ;  
**Rythme** : 9

**Délits** : arnaque (vente d'articles frauduleux).

Jeune femme pétillante, quand cette petite blonde déboule quelque part, c'est une tornade de bonne humeur et d'énergie. Sa réputation d'excellente batteuse infatigable n'était pourtant pas gagnée au départ.

Sam vient d'un milieu bourgeois conservateur. Ayant vécu une enfance étouffée entre les règles de bonnes conduites et celles religieuses qui lui furent imposées afin de faire d'elle une future dame, Sam a littéralement "explosé" en arrivant à l'adolescence. S'empiffrant de malbouffe, multipliant les aventures sexuelles, dénigrant ses études, Sam devient en quelques années une rebelle bonne-vivante. Malgré les menaces de ses parents, la jeune femme continue de découvrir le monde en se moquant éperdument des règles sociales. Elle se fait de l'argent de poche en revendant de la marijuana et des objets de contrefaçon.

Elle est cependant préoccupée par son avenir, ne sachant pas ce qu'elle va vraiment devenir ou aimer dans la vie, à part qu'elle s'apprête à la croquer. Sam rencontre Hopper, Banks et Jason dans son lycée. Ils l'adoptent rapidement car Sam est douée pour parler du groupe autour

d'elle, en plus d'être un rayon de soleil. Souhaitant s'investir plus dans la vie du groupe, elle se met à la batterie. C'est le déclic, une histoire d'amour avec un instrument qui permettait de faire exploser son énergie.

Elle participe au braquage mais réussit à fuir grâce à Hopper. Depuis, elle alterne entre gardes à vue, dépannages de groupes en manque de batteur. Mais rien ne la rendrait plus heureuse que de retrouver sa bande.

### ☆ Histoire du groupe

C'est l'histoire d'un groupe modeste. Au départ des potes, qui se rencontrent grâce au Blues dans un vieux lycée de banlieue. Ils font connaissance avec une star montante du Blues, Bill Willson, qui sait leur transmettre sa passion du Blues. Jusqu'au jour où il disparaît de leur entourage sans explication.

Ils passent des années ensemble et, grâce aux enseignements de leur mentor, finissent par monter un groupe en sortant du lycée.

Cela aurait été un groupe du tonnerre si la malchance ne les avait pas martelés.

Tout commence avec Kelly, la femme du marchand de glaces d'un petit quartier pavillonnaire. Son mari la trompe avec Sam, sauf que Kelly a déjà trompé son mari avec Sam. Très en colère depuis la demande de divorce de son homme, Kelly ne cesse de poursuivre Sam à la moindre occasion. Et Dieu seul sait où elle range son énorme fusil qu'elle sort dès que la traque commence.

C'est un sacré boulet qui foutra le bordel dans pas mal de représentations du groupe et contribuera à leur mauvaise réputation.

Sam a tenté de présenter des excuses, la seule qui a attiré l'attention de la mariée furieuse a été la promesse d'une belle somme d'argent. Mais →

vous vous doutez bien que ni Sam ni le groupe n'a une telle caisse en rab.

Puis y'a l'accident de Banks qui se casse le poignet. Déjà que le groupe est endetté et a recours à de petites arnaques pour arrondir les frais, perdre son guitariste phare est un coup bas du destin.

C'est là que Jason met en branle son plan pour récolter de l'argent pour Banks, avec le moins de risque pour le groupe. En fait, il avait prévu de se faire pincer seul par les flics pour éviter les poursuites contre le groupe. Ce qu'il réussit au final, mais avec l'argent. Ce qui rend le braquage complètement caduc.

En prison, il retrouve Banks et un vieil ami. Et en attendant la liberté, ils jouent de temps en temps à la cantine.

Le braquage a explosé le groupe. Deux membres en prison. Hopper ne veut plus entendre parler de musique, de blues, du groupe, tant il est en colère contre la terre entière. Money a raccroché suite à la naissance de sa fille et aux menaces de son mari. Sam se retrouve seule et mène sa vie de son côté.

On pourrait s'en arrêter là.

Mais il semble que le destin en a finalement décidé autrement.

## IV / [partie du maître de jeu]

### ★ 1. Mener une partie de TBB

#### 🎵 Jouer une comédie

Vous l'aurez peut-être remarqué : il peut se dégager une ambiance de film noir dans *TBB*. Car la réalité n'est pas rose : ghetto, racisme, pauvreté. Mais tout comme le film dont il s'inspire, le jeu se veut être une parodie de la société, se rire des travers de la vie.

Il faudra donc quelques astuces pour rendre un contexte "sombre" en comédie burlesque.

Si vous êtes débutant ou n'avez pas l'habitude de faire jouer un jeu de rôle humoristique, voici deux astuces.

**Des personnages hauts en couleur.** Parfois improvisés, souvent préparés. Les clichés sont très efficaces pour faire vivre un PNJ et le rendre drôle, attachant ou énevant. À l'instar des comédies, on retrouve très souvent les mêmes archétypes : le flic débutant ou blasé ; la bonne sœur trop illuminée ; le pleutre ; la femme furieuse prête à tout détruire ; les gros bras idiots ; etc. N'hésitez pas à préparer des personnages clichés, mais surtout que vous avez envie d'interpréter vous-même. Votre plaisir de les incarner pour faire rire va se ressentir et aura de l'effet. Si vous êtes à l'aise, jouez avec votre voix et donnez-leur une gestuelle.

**Comique de situation.** Une situation qui peut sembler banale peut vite se transformer en ressort comique. Cela peut provenir d'un élément du quotidien, comme se préparer un repas ou utiliser un objet, ou d'une habitude comme se rendre à un lieu en voiture. En exagérant un peu (beaucoup) ces éléments, vous pouvez faire tourner en bourrique vos joueurs et joueuses.

Par exemple, dans ce scénario, on évoque plusieurs fois le braquage du marchand de glace. Le braquage est un élément sérieux. Mais la cible et les événements qui se sont produits sont comiques grâce à l'exagération dans le comportement des PNJ (comme sortir un fusil à pompe de nulle part, croire réellement que Jason ne vole pas le camion et qu'il est promoteur immobilier, etc.), au fait que ce soit un camion de glace avec une musique mignonne, etc.

## 🎵 La musique dans la partie

Utiliser de la musique est facultatif en réalité, elle est juste très recommandée pour ce jeu. Si vous souhaitez la mettre en place, il est fortement conseillé de préparer par avance vos sons et de ne pas en prendre beaucoup. Vos joueurs et joueuses peuvent participer pour créer leur propre playlist de musique pour les scènes où ils seront les acteurs Le MJ se préoccupe surtout des sons d'ambiance pour : un bar, un café, dans la rue, une scène de méchant, etc.

Attention à l'anachronisme : vérifiez bien la date de la musique et si elle ne dissonne pas avec la période jouée.

Vous pouvez bien sûr utiliser les musiques des films *Blues Brothers* et *Blues Brothers 2000*, mais aussi des acteurs majeurs du Blues, et des films et séries des années 80.

### Et le Blues ?

Ici point d'affront : il existe tant d'articles sur le genre et son histoire que tout réécrire n'a pas d'intérêt. Menez des recherches si vous souhaitez vous documenter : on trouve très facilement des chronologies et articles de professionnels.

## 🎵 Les années 80's

Les documentaires, photos et films des années 80 ne manquent pas pour se renseigner et créer une atmosphère. Mais comment la rendre vraiment concrète durant votre partie ?

**La technologie** : N'oubliez pas que certaines technologies, qui font partie de notre quotidien aujourd'hui, n'existent pas encore. La plus flagrante est le smartphone. Vos joueurs veulent joindre quelqu'un ? Demandez-leur s'ils ont de la monnaie sur eux, car il faudra utiliser une cabine téléphonique. Les télévisions sont cathodiques. Les voitures américaines énormes. C'est le début

du minitel français et des premiers Macintosh.

**La politique** : Normalement, vos joueurs seront peu impactés par cette thématique. Mais vous pouvez diffuser quelques informations à travers les médias et la télé pour rappeler la réalité dans laquelle vivent les membres du groupe. Un personnage allume la télé ? Il peut tomber sur un discours de Ronald Reagan, ou des débats anticommunistes. Dans la rue, les joueurs peuvent croiser des partisans démocrates ou républicains perdus dans des propos sans queue ni tête.

**Culture Blues** : Avec une petite recherche, vous pouvez trouver bon nombre de séries et films sortis durant les années 80 (et un peu avant). La musique devient une véritable industrie, comme elle n'a jamais été auparavant. L'émergence de nouveaux styles s'accélère grâce à la technique et au brassage culturel. C'est aussi les années de l'image, et bon nombre d'artistes se montrent très créatifs : clips, univers visuels, publicités dans tous les sens.

La musique devenant plus accessible, plus large public, c'est une révolution qui devient un des plus gros business de ces décennies.

Le Blues, lui, fait partie de la culture des États-Unis. Un des nombreux héritages de la foisonnante culture afro-américaine. Dans les années 80, le Blues n'est plus la star malgré sa percée en Occident. Les tendances changent, la société évolue. La soul, le funk et le reggae créent un renouveau et trouvent rapidement leur public, bien avant le rap. Le blues est étudié, archivé, on ressort des disques, des compilations, des best-of. On peut dire que, dans les années 80, le Blues a confirmé sa postérité. →



Le Blues n'est donc plus tendance, mais il reste très respecté et apprécié pour ses légendes, ses tubes et son bagage culturel.

Pour vos parties dans les années 80, il existe un article Wikipédia "Chronologie du blues" répertoriant les moments et faits marquants. Vous pouvez l'utiliser dans vos scénarios ou comme fond culturel pour vos histoires.

### 🎵 Chicago

Bill parlait beaucoup aux jeunes qui prenaient la peine d'écouter. Il en savait des choses sur la ville. Bien souvent, il leur conseillait de bien travailler à l'école pour partir. Et quand on lui demandait pourquoi il fallait un jour penser à quitter Chicago, il racontait...

*"Dans les années 40, Chicago était pleine d'espoir pour ma famille. Comme beaucoup d'autres, elle fuyait le Sud où pullulaient les ségrégationnistes. De bons gros imbéciles racistes. Et cette ville embauchait à tour de bras. Mon père a trouvé du travail dans une aciérie en deux jours ! Un futur plein de promesses, quoi. Je suis né juste après leur installation. J'ai de bons souvenirs d'enfance dans ces banlieues ouvrières, où la musique faisait partie de nos vies présentes, de notre passé. Chicago, c'était la capitale du Blues car on avait notre propre style. La classe !*

*Mais bon, ça, c'était avant, ouais. Maintenant ? Ben... Le Blues, c'est plus la mode. Et les banlieues deviennent des ghettos. Regardez autour de vous, petits ! Tout tombe en miettes. Et même ça, ça coûte cher pour y vivre. Ah ! Si mon père me voyait ici, à survivre dans ce misérable appartement... J'ai pas les moyens de partir, pis je suis trop vieux maintenant.*

*Comment la ville la plus réputée pour sa culture afro-américaine peut-elle finir ainsi ? Bah parce que les noirs partent. Y'a plus de travail pour des gens modestes ici. C'est la fin des usines : toutes ferment. Même les maisons ! Regardez, petits : toutes ces planches qui barrent les fenêtres des vieux quartiers. Personne ne rachète. Quand les usines ont fermé, les gens n'avaient plus de vie. Oh ! pas uniquement par manque de boulot. Ils ont réalisé qu'ils n'avaient rien : pas de service public, pas de cinéma, même pas de lampadaires !*

*Ça commençait à aller mieux dans les années 70 mais... La discrimination n'épargne pas la couleur de peau à l'embauche, les enfants. Et même si toi, et toi, vous êtes blancs, si vous êtes ici, c'est que vos parents sont plus que modestes, hein ? Vous ne volerez pas haut si vous ne décrochez pas un billet pour une bonne université.*

*Sinon... sinon y'a un moyen de rester à Chicago et d'être heureux, pour les modestes. C'est de lancer sa propre entreprise. Et de prier."*

Bill Willson

### 🎵 Idées de personnages récurrents

#### Le shérif, Steven Childers

Bel homme trentenaire, noir et portant très bien son uniforme, Steven est respecté par ses collègues. Droit dans ses bottes, peut-être un peu trop, il chasse les délinquants de façon obsessionnelle. Il prend tout au sérieux, beaucoup trop, et est capable de déployer des moyens surdimensionnés pour arriver à ses fins. Son modèle est Chuck Norris, mais il a le charisme et la maîtrise des arts martiaux en moins. Néanmoins, il est persuadé d'en être un fidèle héritier spirituel.



### **Gérante de l'hôtel miteux "Golden Motel", Élisabeth Golden**

D'un âge inestimable, cette vieille dame fait corps avec la tapisserie décrépie des murs de son motel. Ce motel est son sanctuaire, elle y loue des chambres presque comme des appartements pour des personnes qui n'ont pas les moyens d'avoir quelque chose de décent. Évidemment, au prix des chambres, il ne faut pas s'attendre à un service premium. Élisabeth est seule et trop âgée pour entretenir sa ruine coincée entre une station de métro, une discothèque et une grande avenue. Cependant, que les voyous se tiennent à l'écart : elle a beau être mal-voyante, Élisabeth voit tout et sait tout ce qui se passe dans son motel, tel un vampire dans son château.

### **Joe King et sa bande**

Le groupe "Big Blues" est rival de celui de nos héros. Et pour eux, tout marche : salles combles, quelques disques qui se vendent plutôt bien... Mais Joe n'est pas dupe. Il sait que le succès tient surtout à la fortune de papa qui leur paye les meilleurs agents, auteurs et matériels. Le talent, plus naturel, des Blues Brotherhood l'inquiète. Mais leur pathétique vie le rassure. Il n'hésite pas à les rabaisser, à les humilier à la moindre occasion.

Joe a une vie parfaite en apparence, mais il a une peur inavouable, celle des pigeons, très nombreux en ville.

### **Père David Dreyer**

La petite église du quartier ne paye pas de mine. Celle où ont grandi les membres du groupe. Mais elle serait une ruine sans le père David Dreyer. Cet homme à la voix exceptionnelle dirige la plus belle chorale du district. Il cherchera toujours à diriger l'argent dans la bannette de la paroisse. Il parle comme un orateur

évangélique mais n'a pas pour intention de manipuler son auditoire, c'est simplement sa façon de parler. Ce qui est très agaçant car on a l'impression qu'il ne prend rien au sérieux et voit des signes du seigneur dans absolument tout et n'importe quoi.

### **La femme du marchand de glace, Kelly Hellman**

Kelly est devenue un monstre. Elle l'était déjà un peu avant en réalité. Bien avant qu'elle ne décide de mettre la tête de Sam au-dessus de sa cheminée. Belle, blonde, trentenaire, maman de 2 adorables petites têtes blondes, Kelly est typiquement une Desperate Housewife. Sa vie au foyer l'ennuie et elle se nourrit du malheur de ses voisins. Avec sa bande de trois copines, elle prend un plaisir sadique à créer des rumeurs, des petits tracas dans la vie des autres. Son aventure avec Sam l'a rendue folle : son image de femme parfaite a été froissée dans tous les quartiers et a fait tomber à l'eau sa petite vie superficielle.

### **Blondie, la gérante du bar "Sexy Blond"**

Cette femme est reconnue pour sa carrière musicale. Refusant de prendre sa retraite, elle s'est achetée un petit bar miteux où elle joue les apprenties alchimistes avec les cocktails. Ils sont tous imbuables. Mais tout le monde continue de les consommer malgré tout. On aime le bar Sexy Blond pour sa tranquillité, ses tarifs abordables et son ambiance feutrée baignée dans la fumée des cigarettes. Cependant, il est beaucoup trop petit pour y faire des concerts. Les musiciens aiment toutefois s'y retrouver pour faire des batailles de billards, de bouteilles de verre et de chips.

### **Eddy Highsmith, propriétaire de la boutique d'instruments de musique**

Le sourire en toutes circonstances, Eddy est un transgenre, →



**PÈRE DAVID**



**KELLY**



**BLONDIE**



**EDDY**

autrefois femme, qui a vu et vécu beaucoup de choses pas très drôles. Il relativise énormément et est un véritable modèle en matière de lâcher prise. La musique l'a beaucoup aidé et il est très fier de sa petite boutique. On y trouve de tout à tous les prix. Eddy donne des noms à ses instruments et leur parle comme certains parlent à leur petit chaton adorable de trois mois.

*(Les personnages de Aaron et Bill vous seront détaillés dans le scénario principal du jeu.)*

### ♪ Doser la difficulté

Dans TBB les joueurs doivent dépasser une difficulté standard qui est de 3 dés devant au moins égaler 7. Plus de dés sont requis s'ils jouent en groupe.

Cependant, parfois vous allez vous rendre compte que vos joueurs ont des idées vraiment excellentes et/ou que le contexte est clairement en leur faveur.

Dans ce cas, il est recommandé au MJ de récompenser les joueurs soit en supprimant la difficulté (*et donc le jet de dés*), si la réussite est évidente, soit en baissant la difficulté de la scène au seuil inférieur. C'est-à-dire 4, au lieu de 7.

Mais parfois c'est l'inverse : les joueurs ont eu une très mauvaise idée ou se retrouvent dans une posture vraiment mal engagée pour la réussite de leur action. Dans ce cas, on considère que les joueurs sont en désavantage.

Le MJ peut utiliser un contre (voir plus loin), soit augmenter la difficulté requise pour réussir, la passant de 7 à 8, voire 9, si vraiment les joueurs entreprennent quelque chose d'impossible. Mais comme il ne faut jamais dire "non" aux idées des joueurs, ce dernier palier de l'ultime est là pour souligner que, si le joueur réussit, c'est une action légendaire.

## ☆ Les contres du Maître de jeu

Les éléments suivants sont des outils dont le MJ dispose pour pimenter le jeu en mettant des obstacles sur le chemin des joueurs. Attention à ne pas les utiliser toutes les 5 minutes, mais bien dosé, cela peut offrir à votre table des rebondissements inattendus. De quoi mettre du rythme dans vos parties, et de l'humour !

### ♪ Goes or Breaks !

Dans ce cas particulier, un joueur propose une action qui laisse tout le monde mitigé. Dans ce cas, ce contre peut entrer en jeu : le MJ peut demander au joueur de faire un test avec une difficulté augmentée ou bien faire lui-même un jet. Si le MJ fait 6 ou plus avec un seul D10, il est en droit d'improviser un événement qui contrecarre les plans du joueur. L'utilité de ce contre est de créer une tension narrative : tout ne se passe pas comme prévu.

### ♪ Holy Shit !

Il s'agit d'un événement rocambolesque qui va mettre des bâtons dans les roues du groupe. Il peut survenir suite à un *Goes or Breaks* où le MJ a réussi son jet de dés. Ce dernier improvise.

## ☆ 2. Concevoir une aventure

En vérité, il n'y a pas de schéma-type pour écrire son propre scénario. Gardez à l'idée qu'une partie se décompose en plusieurs phases : l'introduction des joueurs dans le contexte, la découverte des enjeux de la partie (*ou de l'objectif*), atteindre l'objectif, confrontation finale, conclusion (*où tout le monde chante et danse si c'est un happy end*).

- **Le déroulement** de la partie doit être clair pour vous. N'hésitez pas à faire des schémas narratifs pour vous aider : relations entre les PNJ

et les lieux-clés de votre histoire ; cela permet de vérifier et de garder un œil sur la cohérence du scénario, tout en laissant les joueurs sortir du cadre pour mieux y revenir, avec votre aide.

- **L'objectif** est très important, plus vous afficherez en clair les enjeux à vos joueurs, plus ils seront motivés à l'atteindre quels que soient les obstacles que vous avez choisis pour eux. Plus ils seront motivés, plus vous serez heureux de les voir actifs dans la recherche de solutions abracadabrantes. On se souvient des meilleures histoires parce qu'elles étaient truffées d'embûches épiques et se concluaient de belle manière, mais surtout parce qu'on sait pourquoi on est allés jusqu'au bout.
- **La récompense** est le "*Happy End*" évidemment. Il consiste à conclure l'histoire par un bon dénouement, parfois une surprise (un PNJ attachant qui revient après une convalescence). Bien souvent, la fin d'une histoire épique est plus satisfaisante qu'une barre d'expérience qui se remplit.

### ☆ 3. Scénarios

#### 🎵 The Last Request

##### Résumé :

Les joueurs vont retrouver un vieil ami en prison. Un homme qui aurait dû avoir une belle carrière mais s'est fait voler ses chansons par un "ami". Ce dernier a même tué sa femme dans un accident qui accusait, à tort, Bill.

Bill va mourir en prison, sans connaître la justice et la célébrité qui lui sont dues. Les joueurs vont alors prendre à cœur cette mission : il faut faire éclater la vérité !

Mais comment? Eh bien, il y aurait un carnet de Bill qui contiendrait

toutes les chansons qu'il a écrites et qui ont rendu célèbre Aaron Hodge.

##### Introduction :

Les membres du groupe sont séparés depuis 5 ans. Banks et Jason sont en prison depuis. Là-bas, ils retrouvent Bill Willson, très malade. Il leur parle de sa carrière prometteuse, mais leur dit qu'il faisait face à un choix : retourner s'occuper de sa famille ou devenir célèbre avec son ami, Aaron Hodge,.

Il a choisi sa famille. Mais il n'a jamais pu la retrouver. Quelques jours après son choix, il se retrouve en prison, pour 20 ans, accusé de crime passionnel envers sa femme. Il se dit innocent, mais en vain. Bill n'en dira pas plus, blasé de son sort : il sait au fond de lui qu'il finira sa vie ici.

Bill donne des petits concerts à la prison avec l'aide de Jason et Banks, ce qui lui redonne un peu de joie, à lui et à l'établissement en général.

Mais Bill est très malade...

Pris d'affection pour Bill, les gardiens ont autorisé Jason et Banks à être à son chevet une nuit. Ce dernier leur demande une dernière faveur : récupérer son carnet de chansons que lui a volé Aaron, et le donner à sa fille. Et que dieu les récompensera.

Bill Willson décède dans la nuit d'un cancer.

##### La vérité :

Le groupe doit comprendre que "*l'ami*" de Bill, Aaron Hodge, a volé ses chansons et jouit d'une célébrité qui ne lui appartient pas. Bill, en prison, n'avait aucun moyen de prouver quoi que ce soit et n'avait plus envie de se battre suite au procès.

Le groupe découvre par la suite qu'Aaron est le meurtrier de la femme de Bill. N'acceptant pas le départ de Bill, il s'est rendu à son domicile pour fouiller ses affaires dans l'espoir de trouver le carnet de chansons. Il →



BILL



AARON

le vola avant de tomber sur sa femme Stacey. Ils se disputèrent violemment et finit par la pousser dans les escaliers, sur lesquels elle se fractura la nuque, mourant sur le coup.

Bill fit appel à la police, mais cette dernière l'accusa de crime passionnel : depuis son départ, sa femme entretenait une liaison avec un autre homme. Au tribunal, Aaron accusera Bill d'être responsable, s'appuyant sur sa jalousie "*maladive*" et "*sa soif de carrière*".

Bill fut jugé coupable, évitant la chaise électrique grâce aux témoignages de ses vrais amis.

Aaron attend calmement deux ans après l'affaire pour commencer à sortir "*ses chansons*". Jamais il ne citera l'auteur réel. Le succès vient avec une chanson que Bill avait écrit pour sa femme. Aaron la dédia à une de ses maîtresses. Des milliers, millions de disques vendus, une reconnaissance internationale lui tombe dans les bras.

*[Si les joueurs n'incarnent pas les pré-tirés proposés, prenez le temps d'adapter le scénario à leur groupe et leurs passifs propres. Ils ne sont pas obligés d'être en prison pour apprendre la mort de leur ami Bill. Ce dernier laissera une lettre pour les joueurs, contenant sa dernière requête.]*

### Portraits :

#### Bill Willson

Vieux bougre, joyeux, la quarantaine quand les joueurs le rencontrent pour la première fois. Il était leur mentor jusqu'à ce qu'il finisse en prison. Beaucoup d'années se sont écoulées depuis. Originaire de la région, catholique, fumeur de cigare, ce petit homme noir a connu de sombres heures dans sa vie sociale. Le Blues l'en a sorti et inspiré des chansons tirées de ses peines et de ses joies. Il a rencontré Aaron

dans un bar et, bourré, lui fit lire son carnet de chansons. Aaron comprit tout de suite le potentiel de Bill et devint son "*ami*". C'est ainsi que tout a commencé.

Après la mort de sa femme, Bill est devenu un homme nostalgique. On s'attache vite à Bill. On était triste pour lui, on devinait qu'il n'avait pas sa place en prison.

Il se savait malade, condamné. Il n'a rien dit, de toute façon, qui paierait les soins ? Ainsi se termina la vie de Bill Willson.

#### Aaron Hodge

Aaron veut devenir célèbre par tous les moyens, dès son adolescence. Cela a posé des problèmes au duo : enchaîner les représentations pour gagner toujours plus d'argent a exercé une pression quotidienne sur Bill, et il fallait manipuler son entourage.

Beau gosse, Aaron est grand, blanc, et "*présente bien*", tout l'inverse de Bill. Et il le sait.

En tant que chanteur du duo, il n'a jamais eu de difficulté à convaincre que les chansons étaient de lui et que Bill n'était reconnu que pour son talent de guitariste.

Aujourd'hui, tranquille dans sa grande villa des quartiers riches de Chicago, Aaron savoure son succès. Il n'a jamais eu de remords concernant ses actes.

#### Les obstacles :

**Aaron** : Ennemi du scénario, s'il comprend que le groupe cherche à nuire à sa carrière, il fera appel à ses gardes du corps. Il est aussi très difficile à manipuler et ne divulguera jamais l'emplacement du carnet de Bill.

**Kelly** : Toujours à la poursuite de Sam dans les moments les plus inattendus.

**Les garagistes** : Banks a sûrement oublié qu'il a volé une voiture de luxe

qu'il a plantée dans le commissariat. Eh bien, les garagistes, eux, s'en souviennent et ils sont prêts à le coincer pour le forcer à signer une reconnaissance de dette de 200 000 dollars. Faites-les intervenir dans un Holy Shit ! ou pour rythmer la partie.

**Trouver des preuves/obtenir des aveux :** Afin de réussir sa quête, le groupe devra trouver des preuves de la culpabilité de Aaron. Le carnet est la preuve principale, mais ils peuvent réussir à obtenir des aveux de Aaron devant des témoins ou à les enregistrer avec un micro.

### **Enjeux :**

Rendre justice à un ami, ne pas finir à nouveau en prison, briser la malédiction de la malchance du groupe en réalisant cette "quête divine".

### **Déroulement de l'histoire**

#### **La sortie de prison :**

*[Passer ce chapitre si aucun des personnages n'est en prison]*

Faites jouer l'introduction aux personnages présents en prison en faisant fermer les yeux aux autres pendant ce temps (comme s'il s'agissait d'une scène cinématique pour eux).

Jouez un Bill attachant, qui tousse régulièrement, niant sa maladie grandissante.

Quelques semaines après le décès et la crémation de Bill, les joueurs sont appelés dans un bureau. Une bonne sœur est présente, au nom du père David Dreyer. Austère et se signant à chaque juron ou allusion au seigneur, la femme observe les prisonniers d'un air méprisant. Le gardien de prison présent semble très mal à l'aise.

Gardien de prison: *"Voici euh... sœur Anne. Elle vient de régler votre caution, et euh... c'est parce que vous auriez une euh... mission pour le Seigneur."*

*[Si un autre membre du groupe estime qu'il a une somme d'argent pour régler une caution, il peut être présent également]*

Le gardien donne des coups d'œil à la bonne sœur, parfaitement immobile, en poursuivant : *"Alors euh... vos affaires vous attendent au dépôt. Vous n'avez plus qu'à signer ce papier. Vos proches sont déjà prévenus, ils devraient arriver"*.

La sœur accompagne Jason et Banks jusqu'au bout sans dire un seul mot. Elle semble glisser sur le sol de la prison. Une fois leurs affaires récupérées, la porte de l'établissement s'ouvre enfin pour eux depuis des années.

### **Retrouvailles :**

Sœur Anne les laissera à l'entrée en ouvrant enfin la bouche : *"Père David compte sur vous. Ne déviez pas, ou le Seigneur frappera"*. Un bus passe devant elle, et elle disparaît quand il repart.

Laissez les joueurs se retrouver (Si l'un des personnages n'a pas voulu venir, les autres peuvent lui rendre visite). Puis laissez-les se rendre où ils le souhaitent pour renouer les liens, boire un verre, et les laisser discuter de la quête de Bill. Laissez les plus motivés convaincre les plus sceptiques avec une chanson.

Une fois d'accord, ils vont finir normalement par se demander *"par où commencer ?"*.

Les joueurs peuvent être aussi tentés de rendre visite au Père David pour le remercier. Ce dernier leur dira qu'il a reçu un appel du Seigneur. En effet, en débutant des travaux de rénovation dans l'église, les ouvriers sont tombés sur un petit trésor. Père David a tenté d'utiliser l'argent pour l'église ou... pour lui-même, et le destin semblait ne pas être aligné avec cette idée (le chèque se déchirait, se perdait, ou se noyait →

systématiquement). Seul le tribunal a pu encaisser le chèque pour libérer Jason et Banks.

**Pistes :**

- En se renseignant sur Aaron : le groupe va apprendre que ce dernier va bientôt fêter son anniversaire, et en grandes pompes qui plus est, car l'événement sera médiatisé.
- En se renseignant sur la famille de Bill : Blondie la barman la connaît, c'est une cliente et elle sait où elle habite. Bill avait beaucoup d'amis musiciens, mais aucun ne connaît vraiment sa famille.
- En retrouvant la fille de Bill : cette dernière ne veut pas entendre parler de son père. Elle connaît l'existence du carnet, avoue ne pas savoir ce qu'il est devenu.
- En se renseignant sur la fête de Aaron : ce dernier organise un concours de musique à Chicago, sa ville natale. Le groupe vainqueur pourra venir jouer dans son immense villa.

**Le concours :**

Il se déroule dans une immense salle. Il faut 100 \$ pour s'inscrire : le groupe a-t-il l'argent ? Soit ils trouvent un moyen de se faire 100 \$ en 24 h, soit ils vont devoir ruser pour se faire enregistrer.

Le groupe a deux options : participer en jouant 2 à 3 morceaux contre leur groupe rival ou voler l'identité du groupe gagnant. Ils peuvent aussi saboter la prestation de leurs adversaires.

Pour rendre ce chapitre plus difficile, vous pouvez faire apparaître Kelly, forçant le groupe à la fuir ou à se déguiser pour pouvoir faire leur prestation sans se faire reconnaître/être reconnus.

**La fête :**

Une fois le concours passé, le groupe doit suivre Jeannette Dawn.

Une femme d'âge mûr un peu trop enthousiaste. Beaucoup trop. Elle doit s'assurer qu'ils arrivent bien à destination (en bus) jusqu'à la villa. Le groupe dormira à l'hôtel. Ils arrivent à 19 h à la villa pour donner un mini-concert. Si le groupe fait une belle prestation, ils auront la sympathie des fêtards. Aaron les ignore et passe son temps dans son immense piscine entouré de fans sexy.

Trouver le carnet : il faudra qu'ils fouillent la villa sans griller leur couverture. La fête battra son plein quand ils arriveront. Les chansons pour détourner l'attention peuvent être très utiles pendant qu'un membre ou deux fouillent une pièce.

**Le final :**

Le carnet est dans la chambre d'Aaron : derrière un autoportrait (au goût très douteux) se trouve un coffre-fort qui le contient. La combinaison est 0000. En sortant de la pièce, ils tombent sur Aaron et quatre gardes du corps.

Aaron (en slip de bain et peignoir léopard) : *“J’ai un biper qui me dit quand mon coffre s’ouvre. Et j’me disais bien que j’avais déjà vu vos sales tronches quelque part. (il rit) Mais oui ! vous êtes les minables protégés de Bill, pas vrai ? Une brochette de losers. Vous comprenez rien au succès, et ça se voit.”*

Suite à cela, il lance à leur poursuite ses gardes du corps.

Cette scène peut sembler épique et comique : la fête bat son plein, les invités sont saouls, il y a de quoi se cacher, se rouler, courir dans tous les sens. Le groupe peut, en une chanson, mettre hors d'état de nuire les gardes du corps avec l'aide des fêtards qui feront une barrière entre eux.

Lorsque le groupe fuit la villa, il est évidemment poursuivi par les agents d'Aaron et par la police commandée

par le Shérif qui mettra beaucoup de voitures à ses trousses. Il faudra une bonne musique de rythme en 3 jets pour leur échapper.

Obtenir des aveux : seul un duel de chanson ou une scène où Aaron pense avoir gagné peut permettre aux joueurs d'obtenir des aveux. Il faudra ruser pour que cela se passe avec des témoins ou soit retransmis *via* un micro.

### **The end :**

Avec le carnet, une plainte pour plagiat est possible et même gagnée d'avance une fois l'expertise faite. Durant le procès, chaque membre du groupe peut réaliser un solo pour leurs témoignages : si la majorité réussit, Aaron sera aussi emprisonné pour meurtre.

Le succès posthume de Bill est explosif grâce aux médias.

La fille de Bill vient personnellement les remercier et leur demander pardon d'avoir ignoré son père pendant son emprisonnement. Elle le regrettera toute sa vie, mais un solo peut atténuer sa peine. La presse s'empare de l'histoire et le groupe connaît un élan de popularité.

Jeannette va proposer au groupe (*à moins qu'ils en aient l'idée avant*) de faire un concert hommage à Bill dont la recette reviendra à l'église du père David. Le groupe organise l'événement : chaque bonne idée leur baisera la difficulté (*le jet ne doit pas être difficile : c'est le happy end !*).

Grâce à ce concert, ils peuvent transformer cette opportunité en lancement de carrière pérenne, et ainsi briser la chaîne de malchance du groupe.

## **Rhapsody in blue**

### **Résumé :**

Le groupe a un style éloigné du Blues. Seulement, dans leur propre style, ça n'a jamais marché : trop de

concurrence, et ils ne sont pas particulièrement bons. Il leur manque une chose essentielle à leur musique : une âme.

Un jour ils découvrent par hasard le Blues. C'est une révélation ! Ils adorent et ressentent enfin la flamme de la passion.

Malheureusement pour eux, il va falloir affronter plusieurs choses pour s'épanouir dans le Blues : ils doivent l'apprendre, trouver des instruments s'ils le souhaitent, et se confronter à l'ancienne concurrence. Cette dernière, les humiliant à vue, va devenir plus méfiante et agressive.

Mais le plus difficile : conquérir un public qui ne se reconnaît pas dans ce genre de musique venue d'outre-Atlantique.

### **Déroulement de l'histoire**

#### **Sans la flamme :**

Pour commencer le scénario, débutez avec une journée habituelle du groupe.

Un matin sans saveur avec aucun nouveau contrat. Un après-midi à répéter encore et encore, sans passion. Cela peut faire naître des discords dans le groupe, de la frustration. Le soir, un petit concert à donner dans un bar miteux de la ville pour une bouchée de pain. Il faut jouer des tubes donnés par le propriétaire. Et si le groupe tente d'improviser ou de jouer une de leurs créations, le public les hue, d'autres s'en vont.

Laissez-les décrire dans quelles conditions ils vivent cette énième journée. Est-ce qu'ils vont dans un autre bar pour boire ? Est-ce qu'ils rentrent chez eux ? Peut-être que certains vont évoquer la fin du groupe ?

Le lendemain, le même schéma se présente.

#### **Un son d'outre-tombe :**

Mais un son va attirer l'attention d'un joueur. Une musique qu'il →

n'a pas l'habitude d'entendre. Le son vient d'un cimetière. Une tombe en particulier.

Si le joueur en parle aux autres membres, tous vont entendre la même musique.

La tombe appartient à un homme: "*Mister Morgan - 1972*". Le nom est effacé. Le son est bien présent : c'est ici.

Les joueurs doivent creuser pour découvrir une boîte en bois massif. Ils n'auront pas besoin d'atteindre le cercueil, elle a été déposée ici après l'enterrement. Quand ils l'ouvrent, le son s'arrête. Elle contient un vieux micro, un gri-gri en os ainsi qu'un petit vinyle en bon état.

Difficulté : si le groupe n'est pas discret, de jour comme de nuit, ils vont tomber sur le fossoyeur. En fonction de leur réaction, ce dernier va soit se montrer très mystérieux et les laisser tranquilles, soit les menacer avec sa fourche comme un dément.

Le vinyle est une compilation de tubes de Blues. Les joueurs sentent leur cœur battre : ils aiment ce qu'ils entendent. Ils redécouvrent une sensation qu'ils avaient oubliée : celle d'avoir envie de jouer.

### Se lancer :

Le groupe change de style, et cela implique plusieurs paramètres qu'ils doivent réunir pour augmenter leurs chances de succès :

- Trouver les bons instruments (et de l'argent pour les acheter).
- Apprendre : le groupe doit se trouver du temps pour apprendre. Peut-être qu'en ville il existe dans un vieux pub quelqu'un qui s'y connaît et qui pourrait devenir leur mentor ?
- Faire découvrir le Blues dans leur petite ville. *Via* des concerts dans la rue (ce qui est illégal et déclenche une poursuite avec les flics).

- Faire face au racisme. Le Blues est stigmatisé dans leur région : c'est une musique de gens "*pas d'chez nous*".
- Faire sa publicité pour un concert : quand le groupe se sent prêt à assumer une représentation, il va devoir faire sa publicité. Comment s'y prend-il ?
- Les rivaux : leurs anciens rivaux vont s'apercevoir que le groupe monte en puissance et devient une vraie menace pour leur rayonnement. Ils vont probablement vouloir saboter son entreprise.
- Trouver une salle de concert.

En fonction des résultats, des actions et des idées, il en découle le nombre de personnes présentes dans la salle de concert.

### Le concert :

Il est temps de faire la représentation en effectuant un jet en groupe. Ils peuvent rejouer une deuxième fois si la première est un échec. Mais pas plus.

Les rivaux, ou ennemis, peuvent toujours intervenir pour tenter de saboter le concert : en venant perturber le public (ce qui peut être combattu avec une improvisation musicale) ; en tentant de couper des fils (les membres les verront dans les coulisses et pourront agir de façon à ne pas couper la représentation, en lançant quelque chose, en passant par les rideaux pendant le show).

### The End

Si le groupe a réuni assez d'éléments pour avoir un public de plus de 200 personnes et réussit une représentation en évitant les pièges des ennemis, vous pouvez considérer qu'ils ont réussi à atteindre le *Happy End* et que leur carrière est enfin lancée.

Dans le cas inverse, laissez le groupe faire le point : continueront-ils à jouer du Blues ? À l'ombre d'un doute, le vinyle se remet à jouer

seul pour faire battre leur cœur de musicien...

## Bonus

### ☆ Système "POM ROCK"

Vous souhaitez utiliser le moteur de jeu de The Blues Brotherhood pour un autre univers musical ? Du rock par exemple ? C'est possible bien sûr, avec quelques ajustements et une variante : l'énergie du rock !

#### 🎵 Instruments et composition de base du groupe

Le rock utilise les mêmes instruments que le Blues et des nouveaux. N'oubliez pas de les proposer au groupe : ils sont des éléments-phares car ils composent l'essence même de ce style musical : la guitare électrique (amplifiée), le synthétiseur (surtout si vous souhaitez jouer dans les années 80).

La composition de base d'un groupe de rock classique (façon *Beatles*) est la suivante : un bassiste, un chanteur, un batteur et un guitariste.

Vous pouvez ajouter d'autres instruments bien sûr, n'hésitez pas à vous renseigner.

#### 🎵 L'énergie du Rock

Le rock est une musique énergisante. Pour représenter cet aspect, voici une proposition de modification de règles (ou règle avancée si vous préférez).

Que ce soit en solo ou en groupe, les réussites critiques (faire 10 avec 1D10) ne sont pas explosives ni distribuées au voisin de table, comme dans la règle initiale. Ces D10 vont dans une réserve commune.

Ils peuvent être utilisés par n'importe quel membre du groupe pour n'importe quel test. Si cette réserve arrive à cumuler 10D10, le groupe est considéré comme invincible pour

1 scène. Invincible sous entend qu'ils ne peut pas leur arriver de complication durant la scène (blessures, contre du MJ etc).

Suite à cette dernière, la réserve revient à son pool initial.

Le pool de départ : il est égal au nombre de membres dans le groupe, tout simplement.

Passer la difficulté des tests sera plus difficile que dans le système initial, mais réparti mieux la chance dans le groupe. Utiliser des D10 supplémentaires au lieu d'en relancer s'ils offrent une réussite critique est plus représentatif d'une énergie partagée.

#### 🎵 Le groupe

Vous vous demandez sûrement ce qui change entre un groupe de blues et un groupe de rock en dehors du style et des instruments.

Quel que soit le genre de musique que joue un groupe, ce qui le lie lui est propre. Les éléments sont donc les mêmes à prendre en compte : comment les membres se sont-ils connus ? comment le groupe a-t-il évolué ? S'est dissous ? Quel est le rêve de chacun et ses aspirations ?

Si vous souhaitez donner une note un peu plus "rock" à votre table, vous pouvez vous renseigner sur les groupes existants. Les thématiques de la drogue et du succès qui devient un poison sont assez récurrentes et vous pouvez les utiliser dans l'histoire du groupe et dans les scénarios.

#### 🎵 Une histoire qui parle de rock ?

Écrire un scénario dédié à un style musical n'est pas aisé. Si vous manquez d'idées, inspirez-vous des chansons de la période que vous aimeriez faire jouer : quelles thématiques en ressortent ?

Parfois les chansons sont en elles-mêmes des histoires. Les adapter en aventures peut être très intéressant.

# BÂTISSSES & ARTIFICES

## Bâtisses & Artifices n°32

### LA COLONIE CUSTER PRIDE - ALIENS SPECIAL

*Si le monde noir et violent d'Alien n'a rien à envier aux dystopies cyberpunk auxquelles il se réfère, il y existe tout de même de petites poches de confort et de luxe, dont l'objectif est la satisfaction de la minuscule frange richissime de la population. Découverte d'un tel lieu à travers ce Bâtisses & Artifices : bienvenue dans la colonie touristique Custer Pride !*

La colonie Custer Pride, fondée par la Carlton-Michelin, vous offrira tout le luxe devenu si rare en ces temps tournés vers l'efficacité et la rentabilité. Nos installations combinent les styles terriens les plus raffinés à l'exotisme le plus poussé des contrées spatiales nouvellement explorées. Vous n'aurez plus à choisir entre tradition et modernité, la colonie Custer Pride vous offrira le meilleur des deux mondes : profitez de notre spa tout en contemplant des ruines antiques, savourez nos mets délicieux cuisinés d'après des recettes ancestrales et révolutionnés par l'intégration d'ingrédients encore inimaginable il y a peu... »

La colonie Custer Pride, située sur la planète TAURUS 8 du système GL595 et créée par Carlton-Michelin, une filiale (discrète) de Weyland-Yutani, est mise sur un marché au potentiel encore incertain : le tourisme spatial. La dangerosité, la longueur et l'inconfort des voyages interstellaires n'attirent certainement pas la majorité des riches, qui préfèrent couler des jours paisibles dans les régions les mieux préservés du système solaire. L'espace est principalement parcouru par des militaires, des explorateurs et des membres de différentes classes laborieuses. Les

fondeurs de la colonie estiment néanmoins que sur la très vaste population humaine en vie aujourd'hui, il existe suffisamment de nantis pour que se trouvent parmi eux des aventuriers et aventuriers soucieux de mener une vie unique et excitante (et prêts à accepter la dépense associée).

Ils sont accueillis, au choix, au sein de suites luxueuses offrant simplement le plaisir de contempler des paysages interdits à leurs pairs moins aventureux, ou dans des chambres plus spartiates, voire des dortoirs, permettant de vivre au plus près des conditions ouvrières réelles (avec tout de même des goûters et des apéritifs copieux venant compléter les trois repas standard des travailleurs).

Bien sûr, les voyages en eux-mêmes font partie de l'offre forfaitaire proposée par la colonie, et, en dehors des temps de cryogénéisation, ces visiteurs fortunés auront déjà eu le loisir de connaître la vie spatiale dans les conditions qui les excitent.

À côté de cela, la colonie se doit de générer d'autres sources de revenus. D'une part pour offrir une expérience sociologique et ethnologique pertinente pour ses visiteurs (toujours heureux de voir des gens travailler autour d'eux), mais aussi pour assurer une rentabilité

le temps que le tourisme spatial décolle véritablement. Qui plus est, chaque touriste est attentivement suivi d'un point de vue médical et psychologique, ce qui permet de compléter les revenus forfaitaires avec des données scientifiques concernant l'adaptation environnementale de personnes physiquement peu préparées. En effet, un séminaire sportif et méditatif de deux semaines est obligatoire avant le départ, mais ce sont surtout les attentions particulières portées à ces invités de marque (cabines de voyage surdimensionnées à compensation gravitationnelle améliorée, mélange nutritif à base d'ingrédients naturels à forte valeur gustative, etc.) qui rendent leur expédition possible dans de bonnes conditions.

Ainsi, la colonie Cluster Pride dispose de trois sources de revenus :

- exploitation de minerai ;
- recherches en archéologie, géologie et en biologie ;
- tourisme de luxe.

Chaque section est étroitement liée aux deux autres, aux niveaux matériels, organisationnels et financiers.

## PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE LA COLONIE

La colonie a été bâtie autour du premier site archéologique découvert, baptisé A1 et surnommé généralement « *le Temple* ». Il s'agit d'un bâtiment très ancien (construit par les Ingénieurs) qui se trouve au centre d'une petite forêt perdue dans l'immensité d'une planète sinon rocailleuse et aride. Le site jouxte un lac qui abrite sa part de vie. L'atmosphère contient de l'oxygène et n'est pas immédiatement mortelle pour des humains, mais toute présence prolongée hors des espaces contrôlés nécessite au minimum le port d'un masque respiratoire et, dans l'idéal, d'une combinaison intégrale (la météo pouvant aussi être très capricieuse et

violente). Notez que, d'une manière générale, tout vestige Ingénieur présent sur la planète est extrêmement dégradé et n'a que peu de valeur scientifique (rien de comparable aux machines intactes du film *Prometheus*).

Les plans ont tout de suite prévu l'installation d'un quartier de recherche située entre le site A1 et le lac à proximité, qui a rapidement démontré son propre intérêt archéologique et xéno-biologique. C'est néanmoins la section dédiée à l'exploitation minière qui a vu le jour en premier, afin de faciliter la construction de l'ensemble et d'assurer une rentabilité plus rapide des installations. Malgré les efforts d'une équipe de chercheurs placés en surveillance de ces premières exploitations, un site archéologique a malheureusement été détruit lors d'une excavation peu délicate. La dégradation de ce site B2 a suscité l'instauration d'un code de prospection beaucoup plus strict et, depuis, la fréquence de ce genre de pertes a largement diminué.

L'accident B2 a aussi accéléré l'installation des sections de recherche, qui ont rapidement établi des périmètres de sécurité autour de chaque point d'intérêt. Prévue dès le début, la section touristique n'aura toutefois été bâtie que plusieurs années après les deux autres.

## JUNGLE PRIMAIRE

Cette forêt n'a rien d'une Amazonie gigantesque mais a le privilège d'abriter la vie sur cette planète majoritairement morte. À l'échelle de cette dernière, il s'agit véritablement d'un minuscule îlot vivant, centré autour d'une ancienne ruine appartenant au peuple qui a commencé cette terraformation avortée. La biodiversité est sommaire mais stable. Ainsi les formes de vie qu'elle abrite ont-elles pu subsister seules et évoluer depuis des millénaires. Malheureusement, le sol avoisinant n'est guère propice à l'extension de la flore. On peut →

## OÙ SITUER LA COLONIE ?

Vous pouvez bien sûr placer la colonie à votre guise, en la laissant loin des systèmes du noyau sans être dans les régions les plus reculées (il faut y emmener des touristes, après tout). Cela reste un lieu détenant des secrets encore inexploités, donc un léger éloignement reste justifié. Le début de la Bordure Extérieure semble idéal. La faction maîtresse des lieux peut aussi être adaptée au secteur choisi. La bordure évoquée contient de larges zones sous contrôle UPP ou UA, mais on peut aussi y trouver des systèmes de l'Empire anglo-japonais (voir le secteur 955).



# CUSTER PRIDE



Station de communication

Haute montagne

Relais

lac LK-612

1 km



Colonie  
Custer Pride

Quais

Temple

Forêt

Exploitation  
minière



## NOTORIÉTÉ DES PRÉ-HUMAINS

Dans l'univers d'Alien, l'existence des Ingénieurs ne semble connue que d'une poignée de xénoanthropologues, mais qu'en est-il du fait qu'une ou plusieurs civilisations ont précédé l'humanité ? Qui en a connaissance ? Ici, nous partions du principe que l'existence des pré-humains reste un savoir public accessible à qui a exploré le sujet. Toute précision concernant les Ingénieurs, classés Homo Genitor et dont les humains partagent l'ADN, reste toutefois confidentielle. S'il le faut, le faible nombre de personnes habitant ou visitant la colonie permet à la direction de faire signer des clauses de confidentialité à quiconque voit des ruines encore classifiées.

trouver des mousses et des plantes isolées qui ont su s'extirper de cette jungle pour commencer la colonisation d'autres secteurs de la planète, mais il faudrait attendre encore des milliers d'années d'évolution et de propagation avant de voir une véritable verdure se généraliser. L'environnement local est à double tranchant : l'atmosphère contient de l'oxygène et les températures sont relativement stables, mais la météo est très capricieuse et des vents violents chargés de poussière et de cailloux balaient régulièrement les plaines désolées. La forêt est capable d'y résister et protège en partie les installations artificielles qu'elle abrite.

## LAG LK-612

Deuxième biome abritant la vie, il s'agit d'un lieu fragile très surveillé. Le lac, en plus de son atout touristique évident, est d'ailleurs l'occasion d'expérimenter certaines pratiques de pisciculture en milieu non terrien. Comme de nombreux lieux dans cette zone, il abrite aussi quelques vestiges archéologiques qui dorment en son fond. Il n'en reste pas grand-chose, mais il peut s'agir de machines ayant servi à réguler et faciliter l'éclosion d'une faune stable. Elles sont hors d'état depuis bien longtemps, bien sûr, et une fois qu'elles furent bien cartographiées, on put les isoler afin de laisser passer des infrastructures modernes.

En effet, il fut décidé qu'un câble sous-marin serait déposé au fond du lac pour accélérer et sécuriser les communications entre la station et son antenne radio. Pour ce qui est des déplacements sur ou sous la surface du lac, la colonie dispose de différents navires aux usages précis : barge touristique à fond transparent, vedette pour déplacement rapide, sous-marin radioguidé et drones pour l'étude biologique et archéologique, etc. Bien sûr, parfois, ouvriers et scientifiques doivent enfilez des scaphandres pour procéder à des

prélèvements particuliers ou réparer des installations endommagées (câble de communication, sondes sous-marines prélevant les caractéristiques de l'eau...).

Le nom de code du lac est LK-612 en référence à sa profondeur maximale de 612 mètres (une crevasse abritant quelques organismes spécifiques), mais sa profondeur moyenne n'est que de 115 mètres. Il est couramment appelé « *Lac Six-cent* ».

## ANTENNE RADIO

Situé au-delà du lac, sur le flanc d'une montagne idéalement positionnée pour ça, un poste de communication sert de base à une haute antenne radio permettant des communications à longue distance. Ce dispositif permet de contacter les véhicules partis en expédition lointaine (missions de recherche de micro-organismes ou de ruines), les vaisseaux placés en orbite, ou la planète TAURUS 7 située dans le même système. L'antenne est robuste et fiable, presque toujours opérationnelle (il n'y a pas de technicien sur place), mais peut parfois se révéler muette lors de ces tempêtes qui balaient régulièrement la région. Même lorsque la connexion électrique à la colonie est coupée, des batteries permettent d'alimenter les systèmes durant plus de 24 heures (et d'archiver les communications entrantes).

L'endroit dispose d'une petite piste d'atterrissage, utilisée par les équipes de maintenance afin d'atteindre ce site difficile d'accès. Le défaut principal de l'antenne reste le fait qu'elle a été installée par une équipe de techniciens qui ne fait plus partie du staff depuis longtemps. Ces employés connaissaient leur boulot, mais avaient eu recours à des bidouilles invraisemblables pour compenser les difficultés du terrain et le manque de certains composants. Le résultat ? Une équipe technique actuelle qui prie chaque jour pour que ça

ne tombe pas en panne, tant les réparations sont compliquées et le déplacement pénible. En effet, il faut généralement emprunter une navette pour s'y rendre. Lorsque ce n'est pas possible (lorsque ces rares véhicules sont en panne ou réquisitionnés ailleurs), le trajet alternatif par bateau puis moto est long et dangereux.

En aval de l'antenne, sur le bord du lac, se trouve un bâtiment technique (généralement inoccupé lui aussi), surnommé « *le relai* », qui sert principalement de transformateur électrique et de répéteur de signal pour les câbles sous-marins (qui véhiculent données et énergie). Il contient néanmoins aussi de l'outillage ainsi que du matériel de survie, ainsi qu'un petit garage abritant quelques motos tout-terrain.

## SOUTERRAINS

Sous la colonie se trouve une série de galeries de différentes natures, qui seront détaillées dans les sections suivantes. Dressons-en tout d'abord un tableau général. Sur un réseau de cavernes naturelles se sont greffées des excavations réalisées par les Ingénieurs, puis plus récemment des ouvrages humains. Certaines parties sont barricadées en attendant d'obtenir de plus grands moyens pour les exploiter. Le reste est sectorisé et utilisé par les différents corps de métiers présents dans la station. Les zones riches en vestiges archéologiques sont bien sûr réservées aux scientifiques, mais les zones riches en minerais, si elles sont occupées par les ouvriers, restent néanmoins prospectées avec prudence, car les Ingénieurs ont laissé des traces de leur passage un peu partout dans la zone. Il serait regrettable d'abîmer un site archéologique lors d'une excavation trop hâtive. Les touristes n'ont accès qu'à une infime partie de ces souterrains, toujours dans le cadre de visites guidées.

## PERSONNAGES NOTABLES DU STAFF TRANSVERSE

### JILL AVAZZ, DIRECTRICE DU COMPLEXE

La compagnie est allée chercher un profil original pour ce poste : Mme Avazz, âgée d'une cinquantaine d'années, a dirigé plusieurs complexes touristiques de grande taille sur Terre avant de se voir confier cette mission extrêmement novatrice. Elle fait de son mieux pour gérer l'ensemble de la station de manière efficace et équitable, mais ne peut se départir d'un biais évident en faveur de l'activité touristique. Après tout, ce poste lui a été présenté comme celui d'une pionnière dans un marché qui ne pourra que se développer au cours des siècles à venir. Et si Jill a bien une envie, c'est celle de terminer dans les livres d'histoire. Ainsi, lorsque les différents départements qui sont sous sa responsabilité demandent des rallonges de budgets pour des raisons plus ou moins valides, les décisions sont fréquemment suivies de plaintes de la part des scientifiques ou des ouvriers. La directrice sait toutefois se montrer ferme, persuadée qu'elle agit dans l'esprit de ce que la compagnie attend d'elle.

### TERENCE MUTTLE, CONCIERGE EXTRAORDINAIRE

M. Muttle, Terence de son prénom, n'est rien d'autre que le tout premier technicien à avoir été engagé pour assurer la maintenance de la station. Il a passé des années à être réaffecté de service en service, ce qui lui a permis de connaître toute la base dans ses moindres recoins. Son efficacité redoutable est connue de certains chefs d'équipe, et tout le monde se l'arrache. Pourtant, lui qui n'a jamais été promu à des postes à responsabilité (peut-être les a-t-il simplement refusés ?) →

dispose d'une certaine latitude quant à l'emploi de son propre temps.

En effet, si les protocoles de maintenance standard sont relativement efficaces, Terence s'est permis plusieurs fois de les outrepasser pour intervenir au plus vite sur des pannes qu'il jugeait critiques, mais que le système avait classé en urgence modérée. Ce comportement hors normes lui a valu quelques réprimandes publiques et de nombreuses félicitations discrètes. Peu à peu, de plus en plus de responsables ont appris à le laisser faire, conscients que rien ne lui tient plus à cœur que le travail aussi bien fait que vite fait (et sans doute un peu mal payé en rapport aux services rendus).

## MIROSLAV JENKINS, RESPONSABLE DE LA SÉCURITÉ

Aux yeux de la compagnie, cet homme est un bijou : un vétéran extrêmement expérimenté qui a accepté de s'engager pour un salaire modeste en raison de son aisance financière et de ses idéaux en matière de colonisation spatiale. M. Jenkins, pour sa part, connaît bien évidemment la sinistre vérité à son sujet. Il s'agit d'un habile faussaire et arnaqueur qui a vu dans ce poste deux avantages : premièrement, un éloignement des systèmes trop civilisés dans lesquels de vieux dossiers pourraient lui exploser à la figure ; deuxièmement, un environnement de travail au sein duquel la multiplicité des métiers et des innovations ne peut que mettre les managers dans des situations de stress permanent qui ne sont pas propices aux investigations sur une identité frauduleuse. Et en effet, Miroslav Jenkins a su depuis des années jouer le jeu et s'avère être finalement un responsable tout à fait correct à son poste. Il faut dire néanmoins qu'il a été embauché après le licenciement de son prédécesseur au sortir de l'incident B2. Aucune crise

majeure n'est arrivée sous sa garde, et si quelque chose de véritablement dangereux pourrait arriver, lui-même ne sait pas comment il pourrait réagir (il ne sacrifiera en tout cas sa vie pour personne ici).

## SECTION TOURISTIQUE

La plupart des personnes visitant la station sont amenées à y entrer par cette section. Un hangar spacieux est prêt à accueillir des navettes, même celles de plus grande taille. À vrai dire, c'est une vision à long terme qui est à l'œuvre ici, et les installations peuvent s'accommoder de larges vaisseaux spatiaux qui n'existent pas encore (les paquebots de l'espace lointain dont rêve la directrice). En conséquence, ce gigantesque espace se trouve généralement sous-exploité et il n'est pas rare que les ouvriers s'en servent d'entrepôt. La hiérarchie en charge du tourisme tolère cet état de fait tant que les cargaisons sont bien rangées et surtout recouvertes de bâches blanches bien ajustées.

Le vaste hangar donne sur une série de sas facilitant toutes sortes de contrôles sans sacrifier au confort des visiteurs. Tout est fait pour que l'entrée s'effectue de la manière la plus rapide et plaisante possible : ces sas, ainsi que les couloirs qui les jouxent, voient leurs parois doublées de bois précieux et décorées de peintures diverses en provenance de la Terre (protégées néanmoins par d'épaisses couches de plexiglas). Le personnel responsable de ces contrôles est souvent affairé ailleurs, puisque l'activité est encore très faible. En leur absence, il n'y a qu'une série de caméras pour surveiller cette zone.

Après avoir passé ces contrôles, on arrive naturellement dans l'espace de réception. Ici, même si le personnel varie encore grandement suivant la fréquentation, on trouve toujours au minimum un synthétique (décrit plus loin) prêt à répondre à toute question.



Une fois que l'appartement a été présenté au visiteur, on lui fait la visite de toute une série d'installations de villégiature, en attendant les « safaris » qui sont l'aspect le plus important du séjour.

## CIRCUIT ARBORICOLE

Le safari que les clients seront invités à réaliser en premier est généralement celui qui permet l'exploration de l'oasis de verdure au sein duquel la base est implantée. Une étrangeté extraordinaire sur cette planète autrement grise et morte. L'atmosphère pauvre en oxygène ne permet pas aux humains de se promener à leur aise sans assistance respiratoire. Aussi le gros de l'expédition s'effectue-t-il à bord d'un véhicule tout-terrain, et seules quelques sorties sont prévues durant lesquelles visiteurs et visiteuses sont invités à porter des masques à oxygène. En cas de défaillance matérielle, il est tout à fait possible de survivre plusieurs minutes à cette atmosphère particulière, au prix de quelques maux de tête qui disparaîtront peu à peu après un retour en atmosphère contrôlée.

Que voit-on durant cette visite ? Essentiellement des arbres, des arbustes, des plantes. En effet, si la terraformation de la planète avait bien commencé, le processus a été arrêté avant que la faune puisse développer son plein potentiel. Cette forêt primaire ne contient donc qu'un faible nombre d'espèces animales dépassant la taille d'une couleuvre. À vrai dire, si la flore dispose d'une plus grande variété, elle reste beaucoup plus basique que ce que connut la Terre durant ses grandes heures (gardons en tête qu'il existe une théorie sérieuse soutenant que l'univers de *Blade Runner* est le même que celui d'*Alien*).

Bien sûr, le peu qui existe ici a déjà largement de quoi exciter l'équipe de scientifiques présente sur place. Même si elles disposent d'un ADN, ces espèces n'ont rien de ce que l'on peut trouver sur

terre, et l'étude de leurs origines reste passionnante pour les gens du métier. Le plus dur est de rendre ceci intéressant pour des visiteurs de passage qui n'auront que des connaissances limitées en la matière. À cette fin, l'équipe en charge des activités touristiques a prévu des circuits hauts en couleur, qui compensent parfois l'aspect banal des lieux traversés par un « *storytelling* » permanent, allant jusqu'à recourir à des astuces de parc d'attraction. C'est ainsi que de faux accidents ou autres impondérables excitants sont orchestrés afin de maintenir (artificiellement) l'attention des touristes.

Bien sûr, la réputation de fiabilité et de haute technicité de la compagnie ne doit pas être mise en cause, et les problèmes suscités apparaissent comme relevant de l'inévitable, de la lutte permanente entre l'humanité et les forces de la nature qui la dépassent. En outre, si des visiteurs trop tatillons en viennent à se plaindre sans discontinuer après un safari d'un tel genre, les responsables de la base s'empressent de fournir les preuves irréfutables du caractère artificiel de ces incidents.

## CIRCUIT INDUSTRIEL

Le parcours des installations minières et des raffineries s'effectue à bord de voiturettes pouvant accueillir trois personnes chacune (une à l'avant au poste de conduite, et deux sièges passagers derrière). Les touristes peuvent tout à fait les conduire eux-mêmes et sont invités à le faire pour une meilleure expérience (mais la compagnie met bien sûr à leur disposition des chauffeurs si nécessaire).

La visite commence par quelques kilomètres de galeries anciennes qui ne sont plus exploitées activement. Le guide, qui se trouve dans la voiture de tête et dont la voix est retransmise par Intercom, en profite pour expliquer l'historique des lieux ainsi que les motivations pratiques et économiques →

## ALÉAS

Quelques exemples d'imprévus prévisibles, que vous pouvez tirer aléatoirement sur 1d6 :

- 1 : chute d'un arbre sur le bus tout-terrain (qui est renforcé pour y résister, bien sûr).
- 2 : éclatement d'un pneu sur une plante aux épines gigantesques et acérées (explosion en fait contrôlée par détonateur).
- 3 : traversée d'une masse d'animaux qui bousculent le groupe durant une halte (comportement induit par des signaux à ultrasons).
- 4 : traversée d'un brouillard noir et poisseux qui dépose une huile urticante (pommes prévues).
- 5 : tremblement de terre (très localisé car provoqué, encore une fois).
- 6 : éboulement lors du passage dans une caverne (long à déblayer, des espèces de chauves-souris locales gèrent l'ambiance en attendant).



## INCIDENTS

Rien n'est parfait, que ce soit au niveau des personnes ou des machines, et certains accidents sont donc bel et bien réels. Bien évidemment, ceux-ci ne surviennent que très rarement et la situation reste généralement sous contrôle. Dans les pires des cas, la grande qualité des touristes justifie évidemment pour la compagnie le sacrifice de quelques travailleurs en cas de besoin. Tous les contrats contiennent des clauses en ce sens. Pour l'instant, aucune perte tragique de client n'est à déplorer. Et l'on en compte très peu au niveau des salariés.

de cette exploitation. Comme dans tous les circuits touristiques proposés, un autre employé de la compagnie est présent en fin de file, afin de surveiller plus efficacement le groupe et d'assurer sa sécurité.

La visite est prévue pour aller *crescendo*, montrant peu à peu des décors et paysages de plus en plus impressionnants. Après les premières galeries désertes, on débouche donc sur celles en pleine exploitation, où le personnel contrôle le travail effectué par de gigantesques excavatrices automatisées. Globalement, un tiers du personnel se contente d'appuyer sur les boutons de consoles de commande à distance et de donner des ordres aux autres équipes, un tiers intervient pour la logistique en courant dans tous les sens, et le dernier tiers agit sur le terrain, à proximité des machines, afin de faciliter le travail de celles-ci (et limiter leur usure) en déposant des explosifs ou en actionnant des canons à ultrasons ici et là.

## CIRCUIT AQUATIQUE

Pas si éloignée de la promenade romantique en barque, cette sortie embarque les touristes dans une traversée du lac au sein d'une embarcation robuste dont le fond est parsemé de parois vitrées permettant d'observer les profondeurs. La coque est aussi équipée de projecteurs et de caméras (avec zoom) orientables à loisir que les visiteurs peuvent manipuler eux-mêmes.

Et des choses à voir, il y en a ! Une dizaine de variétés d'algues, ainsi qu'une demi-douzaine d'espèces de poissons se présentent aux yeux potentiellement ébahis des touristes. Cette biodiversité est un peu plus pauvre que celle de la jungle avoisinante, mais son observation est plus gratifiante, car les formes et les couleurs y sont plus variées. Le lac abrite aussi quelques dizaines d'espèces de micro-organismes qui ne seront observables qu'à travers un pupitre dédié à cet usage. Celui-ci propose

en effet de paramétrer une caméra pour suivre avec précision les mouvements, par exemple, d'un banc de micro-crevettes. L'ajout d'un zoom puissant et d'une colorimétrie adaptée permet ainsi d'observer ces extra-terrestres aussi pacifiques que savoureux (un bouillon basé sur cette forme de vie est proposé au restaurant de la colonie).

Un point important est rapidement évoqué par le guide durant la visite, mais sans rentrer dans des détails embarrassants : certaines des espèces observables durant cette visite ne sont pas natives de cette planète (ni de sa terraformation initiale, s'entend), mais ont été implantées par erreur lors d'une expérience comparative dont le confinement a été mal assuré. Des organismes terrestres génétiquement modifiés (adaptés à l'oxygénation de cette planète) se sont ainsi retrouvés dans le lac et ont rapidement proliféré. Heureusement, des échantillons de la flore et de la faune locale ont été conservés avant l'incident, et les scientifiques cherchent aujourd'hui à rétablir peu à peu l'écosystème initial. La tâche étant par nature impossible à mener parfaitement puisque les nouvelles espèces ont très bien pu détruire d'autres espèces qui n'avaient pas été encore étudiées, d'autres programmes de recherche ont été entamés afin de faire contre mauvaise fortune bonne rémunération : des mélanges entre les génomes locaux et terrestres sont régulièrement effectués dans le but d'obtenir une espèce qui soit à la fois capable de survivre dans des milieux hostiles et à même de produire une large masse de chair comestible pour un minimum de calories ingérées (sans négliger la saveur de ladite chair).

La vie ayant été introduite de manière artificielle sur cette planète et donc dans ce lac, on peut retrouver quelques vestiges de cette transformation. Le fond est ainsi parsemé de quelques machines anciennes qui, il y a des

milliers d'années, ont pu permettre à la flore puis à la faune de s'enraciner durablement. Elles constituent une autre curiosité expliquée par les guides, et il est même possible d'en acheter quelques morceaux (sélectionnés parmi les moins précieux et pourtant vendus à grand prix). Comme, à ce stade de leur expérience, les visiteurs ont au moins contemplé le Temple au centre de la base, cette vision de machines antiques constitue une deuxième approche du circuit archéologique qui suit.

## CIRCUIT ARCHÉOLOGIQUE

Voici ce que d'aucuns pourraient considérer comme le clou du spectacle ! Une bonne partie des visiteurs ne viendra que pour cela, et même si les équipes locales essaient de retarder cette visite pour la proposer après celles que nous venons de mentionner, il est certain que bon nombre de touristes fortunés et capricieux insisteront toujours pour commencer par ce safari.

Ce circuit commence tout naturellement par le grand bâtiment qui se trouve au centre même de la base, placé sous cloche, bien en évidence et visible depuis de nombreux secteurs de la station. L'usage que faisaient les peuples anciens de cette bâtisse reste incertain mais, au vu de l'absence de technologie en son sein et de certaines sculptures aux formes aussi variées qu'abstraites, on penche principalement vers la thèse d'un lieu de culte, d'où le surnom de Temple qu'on lui attribue.

Là encore, un certain sensationnalisme est bien sûr recherché. Pas sous la forme d'incidents, mais à l'aide de jeux de lumière et d'installations sonores très travaillées. Un compromis a été établi entre les chercheurs qui désiraient n'afficher qu'une réalité factuelle et les metteurs en scène qui poussaient pour l'attraction de fête foraine. On pourra donc observer des reconstitutions en son et image des événements en grande partie fantasmée

qui auraient pu prendre place en ces lieux. Cela passe notamment par des projections holographiques volontairement troubles, mais dont le gigantisme impressionnant compense l'imprécision. Des chants liturgiques en langues incompréhensibles et des cris de sacrifiés viennent occuper les oreilles pendant que les yeux prennent plein la vue. Ces reconstitutions sont bien évidemment des purs fantasmes, le fruit des recherches archéologiques étant loin de confirmer de telles conjectures.

La cloche surplombant les ruines sert surtout à les protéger des intempéries. Elle n'est pas hermétique, et l'atmosphère y est donc identique à celle de la jungle avoisinante. Comme cette visite est un peu plus longue que les haltes rapides effectuées lors de la visite arboricole, les touristes sont ici encouragés à endosser une combinaison de sortie complète.

Et tout ceci n'est que le début de ce circuit ! Après la visite de ce temple, visiteurs et visiteuses peuvent abandonner leur combinaison intégrale et monter sur un petit train qui va les mener d'un site archéologique à un autre (A2, A3, B1... évoqués dans la section dédiée à la recherche). Des sites mineurs sont aussi passés en revue, contenant gravures ou sculptures anciennes. Tous ces points se situent soit dans la jungle aux abords directs de la base, soit, le plus souvent, dans les souterrains. Durant ce circuit, on traverse alternativement des zones à atmosphère contrôlée ou non mais, dans ces derniers cas, la traversée étant motorisée et rapide, un simple masque sera suffisant.

## CIRCUIT LABORANTIN

L'équipe scientifique n'apprécie guère l'idée de travailler comme des singes dans un zoo. D'autant que beaucoup doutent sincèrement de l'intérêt réel que pourraient porter des visiteurs à leurs travaux. Si certains d'entre eux apprécient de vulgariser leurs →



## EXPERIMENTATIONS

Ce circuit n'est pas le plus impressionnant de tous, mais propose quelques curiosités. Par exemple, si vous donnez un peu d'ADN de votre chien (animaux autorisés, oui) en début de séjour, vous pourrez récupérer quelques jours plus tard une nourriture très adaptée à ses besoins, mais aussi changer la couleur de son pelage (suivant un choix sur catalogue) en un peu plus d'une semaine.

recherches, rares sont ceux qui prennent plaisir à tromper l'oisiveté des touristes n'ayant qu'une hâte : arriver au buffet. Un compromis fut trouvé avec la Direction : c'est une synthétique, Effie Gardon, qui sert de guide principal pour ce circuit. Elle participe réellement aux recherches et dispose de toute la patience nécessaire pour s'accommoder des différents profils de visiteurs qui peuvent se présenter à elle.

## SOIRÉES FESTIVES ET AUTRES OCCUPATIONS

Un séjour de luxe n'est pas complet sans son assortiment d'événements culturels ou exutoires. Bien sûr, le nombre de clients n'étant jamais très élevé, il n'est pas question de concerts ou de bals gigantesques. Des artistes (qui lorsque aucun touriste n'est présent travaillent dans l'entretien et les cuisines) proposent ponctuellement des soirées intimistes de type cabaret, orchestre de chambre ou club de jazz.

Une fois par séjour, un spectacle de grande envergure est tout de même programmé. En plus des touristes, presque tous les employés de la colonie sont alors présents, en tant que spectateurs si leurs compétences ne se prêtent pas à l'organisation ou à la participation artistique. Cette soirée est l'occasion de mêler comédie musicale, cinéma et concert (le tout en lien avec les vestiges antiques) dans un bouquet final mémorable.

En dehors de ces événements festifs, le séjour est ponctué de conférences proposées par des chercheurs ou des ingénieurs, de repas exceptionnels permettant de découvrir des créations proposées lors de concours culinaires (ouverts à tous les employés), etc. De plus, à tout moment, des installations confortables sont disponibles : salles de sport, hammam, sauna (avec baie vitrée donnant sur le temple), etc.

## PERSONNAGES NOTABLES DU SECTEUR TOURISTIQUE

## ELROY CAMDEN, RESPONSABLE MARKETING

S'il est inutile de s'attarder sur la direction du secteur touristique car Jill Avazz la gère presque directement en plus de son statut de responsable de la station, il reste utile de s'attarder sur Elroy Camden, en charge de la communication autour des services inédits proposés sur place. C'est un homme que d'aucuns qualifieraient de farfelu. De nombreuses rumeurs courent à son propos, et nombre d'entre elles sont relatives à son abus supposé de substances psychotropes et euphorisantes. En réalité, s'il est en effet possible de se procurer (à grande peine, en petite quantité et à prix d'or) certains produits de ce genre, ce n'est pas à cela que carbure Elroy. C'est un véritable et authentique drogué du travail, en proie à un terrible besoin de reconnaissance.

Ajoutez à cela des compétences sociales à la fois puissantes et décalées... vous obtenez un énerguemène qui fascine autant qu'il met mal à l'aise. Ses sourires trop fréquents et à l'allure forcée ont le don de jeter le froid dans une conversation, mais en certaines occasions Elroy est capable de briller et de passionner des foules grâce à son côté enflammé, son discours qu'il sait adapter à un auditoire hétéroclite, et ses idées souvent aussi explosives qu'efficaces. Les campagnes de promotion lancées par Elroy ont souvent fait mouche, et son salaire a déjà largement été rentabilisé. Le seul problème qu'il pourrait poser à la compagnie : il est soumis à de nombreuses pulsions qui peuvent lui jouer des tours, et il n'a pas pu s'empêcher de cacher des messages codés dans toutes ses campagnes de pub.



Les informations dissimulées sont compromettantes pour la compagnie. Elles évoquent les agissements illégaux de certains collègues et supérieurs au sein de la compagnie (à Custer Pride, mais pas seulement). C'est pour lui un exutoire, qui lui permet de faire retomber un peu la pression sans se mettre en danger. Enfin, tant que personne ne décrypte ces messages...

## JULIAN HECTOR, SYNTHÉTIQUE EN CHARGE DE L'ACCUEIL

Apprêté, visage inhabituellement lisse, voix légèrement monocorde, ce synthétique n'est pas fait pour ressembler exactement à un humain. Son statut évident de machine est supposé réduire le sentiment de paranoïa que certaines personnes peuvent éprouver à l'idée de ne pas savoir qui est humain ou pas (sentiment qui peut toucher nombre de milliardaires et surtout leurs gardes du corps), mais aussi permettre à la clientèle de le traiter avec condescendance sans complexe. Après tout, un synthétique, ça ne se vexe pas !

En revanche, il souffre d'un « bug » lié à la suppression hâtive d'un virus informatique auquel il avait été confronté un an auparavant. Il ne se vexe pas, mais enregistre tout. Comme tout synthétique, pourriez-vous penser. Sauf que celui-ci enregistre pour chaque personne une valeur de karma qu'il mesure et attribue suivant une éthique toute personnelle. Le virus provenait d'une ethnie bien particulière aux us et coutumes différents de ceux pratiqués sur la station. Grattez-vous le nez au mauvais moment et vous pourriez accumuler un karma négatif auprès de Julian. Qui sait ce qui pourrait se passer lorsque vous atteignez un karma qui vous rend éligible au premier cercle des enfers ?

## ELEN TUSK ET BILLIE PORTAL, TOURISTES FORTUNÉES

Mesdames Tusk et Portal sont de riches entrepreneurs, amies depuis de nombreuses années. Leur grand succès a perturbé l'ensemble de leurs relations sociales et familiales, à tel point que la relation qui les unit toutes les deux constitue le cœur de ce qui leur importe à présent (après leurs fortunes et gloires respectives, bien sûr). Lorsque Elen a été ciblée par une des campagnes d'Elroy (qui ne visent jamais le grand public, mais des sphères privilégiées), son audace et son goût pour l'aventure ont été titillés : il ne fallait que convaincre Billie de l'accompagner. Le manque d'attache qu'elles avaient toutes deux envers le reste de leur entourage a justifié sans peine cette longue absence de leur part.

L'entraînement de base qu'elles subirent afin de prouver leur capacité à survivre dans l'espace se déroula correctement mais, depuis que les deux amies sont arrivées sur Custer Pride, la situation se dégrade. Billie Portal se sent de moins en moins à l'aise avec l'idée d'être aussi loin de la Terre, sans retour rapide possible. Elle souffre de crises d'angoisse qui virent parfois à la panique, jusque-là contrôlées par le psychiatre de la colonie, Jeff Padmos (lui-même très stressé par la vie coloniale), qui lui administre des doses généreuses de tranquillisant. Malheureusement, si ces produits font leur effet, ils ne peuvent annuler le désir profond que Billy éprouve désormais : mettre fin à cette folie et rentrer au plus tôt sur Terre. Son désir de retour est la cause de fréquentes disputes entre les deux amies, cependant la logistique complexe inhérente à ce type de séjour rend difficile tout départ anticipé. Le psychiatre continue donc d'augmenter les doses en espérant que madame Portal ne vivra pas une crise critique avant son départ. →

## D'AUTRES TOURISTES

\* **Stefen Silas**, richissime retraité, vieux et malade, voit sa fin venir et désire partir sur un coup d'éclat. Il entend bien mourir dans cette station, loin des siens. Toujours à l'affût des situations dangereuses, il profitera d'une bonne occasion pour se jeter dans un accident mortel.

\* **Martha Parsky**, directrice d'une agence de mode, prend une longue pause dans sa carrière stressante. Elle est émerveillée et désire investir dans la station. Elle se sent déjà chez elle et n'arrête pas de conseiller ou critiquer à tout va.

\* **Tomas Jebroan**, dépité, a perdu sa société et utilise ses dernières ressources pour effectuer ce voyage et se faire oublier autant qu'il pourra oublier lui-même le monde qui l'a trahi.

## EXPLOITATION MINIÈRE ET CENTRALE GÉOTHERMIQUE

Cette partie de la station correspond à des canons couramment rencontrés dans l'univers Alien : c'est en effet un labyrinthe industriel, poisseux et enfumé, où règne un constant tintamarre et un stress propice aux accidents.

Pour ce qui est des installations présentes, elles sont massives mais simples : galeries d'extraction de minerais, raffineries qui transforment ces minerais en métaux et alliages, centrale géothermique fournissant l'essentiel de l'énergie de la colonie (quelques panneaux solaires agissent en complément).

## PERSONNAGES NOTABLES PARMI LES OUVRIERS

### GREGOR NALKA, HÉROS DU TRAVAIL CORPORATISTE

Détenteur de multiples records d'extraction, Gregor est souvent cité en modèle par ses supérieurs, qui tentent d'inculquer à l'ensemble des employés un culte de la personnalité du travailleur inlassable. La corporation étant déjà familière de cette vision, Gregor ne fait qu'enfoncer le clou d'un discours permanent et intégré à coup de primes et de distinctions honorifiques.

Lui-même largement influencé par la culture corporatiste et flatté par ses récompenses, Gregor Nalka devient de plus en plus invivable pour une partie de ses pairs, en raison de ses appels perpétuels à une augmentation de la productivité et de son ralliement systématique à la hiérarchie lorsqu'un accident ou un conflit survient. Il garde toutefois des admirateurs parmi les ouvriers, qu'il transforme peu à peu, de manière naturelle et sans avoir conceptualisé la

chose, en membres lobotomisés d'une pseudo-secte prônant le travail permanent comme réponse à toutes les questions de l'existence. Ces illuminés n'ont pas encore de structure ni de dogme (l'un d'eux y songe toutefois, et pourrait persuader Gregor de créer un mouvement officiel), mais certains ouvriers les désignent, de manière péjorative, sous le terme de nalkavistes.

## ANNICK MONTIN, REPRÉSENTANTE SYNDICALE

Travailleuse émérite mais peu sensible au nalkavisme, elle fait tout son possible pour défendre les intérêts de ses collègues, et cela passe surtout par une lutte incessante pour de meilleures conditions de travail en matière de sécurité. En effet, le matériel expérimental employé dans la station préserve bien les sites archéologiques en les détectant à l'avance, mais n'est pas aussi prévenant avec le personnel. Plusieurs sondes et excavatrices automatisées sont connues pour souffrir de pannes parfois dangereuses, et les visites régulières d'ingénieurs spécialisés (envoyés par le fabricant) n'y font pas grand-chose.

Annick est régulièrement en lutte avec sa hiérarchie, mais aussi avec Gregor Nalka. Elle le décrit volontiers comme un fanatique et une carpette au service du pouvoir, tandis qu'il la traite publiquement de menteuse enragée, séditeuse et immorale. Il l'accuse même (en cercles restreints, mais dans l'espoir de voir la rumeur se propager) d'avoir probablement saboté certaines machines pour déclencher ces accidents qu'elle utilise ensuite pour faire avancer ses vues.

## DÉPARTEMENT DE RECHERCHE

Là encore, une bonne partie des bureaux et laboratoires dédiés à la science

tombent en plein dans les habitudes de l'univers d'Alien. Imaginez des cuves à créatures (et leur lot de clonages plus ou moins réussis), des jardins hydroponiques mélangeant espèces locales et terriennes, des ateliers permettant d'expérimenter du matériel en plein prototypage, etc. Le tout dans une ambiance blanche et métallisée, aussi aseptisée que possible !

## ARCHÉOLOGIE SOUS-MARINE ET PISCICULTURE

L'ensemble du lac est placé sous la responsabilité du département de recherche (assisté par les équipes de maintenance). Il est en partie utilisé afin d'obtenir de l'eau (pour consommation humaine et systèmes de refroidissement), mais présente surtout un intérêt archéologique et biologique. En effet, il abrite plusieurs sites de fouille et d'observation des écosystèmes locaux.

Le département de recherche abrite un port qui donne sur ce lac et permet de s'y déplacer à bord de bateaux de différentes sortes, la plupart étant spécialisés dans la récolte d'informations environnementales et la découverte de micro-organismes.

## SITES ARCHÉOLOGIQUES

Ces sites sont aussi sous la responsabilité du département de recherches, mais ne se situent pas tous dans sa zone géographique. Rien de ce qui a été retrouvé n'a pu être remis en état de fonctionner. En fait, la plupart de ces vestiges sont très abîmés et difficiles à étudier. Par défaut, considérez que l'essentiel de ces lieux se trouve sous terre, dans des galeries à accès contrôlé. Le seul site d'importance à la surface se trouve être le temple, sous son dôme de verre au centre de la colonie. De nombreux logements et bureaux disposent d'une fenêtre permettant de le contempler à tout instant.

## A1 - RUINES DU TEMPLE

Il s'agit du point central de la station, un vestige impressionnant (sous forme de pyramide irrégulière) qui était visible depuis l'espace et qui, associé à la poche de jungle qui l'entoure, a suscité l'intérêt de la compagnie pour cette planète. C'est donc là que furent concentrés l'essentiel des efforts de recherche durant les premiers temps de l'installation. Tout ce qui pouvait y être examiné l'a été. Même s'il reste du travail d'interprétation de ces données, le site est considéré comme connu par les archéologues qui ont accepté, non sans réticence, de le transformer en grande partie en lieu touristique. Des prélèvements et analyses, ainsi que d'autres types de tests, sont encore effectués parfois, au sein de zones réservées. On peut donc encore y croiser des chercheurs en de rares occasions. Lors des visites touristiques, par contre, il est fréquent que des agents d'entretien vêtus de combinaisons blanches (couleur du département scientifique) donnent le change en faisant semblant de manipuler des « *bidules scientifiques* ».

## A2 - SARCOPHAGES

On ne sait très bien s'il s'agissait de cercueils, de caissons réfrigérants, de cuves de clonages ou autre... toujours est-il que l'on retrouve ici des compartiments individuels assez grands pour accueillir des Ingénieurs. Officiellement, aucun corps n'a été retrouvé, mais avec des changements réguliers au sein de l'équipe scientifique et certains transferts d'archives ordonnés par les pontes de la compagnie, il est difficile d'en être certain aujourd'hui. Pour ce qui est du grand flou entourant l'usage de ces vestiges, il s'explique par le fait que l'ensemble est très ancien et n'a pas bénéficié d'un environnement de conservation optimale. On constate des restes de canalisations et de systèmes électriques, mais la méconnaissance des usages et de la technologie →

## QUELS MINÉRAIS ?

Il n'est pas nécessaire d'imaginer des métaux étranges ici, contentez-vous d'un certain réalisme pragmatique. L'exploitation minière peut reposer sur des minerais très simples (fer, cuivre, etc.) qui ont l'avantage de faciliter la maintenance de la base, grâce au raffinage (et à un usinage basique) qui s'effectue sur place. La station est de toute façon prévue pour tourner sur plusieurs sources de revenus, et la recherche peut bien financer ces galeries minières qui, régulièrement, mettent à jour de nouvelles découvertes archéologiques ! Bien sûr, on reste dans Alien : quelle que soit la nature des minerais, son exploitation est crasse et se fait sous une chaleur inhumaine et dans un vacarme infernal.



## POPULATION ET DÉFENSE

Combien de personnes vivent dans la station ? Pour référence, Hadley's Hope du film *Alien 2* abritait 158 colons. L'ordre de grandeur peut être le même ici, ou ajusté suivant votre convenance (on peut sans doute aisément doubler voire tripler avec l'exploitation minière). Pour ce qui est de la protection de ses installations face aux convoitises d'autres factions, vous pouvez considérer que certains bâtiments disposent de tourelles de défense, voire qu'un petit détachement de marines est cantonné à terre (à éviter suivant le rôle accordé au groupe de personnages-joueurs). Dans le ciel, un ou deux vaisseaux de reconnaissance ou de combat pourraient effectuer une patrouille rassurante.

des Ingénieurs ne permettent pas d'aboutir à des conclusions fermes.

## A3 - STRUCTURE INCONNUE

Dans la droite ligne des questionnements déjà évoqués à propos des sarcophages, le site A3 fait figure de roi des mystères. Si les premières intuitions à propos de ce fatras mécanique voyaient là une simple décharge, les interprétations ont depuis fortement évolué, mais sans parvenir au moindre consensus, ou presque. Disons que les scientifiques s'accordent plus ou moins sur l'idée qu'il s'agit d'un dispositif qui n'a pas seulement souffert des outrages du temps, mais aussi d'une destruction volontaire. Au-delà de ça, les visions sont très variées : traitement des eaux usées, usine à drone, générateurs de gaz toxique, outils de terraformation, etc. On soupçonne ce lieu d'être en lien avec l'échec de la mission supposée des Ingénieurs sur cette planète (à savoir sa transformation en planète luxuriante).

## B1 - CENTRALE GÉOTHERMIQUE

Sans être assez bien conservée pour être réparée et mise en marche, cette centrale électrique fait partie de ce que les scientifiques et ingénieurs locaux ont su le mieux déchiffrer. Elle exploitait l'énergie géothermique disponible en un endroit précis des souterrains. Après une première étude très poussée, elle a été soigneusement vidée de ses machines pour permettre la mise en place en son sein d'une centrale moderne fournie par la compagnie. Lors d'une visite touristique, la cohabitation entre ces deux époques est longuement commentée (une aura mystique entourant la première est un discours productiviste accompagnant la seconde).

## B2 - GALERIES D'EXTRACTION

Il s'agit d'un vaste réseau de tunnels ayant servi à l'extraction de différents minerais. Les Ingénieurs, qui avaient le choix de s'installer où ils le voulaient sur cette vaste planète, ont probablement

choisi ce site en raison de trois facteurs intéressants : la présence d'énergie géothermique, l'existence d'un lac inerte mais propice à la vie, et enfin la disponibilité de plusieurs minerais différents au sein d'un espace réduit. Ils ont exploité la zone à l'aide de machines de différentes tailles. On trouve donc de minuscules conduits dans lesquels même un humain ne saurait se faufiler, et à côté de ça de vastes couloirs qui peuvent accueillir plusieurs véhicules côte à côte. Entre les deux, toutes les variations sont possibles. Pour ce qui est de l'organisation, de nombreuses galeries sont droites et se coupent de façon perpendiculaire, mais il n'est pas rare que des conduits un peu plus étroits adoptent un tracé plus sinueux, et ce en trois dimensions. Ces derniers étaient probablement creusés par des sondes de prospection. Notons d'ailleurs que plusieurs vestiges de machines et véhicules sont présents et étudiés. Les codes de ce genre de sous-sites prennent par exemple les formes suivantes : B2-TU-2245 pour désigner un tunnel particulier, ou B2-MA-0002 pour désigner une machine.

Durant les premiers temps de la station, l'étendue de ces galeries était mal connue et les méthodes de prospection encore maladroites ont ajouté au danger. Il en est résulté un grave accident, surnommé depuis « *incident B2* », et qui a coûté non seulement la vie de plusieurs ouvriers, mais aussi la préservation d'un site archéologique désormais réduit en fragments inexploitable. C'est à partir de ce moment-là que les scientifiques ont pu acquérir des drones de prospection automatisée, considérés plus adaptés à la préservation des ruines restant à découvrir. En outre, leur utilisation limite grandement les risques encourus par les employés. Notons cependant que ces machines tombent souvent en panne et sont parfois prises dans les pièges naturels typiques du lieu. En effet, l'activité géothermique se traduit par la présence de conduits contenant des gaz sous pression et soumis à une très haute température.

## SITES SECONDAIRES ET TERTIAIRES

De nombreux sites mineurs ont été catalogués, mais ne sont connus que de ceux qui les ont découverts ou qui seront bientôt amenés à travailler dessus. L'équipe étant relativement réduite, il est important d'établir une liste des priorités et de travailler tout d'abord à déchiffrer les secrets des sites les plus prometteurs et les mieux préservés. Une liste de l'ensemble des sites est toutefois disponible auprès du département de recherche si nécessaire. Il est bien sûr requis de la consulter avant le lancement de tout chantier d'ingénierie, afin d'éviter de les détruire par inadvertance.

Les sites secondaires sont ceux qui dépendent d'un site majeur (exemple vu plus haut des machines au sein des grandes galeries, avec des codes de type B2-TU-1102) et qui ont souvent été en partie étudiés. Les sites tertiaires sont ceux qui sont hors classification définitive et qui n'ont pas du tout été approfondis. Ils disposent de codes temporaires de type TS-TMP-0001.

## SITES CLASSIFIÉS

D'autres lieux notables ont été découverts à différents stades de la vie de la station et ont dû être gardés secrets pour des raisons diverses. La liste de ces sites n'est pas publique, mais le département de recherche dispose d'une cellule qui effectue une veille active afin de s'assurer que ces potentiels trésors archéologiques ne sont pas compromis. D'ailleurs, pour simplifier cette préservation, de larges zones sont purement et simplement interdites à quiconque ne dispose pas d'une accréditation spécifique. Évidemment, ce sujet génère de nombreuses rumeurs au sein de la base. On parle notamment d'une galerie gigantesque et majestueuse qui occuperait l'espace souterrain situé sous le lac. Il est vrai que des portes lourdement blindées et, semble-t-il, toujours fermées, barrent l'accès vers cette direction.

## PERSONNAGE NOTABLE PARMI LES CHERCHEURS

### MAX HAMASHI, RESPONSABLE DU DÉPARTEMENT DE RECHERCHE

Obnubilé par les découvertes concernant toute civilisation préhumaine, le professeur Hamashi a tendance à négliger l'aspect humain et organisationnel de son travail pour passer le plus de temps possible sur le terrain et dans ses études. Il reste néanmoins capable de déléguer de nombreuses tâches importantes afin de ne pas paralyser le fonctionnement du département. Malheureusement, il accorde peut-être trop facilement sa confiance à des gens qui ne partagent pas toujours les mêmes passions et qui consacrent plutôt leur énergie à gravir les échelons de la compagnie. Il est donc à la fois entouré de lèche-bottes et de conspirateurs. Tout à fait conscient de cet état de fait, il s'en accommode plus ou moins en espérant chaque semaine que l'un d'eux est sur le point de faire une découverte incroyable qui le rendra célèbre. Il rêve de ce moment où il sera courtisé par toutes les factions disposant d'un accès à de tels sites archéologiques. Il se voit déjà parcourir l'espace, naviguant de ruine en ruine. Jusqu'à peut-être, un jour, trouver un corps d'ingénieur conservé dans un bloc de glace... ou, pourquoi pas, en rencontrer un vivant un jour ? Cette éternelle fuite en avant commence à semer le trouble au sein du département, où des luttes intestines se retrouvent sans arbitrage.

*Par Adrien « Feldo » Saurat*

**Relecture :** *Romain Pelisse*

**Plan et carte :** *Josselin Grange*

**Images :** *avec l'aimable autorisation d'Arkhané Asylum, tous droits réservés*



# MYTHIC BATTLES PANTHÉON

## SCÉNARIO ET BESTIAIRE

*Ce texte, dont la première partie a été publiée dans Casus#36, 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 ! Voici un scénario inédit et un bestiaire.*

### ▶ LA SORCIÈRE OUBLIÉE

Ce scénario emmène les PJ dans la cité de Pharsale, située au sud de la Thessalie. Là, ils découvriront un antique secret enfoui dans sous les ruines d'un vieux temple puis devront déjouer les assauts d'une armée centaure.

Ces exploits feront-ils d'eux les nouveaux héros de Pharsale ?

### CE QU'IL EN EST

Lorsque les PJ arrivent à Pharsale, ils ne savent peut-être pas encore que cette petite ville connut son heure de gloire à la fin de l'Âge des Héros et qu'elle est sur le point de redevenir un centre d'intérêt majeur en cet Âge de l'Espérance.

### LA PHTHIE

**La Phtie** est une région située au sud-est de la Thessalie. Bien que de taille réduite, elle fut le lieu de naissance et de règne de nombreux champions durant l'Âge des Héros. Ainsi, Pélée y régna et Achille y vint au monde. Les Myrmidons, ces terribles guerriers, habitaient en cette région. C'est également en Phtie que se trouve le défilé des Thermopyles,

où s'illustrèrent Léonidas et ses trois cent Spartiates.

**La cité de Pharsale** se trouve en Phtie et en constitue en quelque sorte la capitale. C'est en cette cité que Pélée passa ses dernières années. Un temple important – **la Thétidée** – y avait été bâti en l'honneur de la nymphe Thétis, épouse du héros et mère d'Achille.

Après la Seconde Titanomachie, Pharsale se repeupla rapidement. Jouissant d'une position stratégique, la cité acquit une réelle importance pour la Thessalie car elle assurait le lien entre Athènes, Thèbes, Delphes et la solitaire Larissa. Forteresse autant que place commerciale, Pharsale recouvre depuis quelques semaines la Thétidée – qui fut engloutie sous terre durant le Cataclysme.

### ÉRICHTHO

Puissante sorcière des temps anciens, Érichtho vivait en Thessalie où elle déliait des oracles à partir de la parole des défunts. D'une maigreur effrayante, les cheveux emmêlés et la peau pâle, la devineresse était aussi crainte que respectée et l'on dit que même les dieux la redoutaient et écoutaient avec attention ses prédictions... →

Torgos le centaure



19/20

Ce qui se révélait exact, du moins pour **Dionysos**... Le dieu de la folie craignait qu'Érichtho ne s'avère capable de percer ses desseins à jour, du fait de l'étrange nature de ses pouvoirs. La sorcière semblait en effet disposer de dons inconnus de tous – fut-ce d'Hécate elle-même. Afin d'éviter que son plan ne soit révélé trop tôt, Dionysos captura Érichtho et l'enferma au plus profond de la Thétidée. Afin de garder cette prison sacrée, il ramena des Enfers **Argos Panoptès**, le géant aux cents yeux qu'il chargea de tuer tous ceux qui se risqueraient dans les profondeurs du sanctuaire.

Cela fait donc des siècles que la sorcière folle est maintenue captive, sous le regard vigilant de son puissant géolier. Sa voix aiguë perce parfois les ténèbres, délivrant d'inutiles prédictions – dont certaines concernent de près le projet de Dionysos...

### LA PORTE VERS LE SUD

La Phthie se trouve dans une position stratégique. Située au sud-est de la Thessalie, elle dispose de plusieurs accès à la mer et voisine la Phocide – région par laquelle elle s'ouvre un chemin vers la Béotie et l'Attique. Relativement épargnée par le Cataclysme, contrairement au reste de la Thessalie, elle en constitue la porte vers les zones plus civilisées du reste de la Grèce.

En tant que ville principale de la Phthie, Pharsale joue donc un rôle majeur entre les deux moitiés du pays. Bien que moins peuplée que les grandes cités des alentours, elle possède des allures de puissante forteresse et un contingent bien entraîné la protège. Cela se révèle nécessaire, car la cité est occasionnellement la cible de raids de la part des Centaures. Ceux-ci ont bien conscience de l'importance de Pharsale et cherchent à affaiblir la Thessalie entière en neutralisant son accès au sud de la Grèce – sans succès pour le moment.

## PHARSALE

> **Population** : 5 000 habitants

Cité thessalienne ouvrant cette région désolée sur le sud du pays, Pharsale accueille jadis en son sein de nombreux et puissants héros. Elle s'apprête à redevenir une ville majeure durant l'Âge de l'Espérance, en tant que première étape de la grande saga qui conduira les PJ à ramener l'espoir dans une Grèce tourmentée.

### HISTOIRE

Cité majeure du royaume antique de Phthie, Pharsale accueille en ses murs des rois aussi prestigieux que Pélée, Achille et Pyrrhos – trois générations dont les exploits firent la grandeur de la Grèce. Construite à proximité, la Thétidée en fit également un important lieu de culte.

Jadis aussi puissante que Larissa, Pharsale lui disputa longtemps le titre de capitale de la Thessalie.

Lors du Cataclysme, Pharsale subit d'importants dégâts malgré la protection relative du Mont Narthakion. La Thétidée se trouva presque entièrement rasée et ses ruines s'abîmèrent dans les entrailles de la terre. Voyant dans cet engloutissement un signe de malédiction, les survivants de la Phthie préférèrent abandonner les lieux.

Mais quand Ambrosios mena ses troupes en Thessalie afin de reconquérir la région au nom des mortels, il devint évident que les restes de Pharsale étaient l'endroit idéal pour y implanter une base-arrière. La cité se trouva rebâtie et acquit une grande importance – le trait d'union entre un nord troublé et un sud plus apaisé. Cette tête de pont permit de pacifier la Thessalie, et Larissa fut à son tour reconstruite pour devenir le rempart grec face aux Centaures et aux Amazones.

Il y a quelques années, des fermiers désirant défricher des terres découvrirent

diverses ruines à quelques lieues de Pharsale. Des historiens y reconnurent des reliques ne pouvant venir que de la Thétidée et ils sécurisèrent le site afin d'y procéder à des fouilles.

Ce chantier est encore en cours, tant le sanctuaire est étendu et riche en découvertes potentielles.

## DESCRIPTION

Pharsale n'est pas une belle cité, avec son allure brute de forteresse solide. Entourée d'épaisses murailles, elle abrite des bâtiments faits de pierre grise et ses quartiers massifs forment eux-mêmes autant de petits fortins aisés à défendre. De larges avenues les séparent et permettent à la fameuse cavalerie thessalienne d'y circuler sans encombre.

**La citadelle centrale** – tout aussi fortifiée que le reste de la ville – contient les appartements du Stratège et de son épouse, ainsi que plusieurs demeures destinées aux édiles de la cité et aux ambassadeurs de Delphes, Thèbes ou Athènes.

Ici et là, quelques touches de civilisation offrent à Pharsale un visage plus avenant.

**L'amphithéâtre central** accueille des poètes, des aèdes et des acteurs afin de distraire la population ; c'est également là que sont déclamées les grandes proclamations publiques.

**Le grand marché**, qui se tient chaque jour à la porte sud de la ville, propose sur ses étals des denrées des régions plus septentrionales – comme la Béotie, l'Attique ou l'Eubée – en une sarabande de couleurs et de senteurs qui font oublier la rudesse des terres alentours.

Enfin, **un temple principal** abrite des statues des héros ayant régné sur la ville dans les âges antérieurs. En effet, à Pharsale, un culte est rendu aux champions plus qu'aux dieux. D'ailleurs, le Culte du Dernier-né y possède une grande influence. →

Quant à la Thétidée, il ne s'agit actuellement que d'un site de fouilles d'où émergent quelques ruines (colonnades, autels, etc.). Des équipes s'y relaient afin d'excaver des monuments pour l'heure engloutis sous la boue et diverses découvertes ont déjà été faites – notamment de la vaisselle précieuse ou des objets d'art. Or et ivoire affleurent la surface et aiguisent la cupidité de certains...

Se trouvant à trois lieues de Pharsale, la Thétidée est entourée d'un village de fortune constitué de tentes éparées et de quelques cabanes en bois. Le site n'est guère sécurisé malgré la présence d'une demi-douzaine d'hoplites.

## LA PHTHIE

Bien que moins rudement touchée par le Cataclysme que le reste de la Thessalie, la Phthie a subi d'importants ravages, et ses terres jadis fertiles sont à présent couvertes de vastes zones désertiques qui la rendent particulièrement inhospitalière. De lourds nuages noirs s'agglomèrent autour du Mont Narthakion et les orages sont fréquents et destructeurs.

Seule Pharsale offre un îlot de civilisation et de sûreté en Phthie. La rivière Epinée, qui coule non loin, permet d'irriguer les terres entourant la ville et des fermes fortifiées redonnent ainsi vie à la terre. Quelques plaines à l'herbe grasse accueillent même des élevages de chevaux – le point fort des Thessaliens.

De même, une large route pavée est actuellement en construction – destinée à relier Delphes à Pharsale puis Pharsale à Larissa. Cette voie doit permettre à terme d'ouvrir un accès commercial et militaire du cœur de la Grèce vers la Thessalie, et ce afin de rendre à cette région sa prospérité d'antan et de consolider sa fonction de ligne de défense face aux Centaures et aux Amazones. →

## ORGANISATION POLITIQUE

Pharsale et la Phthie se situent en Thessalie et se trouvent sous la juridiction de Larissa. La cité est organisée comme la capitale de la région et possède les mêmes instances politiques – à moindre échelle.

Tout comme à Larissa d'ailleurs, n'importe qui peut devenir **citoyen** de Pharsale à condition de servir dans les rangs de son armée durant une année entière.

Pharsale ne dispose que d'un **Stratège** à sa tête, qui est chargé d'administrer la cité et de diriger ses troupes. Il est assisté par divers conseillers, dont **les généraux** de son armée et **les archontes** qui représentent les guildes locales. Celles-ci sont assez nombreuses du fait de la forte population marchande de Pharsale et certains archontes sont originaires de cités grecques voisines. **Le Conseil** qui les rassemble fait donc la part belle aux influences de Delphes, Thèbes ou Athènes...

## AMBITIONS

Pharsale est une cité vassale de Larissa, aussi nourrit-elle les mêmes ambitions que la capitale de la Thessalie. Elle assure pour cela une fonction de base arrière en Phthie, de porte vers le sud du pays et ses richesses.

Pharsale est une plaque tournante commerciale qui approvisionne Larissa de façon continue avec l'aide des villes alliées. Le projet de grande route menant vers le nord sert cet objectif, et le chantier en cours est étroitement surveillé – il draine actuellement l'essentiel des ressources de la cité.

## FACTIONS ET PERSONNALITÉS

**Alexion Paratès** [protagoniste majeur] est le Stratège en titre de Pharsale. Contrairement à ce que son titre laisse penser, il n'est pas un guerrier remarquable. Entre deux âges et légèrement

bedonnant, il possède un don bien plus marqué pour la politique et le commerce – des qualités essentielles pour diriger la cité. Grâce à ses talents en la matière, les coffres se remplissent et toute la Thessalie en bénéficie.

Toutefois, Alexion n'est pas un lâche. En plus de son intelligence redoutable, il dispose d'un grand courage qui lui permet de prendre des décisions difficiles. Son seul point faible est l'amour qu'il voue à son épouse et les problèmes diplomatiques que cela pose...

Originaire du peuple des Amazones, **Klaria au Galop rapide** [héroïne] était une espionne en poste à Pharsale quand elle rencontra Alexion Paratès et en tomba amoureuse. Elle trahit les siennes afin de l'épouser et de se tenir à ses côtés pour diriger Pharsale.

Bien entendu, ce mariage n'est pas très bien vu en ville. Nombre d'édiles craignent que Klaria n'ait pas oublié ses anciennes allégeances et un soupçon permanent pèse sur elle, malgré ses exploits guerriers ayant permis de repousser de nombreux raids.

Archonte de la guilde des architectes, **Arothos Phinéas** [protagoniste majeur] vient de Delphes et il sert les intérêts de sa ville avant tout. Celle-ci voit d'un mauvais œil la grande route censée la relier à Larissa – le Moïrarque ne souhaite en effet pas assister la Thessalie plus que de raison et il préfère laisser cette charge à Thèbes et Athènes. Aussi Arothos a-t-il ordre de saboter le chantier chaque fois que l'occasion se présente.

Élona Néoptène [protagoniste majeur] est une historienne originaire d'Athènes. Elle dirige actuellement les fouilles archéologiques sur le site de la Thétidée. Elle y voit surtout une curiosité ancienne et ne soupçonne en rien que les ruines renferment un grand secret. Toutefois, elle se rend bien compte que diverses richesses affluent et peuvent contribuer à restaurer la

## D'AUTRES HABITANTS DE PHARSALE

Voici une petite liste de citoyens d'importance qui pourront peupler les intrigues ayant lieu en ville...

- **Andonis Alkos** est un vétéran de l'armée de Pharsale. Général vaillant mais que son corps abandonne peu à peu, il est le conseiller militaire principal du Stratège. Il admire grandement Klaria et soutient sa candidature au poste de générale en chef des forces militaires de la cité.
- **Dimitra Monias** siège au Conseil, en sa qualité d'archonte de la guilde des marchands. Obnubilé par le profit, elle est une alliée d'Arothos Phinéas dont elle estime que les projets contribueront à la prospérité de la cité. Elle se montre prête à se salir les mains au besoin – toujours par l'intermédiaire d'individus louches.
- **Kostas Delentio** se révèle un aède plutôt doué – suffisamment pour avoir la faveur du peuple. Ses chants et poèmes animent souvent l'amphithéâtre de Pharsale, chantant la gloire de la cité. Bien qu'il ne souhaite pas se mêler de politique, Kostas est trop influent pour échapper aux intrigues de la citadelle.
- **Numira Esthès** dirige le Temple d'Éros, une maison d'hétaïres qui offre un éventail de plaisirs accessibles à toutes les bourses. Connaissant les secrets de bien des citoyens en vue, elle en use afin de servir ses intérêts avant tout – le principal étant que Pharsale survive et prospère. Ainsi, elle considère le projet de route d'un œil favorable : plus de passage en ville, plus de clients dans son établissement...

puissance de Pharsale – aussi n'hésite-t-elle pas à réclamer au Stratège plus d'hommes et de moyens en échange de cette promesse de prospérité future.

## LES INTRIGUES EN COURS

De nombreux enjeux se nouent actuellement autour de Pharsale, comme si le Destin couvait la cité de son regard – attiré par les plaintes incessantes d'Érichtho.

C'est tout naturellement que des héros aussi fameux que les PJ y trouveront à s'illustrer de diverses manières.

### IMPLIQUER LES PJ

Afin que les PJ s'intéressent à ce qui se passe à Pharsale, il existe différentes portes d'entrée. Le MJ peut choisir celle qui lui semble la plus adaptée aux héros interprétés par ses joueurs et il est même possible de multiplier les approches afin de s'assurer que chacun ait une raison d'être ici.

#### HÉROS LOCAUX

Des champions de l'Âge des Héros originaires de Phthie ou y ayant vécu une partie de leur vie précédente ont toutes les raisons de s'intéresser à la région.

Ils peuvent s'y trouver par curiosité ou dans le but de s'y faire une place grâce à leur notoriété passée. Ils peuvent aussi y avoir été attirés par les diverses rumeurs autour des événements en cours.

Si les joueurs interprètent Pélée ou Achille, par exemple, nul doute que le retour en grâce de Pharsale ou la redécouverte de la Thétidée les intéressera au plus haut point.

#### CHASSE AUX MONSTRES

Le grand nombre de Sphinx présents en Phthie reste intrigant. Ces monstres sont plutôt solitaires et leur multiplication soudaine ne peut qu'étonner.

Les PJ viennent donc dans la région afin de traquer et éliminer ses créatures. De nombreuses fermes ont été victimes d'attaque et un bon moyen de commencer le scénario *in media res* reste de jeter les PJ au beau milieu de l'un de ces événements. Se joignant aux ouvriers agricoles, les héros les aident à repousser un assaut de Sphinx puis apprennent que la Phthie est la proie de ce fléau depuis un moment déjà.

Se rendre à Pharsale dans le but d'en apprendre plus permet aux PJ de se retrouver mêlés aux intrigues locales, d'autant plus s'ils comptent demander audience au Stratège. →

### ÉMISSAIRES

Les PJ peuvent avoir été envoyés par d'autres cités afin de constater ce qui se passe à Pharsale. Thèbes et Athènes s'intéressent de très près au projet de grande route vers Larissa, qui permettrait de mieux approvisionner la Thessalie face aux menaces qui l'entourent.

Le retard pris par les travaux provoque sans doute l'envoi d'émissaires chargés de tirer les choses au clair. Il leur faut dès lors comprendre ce qui se joue en ville et comment la duplicité de Delphes met en danger toute la région.

### SIGNES MYSTIQUES

Des PJ portés sur la magie et les mystères anciens sont attirés par la nouvelle d'un chantier archéologique de taille, d'autant plus s'ils apprennent qu'il concerne la Thétidée – un sanctuaire jadis fameux, témoignage de l'amour d'un mortel envers une nymphe qui offrit à la Grèce son plus fameux champion.

Nul doute qu'il y a là de fameux secrets à exhumer, peut-être des armes ou des informations sur la manière de ramener la paix en Grèce. D'ailleurs, dès leur arrivée sur place, les héros sentent bien qu'une atmosphère étrange plane sur les lieux. Des pouvoirs remarquables semblent émaner du sol...

### GUIDÉS PAR LES DIEUX

Certains dieux ont des raisons de s'intéresser de près à Pharsale et peuvent donc envoyer des PJ se mêler aux intrigues locales.

- **Hécate** en premier lieu ressent la proche libération d'Érichtho, une sorcière dont les pouvoirs échappent même à la compréhension des divinités. Un tel événement ne manque pas d'attirer son attention et elle souhaite surveiller cela. Elle dépêche donc des PJ enquêter afin qu'ils lui rapportent leurs découvertes.

- - **Athéna** porte une attention toute particulière à Pharsale. Dans son projet de remettre la Grèce entre les mains d'une humanité méritante, elle estime que la pacification de la Thessalie est un enjeu crucial. Soucieuse que les efforts accomplis en Phthie depuis des décennies ne soient pas remis en cause, elle sécurise la situation sur place par l'envoi de PJ en qui elle a confiance.
- **Aphrodite** est interloqué par l'amour que se portent Alexion et Klaria et elle sait que celui-ci est en péril. Bien qu'il ne s'agisse que d'un détail même à ses yeux, elle désire que de telles relations – preuves de la puissance de son domaine divin – soient sauvegardées. C'est pourquoi elle confie aux PJ la tâche de préserver ce mariage.
- **Hadès** sait qu'une porte vers les Enfers se trouve sur les hauteurs du Mont NARTHAKION. Il demande aux PJ de vérifier si cette entrée existe encore et reste praticable – Perséphone ayant pu la condamner depuis le Cataclysme.
- En fonction des dieux parrainant les PJ, le MJ est invité à compléter cette liste afin de trouver des raisons à la présence des héros en Phthie.

### ESPIONNAGE ET SABOTAGE

Arothos Phinéas dispose d'une forte influence en ville, du fait de sa position d'archonte de la guilde des architectes. En effet, Pharsale a besoin de conserver ses défenses bien entretenues, et nombre de bâtisseurs et d'ouvriers y sont employés à réparer ou renforcer les murailles. Sans parler du chantier du moment : la large route pavée censée relier Delphes à Larissa en passant par la Phthie. Le site de construction se situe à un jet de pierre de la ville et il bruit d'activité jour et nuit.

Cependant, Arothos a reçu ordre de sa ville d'origine de ralentir voire de faire annuler ce projet. En effet, Delphes

## FAIRE JOUER LA SORCIÈRE OUBLIÉE

L'essentiel de ce scénario est présenté sous la forme d'un bac-à-sable centré sur Pharsale et le site de la Thétidée. Plusieurs intrigues se nouent autour de ces endroits et impliquent divers protagonistes de la cité – les PJ étant libres de s'intéresser à tel ou tel élément. Cependant, pour chaque arc narratif, il est fourni plusieurs pistes sur la façon dont les PJ peuvent s'y retrouver mêlés et éventuellement les résoudre. Différentes façons d'impliquer les PJ dans l'aventure sont également présentées.

Toutefois, le MJ ne doit pas hésiter à adapter toutes ces suggestions afin de personnaliser au mieux le scénario pour son groupe. Pour cela, il peut s'appuyer sur le Patronage et l'Adversité des héros, ainsi que sur leur Gloire et leur Infamie. Leur passé compte également, de même que leur notoriété en tant que champions. Et bien sûr, leurs exploits précédents peuvent guider le MJ. Il lui faudra sans doute improviser tandis qu'il mène *la Sorcière oubliée* – au besoin inventer un PNJ ou créer une péripétie. De même, à lui d'indiquer aux joueurs quels sont les jets nécessaires à la résolution de certaines situations (des jets impliquant la Sociabilité lorsqu'ils évoluent au sein la citadelle, des jets basés sur la Survie au moment d'explorer les tréfonds de la Thétidée...).

Il reste toutefois essentiel que les PJ jouent un rôle majeur dans les arcs narratifs du scénario : ils ne doivent pas rester des spectateurs passifs tandis que les PNJ résolvent les intrigues. En effet, cette aventure lance une saga épique qui les verra s'illustrer en tant que plus grands héros de l'Âge de l'Espérance. À eux de faire au mieux de leurs capacités !

crain qu'il lui soit réclamé une contribution plus importante à l'effort de guerre thessalien une fois qu'une route sécurisée mènera vers son extrémité nord. Jusqu'ici, la cité de la Pythie se satisfaisait très bien des efforts consentis par Thèbes et Athènes tandis qu'elle fournissait le minimum possible – gardant ainsi ses richesses pour accroître son pouvoir dans le sud de la Grèce. De plus, une route fonctionne dans les deux sens : si Larissa venait à céder sous les assauts des Centaures, ceux-ci déferleraient d'autant plus facilement sur Delphes pour la mettre à sac.

L'archonte fait donc de son mieux pour saboter le chantier de la route et perturber les environs de Pharsale.

### UNE PRÉSENCE ÉNIGMATIQUE

Des convois secrets partent de Delphes afin de livrer une dangereuse marchandise aux entrepôts d'Arothos : des Sphinx (cf. *Mythic Battles: Pantheon* p.187) capturés grâce à de l'encens narcotique dont la cité de la Pythie a le secret. Ceux-ci sont relâchés à la faveur de la nuit par des hommes au service de l'archonte afin de semer terreur et mort en Phthie.

Ce brusque afflux de monstres provoque l'étonnement et oblige des soldats de Pharsale à sillonner la région pour les traquer et les éliminer. Plusieurs fermes ont ainsi subi de destructrices attaques et des troupeaux de chevaux se sont vus décimés par les créatures. Nombre d'édiles (influencés par Arothos et ses affidés) demandent à ce que les ressources de la cité soient utilisées pour lutter contre ce fléau plutôt que d'être gaspillées dans un projet de route sans doute trop ambitieux.

### Pistes :

- Les PJ mènent l'enquête sur la brusque recrudescence de Sphinx en Phthie. En remontant la trace de l'un d'eux après une attaque, ils parviennent à de vieux entrepôts au sein de Pharsale – ces bâtiments appartenant à la guide des architectes.
- Patrouillant autour de la cité durant la nuit, les PJ tombent sur les hommes d'Arothos en train de libérer un Sphinx encore à moitié inconscient non loin d'une ferme. Ils affrontent cette petite troupe et, capturant l'un de ses membres, lui font avouer pour qui il travaille. →

- Au gré de leurs pérégrinations, les PJ croisent le chemin d'un convoi venu de Delphes. Les chariots sont hermétiquement fermés et les hommes d'escorte se comportent avec méfiance – ils chercheront à éliminer les héros si ceux-ci se montrent trop curieux.

#### DES ACCIDENTS EN PAGAILLE

Certains des hommes employés en secret par Arothos se mêlent aux ouvriers du chantier et sabotent certaines installations afin de provoquer des accidents. Chariots emplis de pierres dont les routes se brisent, chargements qui se déversent sans raison, outils dérobés ou dégradés... Sans compter que les contremaîtres sont discrètement menacés ou subissent un odieux chantage – ce qui les conduit à démissionner ou à faire du mauvais travail.

Cela fait ainsi près de trois semaines que les travaux n'avancent plus qu'à grand-peine, devenant de plus en plus coûteux alors que la menace des Sphinx ne fait que croître.

#### Pistes :

- Se mêlant aux ouvriers et gardant les yeux ouverts, les PJ constatent que certains hommes du chantier abîment volontairement le matériel. Une discrète enquête leur permet de voir que de tels actes de sabotage sont fréquents.
- Les PJ assistent à une altercation entre un contremaître et un sinistre trio de brutes. Celles-ci essaient de persuader le travailleur de ralentir sa partie du chantier, sinon sa femme sera mise au courant de ses petites escapades au Temple d'Éros – la maison d'hétaïres locale.

#### UNE COUPABLE IDÉALE

À Pharsale, l'épouse du Stratège est une personnalité controversée. Ancienne espionne, Klaria ne cache pas son passé d'Amazone mais son mariage avec Alexion Paratès a fait d'elle une citoyenne de premier plan de la cité. Elle

a prêté serment de défendre la Phthie et ses habitants et, jusqu'à présent, elle a tenu parole. On ne compte plus les raids qu'elle a contrecarrés grâce à sa fougue guerrière. Elle a ainsi conquis le cœur d'une partie du peuple, dont les soldats de la ville.

Mais tous ne se satisfont pas de son importance grandissante. Diverses cabales font courir des rumeurs sur Klaria – qu'elle serait toujours au service des Amazones et minerait Pharsale de l'intérieur, notamment. Beaucoup pensent d'ailleurs que l'invasion des Sphinx et les accidents du chantier sont un signe, une malédiction provoquée par la présence de cette femme dans la cité.

Arothos souffle sur les braises de cette méfiance et s'arrange pour miner l'influence de l'ancienne Amazone au sein de la citadelle. Il peut s'appuyer pour cela sur **Navia Xersus** [protagoniste majeur], une capitaine de cavalerie qui jalouse Klaria et gagne de plus en plus de soldats à sa cause.

#### Pistes :

- Les PJ se mêlent à la vie politique de Pharsale et découvrent les jeux de pouvoir qui agitent la citadelle ainsi que les opinions de chacun à propos de Klaria. Pour certains, qu'importe qu'elle soit coupable ou non : ce qui compte, c'est si elle se trouve en travers de leurs ambitions...
- La caserne de la cité intéresse également les PJ : Klaria est une générale très en vue et plutôt appréciée des militaires – à une exception notable, Navia. Les PJ découvrent que celle-ci espérait jadis épouser le Stratège.
- Arothos n'hésite pas à faire fabriquer de fausses preuves pour incriminer Klaria. Les PJ surprennent certains de ses hommes s'introduisant dans les appartements de l'héroïne afin de les y dissimuler.

#### CONCLUSION

Selon la façon dont les PJ auront infléchi la situation, Klaria sera soit

accusée d'être une traîtresse (et encourra l'exil ou la mort – ce qui affaiblira la cité), soit confortée dans sa position à Pharsale. Dans ce dernier cas, c'est Arothos qui se trouvera sur la sellette – d'autant plus si les PJ parviennent à prouver son implication dans l'invasion des Sphinx ou le sabotage du chantier de la route.

Bien entendu, les PJ peuvent agir à leur gré et selon leurs motivations propres. Après tout, peut-être haïssent-ils les Amazones et cherchent-ils à évincer Klaria... Ou alors ils acceptent d'être corrompus par Arothos et œuvrent dans ses intérêts – surtout s'ils estiment que ses arguments se tiennent.

## LA THÉTIDÉE

D'autres événements se déroulent en parallèle sur le site archéologique. S'ils n'attirent pour le moment guère l'attention, ils vont prendre de plus en plus d'ampleur au risque de perturber davantage l'harmonie de Pharsale.

Bien qu'Élona Néoptène dirige les fouilles de façon habile, elle n'a guère conscience de ce que dissimule le temple perdu ni des enjeux qui menacent de faire basculer la cité dans le chaos.

### UN SITE HANTÉ

Plus d'un ouvrier du chantier a entendu des cris lointains et gutturaux émanant des entrailles du sanctuaire. Les plus superstitieux y voient les imprécations d'ancêtres ne souhaitant pas voir leur repos perturbé par des mortels. Craignant la colère de ces spectres, bien des travailleurs ont préféré désertier les lieux – qui se trouvent désormais en sous-effectifs.

Élona a beau assurer qu'il ne s'agit que du vent jouant dans des cavernes souterraines, elle ne parvient pas à endiguer cette hémorragie. L'intérêt du chantier est depuis drastiquement remis en cause – d'autant qu'il a lui aussi été victime d'attaques de Sphinx.

### Pistes :

- Des PJ disposant de connaissances en divination (voire maîtrisant cette magie) reconnaissent dans ces cris nocturnes une forme archaïque de grec et distinguent quelques mots épars : « le Destin enfermé », « le porteur de folie », « le Chaos qui *précède la vie* », etc.
- Déterminer l'origine de ces paroles permet aux PJ de découvrir de nouveaux accès sécurisés aux souterrains du site et d'ainsi pénétrer dans le labyrinthe de la Thétidée.

### LES PIÈGES

Si les ouvriers soupçonnent des accidents chaque fois que les leurs sont écrasés par une pierre ou engloutis dans une fosse ensablée, en réalité ce sont des pièges discrets qui protègent diverses ouvertures vers les bâtiments importants de la Thétidée et empêchent les intrus d'en piller les richesses.

Encore une fois persuadés qu'une malédiction est à l'œuvre ici, les travailleurs envisagent de quitter le chantier – le jeu n'en valant clairement pas la chandelle.

### Pistes :

- En examinant les endroits où se sont déroulés ces accidents, les PJ découvrent des mécanismes bien dissimulés. Certes anciens, ces rouages et engrenages fonctionnent cependant toujours et expliquent les événements.
- L'un des PJ est lui-même victime de l'un des pièges (mais en réchappe) et comprend que « *l'accident* » ne doit rien au hasard. Il met à jour le piège dans lequel il est tombé et chacun se rend compte qu'il en existe d'autres.

### LES PILLARDS

L'un des ouvriers du chantier, un dénommé **Ergénios** [piétaille], est en réalité un bandit infiltré sur le site. →

Sa bande se trouve non loin et attend son rapport avant de passer à l'attaque dans le but de rafler les objets précieux excavés. Ergénios note ainsi les horaires de relève de la garde, note l'emplacement des coffres où sont stockés les artefacts en attente d'expertise et

surveille les allées et venues d'Élona. Il compte inviter ses complices à lancer l'assaut d'ici peu.

#### Pistes :

- Ergénios est un homme cupide et il dérobe pour lui-même certains des objets exhumés. Il les enterre non loin de sa tente et compte profiter de la confusion des combats pour s'enfuir avec. Les PJ le surprennent en train de voler ou d'enfourer une coupe en argent. L'interroger permet d'apprendre l'attaque prochaine des pillards.
- Les PJ ne remarquent pas les manigances d'Ergénios et ne peuvent que constater l'assaut des bandits. À eux d'organiser dans l'urgence la défense du site pour repousser ces misérables.
- Un PJ patrouillant autour de la Thétidée ou s'aventurant dans les bois proches découvre le camp des pillards. Il permet ainsi à ses alliés de ne pas être pris par surprise, voire d'attaquer les premiers.

#### CONCLUSION

Finalement, les PJ découvrent des accès vers le cœur de la Thétidée qui se trouve à demi enfouie sous terre. Que ce soit par une ouverture d'où émane la voix d'Érichtho ou *via* une porte protégée par un piège (à désamorcer), les PJ parviennent à explorer cet antique sanctuaire - mais qu'ils prennent garde à bien s'équiper avant.

L'ambiance est pesante, sombre. La lumière est rare et une forte odeur de terre imprègne l'atmosphère. Les bâtiments et colonnes sont à moitié effondrés et les statues décapitées ou démembrées forment une angoissante population spectrale.

Mais surtout, dans ces sous-sols erre le puissant Argos Panoptès - un monstre dont la vigilance ne peut être trompée. Même des PJ discrets auront bien du mal à passer inaperçus et il

Le géant Argos



est plus probable qu'ils soient obligés d'affronter le gardien des lieux.

Après un combat âprement disputé (Argos obéissant jusqu'à la mort aux ordres de Dionysos), les PJ découvrent enfin Érichtho enfermée dans une geôle d'airain. La sorcière hirsute était déjà folle avant, mais sa captivité n'a rien arrangé. Cependant, elle est plus craintive qu'agressive et les PJ n'ont rien à redouter d'elle. Entre deux imprécations, elle éructe des mots qui ne peuvent que mettre la puce à l'oreille de PJ impliqués dans la guerre des Omphalos : « *les Titans ressuscités* », « *la gloire de l'Olympe* », « *le Héraut du Chaos* », « *les Moires aveugles* », etc.

Érichtho est une personnalité importante de l'Âge de l'Espérance. Sa libération par les PJ est le point de départ d'une saga épique qui verra les héros se confronter aux desseins funestes de Dionysos et au retour du Chaos. Ils doivent en avoir conscience et prendre soin de la sorcière. Le Stratège de Pharsale accepte de l'accueillir en sa cité mais les PJ peuvent décider de l'héberger ailleurs, selon leur convenance.

## LA BATAILLE DE PHARSALE

Pharsale est une épine dans le pied du royaume des Centaures. Du fait de sa position, la cité n'est pas aisée à prendre d'assaut et le soutien, tant logistique que militaire, qu'elle apporte à Larissa renforce la capitale de la Thessalie. De plus, le projet de route en construction ne fera que rapprocher les deux villes – au point d'en faire des forteresses presque imprenables.

Eurytion a bien conscience du problème. Les quelques raids de sa horde, envoyés pour éprouver les défenses de Pharsale, lui ont permis de mesurer la puissance de la cité phthienne. Aussi sait-il quelle force armée s'avère nécessaire pour la détruire – et il a décidé que le moment était venu, alors que

l'attention de la ville est tournée vers ses problèmes internes et ceux de la Thétidée. Une vaste troupe approche de Pharsale dans le but d'anéantir la cité une bonne fois pour toute.

### LA HORDE CENTAURE

Les Centaures envoyés par Eurytion sont dirigés par trois des plus terribles généraux du royaume :

- **Torgos** use de sa silhouette profilée pour prendre ses ennemis de vitesse. Maniant une immense faux, il s'en sert pour décapiter ceux qui se mettent en travers de sa route avant de leur piétiner le corps.
- **Ariknès** possède une grande habileté martiale, qu'il met à profit pour semer la mort au sein des troupes ennemies avec une lance dotée d'une pointe à chaque bout. Il n'aime rien tant que défier de puissants guerriers.
- **Nermias** est un colosse, même parmi les Centaures. Ses charges dispersent les rangs adverses, dont il broie les soldats au moyen de son lourd marteau de guerre en bronze. Assoiffé de sang, il est le plus cruel des trois généraux.

Les Centaures sont un peu plus de cinq cents, bien équipés et animés par une redoutable soif de vaincre – ce qui représente **un Effectif de 3** (2 pour le nombre +1 pour leur ardeur et la présence des généraux).

De par la nature même de ces êtres, l'armée n'est composée que d'unités de cavalerie. Certaines sont des troupes légères (équipés de cuirasses de cuir et de longues épées), d'autres des troupes lourdes (revêtues d'armures de bronze et d'os et maniant de lourdes lances).

### L'ARMÉE DE PHARSALE

L'armée de la cité est habituellement dirigée par Navia Xexus (pour la cavalerie) et Andonis Alkos (pour l'infanterie). De façon officieuse, Klaria au →

Galop rapide est également considérée comme une générale grâce à ses exploits passés sur le champ de bataille.

L'armée de Pharsale se compose d'environ six cent hommes. Ce sont des soldats entraînés, disciplinés et disposant d'armes et armures de qualité – ce qui représente **un Effectif de 2**. Si Klaria est toujours citoyenne de Pharsale et peut commander les troupes, **cet Effectif passe à 3** du fait de sa présence.

Un tiers de l'armée est constituée d'unités de cavalerie, suffisamment expérimentées pour tenir tête à des Centaures. Les deux tiers restants comprennent des hoplites, habitués à évoluer en phalanges et capables de manœuvrer de façon à mettre en échec des charges de cavalerie.

### LE DÉROULEMENT DE LA BATAILLE

Alors que les PJ ont résolu la plupart des intrigues du scénario, un éclaireur grièvement blessé fait irruption dans la salle de réception du Stratège, au sein de la citadelle. Il prévient qu'une puissante horde de Centaures approche au grand galop de Pharsale – ayant contourné la Thessalie par l'ouest afin de passer inaperçue.

Alexion Paratès ordonne le branle-bas de combat et demande aux PJ s'ils acceptent de combattre au sein de son armée pour repousser ce nouveau danger. Les héros doivent avoir conscience à ce stade de l'aventure que Pharsale est une cité-clef pour la défense de la Grèce et que sa chute mettrait en danger toutes les régions du sud.

L'armée centaure arrive très rapidement en vue des murailles de la ville – avant même que les troupes humaines n'aient terminé de se préparer. Afin de contrer le premier assaut, les hoplites sortent et se positionnent sur la plaine séparant la horde adverse de Pharsale.

### PREMIER ACTE

La première partie de la Bataille de Pharsale se déroule en plaine, une étendue herbeuse uniquement coupée par le chantier de la route – pour l'heure déserté.

Pour l'armée de la cité, l'enjeu est ici d'empêcher les Centaures d'atteindre les remparts. Quant aux Centaures, ils cherchent à briser le déploiement des hoplites. Pour cela, les généraux utilisent leur cavalerie lourde dans une série de charges meurtrières. Pendant ce temps, des unités de cavalerie légère contournent le cœur des combats pour rejoindre les remparts et essayer de s'emparer d'une porte – ne pas oublier que les Centaures sont physiquement incapables de prendre des murailles et doivent donc obligatoirement pénétrer dans la cité.

Pharsale étant prise par surprise (ce qui constitue **une circonstance défavorable**), la difficulté du jet de Déploiement de son armée est augmentée de +1. Si aucun PJ ne prend la tête des troupes de la cité, c'est soit Klaria (si elle est toujours citoyenne) soit Andonis (qui possède un niveau de Savoir (Stratégie) de 3) qui s'en chargent.

Le MJ est encouragé à utiliser la mécanique des actions tactiques pour permettre aux PJ de briller sur le champ de bataille.

### DEUXIÈME ACTE

La suite de la Bataille de Pharsale dépend pour beaucoup du résultat de son premier acte.

- Une victoire de la cité pousse les Centaures à se replier temporairement. Pour le deuxième acte, ils reviennent à l'assaut le lendemain à l'aube, de façon plus prudente : usant d'une tactique d'encercllement grâce à leur mobilité supérieure, ces êtres frappent leurs adversaires de tout côté sans se disperser cette fois.

- Une défaite de la cité permet aux Centaures d'installer un siège autour de Pharsale, isolant la cité. Le deuxième acte consiste alors en une défense des différents accès de la ville alors que les attaquants cherchent à s'en emparer pour entrer dans son enceinte et ravager ses quartiers.

Le MJ doit donc adapter la tournure de la bataille en fonction du résultat des différents actes. Le conflit ne devrait toutefois pas dépasser quatre actes : à ce terme, soit les Centaures sont repoussés, soit la cité est prise.

Si Pharsale sort victorieuse, les Centaures sont repoussés (voire anéantis), ce qui porte un sérieux coup aux ambitions d'Eurytion. Le roi-cheval a en effet mobilisé une importante armée pour détruire la cité et ses forces sont gravement impactées par une défaite. La Phthie fête ses nouveaux héros et renforce son influence en Grèce.

Si Pharsale est prise par ses ennemis, il convient de mettre en scène la fuite des PJ et des citoyens les plus importants au milieu d'une cité en flammes et sillonnées par des Centaures avides de faire couler le sang. Les joueurs ne doivent surtout pas oublier d'emmener Érichtho avec eux ! À moins que le MJ ne décide qu'elle soit capturée par les soldats d'Eurytion et qu'il faille la délivrer au cours d'un scénario ultérieur – une option intéressante à considérer.

## CONCLUSION

Quelle que soit l'issue de la Bataille de Pharsale, les PJ disposent à présent d'un atout important pour la suite de la guerre des Omphalos en la personne de la sorcière Érichtho. Celle-ci semble recevoir des visions en rapport direct avec ce conflit majeur et elle détient peut-être la clef de sa résolution.

Une grande saga débute et les PJ en seront les principaux acteurs. De leurs actions futures dépend l'avenir de toute la Grèce. Entre leurs mains, ils tiennent le destin de l'Âge de l'Espérance. →

## LES PROTAGONISTES

Voici la liste des protagonistes de ce scénario dont les caractéristiques seront nécessaires au MJ.

### KLARIA AU GALOP RAPIDE ET SES SOLDATS

**Trait :** Vigueur 3 ; Adresse 4 ; Sagesse 3 ; Discernement 3 ; Prestance 4

**Compétences :** Athlétisme 3 (Course 1, Équitation 2) ; Combat 4 (Lance 3, Glaive 1) ; Crime 2 (Discrétion 2) ; Politique 3 (Pharsale 2) ; Religion 3 (Dieux 2, Mythologie 1) ; Savoir 2 (Stratégie 2) ; Sociabilité 3 (Mensonge 1, Séduction 2) ; Survie 2 (Pistage 2)

**Vitalité :** 6

**Défense :** 8 / 9

**Initiative :** 7

**Excellence :** 1

**Attributs héroïques :** Klaria au Galop rapide (Épithète homérique), Lance amazone (Objet légendaire), l'étalon Anémos (Objet légendaire)

**Armes :** Lance amazone (Adresse / +3) ; Glaive (Adresse / +2)

**Armure :** Cuirasse légère (1)

#### SOLDATS DE PHARSALE

- **Jet d'attaque :** 6

- **Score d'attaque :** +X

- **Défense :** 6

- **Initiative :** 5

- **Effectif :** X

### ARGOS PANOPTÈS

> **Dangerosité :** 3

#### Description

Argos Panoptès est un géant anthropophage qui possède une centaine d'yeux répartis sur tout le haut de son corps (tête, épaules et bras). Ceux-ci se relaient – cinquante se fermant tandis que les cinquante autres restent ouverts. Ainsi, rien n'échappe à ce monstre vigilant... →

**Histoire**

Argos Panoptès était chargé par Héra de surveiller l'entrée de la grotte où se trouvait enfermée Io, l'une des nombreuses maîtresses de Zeus. Afin de délivrer la nymphe, Hermès tua le géant. La reine des dieux préleva alors ses yeux et les plaça sur la queue du paon, en hommage à ce serviteur.

**Aujourd'hui**

Dionysos a profité de l'un de ses séjours aux Enfers pour en ramener Argos Panoptès, afin que le géant surveille la Thétidée où le dieu emprisonna la sorcière Érichtho – perçue comme une menace à ses plans.

**ARGOS PANOPTÈS**

**Trait :** Vigueur 5 ; Adresse 3 ; Sagesse 2 ; Discernement 5 ; Prestance 3

**Compétences :** Athlétisme 4 (Épreuve de force 3) ; Combat 4 (Massue 2, Pancrace 2) ; Religion 2 (Dieux 2) ; Survie 4 (Souterrains 2, Vigilance 2)

**Vitalité :** 25

**Défense :** 8

**Initiative :** 7

**Armes :** Massue (Vigueur / +2)

**Armure :** Corps de géant (2)

**Capacités :**

*Panoptès :* Chaque dé écarté sur un jet de Discernement + Survie (Vigilance) offre à Argos un bonus de 3.

**TORGOS, ARIKNÈS, NERMIAS ET LEUR ARMÉE**

Afin de mener la horde de Centaures à l'assaut de Pharsale, trois puissants généraux se sont dévoués. Aussi redoutables guerriers que sagaces stratèges, il s'agit d'ennemis à ne pas sous-estimer. Leur élimination porterait cependant un coup fatal à l'armée envoyée par le roi-cheval Eurytion.

**LES GÉNÉRAUX CENTAURES**

**Trait :** Vigueur 4 ; Adresse 3 ; Sagesse 3 ; Discernement 3 ; Prestance 3

**Compétences :** Athlétisme 3 (Équitation 2, Épreuve de force 1) ; Combat 3 (Arme de prédilection 2, Sabots 1) ; Crime 2 (Brigandage 1) ; Politique 2 (Royaume centaure 1) ; Savoir 3 (Stratégie 3) ; Sociabilité 3 (Intimidation 2) ; Survie 3 (Chasse 2, Orientation 1)

**Vitalité :** 15

**Défense :** 7

**Initiative :** 7

**Armes :** Torgos : Faux géante (Adresse / +3) / Ariknès : Double-lance (Adresse / +3) / Nermias : Marteau de guerre (Vigueur / +3) ; Tous : Sabots (Vigueur / +2)

**Armure :** Armure d'os (2)

**Capacités :**

*Charge :* Une fois par tour, les généraux centaures peuvent effectuer une charge sur un adversaire. Chaque dé écarté sur leur jet d'attaque leur offre alors un bonus de 3.

**LES CENTAURES**

- **Jet d'attaque :** 5

- **Score d'attaque :** +X

- **Défense :** 5

- **Initiative :** 6

- **Effectif :** X

**POUR QUELQUES MONSTRES DE PLUS...**

Outre ceux décrits dans *Mythic Battles: Pantheon*, il existe bien des créatures qui sillonnent la Grèce afin d'y semer la dévastation en cet Âge de l'Espérance. Issus des Enfers lorsque les portes du royaume d'Hadès se brisèrent ou dissimulés jusqu'à ce que l'opportunité d'un retour se présente, ces êtres sont de redoutables adversaires. Motivés par un instinct mauvais ou capables de réflexion, ils ne se contentent pas uniquement de servir de proies aux héros.

Certains se montrent suffisamment malins pour donner bien du fil à retordre aux communautés qu'ils harcèlent tandis que d'autres savent planifier sur le long terme.

## BICHE DE CÉRYNIE

> **Dangerosité** : 2

### Description

La Biche de Cérynie est un cervidé qui – bien que de sexe féminin – possède des cornes dorées ainsi que des sabots d'airain. D'une grande célérité, elle s'avère très difficile à rattraper à la course.

### Histoire

Consacrée à Artémis, la Biche de Cérynie fut capturée par Héraclès au cours du troisième de ses Douze Travaux. Face à la fureur de la déesse de la chasse, le grand héros promit de libérer l'animal après l'avoir amené devant Eurysthée.

### Aujourd'hui

Encore de nos jours, la Biche de Cérynie erre dans toute la Grèce. Aucun chasseur ne se montre capable de l'attraper – pourtant, bien des mythophages s'y essaient. Parvenir à la capturer représente ainsi une épreuve toute trouvée pour un héros décidé à prouver sa valeur (pour se couvrir de gloire, afin de demander la main d'une princesse, en vue de se mettre à l'épreuve, etc.).

### BICHE DE CÉRYNIE

**Trait** : Vigueur 3 ; Adresse 4 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 4

**Compétences** : Athlétisme 4 (Course 4) ; Combat 2 (Cornes 1, Sabots 1) ; Survie 4 (Chasse 2)

**Vitalité** : 14

**Défense** : 7

**Initiative** : 8

**Armes** : Cornes (Adresse / +2) ; Sabots (Vigueur / +2)

**Armure** : /

### Capacités :

*Course* : quand la Biche de Cérynie court, chaque dé écarté sur son jet d'Adresse + Athlétisme lui offre un bonus de 3.

## CANCER

> **Dangerosité** : 4

### Description

Le Cancer est un crabe géant capable de ravager un village au moyen de ses impressionnantes pinces. Son regard brillant se niche sous une carapace presque impénétrable. Aussi à l'aise dans l'eau que sur terre, le Cancer se révèle un monstre des plus redoutables.

### Histoire

Alors qu'Héraclès affrontait l'Hydre dans les Marais de Lerne, Héra invoqua un petit crabe afin qu'il aille lui pincer le talon – en vue de le déconcentrer dans son combat. Peine perdue, le héros écrasa le crustacé afin d'achever le deuxième de ses Douze Travaux. Poséidon ramena le Cancer à la vie et en démultiplia la taille afin d'en faire un monstre marin à son service.

### Aujourd'hui

Durant l'Âge de l'Espérance, le Cancer rôde autour du palais de Poséidon, au large de Corinthe. La créature obéit ainsi toujours à son ancien maître. Quant à ses rejets, on en trouve dans toutes les mers qui entourent la Grèce.

### CANCER

**Trait** : Vigueur 5 ; Adresse 3 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 3

**Compétences** : Athlétisme 4 (Épreuve de force 2, Nage 2) ; Combat 4 (Pinces 3) ; Survie 4 (Chasse 3)

**Vitalité** : 32

**Défense** : 8

**Initiative** : 6

**Armes** : Pinces (Vigueur / +3)

**Armure** : Carapace (5)



### REJETON DU CANCER

**Trait :** Vigueur 4 ; Adresse 3 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 2

**Compétences :** Athlétisme 3 (Épreuve de force 1, Nage 2) ; Combat 3 (Pincés 3) ; Survie 3 (Chasse 3)

**Vitalité :** 26

**Défense :** 7

**Initiative :** 6

**Armes :** Pincés (Vigueur / +2)

**Armure :** Carapace (4)

## CAVALE DE DIOMÈDE

> **Dangerosité :** 2

### Description

Les Cavales de Diomède sont quatre splendides juments au large poitrail et à la robe blanche. Dans leurs yeux rouges brille une lueur de cruauté. Leurs dents pointues s'avèrent capables de déchiqueter la chair.

### Histoire

Nommées Dinos, Lampon, Podargos et Xanthos, ces juments appartenaient au roi de Thrace Diomède (à ne pas confondre avec le héros achéen de la Guerre de Troie). Celui-ci les nourrissait avec la chair de ses ennemis, les rendant féroces et sauvages. Le huitième des Douze Travaux d'Héraclès amena le héros à voler ces chevaux à leur propriétaire après avoir tué celui-ci.

### Aujourd'hui

Les Cavales de Diomède se trouvent dans la région d'Argos. De loin, elles peuvent être confondues avec des juments ordinaires... mais dès qu'on les approche, elles se révèlent dans leur affreuse nature : carnivores, elles se jettent sur tout mortel croisant leur route afin d'en faire un bon repas.

### CAVALE DE DIOMÈDE

**Trait :** Vigueur 3 ; Adresse 4 ; Sagesse 3 ; Discernement 3 ; Prestance 4

**Compétences :** Athlétisme 4 (Course 3) ; Combat 3 (Crocs 2) ; Survie 3 (Vigilance 2)

**Vitalité :** 12

**Défense :** 7

**Initiative :** 7

**Armes :** Crocs (Vigueur / +2) ; Sabots (Vigueur / +2)

**Armure :** /

**Capacités :**

*Ruade :* Une fois par tour, une Cavale de Diomède peut effectuer une ruade contre un adversaire. Chaque dé écarté sur son jet d'attaque lui offre alors un bonus de 2.

## EMPUSE

> **Dangerosité :** 2

### Description

Les Empuses sont des spectres servant Hécate et capables de prendre l'apparence de jeunes femmes séduisantes afin d'attirer les hommes dans leurs filets. Avides de sang, elles s'abreuvent alors à la jugulaire de leurs proies jusqu'à les rendre exsangues.

Sous leur forme monstrueuse, les empuses possèdent des membres de cuivre dont les doigts et les orteils se hérissent de griffes de même métal. Leur chevelure s'enflamme afin de leur donner un air démoniaque et leur cri inhumain fend la nuit une fois qu'elles se sont repues.

### Histoire

D'après la légende, les empuses sont les spectres de femmes bafouées par les hommes et ayant vendu leur âme à Hécate en échange de la vengeance. Après leur mort, elles deviennent des créatures assoiffées de fluide vital, au service exclusif de la déesse ou de ses prêtresses. Elles se manifestent essentiellement la nuit mais peuvent apparaître de jour – bien qu'elles soient alors affaiblies. Leur pouvoir de séduction ne peut être dirigé contre

des femmes, quand bien même celles-ci soient homosexuelles.

### Aujourd'hui

Malgré sa déchéance, Hécate a gardé tout pouvoir sur les empuses – qu'elle peut invoquer à volonté afin qu'elles protègent ses fidèles. Certaines empuses errent de leur propre chef en Grèce, où on les trouve un peu partout, mais principalement aux carrefours ou à la croisée des chemins. Gare au voyageur qui se laisserait séduire par une femme à la beauté tentatrice à l'endroit où deux routes se rencontrent...

### EMPUSE

- **Jet d'attaque** : 6 (5 en plein jour)
- **Score d'attaque** : +X
- **Défense** : 6 (5 en plein jour)
- **Initiative** : 6 (5 en plein jour)
- **Effectif** : X
- **Capacité** :

*Mortelle séduction* : À chaque tour durant lequel il se laisse charmer par une empuse sous sa forme humaine, un personnage doit effectuer un jet de Discernement / 8 (7 en plein jour). En cas d'échec, il perd 1 dé au jet de Discernement suivant. Lorsqu'il ne peut plus lancer aucun dé sur ce jet, il est considéré comme séduit et impuissant face aux attaques de l'empuse (sa Défense étant alors égale à 0). Cette Capacité ne fonctionne pas contre les femmes.

## HIPPALECTRYON

> **Dangerosité** : 2

### Description

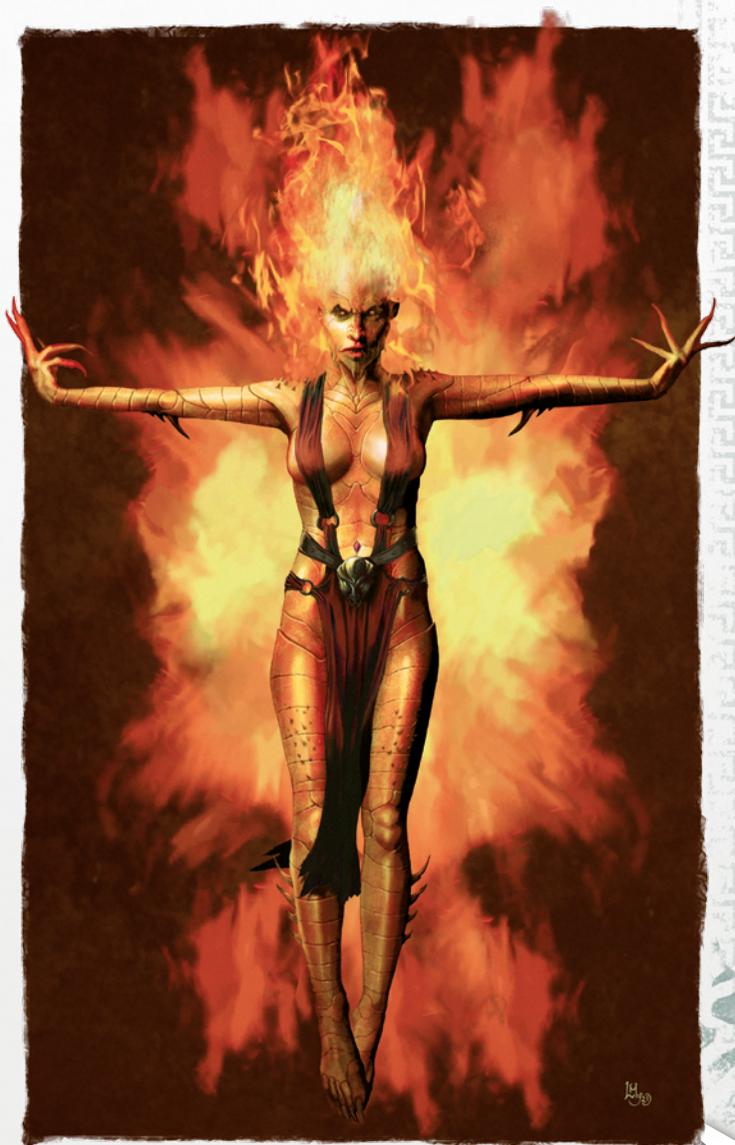
Les hippalectryons sont des créatures composites, dont la partie antérieure est celle d'un cheval tandis que le reste du corps est celui d'un coq (queue et pattes). Ces animaux possèdent également une paire d'ailes. Pelage et plumage présentent des teintes jaunes et orangées. Ergots et sabots leur servent

d'armes mais les hippalectryons sont en général pacifiques.

### Histoire

Race consacrée à Poséidon, les hippalectryons protègent les navires durant leurs périples. De façon plus générale, ils portent chance et éloignent le mauvais sort – ce qui explique que →

Empuse



bien des hoplites peignaient un hippalectryon sur leur bouclier. Les rares élus ayant eu l'opportunité de monter l'une de ces bêtes fabuleuses ont par la suite réalisé de grands exploits.

### Aujourd'hui

Les hippalectryons se sont faits rares, tout comme les griffons. On en trouve toutefois encore le long des côtes, surveillant de loin les bateaux qui se risquent à défier la mer et ses dangers. Parfois, un tel animal laisse un héros le prendre comme monture.

#### HIPPALECTRYON

**Trait :** Vigueur 3 ; Adresse 4 ; Sagesse 3 ; Discernement 3 ; Prestance 4

**Compétences :** Athlétisme 4 (Vol 2, Course 1) ; Combat 3 (Ergots 2, Sabots 1) ; Survie 4 (Chasse 2, Navigation 2)

**Vitalité :** 12

**Défense :** 7

**Initiative :** 7

**Armes :** Ergots (Adresse / +2) ; Sabots (Vigueur / +3)

**Armure :** /

**Capacités :**

*Vol :* Un hippalectryon est capable de voler avec grâce et célérité. La Compétence Athlétisme (avec la Spécialité Vol) couvre l'utilisation de cette Capacité.

*Plongeon :* Une fois par tour, un hippalectryon peut se laisser tomber sur sa proie, ergots en avant. Chaque dé écarté sur son jet d'attaque lui offre alors un bonus de 2.

*Chance :* Le cavalier d'un hippalectryon peut, 3 fois par partie, relancer tous les 0 obtenus sur un jet.

## LAIE DE CROMMYON

> **Dangerosité :** 3

**Description**

Truie monstrueuse aux défenses acérées, la Laie de Crommyon possède un pelage d'un brun sombre taché de boue séchée. Son regard rougeoyant de haine à la vue des mortels, et on la surnomme pour cela « *la tueuse d'hommes* ».

### Histoire

Enfant de Typhon et d'Echidna, cette féroce laie terrorisait les alentours de la ville de Crommyon. Aucun chasseur ne parvenait à en venir à bout jusqu'à ce que Thésée finisse par la terrasser.

### Aujourd'hui

Plus avide de chair humaine que jamais, la Laie de Crommyon erre aux alentours de Corinthe. Ses rejetons sont surtout présents dans le Péloponnèse et la Béotie.

#### LAIE DE CROMMYON

**Trait :** Vigueur 4 ; Adresse 3 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 4

**Compétences :** Athlétisme 4 (Course 2) ; Combat 4 (Défenses 3) ; Survie 3 (Chasse 2)

**Vitalité :** 22

**Défense :** 8

**Initiative :** 7

**Armes :** Défenses (Vigueur / +3)

**Armure :** Carapace de boue (2)

**Capacités :**

*Charge :* Une fois par tour, la Laie de Crommyon peut effectuer une charge sur un adversaire. Chaque dé écarté sur son jet d'attaque lui offre alors un bonus de 3.

#### REJETON DE LA LAIE DE CROMMYON

**Trait :** Vigueur 3 ; Adresse 3 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 3

**Compétences :** Athlétisme 3 (Course 2) ; Combat 4 (Défenses 2) ; Survie 2 (Chasse 1)

**Vitalité :** 15

**Défense :** 8

**Initiative :** 6

**Armes :** Défenses (Vigueur / + 2)

**Armure :** Carapace de boue (1)

**Capacités :**

*Charge :* Une fois par tour, un rejeton de la Laie de Crommyon peut effectuer une charge sur un adversaire. Chaque dé écarté sur son jet d'attaque lui offre alors un bonus de 2.

## LAMIA

> **Dangerosité :** 3

**Description**

Lamia possède l'apparence générale d'une femme aux traits monstrueux et aux yeux proéminents. Sa peau prend des teintes verdâtres et ses dents se déforment en crocs aiguisés.

**Histoire**

Princesse de Libye, Lamia fut comme tant d'autres séduite par Zeus. Jalouse, Héra tua tous les enfants de la jeune femme - qui devint folle. Errant la nuit, elle s'emparait des enfants d'autrui pour les mettre à mort. Peu à peu, ses actes la transformèrent en monstre hideux.

**Aujourd'hui**

L'esprit dérangé, Lamia continue à perpétrer ses infanticides dans la région de Delphes. Méduse souhaite la recruter au sein de la Conjuración des Maudits mais avant cela, elle doit parvenir à lui rendre sa santé mentale - peut-être à l'aide de héros ayant eux aussi connu la souffrance de perdre un enfant ?

LAMIA

**Trait :** Vigueur 3 ; Adresse 4 ; Sagesse 1 ; Discernement 4 ; Prestance 2

**Compétences :** Athlétisme 3 (Course 2) ; Combat 3 (Crocs 2) ; Crime 3 (Discrétion 2) ; Survie 3 (Chasse 2)

**Vitalité :** 16

**Défense :** 8

**Initiative :** 7

**Armes :** Crocs (Vigueur / +3)

**Armure :** Chair épaisse (2)

**Capacités :**

*Regard perçant :* Grâce à ses yeux exorbités, chaque dé écarté sur un jet de Discernement impliquant la vue lui offre un bonus de 3.

## MÉNADE

> **Dangerosité :** 1

**Description**

Femmes au regard fou, au corps dénudé et aux hurlements hystériques, les Ménades répandent la terreur. Armées d'un thyrses, elles s'en servent comme d'une massue afin d'assommer les hommes - qu'elles violent et dévorent ensuite.

**Histoire**

Les Ménades sont les suivantes de Dionysos, de simples mortelles rendues folles par les excès d'une fête orgiaque. Appartenant au bruyant cortège du dieu, elles ravagent tout sur leur passage. D'après la légende, ce sont des Ménades qui tuèrent Orphée en le démembrant.

**Aujourd'hui**

Parfois, Dionysos a besoin d'une petite troupe capable de semer la dévastation. Il organise alors une fête afin de créer des Ménades. Une fois que celles-ci ont accompli leur mission, des Satyres ou des Orphistes au service du dieu les éliminent afin de ne laisser aucune trace.

MÉNADES

- **Jet d'attaque :** 6

- **Score d'attaque :** +X

- **Défense :** 5

- **Initiative :** 5

- **Effectif :** X

- **Capacités :**

*Folie furieuse :* Tout PJ confronté à un cortège de Ménades doit effectuer un jet de Sagesse / 7. En cas d'échec, il perd 1 dé à tous ses jets pour le reste de la scène. →

## SCORPION DE FEU

> **Dangerosité** : 3

### Description

Le Scorpion de Feu est un arachnide géant, aussi grand qu'un homme. Sa carapace chitineuse brille de reflets écarlates – d'où son nom. Muni de redoutables pinces et surtout d'un dard empoisonné, il se révèle un monstre coriace.

### Histoire

Invoqué par Artémis, le Scorpion de Feu piqua Orion afin de le punir d'avoir fait des avances à la déesse. Mais chagrinée d'avoir provoqué la mort d'un tel héros, la Dame des Bêtes sauvages tua la créature avant d'en faire une constellation.

### Aujourd'hui

Sans but et ne suivant que son instinct, le Scorpion de Feu erre actuellement dans les régions les plus désertiques de la Grèce. Ses rejetons prolifèrent en Étolie et en Thessalie et y attaquent les voyageurs.

### SCORPION DE FEU

**Trait** : Vigueur 3 ; Adresse 4 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 3

**Compétences** : Athlétisme 3 (Épreuve de force 2, Course 1) ; Combat 4 (Pinces 3) ; Survie 3 (Chasse 2)

**Vitalité** : 24

**Défense** : 7

**Initiative** : 7

**Armes** : Pinces (Vigueur / +2) ; Dard (Adresse / +2)

**Armure** : Carapace (3)



Scorpion de feu

### Capacités :

*Venin* : Si un personnage reçoit au moins 1 dégât sur une attaque utilisant le dard, il subit des effets équivalents à 2 doses de poison (cf. *Mythic Battles: Pantheon*).

### REJETON DU SCORPION DE FEU

**Trait** : Vigueur 3 ; Adresse 3 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 2

**Compétences** : Athlétisme 3 (Épreuve de force 2, Course 1) ; Combat 3 (Pincés 2) ; Survie 3 (Chasse 2)

**Vitalité** : 20

**Défense** : 7

**Initiative** : 6

**Armes** : Pincés (Vigueur / +2) ; Dard (Adresse / +1)

**Armure** : Carapace (2)

### Capacités :

*Venin* : Si un personnage reçoit au moins 1 dégât sur une attaque utilisant le dard, il subit des effets équivalents à 1 dose de poison (cf. *Mythic Battles: Pantheon*).

## TRITON

> **Dangerosité** : 2

### Description

Les Tritons – qui peuvent être de sexe masculin ou féminin – sont des êtres dont le buste humanoïde se termine par une queue de poisson aux écailles irisées. Ils possèdent des mains palmées qui leur permettent de nager avec habileté.

S'ils s'avèrent capables de respirer de l'air, les Tritons ne peuvent se mouvoir sur la terre ferme. S'ils restent trop longtemps éloignés de la mer, ils se dessèchent et meurent en quelques jours.

### Histoire

Membres du peuple marin dirigé par Poséidon, les Tritons vivaient sous les flots où ils chevauchaient des hippocampes. Les plus guerriers d'entre eux portaient des armures de coquillage et brandissaient des harpons taillés dans la dent de quelque fabuleuse créature marine. Soufflant dans d'énormes conques, ils imitaient ainsi le hurlement de la tempête.

Réfugiés dans les profondeurs océaniques, les Tritons ont survécu au Cataclysme.

### Aujourd'hui

Quelques dizaines de Tritons ont rejoint le nouveau palais de Poséidon afin de se placer à son service, mais la grande majorité préfère continuer à mener une vie de liberté. Bien des récits parlent des fabuleuses cités de corail où vit ce peuple lascif, source de nombreux fantasmes.

Les Tritons sont en général bien disposés à l'égard des humains, tant que ceux-ci respectent leur milieu de vie. Les marins ont pour habitude de verser une coupe de vin par-dessus bord avant de prendre la mer – et parfois d'offrir aux flots de la viande de bœuf ou de mouton, des mets rares et donc appréciés des Tritons.

### TRITONS

- **Jet d'attaque** : 6

- **Score d'attaque** : +X

- **Défense** : 6

- **Initiative** : 6

- **Effectif** : X

Romain D'Huissier

Illustrations : Laurent Miny



**MMJ ONLY**

# CRÉER ET METTRE EN SCÈNE UN ANTAGONISTE D'ANTHOLOGIE

*L'antagoniste, « le grand méchant », est un élément central de votre scénario et de votre campagne. Plus son impact sur les joueurs est important, plus ils s'impliqueront pour contrecarrer ses plans et le vaincre à la fin. Voici donc quelques astuces pour concevoir et interpréter un antagoniste que vos joueurs aimeront détester.*

## 1. Créer un antagoniste

Lorsque vous entamez la conception d'un antagoniste, posez-vous les questions suivantes. À quel grand type de méchant correspond-il ? Quelles sont ses qualités remarquables ? Que veut-il et pourquoi ? Les réponses vous aideront à donner corps à votre méchant. Notez que vous pouvez faire de même pour un adversaire d'un scénario existant afin de vous l'approprier.

### Les grands types de méchants

Les ouvrages destinés aux scénaristes de cinéma se concentrent sur le protagoniste de l'histoire, et en définit quatre grands types : le héros (tous les *super*, Indiana Jones, le personnage moyen de *D&D*) ; Monsieur-tout-le-monde (Emmet dans *The LEGO movie*, les enfants dans *Tales from the Loop*) ; l'outsider (Rocky Balboa, les investigateurs dans *l'Appel de Cthulhu*) et enfin le anti-héros (Gru dans *Moi, moche et méchant*, les personnages d'*In Nomine Satanis*). En retournant l'argument, on peut définir quatre types d'antagonistes.

**1. L'âme perdue** – C'est le méchant de base. Il fait le mal, il le sait. Sa morale

est déviante et il représente la part d'ombre de la nature humaine. Même s'il est un peu basique, il reste fascinant car nous sommes tous intrigués par notre propre côté obscur. Comme l'âme perdue n'est, à la base, pas quelqu'un qu'on est censé apprécier, il vous faut lui donner quelque chose d'admirable pour que vos joueurs s'y connectent : une grande intelligence (James Moriarty), une noble motivation (Magneto), une valeur positive comme la loyauté ou encore le fait d'être aimé par quelqu'un d'admirable (Thor et ses parents aiment Loki malgré toutes ses trahisons).

**2. Le favori** – Au cinéma, nous aimons les héros qui partent perdants (Daniel Larusso dans *Karate Kid*). Si on inverse l'idée, les joueurs devraient détester un méchant qui part avec tous les atouts pour l'emporter. Il est plus riche, plus puissant, mieux armé et mieux entouré que quiconque voudrait s'opposer à lui. C'est le cas typique du méchant que vos joueurs vont adorer détester (Voldemort, Joffrey Baratheon).

**3. Le mec normal** – C'est quelqu'un qui ressemble aux personnages de vos joueurs. Ils peuvent donc facilement s'identifier à lui (un investigateur dans *l'Appel de Cthulhu*, un magistrat impérial dans *LSA*, un aventurier dans



Guildes, etc.) Ce méchant n'a pas de ressources ou de pouvoirs démesurés comme le favori, et n'est pas foncièrement mauvais comme l'âme perdue. C'est juste un Monsieur ou une Madame Tout-le-monde avec une motivation qui le fait entrer en conflit avec vos personnages. C'est peut-être le plus difficile à mettre en place. Comme il n'a pas de ressources particulières, toute confrontation directe avec lui peut se terminer par sa mort prématurée. L'idéal est de le mettre en scène par procuration en le dotant d'un entourage qui croit lui aussi en sa motivation.

**4. Le héros déchu** - Il est, tout comme le favori, souvent plus puissant que les PJ. Il a réalisé des choses admirables dans sa vie. C'est ce qui fait que vos joueurs s'attacheront à lui. Mais ça c'était avant. Aujourd'hui il a pris un mauvais chemin, ses objectifs s'opposent à ceux des personnages, et il ne reculera devant rien pour les réaliser. Idéalement, ce méchant devrait entrer en scène lors de précédents scénarios en tant qu'allié, ou les joueurs devraient avoir l'occasion de découvrir

ce passé vertueux. Une fois que les joueurs conçoivent de l'admiration ou de l'affection pour lui, il ne vous reste plus qu'à en faire le grand méchant de votre prochaine histoire (Willow dans *Buffy*, Harvey Dent/Two-Face).

## Traits, valeurs, défauts... et qualités

Tout bon personnage a plusieurs facettes. Il vous faut doter votre méchant de plusieurs traits de caractère afin que sa personnalité apparaisse vraisemblable. C'est ce qui fait que Dark Vador est bien plus crédible et intéressant que l'empereur. De même que le héros de l'histoire est plus intéressant s'il a des défauts, pensez à doter votre méchant de qualités positives. Il peut être loyal (Michael Corleone), éviter de tuer des innocents (Peter Grüber dans *Die Hard 2*), être affable et poli - et accessoirement séduisant - (Jaime Lannister, Nucky Thompson dans *Boardwalk Empire*, Ben Linus dans *Lost*), ou encore avoir un sens aigu de l'honneur (le Boucher de *Gangs of New-York*). →

## Baptiser votre méchant

Une rose sentirait-elle aussi bon si on l'appelait par n'importe quel autre nom ? Le nom de votre méchant est important pour avoir un impact sur les joueurs. Votre femme fatale danseuse de cabaret aura un impact différent selon qu'elle s'appelle Albertine, Gisèle, Étienne ou Rubis. À moins que vous n'ayez une bonne raison pour le faire, choisissez un nom qui correspond à l'archétype de votre méchant. Lorsque les joueurs apprennent le nom du PNJ, ils le retiendront plus facilement s'il sonne juste.

## Que veut mon méchant ?

Pour que votre méchant soit à l'origine de votre histoire, il faut qu'il ait un but, qu'il désire quelque chose. Cet objectif doit entrer en conflit avec les PJ de manière à lancer le scénario. Pour une enquête basique, le but du méchant sera de ne pas être pris pour le meurtrier qu'il a commis. Les PJ, eux, veulent confondre le coupable. Vous avez votre conflit. Bien sûr, ça peut (ça doit ?) être plus complexe et spectaculaire que ça. Dans *Rise of Tiamat*, le but du méchant est de libérer Tiamat des Neuf Enfers et de lui permettre de dominer le monde. Ce but entre évidemment en conflit avec toutes les forces du bien et les PJ seront au premier plan du combat contre le Culte du Dragon. Dans *Le Trône de fer*, Cersei Lannister veut tenir les Sept Couronnes sous sa coupe et maintenir ses fils sur le trône. Dans *Le Roi lion*, Scar veut usurper la place de son frère. Dans *Drive*, Bernie veut le million de dollars. Vous voyez le topo.

## Pourquoi le veut-il ?

C'est la suite évidente de la question précédente. Votre méchant veut quelque chose, mais il lui faut une motivation cohérente et vraisemblable. Si la réponse à votre « pourquoi ? » est simplement « parce que », vous n'avez pas un méchant intéressant. Pour que vos joueurs ressentent un lien avec votre méchant, il faut qu'ils comprennent ce « pourquoi » et qu'il leur semble vraisemblable et intéressant. Si on reprend *Rise of Tiamat*, Severin veut libérer une déesse maléfique sur le monde. Pourquoi ? Parce qu'il espère que la déesse sera reconnaissante et lui offrira un pouvoir sans limite dans le monde d'après. C'est de la fantasy basique, mais si Severin n'avait pas cette motivation, personne ne comprendrait pourquoi il mettrait sa vie en danger pour déverser le mal ultime sur le monde et causer, sans doute,

des millions de morts. Si vous coincez, voici trois motivations bien classiques qui ont prouvé leur efficacité : la vengeance (*Die Hard 2*, *Kill Bill*, *Skyfall*), l'appât du gain (*Goldfinger*, *Le Bon, la brute et le truand*, *Wall Street*), l'ambition (*Le Trône de fer*, *Gladiator*, *Thor*, *La Reine des neiges*).

## 2. Mettre en scène le méchant

Vous avez maintenant votre méchant. En tout cas sur le papier. Car en jeu de rôle, ce qui compte, c'est ce qui va se passer autour de la table. Alors comment faire en sorte que votre antagoniste aux petits oignons ait un impact sur les joueurs ?

## Show, don't tell

Ce grand classique des conseils d'écriture s'applique aussi en jeu de rôle. Votre rôle de MJ, quand vous interprétez le méchant ou ses sbires, c'est de faire transparaître les objectifs, les valeurs, les défauts et les qualités que vous avez définis auparavant dans votre *roleplay*. Il faut les mettre en scène, les montrer à vos joueurs. Voici comment.

**Interprétez-le.** Plutôt que de dire aux joueurs « *Ullrich Von Gestradt, l'effrayant conte mort-vivant est affable et poli* », agissez comme tel. Soyez affable et poli, ne montez jamais le ton, utilisez un langage châtié, restez courtis en toutes circonstances. Adaptez votre manière de parler (ton et champ lexical) à votre antagoniste. Le niveau de langage d'Hannibal Lecter n'est pas celui de Biff Tannen...

**Trouvez une accroche percutante.** La première phrase que vous prononcez pour décrire votre méchant est primordiale. « *C'est un grand mec avec des cheveux en brosse.* » Pas terrible. « *Un véritable géant, bâti comme un grizzly. Ses cheveux dressés lui ajoutent encore quelques centimètres.* » Déjà mieux.

Pas besoin de vous faire écrivain, essayez juste d'en mettre un peu dans la vue des joueurs. Passez de « *il a l'air d'un mec louche* » à « *on devine tout son passé de mauvais coups dans ses yeux* ».

**Décrivez des attitudes.** Votre méchant est richissime et avare ? Décrivez-le comme très précautionneux avec tous les objets d'une certaine valeur. « *Gentry replace son smartphone dans son étui, dépose délicatement ses Ray-bans sur la table et sort son pistolet à la crosse nacrée de sa poche. Il en enlève une trace disgracieuse d'un frottement de doigt avant de vous intimer de le suivre sans discuter* ».

**Jouez sur le contraste.** Votre méchant doit ressortir de la masse. Un détail dans son attitude ou son apparence doit lui donner du relief. Les stormtroopers sont en blanc et, quand Vador arrive tout de noir vêtu, on sait tout de suite qu'il n'est pas comme les autres. Votre génie du mal a l'air encore plus intelligent s'il est entouré d'idiots (Scar et les hyènes). Votre grand gaillard est encore plus grand si son bras droit est un nain. Votre général est encore plus courageux s'il continue de combattre alors que ses hommes fuient. Couleur, odeur, taille, comportement, langage, trouvez quelque chose qui le différencie de son environnement ou des autres PNJ afin que vos joueurs se souviennent de lui.

**Ritualisez.** À moins de sortir de l'*Actors Studio*, nous, MJ, n'avons peut-être pas le talent inné pour interpréter un méchant crédible. Pensez alors à l'un ou l'autre petit geste rituel, à une phrase récurrente. À force de répéter ce rituel, les joueurs l'associeront à votre méchant. Un méchant psychotique ? Ayez un rire un peu forcé tout en déclamant des horreurs. Stressé ? Respirez vite, jouez nerveusement avec vos doigts. Vous vous souvenez d'un certain Hannibal qui se passe souvent la langue sur les lèvres ?

### **Pensez à ce qu'on dit de lui, et comment.**

Pour que vos joueurs se fassent une idée de qui ils affrontent avant de le rencontrer, vous pouvez glisser des informations par l'intermédiaire d'autres PNJ parlant de votre méchant. Revenons au *Silence des agneaux*. Lorsque Clarice Starling rend visite pour la première fois à Hannibal Lecter, le docteur Shilton lui parle du tueur et lui donne tout un tas de directives à suivre pour rester en sécurité. Vous n'avez pas encore vu Lecter, mais vous êtes déjà fasciné et effrayé. Il vous faut faire de même pour votre grand méchant. Faites témoigner des horreurs qu'il a perpétrées, ou des exploits qu'il a réalisés. Jouez sur la rumeur et les on-dit à propos de ses pouvoirs supposés. Décrivez aussi à la façon dont les autres réagissent à sa présence ou à sa simple évocation. Regardez Voldemort. On ne le rencontre que tard dans la saga *Harry Potter*, mais le fait que personne n'ose même prononcer son nom est un indice sur la terreur qu'il inspire.

**Pensez à ses réactions.** Un bon méchant n'attend pas que les PJ viennent le chercher dans sa tour pour le découper en morceaux. Un bon méchant réagit, prend des initiatives, change ses plans à la suite des actions des joueurs. Les héros ont coupé une source de revenus ? Il essaie d'en créer une autre. Ils ont volé un artefact nécessaire au rituel ? Il envoie des sbires le récupérer. Ils ont abattu un membre-clef de son complot ? Il veut se venger. La façon dont vous allez faire réagir votre méchant devra également révéler des éléments de sa personnalité aux joueurs, toujours dans cette optique de montrer plutôt que de raconter. S'il est agressif, pensez vengeance rapide et sanglante. S'il est intelligent, pensez plan de replis et solution de secours. S'il est influent, pensez corruption.

Le Mal n'attend plus que vous...

### **L'objet fétiche**

Un objet peut en dire beaucoup sur un personnage et être suffisamment marquant pour que les joueurs s'en souviennent. L'imperméable de Columbo, le fouet d'Indiana Jones ou le gantelet de Thanos. Votre méchant a fait fortune dans les nouvelles technologies ? Dotez-le de gadgets high-techs. Votre serial killer a été élevé dans un port ? Il tue avec un harpon. Votre nécromancien est un noble ? Il ne se sépare jamais de l'épée familiale, dont il ne sait pas se servir.

Etienne Goos



ARCHÉOLOGIE HAUTE EN COULEURS

# MARVEL SUPER HEROES

## Super années 80

*Marvel Super Heroes est mythique. Pas seulement parce qu'il s'agit de la première adaptation de LA licence majeure de super-héros des années 80. Pas seulement parce qu'il est aussi accessible que décomplexé. Pas seulement pour sa gamme pléthorique. Mais aussi parce qu'il est l'un des rares jeux de super-héros à avoir été traduit en français !*



**A**u début des années 80, l'heure est à la diversification chez T.S.R. L'éditeur cherche à conquérir un public plus large avec des jeux plus accessibles, d'une part, et poussés par de grosses licences d'autre part. *Indiana Jones* rentre parfaitement dans cette double approche. Son système repose sur une table à base de codes couleur permettant une lecture plus directe et universelle du résultat des actions.

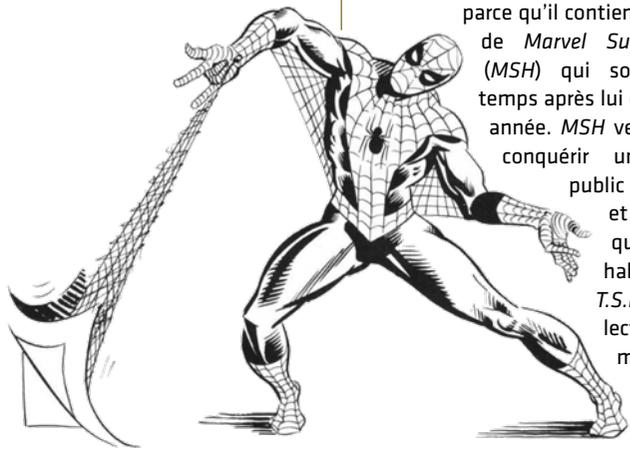
Malheureusement, le jeu ne propose aucune création de personnage, un « oubli » impensable à l'époque et qui a rapidement raison du jeu : publié en 1984, la gamme s'éteint dès 1985.

Si nous évoquons *Indiana Jones*, c'est parce qu'il contient la matrice de *Marvel Super Heroes* (MSH) qui sort peu de temps après lui cette même année. MSH veut en effet conquérir un nouveau public très vaste et plus jeune que la cible habituelle de T.S.R., celui des lecteurs de comics *Marvel* !

## Pendant ce temps, chez Marvel

En 1984, *Marvel* domine globalement le marché de la BD US, un beau gâteau même si les ventes ne sont plus celles des années 30 et 40. Ces années 80 voient l'apparition de héros plus sombres et torturés, à l'image du Dark Knight de Franck Miller et des *Watchmen* d'Alan Moore. Mais cette vague reste en devenir et les comics *Marvel* sont encore, pour l'année qui nous intéresse et plusieurs autres à venir, plus proches des tons vifs et sans nuances des années 60/70 que des sagas ado/adultes des années 90.

Par ailleurs, les *X-Men* sont en progression constante mais ne dominent pas encore outrageusement le paysage. *L'Homme-Araignée*, les *Vengeurs* et les *Quatre Fantastiques* (1) comptent toujours beaucoup. Parmi les dernières grandes sagas, citons en particulier *Contest of Champions* (1982) et plus encore les *Guerres Secrètes* (1984), des histoires surtout prétextes à un grand raout de super-héros et vilains presque grand-guignol - ce qui ne les empêche pas d'être des réussites, soit dit en passant.





C'est donc naturellement que *MSH* s'empare de cette joyeuse vision, de ces illustrations un brin naïves et de ces histoires où le bien et le mal sont des notions claires et clairement séparées.

## Et de leur union naquit...

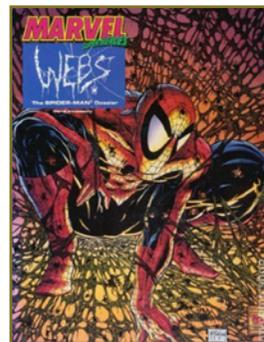
*Marvel Super Heroes* sort sous la forme d'une boîte aux couleurs (très) vives comprenant trois ouvrages, une carte, des pions en carton à découper et huit feuilles de personnages prêtirés – il s'agit bien sûr de membres connus de l'univers *Marvel*, comme *l'Homme-Araignée* ou *Captain America*.

Accessibilité est le maître mot. Un premier livret de 16 pages présente les notions de base du jeu, qui sont ensuite développées dans un second livret de 48 pages. Contrairement à *Indiana Jones*, celui-ci contient des règles de création de personnage permettant à chacun d'imaginer son super-héros. Le dernier livret contient un scénario, *le Jour d'Octopus*.

Le ton est direct et bon enfant. Ce sont les icônes *Marvel* elles-mêmes qui introduisent ou présentent les diverses règles et chapitres. Cette débauche de bonne humeur s'arrête toutefois aux capacités techniques d'impression de l'époque : l'intérieur est en noir et blanc. Cette contrainte est largement compensée par le choix intelligent des illustrations. Loin de se contenter de décorer, elles sont la plupart du temps en adéquation avec le texte qu'elles accompagnent, tant sur le sujet représenté que dans leur style.

Le système repose de son côté sur une table de résolution universelle où il faut croiser un niveau (qui va de *Faible* à *Classe 1000* en passant par *Excellent* ou encore *Fantastique*), et 1d100. Le résultat est un code couleur parmi 4 dont l'interprétation dépend de l'action entreprise, de l'échec à la réussite critique.

Ainsi, tout est exprimé sur cette même échelle : les 7 attributs des personnages, la vitesse d'un véhicule, le niveau d'un super-pouvoir... Ce n'est →



(1) Dans ces douces années, beaucoup de noms des super-héros étaient traduits. C'est donc tout naturellement que cet article utilise la traduction de l'époque, délicieusement surannée mais oh ! combien porteuse de nostalgie pour certains !



### Le coin de l'antiquaire

Le jeu, sans être très difficile à trouver, est assez recherché. Le *Basic Set*, selon l'état, peut aller de 25 à 80 \$.

Même combat pour les suppléments de la gamme au format boîte. Les modules sont naturellement meilleurs marchés – autour de 20 \$.

Il faut toutefois noter qu'en raison des tirages importants de ces ouvrages, ils se trouvent régulièrement disponibles en occasion et qu'un peu de patience, comme souvent avec les livres de collection, permet de mettre la main dessus à des prix plus raisonnables.

Difficile en revanche d'estimer la VF, qui n'est pas souvent disponible à la vente : tablez sur les mêmes prix que la VO en €, en y ajoutant dans tous les cas une bonne dose de persévérance.

pas seulement simple et élégant mais aussi parfaitement fonctionnel. Les auteurs ont en effet réussi à faire fonctionner avec cet unique principe une bonne partie de l'énorme variété qui caractérise souvent l'univers des hommes en collant.

Il est complété par l'un des premiers systèmes de points d'héroïsme (c'est *James Bond 007*, publié en 1983, qui le précède sur le sujet), le Karma. Ces points permettent d'augmenter les chances de réussite. Ils sont distribués par le MJ en fin de session en fonction des bonnes actions accomplies, comme les points d'expérience. Ils permettent d'ailleurs aussi d'améliorer son personnage, mais la progression, très lente, n'est clairement pas le sujet du jeu.

Bien entendu, ce système a ses limites. Il ne gère pas bien les niveaux de pouvoirs élevés (ce sujet sera bien mieux traité par *D.C. Heroes* qui sort l'année suivante), et les pouvoirs ne sont pas aussi modulaires et bornés sur le plan technique que dans *Champions*, le très grand jdr de super-héros de l'époque, ou que dans *Mutants & Masterminds*, son héritier plus récent. Rien qui empêche néanmoins *MSH* d'être en osmose avec son sujet et de rencontrer un formidable succès, en témoigne la gamme pléthorique qui suit.

## Famille nombreuse

Durant presque 10 ans, TSR publie presque quarante scénarios (dont certains forment des campagnes), des suppléments de règles, une version « *Advanced* » et pas moins de six suppléments dans un luxueux boîte.

Parmi les plus notables, citons les inévitables « *write-ups* », les fiches de personnages officielles de héros et vilains *Marvel*. Ils font l'objet de plusieurs suppléments thématiques sur les mutants, les Vengeurs ou encore



les Quatre Fantastiques. Mais aussi et surtout de huit très épais volumes, les *Gamer's Handbook of the Marvel Universe*. Ceux-ci reprennent le principe des mythiques *Marvel Universe Handbook*, encyclopédies de personnages dont le niveau de détails reste inégalé encore à ce jour pour ce type de publication. La série comporte quatre volumes et quatre mises à jour annuelles de 89 à 92.

Côté règles, la gamme s'enrichit de deux catalogues, *Ultimage Powers Book* (1987, catalogue de pouvoirs conçu pour être la référence définitive sur le sujet) et *Weapons Locker* (1985, couvrant les armures à la Iron Man et les armes). *Realms of Magic* (1986) est de son côté un épais compendium de trois livrets sous pochette couvrant tous les aspects mystiques de l'univers.

Les boîtes apportent de très intéressantes nouveautés. Toutes comprennent plusieurs livrets, dont un de scénarios, et une ou plusieurs cartes grand format. *Deluxe City* porte fort mal son nom : elle aborde en effet spécifiquement New-York. L'épais livret de contexte est complété par un livret de conseils au MJ qui contient en outre de nombreux synopsis et une aventure. Même principe pour la très complète *Lands of Dr Doom* qui permet d'envoyer



## Le cousin français

*Marvel Super Heroes* a une particularité qui concerne tout spécialement la France : il est le seul jeu de SH adapté d'une grosse licence (et l'un des rares jeux de SH tout court) à avoir jamais été traduit !

Cette traduction est assurée par *Schmidt*, éditeur allemand qui nous a aussi proposé *l'Œil Noir* en VF (du moins sa version au format JdR, la version LDVELH étant chez *Gallimard*). Malheureusement, elle arrive trop tard (1988) et seuls trois scénarios sont traduits en plus de l'écran. Ce qui n'empêche pas le jeu de générer une importante dose de nostalgie...

les héros en Latvérie, le pays imaginaire sous la coupe du tyran et supervillain Dr Doom. Ce sont de loin les deux boîtes les plus intéressantes de la gamme.

Les quatre autres boîtes sont consacrées, respectivement, à l'Homme-Araignée, aux Vengeurs, aux X-Men et à X-Force, une autre équipe de mutants aux méthodes plus... musclées. Elles décrivent de manière aussi détaillée que possible les personnages mais aussi les événements récents autour de ces groupes. Les auteurs ont fait le maximum pour mettre en valeur les interstices qui peuvent exister au sein de cet univers et permettre d'en tirer une matière ludique, mais la densité du contexte peut paraître étouffante.

## De la maturité à la retraite

Le succès de *MSH* est tel que *TSR* ne peut rapidement plus en rester à un jeu d'initiation. En 1986, il sort ainsi *l'Advanced Set* sur le même modèle que les boîtes de *D&D*. Il reprend et complète les règles de la première boîte, qui n'est donc pas nécessaire - cette dernière sera renommée *Basic Set* pour sa seconde édition pour clarifier leur positionnement relatif, toujours sur le modèle de leur aîné donjonnesque. Plus dense et plus sérieuse, elle perd un peu de l'ambiance bonne humeur du set de base.

Cette tendance est cependant cohérente avec le mouvement qui s'opère côté comics. La vague *Image Comics* s'apprête à déferler comme un

tsunami, une vague d'adolescence tardive, avec des scénarios plus fouillés et plus sombres (au moins en surface) et surtout un dessin rajeuni propulsé par une jeune génération dynamique et indépendante. Les suppléments de la gamme s'en ressentent immédiatement, à l'image de la couverture de la boîte consacrée à l'Homme-Araignée qui reprend la célèbre couverture de *Spider-man #1* de Todd McFarlane.

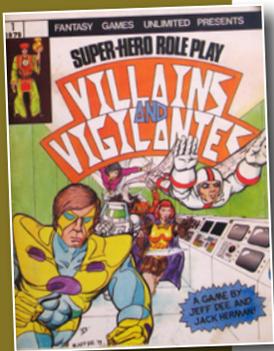
## Descendance & Filiation

L'influence de *MSH* sur le milieu du jeu est énorme. L'utilisation de qualificatifs pour décrire le niveau d'un attribut, plutôt qu'une valeur numérique, est ainsi reprise sous une forme ou une autre dans de nombreux jeux - citons par exemple *Fudge*, qui servira plus tard de base à *Fate*. Il en va de même pour sa table de résolution universelle, reprise par *Chill* (dont une partie des créateurs a aussi travaillé sur *MSH*) mais aussi, dans une forme bonifiée, par son concurrent direct *D.C. Heroes* dont nous reparlerons forcément dans nos pages.

Mais probablement parce qu'il est marqué par son époque, lorsque *Wizard of the Coast*, qui vient tout juste de racheter *T.S.R.*, lance un nouveau jdr basé sur la licence *Marvel*, il choisit de faire table rase. *Marvel Adventure Game* n'en sera pas moins tout aussi original, puisqu'il utilise le système *SAGA* basé exclusivement sur des cartes. Nous y reviendrons aussi !

Slawick Charlier





ARCHÉO-RÔLISME

# VILLAINS & VIGILANTES

## Super Dédé en collants

**1979.** La jeunesse geek dévore les magazines de super-héros comme « *Strange* » ou « *Titans* » qui envahissent les kiosques à journaux. Outre Atlantique, l'éditeur FGU publie « *Villains & Vigilantes* », écrit par deux adolescents. Petit coup de projecteur à rayons gamma sur ce jeu qui a ouvert la voie de la thématique super-héros.

**A**u début des années 80, l'Internet n'existe pas encore et le JdR est naissant. Les jeux se comptent sur les doigts d'une main, sont généralement en VO et très difficiles à trouver. Le champ des thématiques à explorer est encore vaste et, en matière de super héros, c'est le désert. Bref il y a tout à faire. Certes, il y avait bien eu *SuperHero 2044* (*Gamescience* - 1977), mais ce titre confidentiel (et très moyen), est inconnu sur notre territoire. FGU commence toutefois à faire parler de lui avec quelques gros titres comme *Chivalry & Sorcery*, *Bushido* ou encore *Space Opera*. Aussi, la sortie de *Villains & Vigilantes* tombe à pic en explorant une thématique nouvelle et attendue ! Enfin, nous allions pouvoir incarner des surhumains en collants pour imiter les prouesses de nos super-héros préférés. Et c'est sans doute l'idée qu'ont eue en leur temps leurs jeunes auteurs Jeff Dee et Jack Herman du haut de leurs 18 ans.

### Sous l'armure

Bien que la 1<sup>re</sup> édition de *V&V* soit parue en 1979, c'est sa deuxième édition, dite « *révisée* » de 1982, que l'on retiendra. Sorti sous la forme d'un livret d'une quarantaine de pages ainsi que dans une version boîte (livret de règles + écran + aventure + feuille de perso

+ dés), la maquette de cette nouvelle édition est plus claire et les règles révisées rendent le jeu plus digeste. Les dessins réalisés par son l'auteur sont de qualité et donnent bien le ton. Il faut dire que Jeff Dee n'est pas un amateur et officie déjà comme illustrateur chez T.S.R. (*D3 - Vault of the Drow*, *The Rogue Gallery*, *Deities & Demigods*, etc.) et chez FGU (*Space Opera*).

Si *V&V* a marqué les esprits à cette époque c'est parce qu'il réussit justement à parfaitement reproduire les combats de super-héros que l'on pouvait voir dans les magazines. Fortement inspiré de *D&D* jusque dans son titre, c'est aussi ce point qui lui fera du tort à long terme. L'arrivée de *Champions* en 1981 lui fera d'ailleurs rapidement de l'ombre, pourtant *V&V* a de vrais atouts, notamment en offrant davantage de flexibilité et de libertés que son concurrent aux règles très codifiées.

### VOUS êtes un super-héros

La grande particularité de *V&V* est qu'il suggère d'incarner son propre alter-ego doté de super-pouvoirs. Je trouve, pour ma part, l'idée plutôt amusante mais notre époque actuelle, frileuse sur bien des sujets, serait sans



doute plus mitigée et alarmiste sur ce concept. C'est le MJ qui va ainsi déterminer les valeurs des caractéristiques des personnages en se basant sur ce qu'il connaît des joueurs, des éléments de leur vie (métier, activités, expériences, etc.) et qui vont l'aider à les évaluer. Force, Constitution, Dextérité, Intelligence et Charisme... Non pas de Sagesse, mais vous aurez évidemment reconnu les caractéristiques du premier des JdR ! L'édition révisée en renommera deux en Endurance et Agilité, mais les auteurs sont clairement partis d'une base existante qu'ils ont adaptée pour jouer aux super-héros. Les personnages ont également une progression en niveaux comme son aîné. C'est cet héritage « *De-Desque* » à peine dissimulé qui lui sera en partie reproché.

Bien sûr, rien n'oblige à jouer son alter-ego et il est possible de déterminer les caractéristiques classiquement avec 3d6. En combinant les super-pouvoirs, on peut les faire grimper à plus de 90 pour les cas les plus extrêmes. Tout comme dans *De-D*, à chaque caractéristique correspondent des tables indiquant divers modificateurs et informations liés aux points de vie, aux dégâts, à la précision de tir, ainsi que le calcul des Points de Pouvoirs (For+Agi+End+Int), ou, plus

complexe, le calcul de la charge maximum  $[(\text{For}/10)^3 + (\text{End}/10)] \times \text{Poids}/2$  (si si !) qui permet enfin de connaître son bonus aux dégâts en se référant à une table. Ouf ! On ne peut pas dire que ça soit un exemple « d'élégance » de *game design*. La calculatrice est de rigueur.

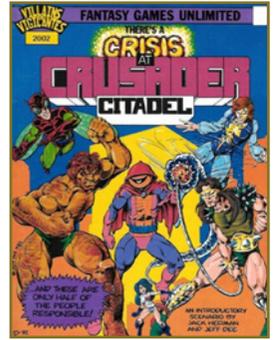
## 200 nuances de pouvoirs

Passons à l'aspect le plus fun : les super-pouvoirs ! Bien que déterminés aléatoirement parmi plus de 200 pouvoirs, ceux-ci sont rangés en cinq catégories permettant d'orienter le style de super-héros que l'on souhaite jouer : pouvoirs innés, appareils technologiques, objets magiques ou psioniques, compétences extraordinaires, etc. Il y a un réel plaisir et quelque chose de très ludique à laisser parler le hasard. Enfin, le personnage devra aussi déterminer son talon d'Achille, sa « *kryptonite* », bref, une faiblesse ou vulnérabilité. Le nombre de combinaisons de tout ceci est énorme, ainsi chaque super-héros est vraiment unique. Cette profusion de pouvoirs restera une référence parmi les jeux de super-héros. C'est au joueur ensuite d'imaginer et interpréter l'origine et la forme de ses pouvoirs afin de rendre l'ensemble cohérent.

Une grande partie du livret est consacré à la description de tous ces super-pouvoirs dont le fonctionnement diffère techniquement d'un pouvoir à l'autre, certains obligeant à effectuer quelques opérations mathématiques élémentaires tandis que d'autres fonctionnent de façon automatique ou nécessitent simplement la dépense des Points de Pouvoir.

## Prend ça dans ta face !

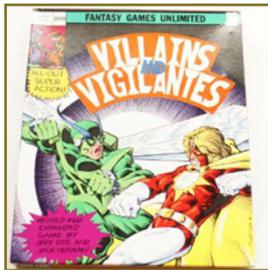
Qui dit super-héros dit combat. Le système a ici un peu vieilli mais reste →



### V&V vs V&V

À noter qu'un conflit juridique éclata entre *FGU* et les auteurs dans les années 2000. *FGU* continuant à publier des aventures alors que l'entité d'origine avait fermée en 1991. Aussi les auteurs montèrent leur propre maison d'éditions *Monkey House Games* pour sortir une version 2.1 légèrement retouchée. On trouve ainsi des produits des deux éditeurs. En 2017, *MHG* a publié une troisième édition sous le nom de *Mighty Protectors*.





### Le coin de l'antiquaire

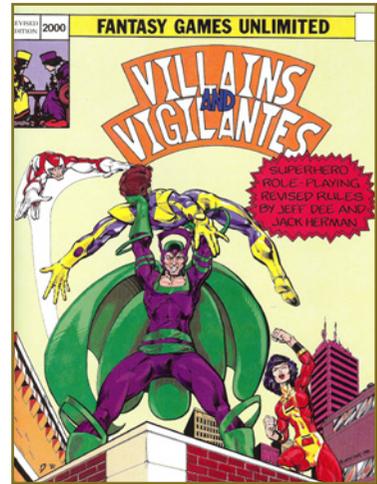
La faible popularité du jeu n'a jamais fait enflammer les prix, même pour les éditions originales. Par ailleurs, le jeu étant toujours à la vente, on trouve facilement les aventures et rééditions à des prix dérisoires. Compter 15-30 € d'occasion pour la 1<sup>e</sup> édition d'époque ou pour l'édition révisée selon état, ou 35 €-40 € pour la version boîte, et moins de 10 € pour la plupart des aventures. Les rééditions en format électroniques sont vendues 6 à 7 € et les aventures dans les 3 €.

efficace et illustre bien les affrontements des super-héros tels qu'on les voit dans les *comics*. L'initiative se fait avec  $d10 + \text{Agilité}$ , ce qui détermine la phase à laquelle le super-héros va agir. Il pourra effectuer une action toutes les 15 phases suivantes en dépensant 2 Points de Pouvoir. Ainsi, avec une initiative de 36, il pourra agir aux phases 36, 21 et 6. L'attaque se fait en lançant un  $d20$  sous un seuil de difficulté. La valeur de cette difficulté est donnée par une première table croisant la catégorie de pouvoir d'attaque employée (désintégration, contrôle des émotions, feu, etc.) à la défense utilisée (corps androïde, projection astrale, pouvoir chimique, etc.). Deux autres tables vont apporter un ajustement à cette valeur, l'une opposant le niveau d'expérience des deux protagonistes et la seconde liée à la distance séparant les deux adversaires. Les dégâts sont simplement déduits des Points de Vie et les Points de Pouvoir vont, quant à eux, servir à faire fonctionner des aptitudes du héros ou à absorber une partie des dégâts. Un personnage qui tombe à zéro PV et PP est mort. À noter que le jeu suggère de jouer avec une *battlemap* (1 pouce = 1,50 m) et les aventures fournissent généralement des planches de pions en couleurs des PNJ et véhicules dans ce but.

### Crushers & Crusaders

Le chapitre consacré au MJ présente un court système pénal et apporte des conseils sur la façon de créer une campagne pour le jeu et des organisations. Deux exemples d'organisations sont présentés : le CHESSE, l'équivalent du SHIELD de *Marvel* et Intercrime, une organisation criminelle. Des suppléments paraîtront d'ailleurs par la suite pour détailler les « *super* » de ces deux organisations.

La version boîte du jeu comporte l'aventure *Crisis at Crusader Citadel*, devenu un classique comme le module B1 - *The Keep on the Borderland* peut



l'être pour *DoD*. Ce scénario dans lequel les PJ souhaitent rejoindre le groupe de super-héros appelé les Crusaders, est assez court et se joue en deux ou trois sessions de jeu. L'aventure, décrit en détail l'intérieur du QG des Crusaders et les six super-héros constituant ce groupe. On y trouve aussi pas moins de 12 super-villains (les Crushers).

### Toujours vivant !

*V&V* a un vrai charme et ceux qui y ont goûté à l'époque en gardent un excellent souvenir. Malgré un héritage de *DoD* assez présent et quelques points de règles qui ont vieilli, mais ils ont vraisemblablement été corrigé dans la nouvelle édition du jeu. Le jeu reste toutefois une référence de par sa liste de pouvoirs accessibles. Pour ceux qui souhaiterait découvrir *V&V*, sachez qu'il existe une vraie communauté de joueurs et qu'il est toujours disponible à la vente en version papier et électronique, avec une importante quantité d'aventures et suppléments dont certains gratuits sur le site de *FGU* et d'autres sur *DriveThruRPG* chez *Monkey House Games* la maison d'édition des auteurs.

SECONDE ÉDITION

LE DERNIER OUVRAGE  
DE LA GAMME

**PATHFINDER**

# GUIDE DES PERSONNAGES

DES PRÉDICTIONS PERDUES



TOUTE LA GAMME DÉJÀ DISPONIBLE

## NICOLAS JARRY

« *Je suis jaloux des idées des rôlistes !* »

*Nicolas Jarry est aujourd'hui principalement un scénariste de BD. Le père de la série Nains des Terres d'Arran, c'est lui.*

*Un auteur multicarte qui a touché au roman et qui signe DreamQuest, un jeu familial hybride chez SPACE Cow. Surtout, c'est un rôliste qui nous raconte comment notre hobby a influencé son parcours professionnel et sa façon de raconter des histoires.*

### Nicolas Jarry's Digest

Nicolas Jarry est né en 1976 à Rosny-sous-bois. Il grandit dans le Sud-Ouest de la France. Il étudie la biologie à la faculté à Bordeaux et, parallèlement à ses études, il écrit une trilogie de fantasy, *Le Loup de Deb*, qui sera publiée plus tard aux éditions Mémons. La rencontre déterminante de sa carrière d'auteur est celle avec Jean-Luc Istin, qui donne lieu à une première collaboration pour *Les Brumes d'Asceltis* (2003-11). Nicolas travaille ensuite sur de nombreux projets, comme *Le Crépuscule des dieux* ou *Le Trône d'argile*.

En 2016, il devient co-créateur de la série *Nains*, dérivée de la série *Elfes* dans l'univers des Terres d'Arran.

**C** *asus Belli* : Quand et comment as-tu découvert le jeu de rôle ?

**NJ** : J'ai découvert le jeu de rôle dans une bouquinerie, une espèce de bric-à-brac, à l'époque. J'avais dix ans, je crois. Je suis tombé sur une boîte, je l'avais payée 10 francs, c'était *L'Œil Noir*. Il y a trente-cinq ans. Je ne connaissais pas du tout. Autour de moi, personne ne connaissait non plus. Et j'ai été fasciné par ce truc. J'ai découvert un univers et des mots incroyables : des hobgobelins ! Je ne connaissais même pas encore le *Seigneur des Anneaux*, je ne connaissais rien, mais j'ai acheté cette boîte. Alors, à la même époque, je lisais beaucoup de Livres Dont Vous Êtes Le Héros. Donc je pense aussi que c'est ce qui m'a attiré dans cette boîte. Et après, c'était parti. Mais tomber sur cette boîte dans un endroit où il n'y avait pas d'autres jeux, c'était assez improbable en fait.

**CB** : Et si c'était cette boîte qui t'a choisi, et non l'inverse ?

**NJ** : Exactement ! (Rires) Cela devait arriver !

**CB** : Quel est le jeu qui t'a le plus marqué ?

**NJ** : Ah ! Ce jeu, je l'ai acheté quelques années après la fameuse boîte *L'Œil Noir*, c'est *Warhammer*. Et pourtant, j'y ai très peu joué, mais en revanche, je connaissais le livre par cœur. Comme un autiste, j'apprenais par cœur les règles, les carrières des personnages, les bonus. Ça m'a vachement marqué. Mais vraiment.

**CB** : Les fans de la série *Nains des Terres d'Arran* que tu as cocrée reconnaissent forcément une forte influence de *Warhammer*, c'est évident !

**NJ** : Je pense que oui. La filiation n'est pas nécessairement directe parce que ça fait tellement longtemps... Mais une imprégnation lente et profonde, oui.

**CB** : Tu parles beaucoup de lecture un peu solitaire du jeu de rôle. Est-ce que tu as beaucoup pratiqué aussi ?

**NJ** : Vers 14 ans, j'ai commencé à beaucoup jouer. J'ai quand même joué à *Warhammer*, mais à *In Nomine Satanis* aussi, beaucoup de *L'Appel de Cthulhu*, du *RuneQuest* aussi, de la fantasy évidemment. J'étais presque toujours meneur. Au final, j'ai été très peu joueur de JdR. Dès le début, j'ai mené la plupart des parties. Ce qui m'intéressait, depuis le début, c'était d'écrire des histoires,

“ Dans une histoire, c’est le personnage qui m’intéresse avant tout ! ”



des personnages. Franchement, le jeu en lui-même, le jeu d'acteur, les dés, ce n'était pas l'intérêt principal pour moi. Ce que j'aimais déjà, c'était de créer un récit. Le faire jouer, c'était la cerise sur le gâteau. J'aurai presque pu me contenter d'acheter des jeux de rôle et d'imaginer tout ce qui se passait dans l'univers, ça aurait pu me suffire. Jouer n'était pas le plus important.

**CB : À quoi ressemblaient tes parties ?**

**NJ :** On était assez sérieux. Enfin, disons qu'on était dedans, quoi. Je me rappelle d'une partie de *Cthulhu*, j'étais tellement fier de moi ! Mes joueurs n'osaient même plus descendre à la cave dans la maison. En vrai ! Ils étaient, mais, pétrifiés de peur ! (Rires) Quel pouvoir énorme j'avais ! Ahahah !

**CB : C'est à travers le jeu de rôle que tu racontes tes premières histoires ou au même âge tu écrivais déjà des choses ?**

**NJ :** Non. Le jeu de rôle a été la porte d'entrée sur la création littéraire. Mon

premier bouquin, que je n'ai jamais présenté à un éditeur, c'était à 16 ans. À l'âge où j'ai commencé à écrire un peu sérieusement. Avant ça, c'est le jeu de rôle qui m'a donné envie de faire des choses. J'ai essayé aussi d'écrire un peu de *Livre Dont Vous Êtes Le Héros*.

**CB : Comment tu définirais cette école d'apprentissage de l'écriture par le jeu de rôle ? Qu'est-ce que cela a apporté à ta façon de penser les histoires ?**

**NJ :** Bonne question... Je pense que ça m'a appris à développer des personnages avant tout. L'histoire, c'est bien beau, la quête, ok... Mais c'est le personnage qui m'intéresse avant tout. Qui ils sont, pourquoi, comment ils évoluent, en eux-mêmes, par rapport aux autres. Et je crois que ça vient du jeu de rôle. Et on le retrouve, je crois, dans mes scénarios. Si je n'ai pas un personnage qui m'intéresse, je ne commence pas à écrire. Même si j'ai une bonne histoire, elle ne me suffit pas à me pousser →





« J'aimerais être joueur au JdR des Terres d'Arran ! »

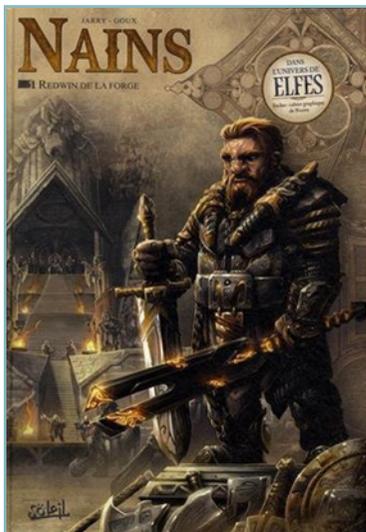
à écrire. Ce qui me pousse, c'est un personnage, ses motivations, pourquoi il avance, quelles sont ses fêlures, ses forces. En jeu de rôle, j'adorais les fiches de personnage, j'en créais 2 000 ! Voici le principal apport. Et puis l'ouverture sur le monde de l'imaginaire, évidemment. Pour moi, c'est plus facile d'écrire des choses en fantasy, par exemple, parce que cet univers existe dans ma tête depuis longtemps. Je l'ai parcouru, construit pendant des années.

**CB :** Est-ce que la série *Nains*, déjà 20 tomes, est la grande œuvre de ta vie ?

**MG :** Je ne sais pas. En tout cas, c'est celle qui m'a poussé à arrêter d'écrire de manière mécanique et sans comprendre comment ça se passait vraiment. Jean Luc Istin m'a mis un gros coup de pied au cul, en me disant : si tu veux ta série, sors-toi les tripes. Il faut savoir où tu vas. Jusque-là, j'écrivais en amateur, je dirai. C'est-à-dire, ça venait, ça ne

venait pas, les choses sortaient comme elles arrivaient... Sur *Nains*, je me suis forcé à vraiment structurer mon récit, à comprendre pourquoi mes personnages agissaient de telle ou telle façon. J'ai commencé à comprendre comment construire un scénario, comment dérouler une histoire. *Nains*, c'est le moment où c'est devenu sérieux. Je crois que je ne suis qu'au début du début de l'écriture... Bon en plus, au moment de démarrer *Nains*, je songeais plus ou moins à arrêter la BD, donc la porte s'est ouverte et j'ai fait tapis. J'ai tout mis sur la table. Je n'avais plus le choix, je suis allé au bout. C'est une rupture.

**CB :** Le jeu de rôle des Terres d'Arran est sorti récemment chez Black Book Éditions. Pour toi qui est rôliste au départ, quelle sensation cela procure de voir un jeu de rôle se créer à partir de vos séries de BD. La boucle est bouclée ?



**NJ :** C'est marrant à dire. Maintenant que c'est fait, ça semble une évidence. On a construit les Terres d'Arran, même si ce n'est pas une volonté au départ, comme un univers de jeu de rôle. Un univers à vivre, à jouer, pour s'y déplacer, voyager. Cela pourrait être avec du jeu vidéo aussi, mais c'est le jeu de rôle qui offre la plus grande liberté. Ce qui est génial, c'est que d'autres vont s'approprier ce monde, s'amuser, y créer des choses largement aussi bien que ce qu'on fait. Mais pour le temps d'une soirée. C'est trippant et flippant à la fois. Flippant parce que je connais pas mal de rôlistes qui ont vraiment du talent, quoi ! Je lis les scénarios, je regarde des parties filmées et je me dis : putain, c'est bien trouvé ! Je suis jaloux des idées. C'est vachement motivant. Moi, ça fait huit ans que j'écris plein pot sur les Terres d'Arran et le jeu de rôle amène un renouveau. C'est comme si on avait passé la cinquième ! Très stimulant. Après, tous les auteurs des Terres d'Arran n'ont pas cette culture jeu de rôle mais on est nombreux à trouver cela vraiment important.

**CB :** Est-ce qu'il y a une chance de te voir mener une partie de jeu de rôle

**Terres d'Arran ? Ou ça te rappelle trop le boulot ! ?**

**NJ :** Je ne sais pas... Je suis tellement habitué à créer en solitaire, à tout maîtriser, je crois que ça m'épuiserait d'embarquer des gens. J'aimerais bien. J'ai vu l'autre jour un *actual play* Terres d'Arran et je réalise qu'il faut être un bon conteur. Je pense que je suis trop dans ma bulle. Mais franchement, je crois que ça me ferait plaisir s'essayer de jouer. D'être joueur.

**CB :** Grosse pression pour le MJ qui écrit un scénario et qui doit te le faire jouer !

**NJ :** Oui, ça peut être difficile, c'est clair ! (Rires) Je serai intraitable.

**CB :** Tu as également une autre actu. Tu vas sortir *DreamQuest*, un jeu de société à destination d'un public jeune, chez *SPACE COW*. Tu peux nous en parler ?

**NJ :** Le projet est né il y a quatre ans, en compagnie de Fabien Vincourt qui est venu me trouver et m'a demandé : est-ce que tu veux qu'on essaye de faire un jeu de société ? J'ai dit oui, j'étais très ouvert. Le concept, c'était d'aligner les concepts de rôle, de livre-roman, le jeu de société et un univers original. Le projet a énormément évolué mais j'ai adoré le concept. On a créé un univers ; dans cette univers, enfants et parents vont vivre une aventure et ils vont pouvoir la transformer en roman personnalisé. Là aussi, on a bouclé une belle boucle, je trouve.

**CB :** Tu as d'autres projets, d'autres envies dans l'univers ludique ?

**NJ :** *DreamQuest* va sortir et ça a l'air de plaire, pour ce qu'on en sait aujourd'hui. Du coup, on va lancer un autre petit projet, un peu dans la même veine, *Saga Explorer* pour le citer ! Après, ce n'est pas quelque chose qui me prend beaucoup de temps. Mais c'est un autre univers et je suis très très curieux. Ça me plaît beaucoup de faire ça. J'aime bien.

*Propos recueillis par Thomas Berjoan*

“ Pour Nains, j'ai tout mis sur la table, ne n'avais plus le choix, je suis allé au bout ! ”



GRANDE ANCIENNE DU JDR

## anne VÉTILLARD

« Je suis un MJ bienveillante »

Anne Vétillard est une véritable pionnière du jeu de rôle en France. À double titre. Elle a fait partie des premiers à découvrir le hobby à la fin de années 70. Et elle était là à une époque où les dames n'étaient pas légion, contrairement à la nouvelle génération qui arrive. Elle a écrit, scénarisé, traduit, mené, joué depuis un demi-siècle et a eu la gentillesse de nous accorder un entretien.



## Anne Vétillard's Digest

Anne Vétillard est née en 1963. Surnommée « La dame du Lac » par son grand ami Tristan Lhomme, elle appartient à la première génération des rôlistes français. Une époque où le JdR était un loisir confidentiel et ésotérique et où très peu de femmes faisaient partie de ce milieu minuscule.

Elle a participé à la v1 de *Casus Belli*, est rapidement devenue autrice, scénariste et traductrice de jeu de rôle, avant de travailler pour des grandes sociétés de jeux vidéos et de jeux de plateau aujourd'hui. Elle a également été un des piliers de la première communauté de jeu de rôle grandeur nature. Une grande dame de notre hobby.

**Casus Belli : Bonjour Anne, peux-tu te présenter pour nos lecteurs qui ne te connaîtraient pas ?**

**Anne Vétillard :** Bien volontiers. Geek depuis toujours, un collègue américain, quand je travaillais chez *Blizzard Entertainment*, m'avait même surnommée « *Lady Geek* ». Je suis auteur de jeux de rôle, de scénarios et de nouvelles et j'ai aussi écrit de nombreux articles dans diverses revues de jeux dont *Casus Belli*. Depuis une vingtaine d'années, mon activité professionnelle s'est essentiellement tournée vers la traduction de jeux, jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de figurines et jeux vidéo où j'assouvis avec un grand plaisir ma passion pour la langue française.

**CB : Comment et quand as-tu découvert le jeu de rôle (JdR) ? À quoi jouais-tu ? Quel personnage jouais-tu ?**

**AV :** J'ai toujours été attirée par les jeux, dès mon plus jeune âge : jeux de société classiques, jeux de cartes, je me souviens avec bonheur de parties endiablées de belote et de tarot avec mes parents et nos voisins. Je suis tombée dans la « marmite » des jeux

de rôle quand j'étais en quatrième, à treize ans, donc, lorsqu'un ami qui connaissait ma passion des jeux m'a rapporté des États-Unis la boîte de base de *Donjons & Dragons*, l'édition *Holmes*. Après quelques semaines de frustration intense à ne pas pouvoir jouer faute de partenaires, j'ai découvert avec bonheur que la MJC de mon village ouvrait un « atelier jeux ». Je m'y suis précipitée et c'est ainsi que ma carrière de MJ a commencé. Car la personne qui avait créé cet atelier l'avait fait pour trouver d'autres rôlistes, et personne ne venait pour jouer aux échecs, au bridge ou au tarot... Du coup, c'est devenu un repaire pour pratiquants de *D&D*.

**CB : Jouais-tu beaucoup ?**

**AV :** Je jouais tous les samedis soir à la MJC, où je me rendais à vélo avec une grosse caisse sur mon porte-bagage, qui a contenu pendant plusieurs années l'intégralité de ce qui pouvait s'acheter en France en matière de JdR... Les salons et les conventions n'existaient pas vraiment et, de toute façon, je n'aurais pas pu m'y rendre. Pendant les vacances scolaires, on jouait les uns chez les autres. Il a fallu que je passe



“ Je vais peut-être écrire une campagne pour Château Falkenstein, que j’adore ”

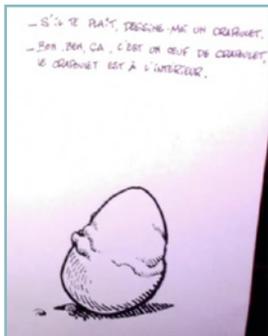
mon permis de conduire quelques années plus tard, et que je m’achète avec mes maigres économies une petite voiture – une antique Diane de troisième main ! – pour agrandir mon horizon, commencer à aller jouer dans d’autres clubs : l’AJT, le Club Loisir Dauphine à Paris, le Fer de Lance de Châtenay-Malabry... et la plupart des gros clubs de la capitale, et me rendre dans les conventions.

Puis il y a eu le premier salon des jeux de simulation couplé au salon de la Maquette, à la Défense... Les salons suivants... La fondation de la ligue des clubs franciliens... C’est là que j’ai vraiment plongé à fond, que j’ai rencontré ceux qui deviendraient des professionnels dans le jeune milieu du JdR français, comme Marc Laperlier, fondateur des *Nouvelles Éditions Fantastiques*, Croc, l’équipe de *Légendes Celtiques*, etc.

Bien sûr, quand je me suis tournée vers la fac pour poursuivre des études après un BTS, j’ai immédiatement choisi Jussieu à Paris... Les connaisseurs du « *triangle maudit* » de l’époque auront immédiatement compris pourquoi : dans un rayon de trois cents mètres, on y trouvait les trois plus grosses boutiques parisiennes, *L’Œuf Cube*, *Jeux Descartes* et *Starplayer*. *L’Œuf Cube* était ma seconde maison, j’y passais toutes mes pauses déjeuner et mes heures de « *creux* », à discuter avec d’autres rôlistes, à regarder les nouveautés, à expliquer le JdR à des clients. Nous étions toute une petite bande toujours très bien accueillie par Monsieur et Madame Laubert, les adorables propriétaires qui ont beaucoup fait pour le démarrage du jeu de rôle dans la région.

Avant d’avoir ma piaule d’étudiante, je rentrais tous les soirs en banlieue →





le fameux crapoulet en deux façons par Rolland Barthélémy



ouest, et j'étais devenue aussi un pilier de la boutique *Stratéjeux*, installée dans une micro-galerie perdue près de la gare Montparnasse, avant qu'elle ne déménage quelques années plus tard pour la Porte d'Orléans et ne devienne l'antenne française de *Games Workshop*.

Dans mes années fac, j'ai énormément joué, autant le soir dans ma chambre de bonne qu'au club de la fac de Jussieu que j'avais fondé avec d'autres amis rôlistes, Les Seigneurs de l'Astrolable. Je jouais tous les jours. Nous avions un minuscule local qui nous était prêté par un syndicat étudiant, dans un préfabriqué installé dans la zone de terrain vague qui séparait les bâtiments modernes et anciens de Paris VI-VII (terrain où on allait construire par la suite l'Institut du Monde Arabe). Ce préfabriqué datait de Mathusalem, il y avait des trous dans le plancher de certains couloirs où l'on avait installé des planches pour passer, et on y gelait l'hiver et on y crevait de chaud l'été... Mais que de souvenirs, que de belles parties !

### **CB : Les parties étaient plutôt en mode Grosbill ou très mortelles ?**

**AV :** Je n'ai jamais joué de ces façons. Quand on avait un joueur qui se présentait avec son épée +5 vorpale, on lui disait tout simplement qu'il ne l'avait pas obtenu dans une partie dans le club donc il pouvait l'enlever de sa fiche de personnage. Cela n'a jamais posé de problème. On jouait dans un état d'esprit bon enfant. On jouait pour passer un bon moment ensemble, se faire plaisir, et je joue encore ainsi.

### **CB : Ça trichait lors des parties un peu, beaucoup, jamais ?**

**AV :** Pas vraiment, peut-être le MJ pour préserver l'intérêt de la partie. Après, quand quelqu'un triche dans un jeu collaboratif, personne n'est lésé, donc on n'y prêtait pas vraiment attention... Je n'ai jamais vu de triche flagrante à la table de jeu...

### **CB : Les joueurs lors des parties parlaient de leur personnage à la première ou à la troisième personne ?**

**AV :** On interprétait nos personnages à la première personne et encore maintenant à ma table de jeu, virtuelle ou pas, c'est toujours le cas.

### **CB : Quel a été ton rapport aux règles au début ? Essayais-tu de les respecter à la lettre, ou avec ton groupe avez-vous modifié ou ajouté vos propres règles maison, ou les règles étaient-elles plus un guide général ?**

**AV :** Il y a toujours eu des MJ qui avaient des règles maisons ou des interprétations différentes mais, dans l'ensemble, on respectait les règles. Personnellement, si une règle menace mon scénario et le plaisir de tous autour de la table de jeu, je l'ignore. J'ai toujours considéré que le MJ est un joueur comme les autres. Ce n'est pas un démiurge ou un grand maître à vénérer, et surtout il ne joue pas contre les joueurs. Il est là pour s'assurer que tout le monde s'amuse, lui compris. Il y a bien d'autres astuces que la mort pour permettre aux personnages de développer le roman de leurs personnages. Mais je ne suis pas méchante avec mes joueurs. Je suis une MJ bienveillante.

### **CB : Les dés ne servent-ils qu'à faire du bruit derrière le paravent ?**

**AV :** Pas vraiment. Je me sers des dés et je suis leurs résultats, jusqu'au moment où « ça coince ». Si, par exemple, ils cassent mon histoire, je les ignore. Les dés ne doivent aucunement prendre le pas sur le plaisir des joueurs et du MJ.

### **CB : Quels sont tes meilleurs souvenirs ou anecdotes de cette époque historique ?**

**AV :** J'ai joué avec Croc, Tristan L'homme, Denis Gerfaut et tant d'autres... Les parties étaient superbes, d'autant plus quand un auteur te fait jouer à son propre jeu, qu'il connaît forcément sur le bout des doigts. Pour l'anecdote, je me souviens d'un fou rire

homérique d'une partie de *Capitaine Vaudou* première édition, menée par Tristan Lhomme. Il nous décrit un petit monstre vaudou censé nous faire peur, un hybride de crapaud et de poulet, et nous montre l'illustration de Rolland Barthélemy. J'ai instinctivement crié : « Oh, un crapoulet ! » et le fou rire était parti... Quand j'ai raconté cela à Rolland à un salon quelque temps plus tard, il m'a envoyé une semaine plus tard un dessin délicat avec le fameux crapoulet, que j'ai toujours sur mes étagères de jeux de rôle (voir en marge).

**CB : Comment en es-tu venue à écrire dans *Casus Belli* dans les années quatre-vingt ? Quel était ton rôle ou ta « spécialité » ?**

**AV :** Sur des salons ou dans des clubs, j'ai rencontré des membres de la Rédaction. Comme j'ai toujours eu la démangeaison d'écrire et le désir de partager mes passions, écrire des articles pour *Casus* est venu tout naturellement. J'ai écrit pour *Casus* des articles de fond sur certains jeux, des critiques brèves, de nombreux scénarios, et 90 % du numéro hors-série n° 4 sur les jeux de rôle grandeur nature qui a servi à la création de nombreuses associations de GN. Ma spécialité pour laquelle on me contactait presque à chaque fois, c'était les scénarios pour *JRTM (Jeu de Rôle de la Terre du Milieu)* et bien sûr pour *Légendes de la Table Ronde*. Il faut dire que je connais intimement l'œuvre de Tolkien et que j'avais créé dans les années quatre-vingts la première association française regroupant les passionnés de l'œuvre de Tolkien, « *Les Compagnons de l'Anneau* ».

**CB : Tu es aussi auteur de JdR, notamment des premières *Légendes de la Table ronde*. Comment es-tu venue à travailler sur ce projet ? Avais-tu aussi participé au JdR antécédent : *Légendes Celtiques* ?**

**AV :** Je ne faisais pas partie de l'équipe originelle. J'avais rencontré, lors d'un salon, les créateurs de *Légendes*

*celtiques* avec qui j'ai longuement papoté, puis je me suis proposée pour collaborer au projet. Ils travaillaient sur une refonte du jeu avec une version simplifiée des règles et ils souhaitaient le décliner dans une version médiévale fantastique. Je leur ai suggéré les légendes arthuriennes que je connais très bien, ça leur a plu et j'ai ainsi rejoint l'équipe. Du coup, j'ai collaboré à la refonte des règles et la création du système *Premières légendes*, qui se faisait en parallèle, tout en restant l'unique auteur de la version *Table ronde*.

**CB : Tu as aussi participé à d'autres projets de JdR comme auteur mais aussi comme traductrice. Peux-tu nous les lister et nous dire deux mots de tes préférés et pourquoi ?**

**AV :** J'ai traduit de nombreux jeux de rôles. La liste est longue, j'ai beaucoup traduit pour *Jeux Descartes*. Attends, je fais un tour dans mon bureau-bibliothèque. Voici ceux qui me reviennent, pas forcément dans un ordre chronologique : *Bushido*, *Chill*, *Torg*, *Conspiracy X*, *Dragon Age*, *Savage Worlds / Lankhmar*, ou encore *Fading Suns*. Une de mes principales créations est *Légendes de la Table Ronde*. Mais mes textes sont présents dans la première *Laelith* du *Casus Belli* v1 n° 35 avec la guilde des ménestrels et le poste de garde de la Perle que j'ai pu approfondir et développer dans la dernière version toute récemment publiée par *BBE*.

**CB : Tu es également une grande amatrice de GN, et cela de longue date. Quand et où as-tu fait tes débuts en GN ? En club ou entre amis ?**

**AV :** Oui, le GN est un de mes loisirs préférés. J'ai longtemps pratiqué le théâtre, l'escrime, le tir à l'arc et l'équitation... et, bien entendu, les jeux de rôle. Tout cela se conjugue merveilleusement dans les GN. J'ai participé au tout premier GN organisé en France, très « roots ». Puis, avec des amis, on a créé une association de GN, *Paradoxes*, en France qui tournait fort. On →



“ Je souhaiterai aussi réhabiliter *Légendes*, je suis persuadée qu'il a toujours son public ! ”



l'a ensuite transformée en SARL pour organiser des GN et des *murder party* en entreprise. Ce fut une super aventure mais qui parfois était une vraie descente dans l'arène... Surtout quand les salariés n'étaient pas du tout impliqués, ni même intéressés par ce qu'on faisait.

**CB : Es-tu parvenue à vivre de ta passion le JdR ou dois-tu exercer d'autres métiers, lesquels ?**

**AV :** J'ai fait une formation universitaire dans les sciences naturelles, qui ne débouchait que vers le professorat. Après avoir été pionne d'internat, j'ai compris que ce n'était pas pour moi, et je me suis tournée vers la traduction de jeu de rôle. Ce ne fut pas simple tous les jours, et le très modeste loyer de ma petite chambre de bonne à mes débuts m'a permis de passer les périodes de vaches maigres. Mais j'ai toujours vécu de ma passion du jeu de rôle, avec certains sacrifices et choix de vie. J'ai aussi élargi mon horizon professionnel avec la traduction de romans et surtout la traduction de jeux au sens large, aujourd'hui, essentiellement des jeux de plateaux.

**CB : Quel est ton ou tes JdR préférés, pourquoi ?**

**AV :** Je n'ai pas de jeu de rôle préféré. J'en ai plein que j'aime et ils changent en fonction des moments et des envies, mais aussi avec le temps. Une de mes constantes est *Château Falkenstein*, que j'adore, qui va bientôt ressortir chez *Lapin Marteau*. J'aime beaucoup *l'Appel de Cthulhu*, *Rêves de Dragon*, *7e Mer* (même si je trouve le système de jeu de ce dernier un peu trop narratif), *Te Deum pour un massacre*, *Légendes* bien sûr, *Torg* dont j'ai traduit tout ce qu'avait publié *Jeux Descartes*. J'apprécie aussi beaucoup *Würm*, *Bushido*, *Chill*, *Fading Suns*, *Space 1889*, *Star Wars*, *Savage Worlds*, *Capitaine Vaudou* deuxième édition, *RuneQuest*, *Pavillon Noir* ou encore *Maléfices*. J'attends avec impatience la livraison de la prochaine mouture. Et j'en oublie... Mais les jeux que

je pratique varient. *Crimes*, j'aimerais bien y jouer. *DD5*, que je pratique uniquement comme joueuse, m'a fait replonger dans mes années fac. J'aime bien la version *Héros & Dragons*, qui est fidèle à la version 5, un peu trop apparemment (rires) et dont les ajouts me plaisent beaucoup, comme le Félys, et leur agencement un peu différent des sorts. J'ai acheté toutes les cartes de sorts et tous les PDF de *H&D* quand la mauvaise nouvelle (l'arrêt de la commercialisation de la gamme) nous est parvenue. Comme cela, je suis parée...

**CB : Quelles sont ta race et ta classe de personnage préférées et pourquoi ?**

**AV :** Il y a 2 types de personnage que je joue régulièrement en jeu de rôle mais aussi en GN : le paladin, chevalier errant, défenseur de la veuve et de l'orphelin, pas le paladin fachos que certains interprètent. Et le ménestrel/barde car je suis musicienne. Dans *L'Ultime châtiment*, la campagne de Laelith que l'on joue actuellement, lorsque mon barde lance un sort, je joue quelques notes sur ma citole.

**CB : Joues-tu sur table virtuelle par internet ?**

**AV :** Je joue au moins une fois par semaine, autrefois sur *Roll20* et maintenant sur *Let's Roll*, que j'ai soutenu lors de leur financement participatif. La table virtuelle résout beaucoup de problèmes. Il est plus facile de trouver des horaires qui correspondent à tout le monde et on s'affranchit des distances. Le seul reproche que je ferais à ce type de pratique est qu'elle sollicite beaucoup au niveau « *concentration* ». Au bout de 4 heures environ, je commence à fatiguer au niveau « *intellectuel* » en tant que MJ, et mon attention commence à se disperser en tant que joueuse. Autour d'une table réelle, je peux maîtriser une partie une nuit entière sans difficulté. Le confinement et les tables virtuelles ont permis un réel renouveau du jeu de rôle. On découvre des gens que l'on ne connaissait pas... On sort de son cercle habituel que, de



Le All-Star Game du jeu de rôle français ! Croc, Anne et Didier Guiserix

toute façon, on ne peut plus retrouver. On peut tester facilement d'autres jeux de rôle mais aussi rencontrer d'autres joueurs. Ce confinement est un véritable catalyseur. Certains éditeurs évoluent dans cette voie, par exemple *Les XII Singes* qui proposent des packs numériques impressionnants.

**CB : Es-tu toujours en contact avec d'anciens membres de *Casus Belli* et si oui lesquels ? Idem pour d'anciens pionniers rôlistes et GNistes ?**

**AV :** Je vois régulièrement Tristan Lhomme, qui est l'un de mes meilleurs amis, et je croise de temps en temps Croc, Didier Guiserix... La grande réunion de travail sur *Laelith* qui s'est tenue à Lyon il y a quelques années a été l'occasion de recroiser tous les « anciens », c'était vraiment fantastique...

**CB : Écris-tu toujours dans le milieu du jeu de rôle et dans quel registre : création, traduction, scénarios, critiques, autre ?**

**AV :** Je n'ai jamais vraiment quitté le milieu rôliste sauf pendant mes dix ans d'employée dans le service traduction de *Blizzard*. Et j'ai principalement œuvré

dans les traductions. Aujourd'hui, je travaille à plein temps chez *Mythic Games*, une société de jeux de plateau avec figurines. J'ai été leur traductrice attirée anglais/français pendant trois ans, puis mon poste a évolué et aujourd'hui je dirige l'équipe de traducteurs (sur cinq langues) et gère la coordination linguistique. J'assure aussi la relecture et la correction des textes rédigés initialement en français, pour m'assurer qu'ils sont dans un français irréprochable.

**CB : As-tu d'autres aspirations pour le JdR ou d'autres projets de prévus dont tu peux nous parler ?**

**AV :** Je vais peut-être écrire une campagne pour *Château Falkenstein*, que j'adore, si un accord avec l'éditeur américain est possible, il est frileux sur la création originale dans d'autres langues. Je souhaiterais aussi réhabiliter *Légendes*, en adaptant *La Table Ronde* à l'ancien système et révisant les « règles jaunes » pour leur donner la chance qu'elles n'ont pas eue à l'époque. Cela restera un jeu très simulationniste, mais je suis persuadée qu'il a toujours son public [rires].

Propos recueillis par Nurthor le Noir

“ La grande réunion de travail pour *Laelith* à Lyon il y a quelques années a été l'occasion de recroiser tous les anciens, c'était fantastique ! ”





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-huitième épisode.*

## ▶ Le gars qui censure

Vous le savez : une bonne partie de jeux de rôle, c'est avant tout une bonne table.

Et pour que l'ambiance reste bonne, certaines tables ont importé un concept intéressant : la *X Card*. Pour ceux qui ne connaîtraient pas, aucun rapport avec le professeur Xavier, puisqu'il s'agit simplement d'une espèce de joker que l'on peut invoquer quand une scène vous met mal à l'aise. Par exemple, si un joueur a eu un accident de voiture un peu traumatisant dans sa prime jeunesse, il n'a peut-être pas envie que l'on s'attarde trois plombes sur la description d'un crash. Il invoque donc sa *X Card*, le MJ comprend, et hop, on embraye.

Seulement, comme toutes les inventions de ce bas-monde, il faut toujours qu'un rabouin décide de s'en servir pour pourrir autrui. C'est là qu'entre en scène le gars qui censure.

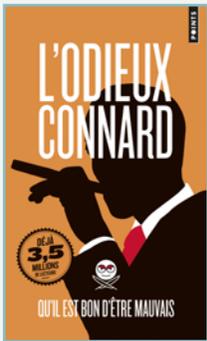
Car lui, tout ce qu'il a compris, c'est qu'on lui avait donné un peu de pouvoir pour emmerder autrui, et donc, il va mitrailler sa *X Card* avec un plaisir pervers sous tous les prétextes. Un meurtre à résoudre ? Merci de passer cette scène, car il est contre la violence. L'Elfe qui s'engueule avec le Nain ? C'est du racisme, merci d'arrêter et de partager ensemble un peu de pain elfique arrosé de bière naine. Un barbecue ? Ah non, pas de mention de viande, je suis vegan.

J'aimerais vous dire que je brode mais non seulement ce n'est pas le cas, mais encore, ayant récemment croisé une partie de *Vampire* où un personnage s'est vu refuser de jouer un immortel venant de Russie au motif que "*La Russie, c'est l'URSS, l'URSS, ça oblige à mentionner les nazis, et les nazis, ça blesse certains joueurs*", je commence à me demander si ces gens ne seraient tout simplement pas un peu cons.

Pourquoi venir jouer à *Vampires* quand visiblement, on n'a pas envie d'un univers sombre ? Pourquoi s'asseoir à une table de *Shadowrun* si c'est pour se plaindre que le monde y est moyennement bienveillant ? Sachant que le jeu de rôle propose autant de monde que l'on peut en imaginer, pourquoi venir dans ceux qui ne nous conviennent pas pour s'en plaindre ?

N'oublions pas, par ailleurs, que le jeu de rôle est, comme son nom l'indique, avant tout un jeu. Ainsi, pas plus que celui qui massacre des gobelins à la hache durant la partie n'est un tueur dans le monde réel, celui qui insulte lesdits gobelins ce faisant n'est pas pour autant un néo-nazi en-dehors des parties. Ou alors, vous avez d'étranges amis. Et si vous pensez telle une Mireille Dumas que l'on peut facilement confondre jeu de rôle et réalité, alors félicitations : il va peut-être falloir consulter.

Ainsi, si la *X Card* est un outil intéressant pour la bonne ambiance de



## 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.



nos parties, n'oublions pas une chose : c'est à tout le monde de faire un effort autour de la table pour que l'assemblée passe un bon moment. Pas seulement aux autres, sous les ricanements maniaques du censeur qui tente de plier la partie à sa vision du monde.

À défaut de poser une X Card sur les sièges du censeur en lui glissant "Tu me déranges, tu dois quitter la partie", je propose de lapider ces gens au d20 : c'est quand même plus festif, et ça met tout le monde d'accord.

Odieux Connard  
**Barabare déchaîné Coucho**

## DANS CASUS BELLI N°38

**Voici la rubrique la plus difficile à écrire de tout le magazine, celle de tous les dangers...**

J'ai sorti mon jeu de tarot, j'ai étalé les cartes devant moi. Je vois, je vois, je vois... je vois surtout qu'on a déjà tenu parole, cette fois, en publiant dans ce numéro *Blues Brotherhood*, après de nombreux décalages et fausses prédictions. Mais ce n'est pas vraiment le futur.

Dans *CB#38*, nous avons un très beau scénario *Aquablue*, le jeu de rôle chez *Deadcrows*, tiré de la BD du même nom, écrit par l'équipe de développement du jeu. De l'officiel, donc. Pour rester dans de l'original, c'est également avec plaisir que nous proposerons un scénario original pour *Les Partisans*, le jeu des *XII Singes*.

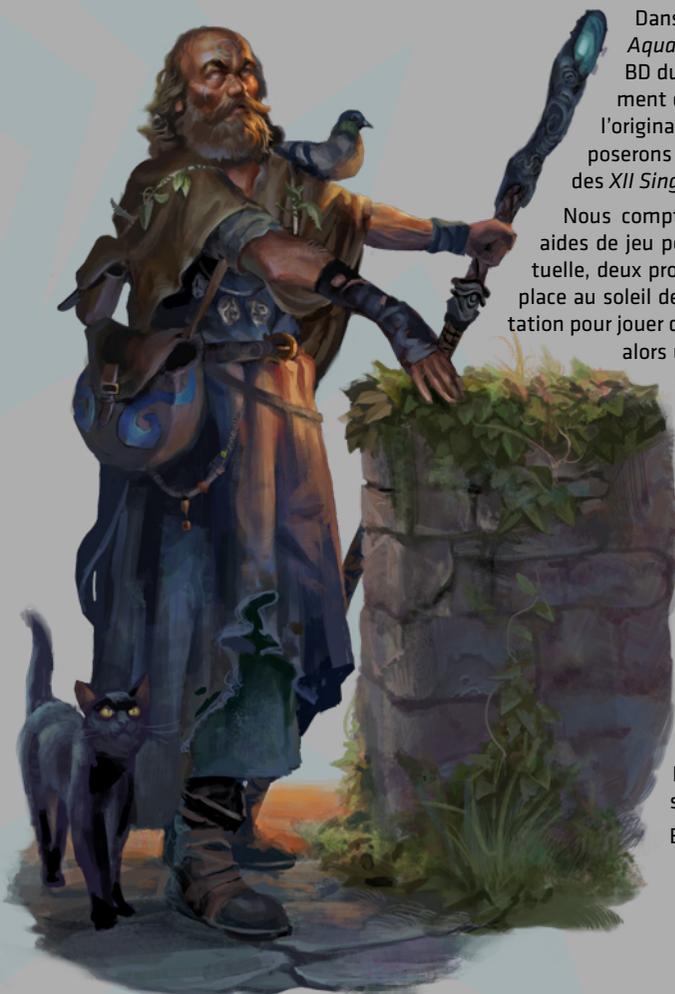
Nous comptons bien poursuivre le développement des aides de jeu pour *Laelith*, la cité du Roi-Dieu. À l'heure actuelle, deux projets finalistes s'écharpent pour se tailler une place au soleil de la cité mystique dans *Casus#38*. Une adaptation pour jouer dans la ville dans le genre cyberpunk ! Oui ! Ou alors une autre plus classique qui donne des outils supplémentaires pour les explorations du cloaque, mais qui pourraient s'avérer utile pour n'importe quel complexe souterrain.

Au niveau des critiques, déjà plein de choses. *Le Destructeur des mondes* pour *Alien* est déjà sur l'étal. Le reste de la gamme *Laelith* après le livre de base déjà critiqué dans *CB#36*. Les deux livres de base de *Monstres*, le jeu de rôle dans *l'Univers de Joann Sfar*, pointent également le bout de leur nez ainsi qu'un beau portrait de famille sur *l'Anneau Unique*.

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*



# GUNG HO

Sortie le 26 mai 2021

Histoire complète  
Tome 5: un final en 100 pages

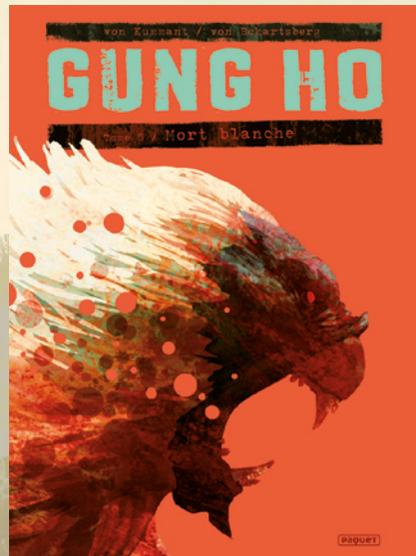


Nombreux goodies disponibles

Coffret pour les 10 versions  
DELUXE offert avec le 5.2

Figurine de Ripper

Et d'autres surprises...



La conclusion épique de la série  
post-apocalyptique événement

[www.gungho.fr](http://www.gungho.fr)

PAQUET

# OBLIVION & PANGÉE

LA PREMIÈRE CAMPAGNE MYTHIQUE  
DE **ROLE'N PLAY**  
ENFIN DISPONIBLE !



**OBLIVION**, LA CAMPAGNE DE PAT & CHRIS RÉÉDITÉE  
ET AUGMENTÉE

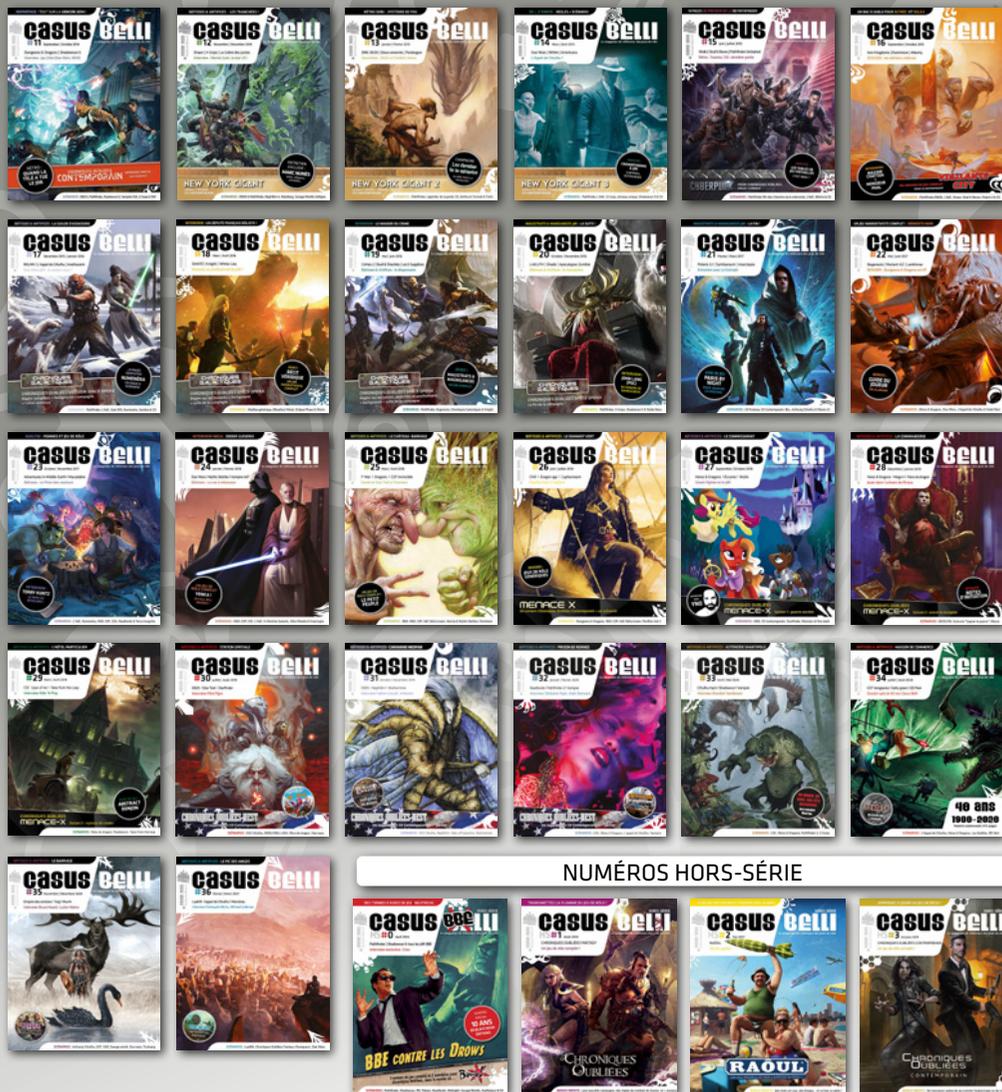
QUATRE TOMES, UN ÉCRAN ET DES AIDES DE JEU DÉDIÉS  
DEUX LIVRES D'UNIVERS POUR **PANGÉE**

COMPATIBLE AVEC LES SYSTÈMES DE JEU  
CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY ET 5E



# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS SUR  
[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)







## NEWSLETTER : NE LOUPEZ PLUS JAMAIS UN JET DE PERCEPTION

J'AURAIS  
JAMAIS DÛ  
PARTIR !

J'AI LOUPÉ LA  
PELUCHE ROI-DIEU LAELITH,  
LA COLLECTOR EN ADAMANTIUM  
MUTANTS & MASTERMINDS, L'OPÉ  
SPÉ SUR LES OEUFS DE DRAGON  
DE PÂQUES ET LES PDF OFFERTS  
DE LA PRÉCO BUNDLE  
TOP CHEF JDR !

ABONNE-TOI À  
LA NEWSLETTER,  
TU AURAS TOUTES  
LES INFOS EN  
DIRECT... MÊME EN  
VACANCES  
!!!



**LE PREMIER CATALOGUE DE JEU DE RÔLE PAPIER + PDF**

JEU DE CARTES À COLLECTIONNER - JEUX DE PLATEAU - FIGURINES - ACCESSOIRES

**FRAIS DE PORT OFFERTS DÈS 60€ + LIVRAISON 48H**

**WWW.BLACK-BOOK-EDITIONS.FR**

# LE DERNIER DES DIEUX

UNE TÉTRALOGIE BD DARK FANTASY DANS LA DROITE LIGNÉE  
DES SAGAS DE ROBERT E. HOWARD ET MICHAEL MOORCOCK

DISPONIBLE  
EN LIBRAIRIE

LE 25/06/2021

À PARAÎTRE

LE 27/08/2021

NOVEMBRE 2021



TOME 1



TOME 2



TOME 3



TOME 4



URBAN