

SM-L

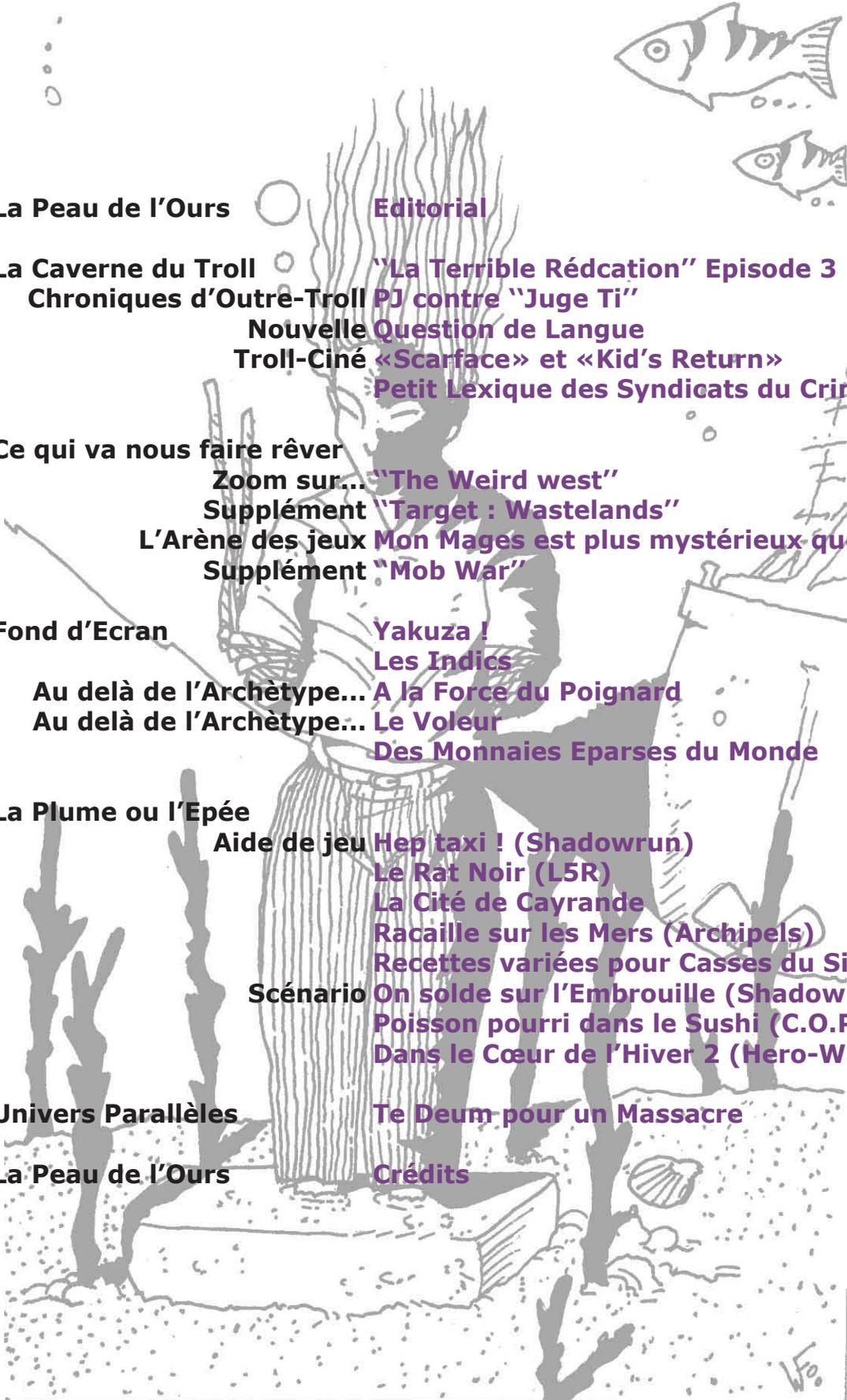
n°3
"Spécial
Pègre"

Mage Dark Age
VS
Ars Magica

Scénarios
C.O.P.S.
HeroWars
Shadowrun
MedFan Générique

Aides de Jeu
L5R
Archipels
Assassins
Yakuza
Indicateurs ...

Dho



Page 3	La Peau de l'Ours	Editorial
3	La Caverne du Troll	“La Terrible Rédcation” Episode 3
5	Chroniques d'Outre-Troll	PJ contre “Juge Ti”
6	Nouvelle	Question de Langue
8	Troll-Ciné	«Scarface» et «Kid's Return»
9		Petit Lexique des Syndicats du Crime
10	Ce qui va nous faire rêver	
	Zoom sur...	“The Weird west”
13	Supplément	“Target : Wastelands”
14	L'Arène des jeux	Mon Mages est plus mystérieux que le tien...
17	Supplément	“Mob War”
18	Fond d'Ecran	Yakuza !
22		Les Indics
26	Au delà de l'Archétype...	A la Force du Poignard
32	Au delà de l'Archétype...	Le Voleur
36		Des Monnaies Eparses du Monde
	La Plume ou l'Epée	
39	Aide de jeu	Hep taxi ! (Shadowrun)
41		Le Rat Noir (L5R)
48		La Cité de Cayrande
53		Racaille sur les Mers (Archipels)
56		Recettes variées pour Casses du Siècle
58	Scénario	On solde sur l'Embrouille (Shadowrun)
60		Poisson pourri dans le Sushi (C.O.P.S.)
62		Dans le Cœur de l'Hiver 2 (Hero-Wars)
66	Univers Parallèles	Te Deum pour un Massacre
68	La Peau de l'Ours	Crédits

En 751, les carolingiens remplacent les mérovingiens sur le trône, la désorganisation la plus complète règne en Europe, les hommes sont encore en train de se taper dessus à coup de massue (OK j'exagère, mais à peine). De l'autre côté du globe terrestre, le gong annonçant l'audience du matin vient de retentir, les habitants de la petite ville se pressent devant les portes ouvertes de la salle du tribunal.

Dans son bureau, le juge Ti se prépare, le sergent Hong, premier officier du tribunal, l'aide à passer la lourde robe de cérémonie. Puis il lui présente le miroir afin que le juge ajuste sa coiffe noire empesée. Le juge passe une main dans sa longue barbe puis lisse ses favoris, il paraît soucieux, l'affaire de ce matin est pourtant bien engagée, il a les pièces à conviction prêtes, rangées dans ses larges manches.

Ma Jong et Tsiao Taï, ses deux lieutenants, sont partis de bon matin à la recherche du roi des mendiants du district. Tao Gan son troisième lieutenant est au même moment dans l'arrière-salle d'une maison de thé où se tient un tripot clandestin, le vieil homme, ancien escroc connaît bien les moeurs des « hôtes des lacs et des rivières » et saura sans aucun doute tirer du patron les informations nécessaires à l'enquête.

Enfin prêt, le juge Ti soulève le rideau de brocart qui ferme la salle d'audience et s'avance sur l'estrade, vers la table d'où il domine toute l'assemblée. La tenture qui retombe derrière lui est décorée d'une licorne, symbole de la perspicacité, au-dessus un écrit impérial rappelle cette maxime : « Le juge est le père et la mère de tous les habitants de son district ». Au pied de l'estrade se tiennent les scribes qui prennent en note les débats assis à des tables basses. Le chef des sbires tient à la main les poucettes, sinistres instruments, symboles de sa charge. Les premiers plaignants s'avancent, ils s'agenouillent devant l'estrade et respectueusement font trois fois le ko-teou... Quelles affaires seront

traitées ce jour-là ?

Le lecteur n'a que l'embarras du choix : pour écrire cette série de romans policiers, Robert van Gulik s'est inspiré d'un personnage réel : le juge Ti, un enquêteur chinois qui oeuvra sous la dynastie des Tang. Mais les documents manquent quant aux énigmes résolues par cet illustre détective, ses sources sont donc des intrigues venant de la tradition policière chinoise qu'il a retravaillées et européanisées pour les rendre appréciables par des lecteurs occidentaux. De la même façon, il a imaginé les lieutenants qui accompagnent le juge dans toutes ses enquêtes, ces personnages font, il est vrai, une bonne partie de l'intérêt de ces livres. Ce sont d'anciens bandits de grand chemin, « chevaliers des vertes forêts » batailleurs, braillards et volontiers amateurs de bonnes fortunes.

Du premier au dernier roman, RvG nous retrace toute la carrière d'un fonctionnaire impérial de cette époque, depuis le premier district où il exerce, au nord de l'empire, jusqu'à sa nomination comme investigateur impérial et sa dernière enquête à Canton. Le juge Ti est confronté à des contrebandiers, des assassins, des fous, des voleurs, des vengeances sanglantes, et même à un complot visant à déstabiliser l'empereur. Ecrits par un sinologue, ces romans sont une mine de renseignements sur la vie quotidienne en Chine au VIIIe siècle, sur les habitudes alimentaires, sur les techniques et les croyances. Mais tout cela sans jamais être austères ou rébarbatifs,

les personnages sont attachants, ils évoluent au cours des livres, vieillissent, se marient, meurent ? Les intrigues sont fouillées, les seconds rôles sont nombreux et l'aspect psychologique des intrigues est très bien construit.

Ces romans datant pourtant des années 60 n'ont pas du tout vieilli et leur lecture est un vrai moment de plaisir. De plus RvG privilégie la logique dans le dénouement de ses énigmes, il fournit donc des indices solides et facilement utilisables.

Ceci m'amène à la suite de ma présentation : ou l'adaptabilité de cette série de romans au jeu de rôle. Ayant lu ses romans depuis très longtemps j'ai été amenée à les voir comme une source de scénars potentielle l'année dernière, mes joueuses étant particulièrement attachées aux scénarii d'intrigues. L'avantage de ces romans est que l'avancement technologique est comparable à celui de n'importe quel univers Med-Fan. Il est facile de modifier les éléments les plus typés (religions, guildes de marchands, traditions populaires...) car on en trouve l'équivalent quel que soit l'univers de jeu.

L'ensemble de l'oeuvre offre la possibilité d'une vraie campagne touffue à souhait, personnellement j'ai commencé à les adapter pour l'univers « Pendragon », J'ai utilisé comme amorce de campagne le roman « le monastère hanté » qui a le mérite d'être un huis clos et de se passer sur 12h. C'est à mon avis ce volume qui est le plus facile à convertir en scénario, pour les autres romans, il faut parfois supprimer des pans secondaires d'enquête qui se greffent sur l'intrigue principale, pour que l'ensemble ne



soit pas trop emberlificoté et reste compréhensible par les PJs. Mes joueurs ont résolu l'affaire de main de maître (plus rapidement même que le juge Ti...) suite à ce succès leur Seigneur Lige les a nommés investigateurs permanents à son service, ils sont donc maintenant appelés chaque fois qu'une affaire délicate se présente. Je suppose que l'adaptation de ces récits à L5A doit être particulièrement facile mais je ne me sens pas apte à juger n'ayant fait qu'une partie (complètement ratée) de ce jeu. Des individus mieux informés m'ont dit que cette campagne se prêterait particulièrement bien à un groupe de PJs magistrats. Bref, ces romans sont transposables à n'importe quel univers où la tech-

nologie est peu avancée.

Je ne pense pas que l'absence de magie soit gênante, il n'est pas mauvais que les PJ sortent un peu de leur schéma classique de raisonnement. Pour conclure, je ne saurais trop vous recommander chaudement de lire ces livres même sans avoir dans l'idée de les transformer en scénarii.

Elch



Nouvelle

Question de Langue...

Il faisait sombre et un nuage épais de fumée de cigarette flottait au dessus de la lampe. Le bureau était encombré de piles de dossiers et une machine à écrire trônait à côté d'une bouteille de whisky à demi vide. L'homme assis poussa un profond soupir, sa tête était visible dans le halo de la lampe et il paraissait éreinté. La cigarette qui pendait au coin de sa bouche semblait là depuis la nuit des temps. Il se tourna vers la droite de son bureau et s'adressa à un homme debout dans l'ombre qui paraissait attendre.

**« Très bien je vous lis le rapport du suiveur ?
_Je vous écoute ? »**

La voix de l'homme debout était cultivée. L'homme assis passa sa main droite sur son front et ferma un instant les paupières, comme s'il essayait de surmonter une fatigue énorme.

« Sitôt sorti du burlingue je me suis mis à boulonner recta, chuis parti filocher la momignarde. Il vasait méchamment et un sale zef me passait dans le colbaque. Sûr que ma limace serait trempaga malgré le lardeusse, un chouette moyen de calancher comme un tubar. Putain de mistoufle !

Je me suis planquousé dans un rade pour attendre la gnière sans que sa bignole ne me retapisse.

Le coinsto était pas urf, quelques chiftirs, un louchebem ? J'ai demandé un pastaga et un paquet de

percale à l'auverpio. Je me caillais les panards, j'avais mal à la cafetière et le blair comme ma cuisse, saloperie de mouscaille ?

J'étais encore devant mon perni-flard quand la lourde de la crèche à tourné. C'était la souris qui se radinait. J'ai chopé ma mornifle, mon bada et mon pardinque et j'ai décaré derrière elle.

Oh pardon, joli valseur qu'elle avait la frangine, d'ailleurs des pinceaux au citron c'était que de la qualité surchoix, une jolie poulette quoi. La pelure était plutôt rupine, rien que la collante devait valoir un sacré blot. Même un jobard pouvait se gaffer que la polka avait de l'auber. C'était truffe mais ça collait pas avec le clodo craspec qui traînait icicaille. Qu'est ce qu'elle machinait icigo cette mômaque

saboulée marquise !

Ça lansquinait toujours, quelle purée. Je voyais pas plus loin que le bout de mon tarbouif. Un lavedu aurait pu faire ce turbin, la même risquait pas de reluquer derrière ses endosses. N'empêche que je gambergeais qu'est ce qu'elle foutait cette pépée trop bien nippée dans une baraque aussi degueulbif, et pourquoi m'avait on collé à ses basques ?

Le pégreleu qu'on avait vu avait un pacson d'osier, mais c'était pas son dabe et ils étaient pas non plus marida. La greluce devait être mouillée dans un micmac pas net, ça cornanchait l'arnaque à quinze pas. D'ici à ce que les cognes nous cherchent des crosses ? Quand la maison poulman s'en mêle, c'est la direction des assiettes assurée et la ballade en traves me bottait moyen. Pire, c'était peut être une aff à prendre un coup de langue



dans le buffet, un bon moyen de finir en machabb dans un pardeusse en sapin ?

Mais il y avait lurette qu'y avait plus de braise dans le tiroir caisse de l'agence, fallait bien grailler et pétuner. La poupée tricotait des pinceaux et je lui collais au train. Elle a enfilé deux rues, puis elle est entrée dans une maison plutôt rupino. Un nervi trainait devant, ça m'avait tout l'air d'un clandé ce truc. Cette gosse s'expliquait à l'horizontale ? ! J'en croyait pas mes chasses ?

Le demi-sel a pris la tangente. C'était l'occase ou jamais, mais pendant que je cogitais je suis tombé dans les vapes. En émergeant, j'ai compris qu'on m'avait fait renifler de la dorme en bouteille, mon cassis résonnait comme une vieille cloche. On m'avait fauché mon larfeuille et mes clefs. Il flottait toujours et le paveton était glissant ? Bon Dieu qu'est ce que j'aurais pas donné pour être dans mon paddock ? »

L'homme debout s'avança vers le bureau, l'air passablement furieux « Mais enfin qu'est ce que c'est que ce rapport, c'est incompréhensible ! Qu'est ce que ça veut dire ! » L'homme assis releva la tête de la feuille qu'il tenait à la main et secoua la cendre de sa cigarette dans un cendrier presque plein.

« Bien ? Alors pour que vous compreniez mieux ? Aussitôt sorti du bureau, je me suis mis immédiatement au travail. Je suis parti filer la demoiselle. Il pleuvait beaucoup et un vent désagréable passait dans mon col. Il était certain que ma chemise serait trempée malgré le pardessus, un bon moyen de mourir comme un tuberculeux. Ah quel ennui !

Je me suis caché dans un café pour attendre cette jeune personne sans que sa concierge ne me voit. Le coin n'était pas chic, quelques chiffonniers, un boucher ? J'ai demandé un pastis et un paquet de tabac à l'auvergnat.

J'avais froid aux pieds, mal à la tête et mon nez avait gonflé. Ah quel ennui ?

J'étais encore devant mon pernod quand la porte de la maison a tourné, C'était la jeune fille qui arrivait. J'ai pris monnaie, chapeau



et pardessus et je l'ai suivi.

La jouvencelle avait un ravissant postérieur d'ailleurs des pieds à la tête c'était une charmante personne. Ces vêtements étaient de bonne qualité, sa jupe à elle seule devait valoir un bon prix. Même un imbécile pouvait se rendre compte que cette femme devait avoir de bons revenus. C'était idiot mais ce n'était pas assorti avec le mendiant dépenaillé qui traînait là. Que pouvait faire ici une donzelle si élégante !

Il pleuvait toujours, quel brouillard. Je ne voyais pas à deux pas. Un incapable aurait pu faire ce travail, elle ne risquait pas de regarder derrière elle. Pourtant je réfléchissais, que pouvait faire cette élégante dans une maison aussi déplaisante, et pourquoi me la faire suivre ?

L'individu que nous avons vu avait à l'évidence des moyens financiers conséquents, mais ce n'était ni son père ni son époux. Cette créature devait être impliquée dans une sombre histoire, qui paraissait louche à quinze pas. Voilà qui risquait de nous attirer des ennuis avec la police. Quand la police s'en mêle, les assises ne sont pas loin et me retrouver aux travaux forcés ne m'attirait pas.

Pire c'était peut être une affaire où l'on risquait un coup de couteau, une façon de finir mort dans un cercueil. Mais depuis longtemps le tiroir caisse de l'agence ne contenait plus d'argent et nourriture et tabac coûtaient cher.

La demoiselle avançait à grandes

enjambées, et je faisais de même. Elle prit deux rues successives puis elle est entrée dans une maison de bonne apparence. Un homme à l'allure de proxénète était devant. Ce bâtiment semblait abriter une maison de tolérance clandestine. Cette demoiselle vivrait de ses charmes ? ! J'avais du mal à en croire mes yeux.

L'individu louche s'est éloigné, c'était le moment où jamais, mais pendant que je réfléchissais j'ai perdu conscience. En revenant à moi j'ai compris qu'on m'avait chloroformé, ma tête était douloureuse, mon porte feuille et mes clefs avaient disparu. Il pleuvait toujours et le pavé était glissant. Je pensais à mon lit avec envie ? ça vous paraît plus clair comme ça »

La moquerie était parfaitement perceptible. L'homme debout se pencha sur son interlocuteur, il était furieux.

« J'en ai assez, c'est lamentable. Oh et puis ça suffit ! D'abord on n'y voit rien ! Eclairagiste, lumière sur le plateau, bon sang ! Et quant à vous, vous allez me retravailler ce texte qu'il devienne compréhensible. Je n'ai jamais vu un dialoguiste pareil !

Ah mais non ! Vous m'avez embauché pour faire du polar noir il me semble ! Vous n'y connaissez rien, c'est pas possible de bosser dans des conditions pareilles ! »

Un rire les interrompit ils se retournèrent. Le plateau était maintenant largement éclairé. Des câbles, des couteaux de projecteurs et des éléments de décor traînaient partout. Un des éclairagistes se tenait derrière un pendard, une poursuite à bout de bras. Il la posa sur son genou.

« Eh il est ouf lui, c'est la tehon ton truc, personne kiffera ton film, t'es vraiment trop un bouffon toi ? » les deux hommes se regardèrent et le dialoguiste poussa un long soupir désabusé.



“SCARFACE” et “KID’S RETURN”, deux visions de la mafia au cinéma

Les cartels de narcotrafiquants et la pègre japonaise. Deux mondes différents et pourtant si proches. A travers deux films, voyons les dérives qui existent dans ces deux organisations.

Scarface

Fiche technique :

Film américain(1983)

Durée : 2h 43mn

Réalisateur : Brian De Palma

Avec : Al Pacino, Steven Bauer...

Synopsis :

Parmi les milliers de réfugiés cubains qui arrivent aux Etats-Unis au printemps 1980, Tony Montana parviendra à gravir les échelons de la pègre avant de retomber très bas. Mais on se souvient surtout de lui sous un autre nom : Scarface.

Critique minute :

A sa sortie, le film a été censuré et interdit aux moins de 18 ans. Aujourd’hui, on a vu pire et les scènes de tueries, bien que dures, ne dérangeant plus autant.

Le scénario reprend le film Scarface d’Howard Hawks et c’est un vrai plaisir de voir Al Pacino en parrain des narcotrafiquants en pleine prise de pouvoir. On sent réellement la folie et l’égoïsme qui bouillonne au fond du personnage et on se dit que la conclusion du film ne pouvait pas être autre.

Un film devenu culte très efficace et qui montre le visage cru de la Mafia.

La pègre dans le film :

On est loin de l’image lisse et du code d’honneur que l’on trouve dans les autres films sur la mafia. Ici, les hommes vivent et meurent par les armes. Celui qui tient le pistolet est celui qui domine et qui s’impose. Il est vrai qu’il semble qu’une certaine hiérarchie se dessine, mais elle est plutôt due au charisme et à la volonté de progresser de chacun.

La trahison, la mort, la sauvagerie... on voit bien que la mafia est une machine effroyable et en marge de la société. Elle ne fait que profiter des faiblesses des hommes (politiques ou policiers) pour se développer et rapporter encore plus d’argent aux parrains.

Mais ce qui ressort aussi (tout comme dans le film d’Howard Hawks), c’est l’imbécillité des maffieux. Ils

ne sont pas bien intelligents, sont sans réelle culture, et c’est pour cela qu’ils semblent ne vivre que par les armes. Celui qui s’impose n’a pas à mettre en place un plan très bien imaginé, il semble suffire qu’il en veuille plus que son voisin pour réussir.

Enfin, on voit aussi que les relations dans la Famille sont dominées par les mâles. Les femmes ne sont là que pour prouver la réussite. Et les relations avec les aînés (mère de Tony Montana) ne sont pas faites de respect. Scarface veut réussir, veut tout acheter et ne comprend pas l’attitude de sa mère.

Loin de toute philosophie, c’est bien l’argent qui guide tout ce petit monde. Et ce sont uniquement les armes qui permettent d’en acquérir toujours plus.

Kid’s Return

Fiche technique :

Film japonais(1996)

Type : Comédie dramatique

Durée : 1h 47mn

Réalisation : Takeshi Kitano

Avec : Masanobu Ando, Ken Kaneko, Leo Morimoto, Mitsuko Oka...

Synopsis :

Shinji et Masaru sont des camarades de classe qui passent leur temps à sécher les cours. Après une altercation avec un élève, Masaru décide de se rendre dans un club de boxe. Mais c’est Shinji qui s’avère le plus doué dans ce sport et qui décide de poursuivre une carrière professionnelle. Pendant ce temps, Masaru se fait une place parmi les yakuza du quartier.

Critique minute :

Ce film de Kitano, dans lequel il n’est pas acteur, montre assez bien l’envers du décor de l’éducation nippone. Mais il est surtout intéressant pour l’image qu’il nous donne d’une jeunesse désoeuvrée et fragile psychologiquement, prête à tout pour réussir autrement que par le travail.

La façon dont le film est tourné, les destins qui s’entrecroisent et la

composition des acteurs est assez plaisante. Ce film est donc à voir (en japonais sous-titré vue la qualité du doublage en français), bien qu’il ne soit pas particulièrement représentatif du travail de Kitano.

La pègre dans le film :

Cela peut donner une bonne idée de la façon de jouer une société yakuza dans les jeux de rôles. On voit bien la hiérarchie qui se dessine derrière les rapports entre tous les membres du clan. L’oyabun prend des nouvelles de la famille de ses membres et donne de l’argent aux plus faibles. Cela lui permet d’affermir son pouvoir sur le groupe. A contrario, un respect total est dû à ceux qui se trouvent au-dessus dans l’échelle hiérarchique. On ouvre la porte, on laisse passer, on allume la cigarette de son supérieur. On constate donc que, même si c’est implicite, la société des yakuza est très bien organisée et chaque manquement à l’étiquette est puni par une bastonnade.

C’est une autre image des yakuza qui ressort. Kitano ne les apprécie pas et souhaite montrer à tous que derrière les écrans de fumée qu’ils dressent, ils ne sont que des hommes violents qui ne sont intéressés que par leur propre intérêt. Ils peuvent paraître accueillant pour une jeunesse qui souhaite obtenir de l’argent facilement, mais cela n’est qu’une illusion. En effet les jeunes, une fois pressés, seront rejetés sans aucune arrière pensée.

Enfin, on voit à travers le film le rejet de la part de la population. Le corps enseignant, tout d’abord, impuissant mais qui n’apprécie pas la présence des yakuza auprès des jeunes. L’entraîneur de boxe ensuite qui demande à Masaru de ne peut plus revenir sur le ring à cause de ses tatouages. Toutes les autres personnes semblent être plus neutres, n’exprimant pas leur opposition ouvertement, bien que l’on puisse voir une certaine peur dans leurs yeux.

La Caverne du Troll

Petit lexique des syndicats du crime

Les syndicats du crime appellent leurs membres de différentes manières. Cela permet pour chaque membre de s'identifier comme faisant partie d'un tout, mais cela permet aussi de communiquer sans être compris par un «non membre» de l'organisation.

Quel que soit le jeu, avoir ces informations peut renforcer l'ambiance générale.

Les Yakusa

yakuza : bon à rien, voyou.

ikka : cela signifie la famille, qui n'est pas de sang, mais bien le clan auquel appartient chaque Yakusa

oyabun : il est le chef du groupe. Le «père» de la famille.

waka-gashira : est le numéro 2 de la «famille». Il se situe juste en dessous de l'oyabun qui lui donne ses ordres.

hatei-gashira : il est de même rang que le waka-gashira, mais il est d'un rang inférieur en ce qui concerne l'autorité.

kobun : ce sont les subordonnés de l'oyabun sous son autorité suprême.

wakashu : c'est un autre nom pour les subordonnés. Il signifie «enfants» et renforce donc l'idée de famille.

kyodai : ce sont les «frères». Ils forment le niveau intermédiaire de la «famille».

shatei : ce sont les «petits frères». Ils sont dans les niveaux inférieurs de la hiérarchie.

yubitsume : cela signifie la faute. C'est cela qui entraîne l'auto-mutilation des phalanges de certains

membres, pour prouver qu'ils demeurent fidèles à leur clan.

pachinko : Immense salle de jeu dont les japonais raffolent. Le jeu, fait de billes de métal est basé sur les probabilités, comme les jeux de casinos.

jingi : le code d'honneur

bakuto : le joueur professionnel japonais du XVIIIe siècle

boroyokudan : autre nom du clan yakuza

sarakin : usurier japonais qui accorde des prêts sans garantie à des taux démesurés

sokaiya : experts japonais ; leur fonction est de terroriser les conseils d'administration des entreprises

La Mafia italienne

cosche : signifie «famille». Les membres sont généralement liés plus par le lieu où ils vivent que par le sang.

cupola : c'est l'organe supérieur qui supervise l'action des différentes familles.

don : c'est le chef de Famille.

sottocapo : c'est le second du chef de famille.

consiglieri : ce sont les conseillers du chef de famille.

capidecina : ce sont les chefs locaux qui sont nommés par le chef de famille.

picciotti : ce sont les «hommes d'honneur», appelés ainsi car ils sont chargés de récolter le fruit du racket.

pizzu : c'est le nom du racket.

camorra : mafia napolitaine

homme d'honneur : membre de la mafia sicilienne

lupara : fusil à canon scié, arme traditionnelle de la mafia sicilienne

omertà : loi du silence (mafia italienne)

repenti : mafieux qui accepte de collaborer avec la justice

Mafia et gangs latinos

cocinero : chimiste travaillant à la fabrication de la cocaïne (Amérique Latine)

mula : passeur de drogue latino-américain

pandilla : bande de jeunes voyous (Colombie)

pasta : produit de base pour la fabrication de la cocaïne

sicario : petit tueur se déplaçant le plus souvent à moto (Colombie)

la Clicka : le gang

les Cholos : mexico-américains coupés de leurs racines

et non intégrés à la société américaine...(le vrai looser quoi...)

Pachuco : petit voyou

Barrio : le territoire

Vatos Locos : membres du gang

Una rata : une balance

les Veteranos : les anciens du gang, proches du chef

Mafia berbère

aarch : Chef de tribu Berbère

aargaz : homme d'honneur

alguemad : espion

arioul : victime d'un racket

Les autres syndicats du crime

blatnoi : petit exécutant de la mafia russe

organizatsiya : groupe international de mafia russe

tzekhovik : ateliers clandestins de l'ex-URSS

Vor V.Zacone : truand selon le code, caïd de la pègre russe

baba : le parrain turc

kabadayi : bandits d'honneur turcs

triade : l'une des sociétés secrètes dont l'ensemble constitue la mafia chinoise.



Illustration par
Chilper des Lunes



Elvenhunter

Encore merci à «Z» et à Camiloco Torres pour les informations complémentaires qu'ils ont pu apporter.

Le but de cet article est de vous présenter le jeu Deadlands et ses suppléments à travers l'avis de différents MJ et joueurs.

Deadlands est un jeu de rôle dont l'histoire se passe en 1876 dans l'ouest de l'Amérique du Nord (on ne peut pas l'appeler encore les états unis car la guerre est toujours en cours entre le Nord (USA) et le Sud (CSA)).

Les héros évoluent dans un univers de westerns ayant un côté inquiétant. On peut retrouver tous les classiques du western (héroïque ou spaghetti), des indiens, etc... avec une touche fantastique et horrifique qui pourra être plus ou moins appuyée selon les MJ.

Le but de ce jeu étant de faire vivre aux joueurs des aventures épiques et dangereuses dans le Weird West (Weird pour "inquiétant").

Bref historique du jeu

Le but ici n'est pas de présenter un historique complet mais juste quelques points permettant de mieux appréhender l'univers de jeu.

Jusqu'en 1863 l'histoire de Deadlands suit la nôtre, un monde classique avec peu de faits inexplicables et magiques. Mais à cette date et notamment à la bataille de Gettysburg des événements mystérieux et occultes ont commencé à se produire.

Tout d'abord un fait que rapporte les deux armées est qu'à la fin du premier engagement de la bataille de Gettysburg les soldats morts se sont relevés et ont attaqué les vivants qu'ils soient du Nord ou du Sud. Ainsi de suite des événements ont commencé à se répandre à travers tout l'Ouest de l'Amérique du Nord, surnommé alors le Weird West.

Le second fait marquant se situe en 1868 lorsque qu'à la suite d'un terrible tremblement de terre la Californie s'est en partie effondrée, faisant place à un dédale de canaux d'eau de mer surplombé de murailles de pierre. Cet événement coïncide aussi plus ou moins avec l'apparition de la «Roche Fantôme». C'est un nouveau minéral qui remplace le charbon en mieux malgré l'étrange fumée fantomatique et les mugissements qu'elle émet lors de sa combustion. Au sud de la Californie, l'armée de Santa Anna et les légionnaires français constituent une menace constante pour la Californie, avec au large l'imposante Armada mexicaine.

En 1872, création des nations sioux, un territoire interdit à tout non peau-rouge, excepté la ville de Deadwood, en plein milieu de l'Union (le Nord). De même au Sud la Confédération du Coyote a fait son apparition, au milieu du territoire confédéré (le Sud).

De nos jours, La Californie, l'Utah, le Colorado, l'Oklahoma et le Kansas sont des territoires contestés par les deux clans. Le président de l'Union : Grant, et celui de la Confédération : Davis ou Michele selon la date (et le scénario Dead President).

Description du jeu

Comme vous l'aurez compris à travers les chapitres précédents, ici on va jouer dans un univers de western. Je vais essayer en quelques mots de vous présenter le système de jeu version classique (pour la version D20 reportez vous au manuel des joueurs D&D).

Tout d'abord le jeu s'appuie sur 2

principes : d'un côté les dés (du D4 au D20) qui vont servir à faire les tests de compétences et d'un autre côté un jeu de poker de 54 cartes contenant un joker rouge et un joker noir qui va servir à déterminer les rangs d'action.

Parlons caractéristiques :

elles sont définies par un type de dé partant du D4 et allant jusqu'au D12 pour les humains, précédé d'un indice allant de 1 à 4. Le tirage de ces caractéristiques se fait via le jeu de poker.

Le joueur tire 12 cartes de manière aléatoire et en repose 2 de son choix. Chaque groupe de cartes va représenter un type de dé et la couleur de la carte va définir l'indice du dé.

Je ne vais pas redétailler toutes les règles du livre de base mais juste vous donner une idée du fonctionnement. Ensuite juste pour signaler que les caractéristiques sont divisées en 2 groupes de 5 : physique (Force, Agilité, Dextérité, Vigueur et Rapidité) et mentale (Perception, Connaissances, Charisme, Astuce et Ames). Une compétence dépend d'une caractéristique qui déterminent le type de dés à lancer, et la valeur de la compétence indique le nombre de dés à lancer. Ensuite on regarde le dé ayant fait la plus grosse valeur et de combien il dépasse le seuil fixé par le MJ (chaque tranche de 5 au dessus du seuil permet d'améliorer la réussite).

Type d'aventures

C'est sûrement la que le jeu tire son épingle du jeu : en effet il permet un panel très étendu de type de parties. On peut faire du western classique sans élément fantastique (style cowboys et indiens comme dans les cours de récréation), ensuite on peut insister sur les éléments fantastiques et



magiques pour ressembler un peu plus au Mystères de l'Ouest (la série pas le film), voir dériver sur des aventures steampunk dans l'ouest sauvage avec charriots à vapeur et autres ornithoptères. Mais par ailleurs on peut aussi insister sur la guerre et ses horreurs, voir des horreurs cachés glunates et rampantes en faire du Chtulhu 1876.

Présentation des ouvrages VF



Le livre de base

Il contient tout le matériel de base pour jouer : règles, présentation de divers archétypes, une partie réservée au MJ et une autre pour les PJ plus particuliers (huckster, shaman, etc...)



The Quick and the Dead

Ce livre fait office de «player», il contient de nouvelles règles comme la gestion des duels ou de la pendaison, présente de nouveaux archétypes, et surtout contient tout le background nécessaire pour parcourir le Weird West.

Le Grand Labyrinthe

Ce livre contient tout le background nécessaire pour aller se promener dans le dédale constitué par l'excalifornie. On en apprend un peu plus sur Lost Angels et Chan Fan les deux grandes villes du secteur, ainsi que sur les guerres larvées qui se déroulent pour le contrôle de la région.

Au Nom de la Loi

Le supplément indispensable pour tous les pistoleros de l'Ouest. Il vous détaillera plusieurs techniques pour vos flingueurs préférés, dont certaines ajoutent à l'ambiance (ou comment faire régler la détente de votre pistolet). De plus une impressionnante liste d'armes est présente.



Le Livre des Morts

Dans les Deadlands les morts ont la facheuse manie de pas vouloir resté en terre, ce livre nous explique tout leurs secrets et pouvoir, et modifie un peu les règles du livre de bases pour rendre plus intéressant et inquietant ce type de personnage.



Smith & Robards

Ce livre est sensé détailler les savants fous, mais est assez décevant à mon avis. La plus grande partie du livre est un catalogue d'objets. Le seul intérêt à mon avis est l'archétype d'alchimiste qui est détaillé dedans. Sinon un bref historique des labos Smith & Robards et de leurs créateurs.

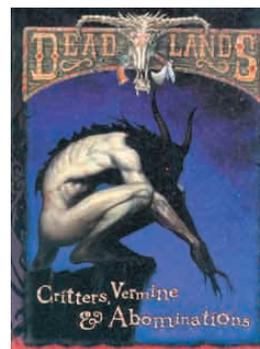
Grisaille City

La dernière contribution de Multisim à l'univers Deadlands. Ce supplément de background détaille Salt Lake City, surnommé Grisaille City à cause de tutes les

usines de Smith & Robards et des ateliers de Darius Hellstromme. Mais par ailleurs c'est aussi la ville des mormons, et quelques savants bien fous.

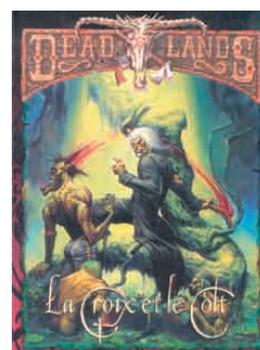
La Danse des Esprits

Un supplément comme on aime en avoir, en plus de revoir entièrement la conception des shamans et de leurs pouvoirs, il nous offre de superbes infos de background sur le monde, des esprits, les manitous et les Justiciers...



Critters, Vermine & Abominations

Comme tout jeu de rôles digne de ce nom (ou presque) il faut un recueil de monstres. Le voilà, les amateurs apprécieront, les autres... Il a cependant l'avantage de parler de la Guilde des Explorateurs, qui est une source inépuisable de scénario mettant en jeu ces charmantes bêtes.



La Croix et le Colt

Ce livre détaille les prêtres des différentes religions (hors shamans indiens) que l'on peut rencontrer à travers le Weird West. Comme pour le livre précédent on trouvera quelques modifications de règles et tout plein de nouveaux pouvoirs pour les religieux.

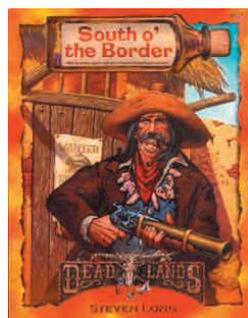
Présentation des ouvrages VO

En plus des ouvrages présentés plus haut qui existent bien évidemment en VO, nous avons les ouvrages suivants :



Tales of Terror '77

Ce supplément fait évoluer la storyline en racontant les événements de cette année 1877. En plus on y trouve les modifications de règles qui ont amené la version 2 (uniquement en anglais) de Deadlands, donc avec ce supplément pas besoin de changer de version...

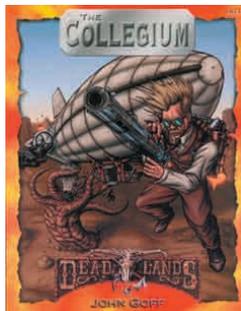


South o' the Border

Un supplément idéal pour traverser le Rio Grande et rendre visite à nos amis mexicains, qui sont en pleine mutation. En effet, le Sud du pays est tenu par les français et leurs célèbres légionnaires, alors que le Nord se partage entre les révolutionnaires de Santa Anna et des groupuscules voulant rendre à l'empire Aztèque sa splendeur ! Des idées de scénarios à foison, et quelques spécificités pour les joueurs voulant incarner un Mexicain pur souche.

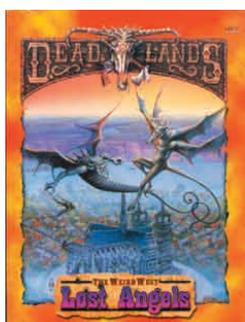
Rascals, Varmints & Critters 2 : The Book of Curses

Un manuel des monstres tome 2. A moins que vous n'ayez envie de jouer des vampires ou des lycanthropes au niveau de vos joueurs... Il présente aussi les caractéristiques plus détaillées de quelques grands méchants tels les juges de potences.



The Collegium

Un supplément à nouveau relativement décevant, car il se contente de présenter un catalogue de matériel d'une société concurrente de Smith & Robbarts. Par contre, si vous voulez transformer vos parties en Steam Goldorak c'est ce livre qu'il vous faut. Le peu de background présent ne le sauve pas, d'autant plus qu'il est en relation avec le Jeu de cartes ("Doomtown").



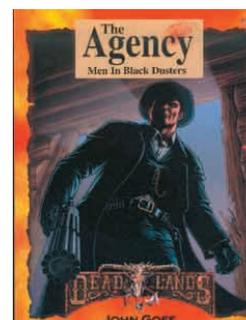
Lost Angels

Un supplément que j'adore !! La description de la ville du Révérend Grimme et de sa religion, comment dire... «très spéciale». Plein de bonnes informations de background et des idées de scénarios à la pelle, un must pour moi.



Hexarcana

Un supplément recueil de pouvoirs pour tous les goûts : Hucksters, Martial Artist, Vaudou, Beni, Shaman. A réserver à ceux qui ont épuisé toutes les possibilités du livre de base et de tous les suppléments dédiés.



The Agency : Men In Black Dusters

Un supplément très intéressant au niveau du background. Il contient tout le nécessaire pour transformer un classique Pinkerton en agent particulièrement secret et efficace. Il est bourré de bonnes infos sur tous les sujets. Il fait un peu office de résumé de tout ce qu'on peut trouver dans les différents suppléments.

Il existe encore d'autres suppléments et scénarii qui seront détaillés dans un prochain article s'il y a une demande...

Arnok

MJ : Dans le cas particulier de Deadlands on les surnomme «Marshall».

USA : United States of America ou plus simplement l'Union.

CSA : Confederated States of America ou plus simplement la Confédération.

Deadlands jeux publié par Pinnacle Entertainment Group, Inc.

Deadlands est un jeu créé par Shane Hensley.

Systeme D20 est une license Wizard of the Coast.

La version française de Deadlands est publié par Multisim.

Le monde de Shadowrun est peut être éveillé, mais beaucoup de zones sont polluées et dévastées. Ce supplément fait le point sur toutes ces régions trop méconnues de l'univers...

Le joli bébé fait 136 pages, avec une couverture souple. Aucune illustration en couleur à l'intérieur, par contre, malheureusement. Mais il est vrai que tout ce qui est dessin est assez beau, donc on ne sera pas trop fine bouche.

The Poisoned Earth :

Ce premier chapitre décrit en général toutes les menaces toxiques qui peuvent exister. De la pollution quotidienne à celles toxiques plus graves. Ce premier chapitre est un peu une présentation générale pour aider chacun à «créer» ses propres problèmes. D'ailleurs, on trouve certains rappels sur des menaces toxiques existantes. (sur le Yucatàn, sur la SOX, sur la Mer du Nord, sur Tripoli, etc...) Si on considère ce premier chapitre comme une introduction, il n'est pas mal. Dommage que cela ne complète pas, en apportant de nouvelles informations, les informations contenues dans d'autres suppléments (Year of The Comet pour le Yucatàn par exemple.)

Shifting Sands

Vous rêvez d'envoyer vos charismants shadowrunners dans un désert de sable ? Ce chapitre est fait pour vous. Beaucoup sont décrits comme celui du Sahara, de Gobi, de Talimkatan. Mais, ce qui intéressera le plus le joueur de shadowrun est la description faite des Desert Wars. En effet, dans le nord de l'Afrique, les corporations s'affrontent dans ce qui est presque devenu un véritable show télévisé. Cela fait longtemps qu'il en était question sans qu'on est plus d'information. Ce qui est dit est bien, mais ma curiosité personnelle n'est pas totalement satisfaite. M'enfin, c'est mieux que rien quand même.

The Ends of the Earth

Après la chaleur des déserts de sable, vient le gel de ceux de glace. Et c'est ce que se propose de décrire ce chapitre. Dans cette partie, la Nation Transpolaire Aléoute qui

est à la fête. Décrit comme les pays de Shadows of the North America La timeline donnée s'arrête à 2050. Je n'ai fait que parcourir, personnellement, et rien ne m'a semblé absolument génial. Serait-ce un oubli dans le précédent supplément qui est aujourd'hui complété ?

Plus intéressant, la description de l'Antarctique. Cette partie est surtout intéressante, car elle rappelle le caractère «magique» du lieu, dans lequel le flux de mana varie grandement. Mais ce sont aussi des laboratoires qui sont nommés et qui peuvent donner des idées de scénarios. En effet, tout est basé sur la rumeur.

Up the Gravity Well

Une petite envie d'extrapolation sur ce que pourra être le futur de Shadowrun ? Vous avez beaucoup aimé lire la course à l'espace due au passage de la Comète de Halley ? Ce chapitre est fait pour vous. Les stations des différentes corporations, sur la Lune ou dans l'espace, les plate-formes de recherche de ces dernières et bien d'autres choses sont décrites. Cela fait beaucoup de background qui pourra servir de source d'inspiration pour envoyer vos joueurs au septième ciel. Des pistes, sur les runs à faire dans l'espace, sont aussi données. Du très sympa donc.

Riptides

Vous voulez faire un petit tour sous l'eau, maintenant ? Rien de plus simple. Tout commence avec un petit rappel : un des articles du testament de Dunkelzahn offrait plusieurs millions de nuyens à la première corporation bâtissant une ville qui pouvait survivre en totale autonomie sous le niveau de l'eau. Même si on connaît maintenant le nom de la corporation qui triompha lors de cette «compétition», il n'empêche que beaucoup construisirent

des cités en partie immergées. Ce sont elles qui sont décrites ici, et cela complète quelque peu le supplément Target : Smuggler Havens. Là encore, la lecture de ce chapitre pourra donner quelques idées sur la manière d'intégrer vos joueurs dans le décor sous marin. Tout ceci doit permettre de faire des parties assez originales.

Game Information

Comme d'habitude dans les suppléments Shadowrun, ce dernier chapitre donne des données chiffrées sur tout ce qui vient d'être développé. Cela permet d'intégrer la masse de background dans une partie pour rendre le tout «réaliste». Des véhicules, des créatures adaptées à chaque environnement, les particularités de l'utilisation de la magie dans ces zones, la manière d'utiliser chaque décor, etc...

Commentaire général :

On peut dire de ce supplément qu'il est une bonne suite à ce qui a déjà été fait. Il reprend les anciens éléments que l'on pouvait trouver éparpillés ailleurs, les rassemble et les complète. Il ne révolutionne donc pas le genre mais permet à l'univers de progresser toujours petit à petit. Aucune situation n'explose ou ne révolutionne réellement l'univers, mais tout progresse lentement, tandis que des pistes sont lancées. Je le conseille donc sincèrement à tout MJ qui veut changer l'ordinaire de leurs joueurs, ainsi qu'à ceux qui sont intéressés par la conquête spatiale.

ElvenHunter

Auteurs : Steve Kenson, John Schmidt, Rob Boyle, Jon Szeto, Ken Peters, Lucien Soulban, Michelle Lyons

Site officiel :

<http://www.shadowrunrpg.com>

Édité par : Wizkids



Mon mage est plus mystérieux que le tien... ("Mage : The Dark Ages" VS "Ars Magica")

Il fallait en arriver là. Maintenir 5 ans durant la rubrique Ars Magica du SdEN, jamais, ô grand jamais jouer à un jeu White Wolf, et finir par acheter Dark Ages : Mage pour piquer des morceaux dedans. Vous voilà prévenus, même si je vais m'efforcer d'être impartial...

Raconte-moi une histoire... de JdR.

Ars Magica (ArM) a été édité par Lion Rampant en 1987, les deux principaux designers étant alors Jonathan Tweet et Mark Rhein*Hagen. Puis cette boîte disparût au profit de White Wolf, qui diffusa la 3ème édition d'Ars Magica (en 1992), repassa la licence à Wizards of the Coast (en 1994), qui passa la patate chaude à Atlas Games (en 1996).

La 3ème édition était clairement pour White Wolf une tentative pour décrire le passé du Monde des Ténèbres : la magie y disparaît peu à peu au profit de la raison, les descriptions sont sombres, les démons infestent l'Europe, à un point tel que cela sert encore de blague aux fans d'Ars Magica (le pire ayant peut-être été atteint avec un mage PNJ qui avait la compétence Craft Sex Toys (Painful Ones) dans le supplément Tribunal of Hermès : Iberia).

C'est également cette version qui a été traduite en Français.

Bilan de l'histoire, White Wolf peut utiliser certains éléments d'Ar-

Magica, repris dans Mage : the Ascension, mais ne dispose pas de la licence Ars Magica. La 4ème édition d'Ars Magica, par Atlas Games (en 1996), reprend l'ouverture de la seconde édition : pas d'ambiance ni de futur imposés.

White Wolf édite la même année Vampire : l'Âge des Ténèbres, situé au XIIème siècle, et donc proche de l'époque d'Ars Magica, début XIIIème siècle. On n'y parle pas beaucoup de mages (pour ce que j'en sais), du moins jusqu'à la sortie (en 2002) de Dark Ages : Mage (DA :M).

Il s'agit donc de deux versions différentes du moyen-âge, n'ayant en commun qu'un Ordre d'Hermès à l'historique très différent.

Round I : Le champ de bataille

Nous sommes dans une Europe imaginaire, au début du XIIIème siècle. Les croyances de l'époque sont vraies : anges, démons, être féériques sont des faits établis, la magie aussi. Il s'agit de jouer des magiciens, des humains aux pou-

voirs surnaturels.

Le traitement est assez différents entre les deux gammes :

la gamme Ars Magica, en 4ème édition, met à l'honneur le background historique, en proposant de manière séparée du matériel fantastique. Cela permet de laisser au choix des meneurs de jeu le niveau de fantastique qu'ils veulent atteindre, du médiéval historique jusqu'à la high fantasy, avec le défaut de devoir rajouter du fantastique à la main.

la gamme de l'Âge des Ténèbres présente le monde avec une teinte «dark medieval», en s'appuyant sur des clichés et du fantastique. Cela permet d'avoir un monde prêt à jouer mais moins adaptable, surtout du côté de l'exactitude historique.

Round II : Soyons superficiels

Dark Ages : Mage nécessite d'avoir Vampire : Dark Ages, qui contient les règles de base. Il compte 240 pages, et possède une couverture rigide. Le manuel Ars Magica fait lui 272 pages, avec une couver-



ture souple.

Pour les avantages relatifs, dans mon expérience personnelle les reliures rigides explosent à usage fréquent, pas les couvertures souples. Mais ça a moins de gueule, et ça va se confirmer par la suite.

Les nouvelles d'introduction des deux livres sont assez représentatives des approches adoptées : celle de DA :M a l'avantage d'être plus colorée, rappelant un peu Lord Dunsany dans La fille du roi des elfes, celle de ArM contient plus d'éléments historiques.

Côté graphismes, idem, il faut dire que certains dessins du manuel ArM sont franchement hideux, en plus de ne pas correspondre du tout au jeu. La maquette de DA :M est plus travaillée, les polices d'écriture ont plus de style.

Dernier point superficiel : chaque chapitre de DA :M est précédé d'une courte nouvelle, ce qui manque à ArM, d'autant plus que la description du background semble plus courte.

Round III : Création de personnages

DA :M propose 6 archétypes de mages assez détaillés, avec histoire de la tradition, philosophie, points forts et points faibles, et une illustration. Quelques traits et défauts particuliers sont proposés, en plus de la classique répartition de points entre talents, connaissances et compétences.

ArM laisse le choix entre pas moins

de 12 traditions, mais celles-ci ne sont décrites qu'en un paragraphe et un exemple à chaque fois. De fait, un énorme choix de vertus et vices permet de définir le personnage, à défaut d'avoir des archétypes. Plus de boulot en perspective, mais ce système gère toutes les créatures, pas seulement les mages.

Round IV : L'Art de la Magie

Saveur Magique

Le chapitre sur la magie de DA :M gagnerait à être repris dans l'extension Hedge Magic pour ArM : il présente une grande série de superstitions de l'époque, de croyances vis-à-vis du surnaturel. La description de chaque archétype présente la philosophie attenante, mais celle-ci fait déjà plus inventée que d'époque.

A l'opposé, la description des limites de la magie dans ArM sent le monde médiéval à plein nez, même si on ne parle pas de superstitions vulgaires. Il a fallu cependant attendre la sortie de l'extension The Mysteries pour avoir plus d'informations du même acabit.

Incantations

Les deux systèmes semblent assez similaire : dans DA :M on détermine la puissance et le domaine d'un effet magique, et dans ArM on détermine le type d'action et son domaine. Mais le traitement est assez différent.

Pour DA :M, Chaque mage a une échelle de puissance définie par

son archétype, et le choix entre 4 domaines. La description en un paragraphe de chacun des 5 paliers de la puissance et des domaines permet de savoir ce qui est possible, et 3 ou 4 sorts sont proposés pour chaque archétype, ce qui est très insuffisant. Il est possible de choisir une spécialité sur chaque Domaine, mais une du genre «électricité» n'est que très moyennement d'inspiration médiévale...

Dans ArM, l'échelle est chiffrée, et c'est la somme entre type d'action (5 dispos) et domaine (10 dispos) qui détermine la puissance du sort. La pléthore d'exemples et de guides permet de faire ce que l'on veut, mais c'est un système plus difficile à visualiser. Le mage débutant choisit grosso modo une dizaine de sorts, là où il ne choisit rien dans DA :M, le détail n'ayant pas été poussé jusqu'à un choix de sorts.

Laboratoire

Pas de règles spécifiques pour les activités de laboratoire dans DA :M, en dehors de la description d'une trentaine d'objets magiques et de comment les faire. Les familiers et autres sont gérés sous le système général.

Pour ArM, il y a des règles pour étudier des grimoires, faire un enchantement mineur ou majeur, des potions, expérimenter, lier un familier, créer des potions d'immortalité, et j'en passe. Les règles sont à chaque fois différentes, ce qui peut dérouter les joueurs tellement on se perd dans le spéci-



fique. Mais vu que les mages passent la majorité de leur temps en laboratoire, pas à l'aventure, c'est un point fort du jeu en Alliance, vu par la suite.

Evolution ésotérique

Du côté DA :M, on utilise les règles du système général pour gagner des traits ou non. La description de la puissance et des domaines permet de connaître l'état d'esprit d'un mage, selon son archétype. Le contrecoup magique est aussi amplement décrit, ainsi que les moyens de le soigner.

ArM permet une progression des scores des Arts Magiques, avec accumulation de points de Crépuscule, dûs aux accidents magiques. Les règles de laboratoire permettent amplement de s'occuper pendant quatre siècles au moins... A noter que la parution de l'extension The Mysteries a permis de chambouler ce modèle, en proposant une évolution suite à des ordales, services ou autre, beaucoup plus en accord avec l'esprit médiéval.

Round V : Bestiaire & lieux magiques

Le Bestiaire de DA :M est bien plus fourni que celui de ArM, et ne propose que des créatures surnaturelles. Il faut dire cependant que l'on voit plus les créatures surnaturelles comme une source d'aventure du côté ArM, et plus comme des ennemis et réceptacles à magie du côté DA :M.

ArM explique qu'il existe 4 puissances qui influencent l'Europe Mythique : le divin, l'inférieur, la magie et la faerie. Les lieux qui sont sous l'influence d'une de ces puissances développent une aura correspondante, puis un regio, un lieu qui en contient d'autre remplissant le même espace, mais plus en accord avec la puissance. Le principe en est expliqué, avec un seul exemple.

DA :M fait la part belle à l'Umbrage, une dimension parallèle où les croyances sont reines. Des lieux magiques célèbres sont également décrits, entre Avalon, Atlantis ou la prison de Carceri, conçue



pour emprisonner les mages. Ces descriptions piochent plus dans le fantastique que dans l'historique, cependant.

Round VI : jeu en Alliance vs Storytelling

Si j'ai gardé cette comparaison pour la fin, c'est qu'elle est fondamentale, car il s'agit de deux manières de jouer radicalement différentes, et qu'elles sont très présentes au sein même des règles.

Le Storytelling, si je comprends bien, il s'agit de mettre en avant l'histoire générale et celle des personnages, au détriment de l'aspect purement ludique du JdR, originaire des wargames. Cela reste tout de même les aventures d'un groupe de personnages, et je n'ai pas eu l'impression que l'on faisait vraiment un distinguo entre les vampires et les mages sur ce point : il s'agit de l'histoire de créatures disposant de pouvoirs surnaturels.

Le jeu en Alliances est assez différent du JdR «traditionnel» : chaque joueur contrôle un mage et un compagnon, plus les servants

d'une Alliance, un lieu où des mages et des vulgaires se sont rassemblés pour faire face au monde extérieur. La survie de l'Alliance passe avant la survie individuelle de chacun... En pratique, les joueurs s'investissent beaucoup plus dans ce genre de partie, où l'on s'attache à décrire le quotidien en dehors des grandes aventures.

Les mages passent la majeure partie de leur temps dans leur laboratoire après tout, et cet aspect me semble avoir été occulté dans DA :M, au profit d'une vision héroïque des érudits de l'occulte, ce qui est fort dommage.

En définitive... mon mage est plus mystérieux que le tien

DA :M a l'avantage d'être clair, lisible, et jouable tout de suite pour ceux qui connaissent l'Âge des Ténèbres. Mais la profondeur, la véracité historique et l'implication restent très «light», c'est plutôt la formule rapide pour jouer un mage.

ArM demande plus d'investissement initial de la part du MJ et des joueurs, mais tout le monde se retrouve très motivé pour construire une Alliance et la faire évoluer, ce qui permet une immersion plus profonde dans le background. C'est la formule du gourmet !

JyP veut changer l'ordinaire de leurs joueurs, ainsi qu'à ceux qui sont intéressés par la conquête spatiale.

JyP

*Illustrations extraites de
l'Ecran d'Ars Magica
publié par «Jeux descartes»
et de
«Mage : The Dark Age» publié par
White Wolf*

“Mob War” pour Shadowrun

Ce supplément en VO est assez ancien (1997), il est vrai, mais il traite de la pègre qui est justement le thème de ce numéro. Je me propose donc de vous en faire un bref résumé.

Quatre points possibles de développement sont proposés. Chacun correspond à un syndicat du crime : mafia, yakuza, anneaux de séoulpas et triade.

Les premiers chapitres donnent aussi des pistes pour exploiter des campagnes alternatives (jouer le rôle d'agents de la Lone Star, du crime organisé, etc...)

La première partie, celle sur la mafia, introduit la lutte interne qui touche les trois familles opérant sur Seattle. Le Don vient tout juste d'être assassiné et les ombres bougent pour savoir qui prendra sa place. Cette partie reste assez ouverte, ne révélant pas qui est réellement à l'origine de la mort du chef des mafieux de la ville. (ce qu'on apprendra dans les suppléments suivants).

C'est une partie qui a l'avantage de laisser le MJ assez libre de ses choix. Le seul problème qu'on peut noter est qu'aujourd'hui, on sait qui est responsable de la mort du chef mafieux. Il se peut donc qu'un MJ voulant coller à tout prix à la {storyline} du jeu et qui n'avait pas fait le bon choix se retrouve quelque peu embêté. Vu l'ancienneté du supplément, il se peut aussi que les joueurs aient pu lire (dans Seattle 2060 ou autre) qui est responsable de ce décès. L'intérêt d'une enquête se retrouverait donc amoindrie.

La seconde partie, au sujet des yakuza, explique comment le nouvel oyabun manoeuvre pour devenir de plus en plus indépendant des yakuza basés au Japon. Pour éloigner les jeunes prétendants à son poste, aux dents longues, il aura aussi besoin des ombres. Avec cette partie, on peut voir à quel point travailler pour les yakuza peut changer les runners. En

effet, ce syndicat est assez ancré dans la tradition et tout n'est pas permis avec lui. L'indépendance prise par l'oyabun est une progression traitée par différents autres suppléments. On trouve des informations disséminées de ci de là. Il n'empêche que cela représente une assez grande révolution dans le monde des ombres pour que les joueurs apprécient d'y être liés.

La troisième partie, sur les triades, introduisait l'arrivée de la mafia chinoise dans la ville emblématique de Shadowrun. Elle accompagne l'ascension connue par la corporation Wuxing et permettait d'obtenir des informations sur la tradition magique chinoise. La magie chinoise a été reprise dans le supplément {La Magie du Sixième Monde} (Magic of the 6th World). L'arrivée de Wuxing et la magie qui entoure la corporation sont vraiment importantes pour la storyline du jeu. Wuxing est, en effet, en train de prendre de plus en plus d'importance dans la gamme et la voir arriver à Seattle peut réellement intéresser les joueurs. Il en va de même de la mafia chinoise qui n'était pas trop mentionnée dans le supplément {Le Guide de Seattle} et qui a donc tout un nouveau territoire à faire tomber sous sa coupe.

La quatrième partie, enfin, sur les Anneaux de Seoulpas présente les rêves qu'exprime la mafia coréenne de se venger de leurs homologues japonais. Cette mafia semble être une création des auteurs de Shadowrun. Il n'empêche que du fait de son opposition avec sa voisine japonaise et du fait de son organisation moins hiérarchisée que les trois autres principales mafias

que l'on peut trouver dans le jeu, elle peut apporter beaucoup à une partie.

Enfin, on peut assister à une discussion de runners concernant le rôle joué par deux dragons au sein des seoulpas et des yakuza.

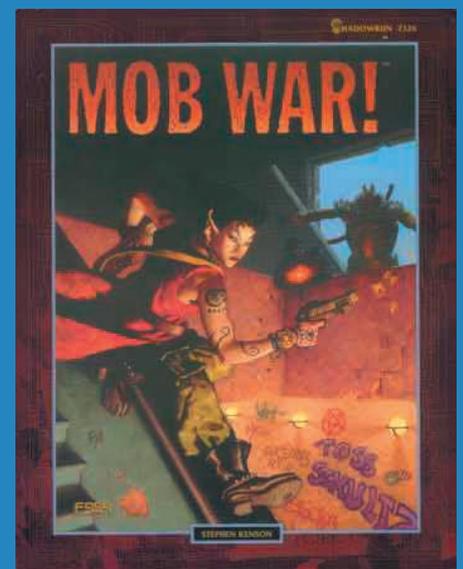
L'ensemble du supplément est assez intéressant et permet vraiment de jouer différemment dans les ombres. Ce supplément, additionné à l'Underworld Source-Book, présente tout ce qu'il y a de savoir pour aborder les syndicats du crime dans Shadowrun.

En effet, on trouve dans l'Underworld Source-Book tout ce qu'il est nécessaire de savoir sur les mafias (depuis leur création jusqu'à leur évolution et leur adaptation au monde de Shadowrun), tous les marchés sur lesquelles elles peuvent chercher à prospérer et même quelques groupes illégaux originaux (les mafias de mages, celles de deckers...)

Pour l'information générale qu'il fournit, l'Underworld SB est vraiment un supplément à conseiller. Et pas seulement si vous êtes un joueur de Shadowrun.



Elvenhunter



Venant des bas fonds des villes, des couches sociales les plus basses, des parias d'autrefois, ils se sont introduits depuis 400 ans jusqu'au sommet de la société japonaise. Un peu à l'image du nom qu'ils se donnent aujourd'hui, ils se considèrent comme le rebut de la société, mais ils organisent la vie sociale sur les franges de celle-ci.

Voici une histoire, courte, condensée et incomplète des yakusa, les «sans-valeurs».

Naissance sous l'Ère Edo.

Avec le début de l'ère Tokugawa (début du 17^{ème} siècle), qui allait durer près de 300 ans, la paix s'installa au Japon. Cette paix eu pour conséquence de laisser sans emploi de nombreux samourais. Même si certains trouvèrent de nouveaux emplois, d'autres se regroupèrent en bande, les *Kabuki-mono* (les servant du Shogun), ils portaient des habits excentriques, se coiffaient bizarrement et s'amusait à terroriser les gens, voire à les tuer.

Par réaction se formèrent des groupes de défense, les *Machi-yako* (les serviteurs de la cité). Groupes assez hétérogène, ils étaient formés de boutiquiers, de bateleurs, de marchands, d'aubergistes et même de *ronin*. Ils avaient souvent en commun le goût du jeu et c'est dans des maisons de thé qu'ils se côtoyaient

Ces groupes ont laissé dans l'imaginaire populaire une image de Robin des bois aux yeux de leur concitoyens.

Edo, nouvelle capitale et future Tokyo, ainsi que d'autres grandes villes sont les lieux où vont s'épanouir des structures organisées.

En fait plusieurs groupes qui existaient déjà vont servir de terreaux et des apports extérieurs vont les façonner pour donner ce que nous connaissons aujourd'hui. On y retrouvait les *Machi-yako*, devenus des vigiles urbains, ils protégeaient les marchands et le bas peuple contre les *ronin* et les

Kabuki-mono. Il y avait aussi les *Tobi*, les milans noirs : à la fois charpentier de grande hauteur et pompier, ils faisaient parti des *Machi-ykeshi* (pompiers de la cité) qui était organisé par les habitants.

Les *Tobi* étaient réputés pour leur bravoure, pour leur sang chaud. Leurs chefs étaient souvent des chefs de quartiers. Une branche particulière des pompiers, les *Jobikeshi* assuraient la protection des résidences des *Daimyo*, mal payés, ayant peu de choses à faire, ils avaient une très mauvaise réputation.

Deux groupes se démarquent dans l'ensemble de la population citadine. Le premier, ce sont les camelots, les marchands des rues, les *tekiya*. Population itinérante, les *tekiya* allaient de villes en villes. Ils sse protégeaient les uns les autres. Ils prirent le contrôle des marchés et les foires. Ils étaient connus pour souvent tromper les clients sur la qualité de la marchandise.

Le deuxième groupe était celui des marchands de travail, les *Oyakata* ou *Oyabun*, reconnaissables par les tatouages qu'ils portaient.

Afin de contrôler la population flottante des travailleurs journaliers, le *Bakufu* (gouvernement shogunal), décida qu'ils devaient se faire enregistrer et ainsi obtenir une licence pour travailler. Les *Oyakata* régnaient ainsi sur une population forte de 10000 journaliers à Tokyo.

D'autres populations étaient aussi contrôlées. Les *eta* (être souillés au sens bouddhiste du terme) qui étaient souvent des tanneurs ou des équarrisseurs et les *hinin* (les non-humains). Ce dernier groupe était surtout formé de gens déçus, de condamnés pour de petits larcins, d'enfants naturels. Ce statut, provisoire et non héréditaire, à l'opposé de celui des *eta*, le devin sur la fin de l'ère Tokugawa. Ces deux statuts ont quasiment perduré jusqu'au 20^{ème} siècle. Les *eta* avaient mêmes leurs propres villages qu'ils n'avaient pas le droit de quitter.

A cette population de roturiers (*heimin*) venait s'ajouter de nombreux samourais devenus *ronin* ainsi que d'anciens soldats et des mercenaires. Ils ont apportés une bonne part de la sous culture de la pègre japonaise avec son code d'honneur et ses cérémonies d'intronisations. Celles-ci consistaient souvent dans un échange de coupes de saké devant un temple shinto ce qui donnait un caractère plus sacré à la cérémonie. Cette partie de la sous culture de la pègre a forgé l'image du *kyokaku*, la bandit d'honneur ayant un esprit chevaleresque (*ninkyō*) calqué sur celui du bushido.

Le lien entre toutes ces parties, ces communautés, est encore une fois le jeu. Souvent interdit, mais jamais supprimé, le jeu, aussi bien celui de dé que celui de carte, se développa énormément chez les *eta* et les *hinin*. Déjà courant chez les samourais et les autres roturiers, il était sous le contrôle des *Oyakata*.



Dans les franges de la société se développa ainsi un groupe à part entière vivant uniquement du jeu, la communauté des *bakuto*, des joueurs professionnels.

Encore aujourd'hui, il existe une frange de la population qui ne vit que du jeu et en particulier du pachinko.

Epoque Meiji à 1945

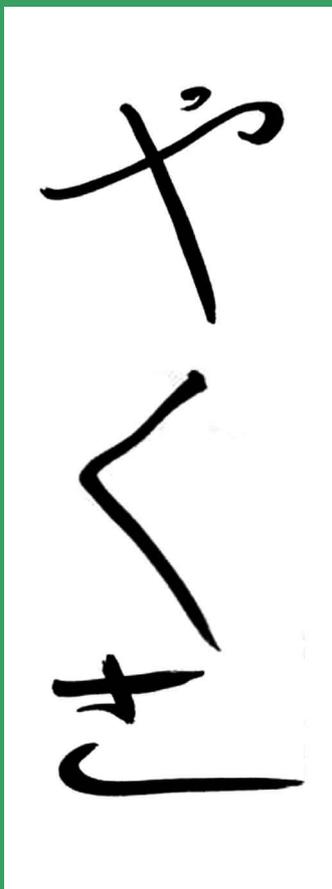
L'ère Meiji avec l'abolition du système féodal et du système des castes modifia la donne, et la politique entra rapidement en jeu. Bien qu'une faible fraction de la pègre se soit tournée vers le banditisme social (dans le style Robin des bois), la pègre des villes s'associait à l'extrême droite et les marchands de travail, essentiellement au pour combattre les syndicats et les mouvements ouvriers. Ces associations se concrétisèrent par la création de sociétés à mi-chemin entre syndicats, partis politiques et groupe d'hommes de mains.

Ces groupes jouent un rôle majeur dans la vie politique aussi bien au Japon qu'en dehors (surtout en Chine).

Beaucoup de ces sociétés étaient structurées par les liens Oyabun/Kobun et possédaient une grande force de mobilisation. Elles défendaient une politique libérale et nationaliste.

Voici quelques exemples qui illustrent bien ces sociétés :

Genyosha : Société de l'Océan Noir, créée en 1881, elle était constituée de guerriers en rupture de ban, de simples voyous et d'agitateurs. Elle servait l'expansionnisme japonais par de nombreux attentats, comme celui contre la Reine Min en Mandchourie. Cette société s'est construite sur un groupe dirigé par Toyama Mitsuru qui avait en charge le recrutement de mineur, ce qui lui a permis de bénéficier des richesses provenant de l'exploitation des mines. Cette société servait de lien entre les hautes sphères du nationalisme et les couches les plus interlopes de la population. Elle a été active jusqu'à la fin de la seconde guerre mondiale.



«Ya Ku Za»,
calligraphie par Sanjuro Sama

Dai Nippon Kokuuikai :

Association pour la Pureté Nationale du Grand Japon, fut fondée en 1919 sous les auspices de Tokonami Takejiro, ministre de l'intérieur de l'époque. A l'origine, Tokonami était un grand marchand de main d'œuvre et est arrivé jusqu'au gouvernement. Il reproduisit à l'échelle nationale son organisation pour discipliner la main d'œuvre et contrer les syndicats. L'organisation Kokuuikai regroupait 60000 voyous et truands de toutes sortes ainsi que des bandes de joueurs professionnels. Soutenu donc par le ministère de l'intérieur et la police, l'organisation Kokuuikai qui fonctionnait sur le modèle des chemises noires mussoliniennes, prétendait rassembler 600000 membres. Ainsi «légalisé», ils se réclamaient d'un esprit chevaleresque mais qui dans les faits se traduisait par une extrême violence contre les syndicats.

On peut encore citer le *Dai Nippon Seigidan*, le Corps pour la Justice



du Grand Japon, créé en 1925 ou le *Sekku Boshidan* (corps anti-bolchévique). Elles reflètent les mouvements politiques existant au Japon à l'époque, majoritairement des mouvements d'extrême droite.

Avec le territoire que le Japon se taille en Asie, apparaît une autre forme de gangstérisme, le gangstérisme patriotique, dont les activités principales sont le renseignement, les attentats et les trafics divers. La présence d'aventuriers japonais en Chine remonte au début du 20^{ème} siècle. Ils étaient appelés *tairiku ronin* : les guerriers sans maîtres du continent (bien qu'ils furent rapidement connus sous le nom moins romantique de *taikiru goro* : gangster du continent). Pour citer un personnage haut en couleur de cette époque, il y a une femme, Yamamoto Kikuko, connue aussi sous le nom chinois de Han Taitai, qui après avoir été fille de bar, prostituée, concubine de fonctionnaire chinois, elle devint la maîtresse d'un chef de bande. Celui-ci mort, elle prit sa place à la tête de la bande et en fit une des mieux organisées de Mandchourie, surtout active dans le trafic avec la Corée.

Beaucoup de ces sociétés sont restées actives pendant la guerre, mais la criminalité diminua sensiblement durant la guerre du Pacifique (1941-1945) par l'instauration de punitions spéciales en vertu de la loi sur les crimes commis en temps de guerre.

1945 à nos jours

Avec la fin de la guerre et la défaite du Japon, tout est désorganisé, le rôle de chacun est flou, voir même inversé. Profitant de la désorganisation et par esprit revanchard, les pègres étrangères essayèrent de pénétrer au Japon. Les coréens et les chinois de Taiwan tentèrent de prendre le contrôle des marchés noirs. Ils furent appelés les *daisangokujin*. La police étant affaiblie à la suite de la purge effectuée par les forces d'occupations, elle laissa les *daisangokujin* agrandir leur territoire. Cela amena à des

situations paradoxales, comme celle qui eut lieu à Kobe, où le gang du Yamaguchi-Gumi, avec son jeune chef à sa tête, armé de couteaux et de lances de bambou, libéra des policiers pris en otages dans leur commissariat par des truands coréens.

Des événements similaires eurent lieu à Kyoto, Osaka et Tokyo. A cette époque le gangstérisme des *yakusa* pris un nouveau tour patriotique, cherchant à expulser les étrangers qui occupaient leurs territoires. La violence était très présente à l'époque. Des combats au sabre ou à la mitrailleuse en pleine rue avec les *daisangokujin* étaient courant dans certains quartiers de Tokyo (Ginza, Shimbashi ou Shinjuku). Ils ressemblaient plus au Chicago d'Al Capone qu'à la ville que nous connaissons actuellement. Une des plus célèbres batailles eut lieu entre les tawainais et les *tekiya*. Ces derniers avaient récupérés la mitrailleuse d'un avion militaire. Après l'avoir installé sur le toit d'une maison, ils arrosèrent les tawainais les forçant ainsi à abandonner le marché de Shimbashi.

Très rapidement après la fin de la guerre, les *yakusa* furent une des premières institutions sociales à se réorganiser, avec la bienveillance des forces d'occupations, qui voyaient en eux une force régulatrice (ils en profitèrent pour recruter de nombreux informateurs). Les marchés noirs furent les points de départ de la réorganisation. Celui de Shinjuku à Tokyo fut pris en main trois jours après la défaite par Ozu Kinosuke future chef de l'Inagawa-kai.

Mais deux groupes sociaux sont présents dans la pègre de l'immédiat après guerre. Celle plus traditionaliste, datant d'avant-guerre ayant encore une partie de ses traditions et une autre plus violente, sans passé dénommés *gurentai*. Plus, jeune, moins organisés, plus violente, cette criminalité a pris naissance dans la crise sociale de l'après-guerre. Leurs spécialités étaient le trafic d'amphétamine et la prostitution, avec ses activités annexe comme la pornographie.

Entre 1955 et 1965, les *gurentai*

furent absorbés dans des groupes plus importants. Cette absorption n'était en fait que le reflet d'un mouvement de concentration des diverses bandes existantes. Deux grandes organisations émergent : Inagawa-kai dans le Kanto (région de Tokyo) et Yamaguchi-gumi dans le Kansai (région d'Osaka). Cette absorption était surtout due au fait qu'à l'origine ces groupes étaient des *bakuto* et des *tekiya*, c'est-à-dire fortement structurés.

Parmi tous les *yakusa* et les organisations, un personnage haut en couleur se distingue : Taoka Kazuo, troisième chef du Yamaguchi-gumi, la plus puissante organisation criminelle du Japon. Né en 1912 dans un village perdu, orphelin de père avant sa naissance, il perdit sa mère à l'âge de 5 ans. Recueilli par un oncle et une tante qui le déteste, il subit un véritable apprentissage de l'endurance.

A l'école, il se lie d'amitié avec Yamaguchi Hideo qui était le frère cadet du chef d'une petite bande de *yakusa* opérant dans le port de Kobe. En 1929, sans travail,

recherché par la police, il est amené au siège du Yamaguchi-gumi (la bande à Yamaguchi).

Cette bande avait été créée par le père d'Hideo, marchand de main-d'œuvre sur les docks, auquel le grand frère d'Hideo, Noboru avait donné une certaine notoriété. Taoka réussit à se faire admettre comme apprenti (*sanshita*) et fut formé par un joueur professionnel. Echappant de peu à la mobilisation, il blessa plusieurs syndicalistes avec son sabre.

Pour cela, il passera un an à l'ombre.

Fin 1936, quelques mois après sa sortie, il tua un membre d'une bande rivale et passera, cette fois, huit années en prison. Libéré en 1943, il ne fit pas la guerre; mais la mobilisation et les arrestations réduisirent la bande à une vingtaine de membres. En 1946, Taoka devint le chef de ce qui restait du Yamaguchi-gumi.

Avec son sens de l'organisation, Taoka transforma sa petite bande en un puissant syndicat du crime. D'abord il contracta les bandes chinoises et coréennes avec des actions parfois spectaculaires, ce qui aida à forger son image.

La plus célèbre de ces actions consista à pénétrer dans un tripot coréen avec son sabre dégainé suivi d'un acolyte qui tenait une grenade dégoupillée, forçant ainsi les coréens à quitter les lieux. Il aidait aussi la police (comme lors du sauvetage du poste de police à Kobe), ce qui lui permit non seulement de nouer des dettes de reconnaissance avec celle-ci mais aussi d'agrandir son territoire.

En octobre 1946, il devint officiellement le nouvel *oyabun* du Yamaguchi-gumi. Dans les années qui suivirent, il absorba ou élimina de nombreuses bandes rivales, devenant la principale organisation dans le Kansai et commença à progresser vers le nord. En 1964, le Yamaguchi-gumi avait pénétré 21 préfectures. En 1972, sept organisations dominaient le milieu nippon, elles se réunirent lors d'un sommet de la pègre avec les principaux parrains des grandes bandes de l'est et de l'ouest du Japon.



Illustration par
Chilper des Lunes

Comme façade à ses activités classiques (jeux, racket, prostitution, trafic divers), le Yamaguchi-gumi développa deux activités : le contrôle de dockers et la promotion des spectacles. Le contrôle de la main d'œuvre était une activité classique des *yakusa*. Taoka réussit à prendre le contrôle de docks de Kobe en créant une association destinée à améliorer les conditions de vie, association à laquelle participa le ministre de l'équipement de l'époque. Bien qu'il ait obtenu des améliorations réelles, il s'est toujours opposé à la création de syndicats ouvriers. La seconde activité, la promotion des spectacles, permis à Taoka de découvrir de nombreux talents et même une des plus grandes vedettes de la chanson populaire. L'organisation mettait aussi au point des spectacles. Lors des tournés, des *yakusa* escortaient la troupe, ce qui leur permettaient

de prendre des contacts avec des bandes locales. Parmi les activités moins classiques, les *yakusa* réussirent à pénétrer le monde bancaire en profitant de la bulle spéculative foncière dont le sommet fut la fin des années 1980. A la tête de nombreuses sociétés d'investissement, ils générèrent des créances douteuses d'un montant colossal qui encore aujourd'hui pèsent sur l'économie japonaise. Ainsi, il fut mis en évidence que les *yakusa* étaient arrivés à pénétrer tous les niveaux de la société japonaise.

Taoka mourut le 23 juillet 1981, alors que le dauphin se trouvait derrière les barreaux. La veuve de Taoka devait assurer l'intérim, mais le dauphin mourut en prison, laissant une immense organisation dans la confusion la plus totale. La succession de Taoka est une histoire que nous ne raconterons pas ici

Filmographie :

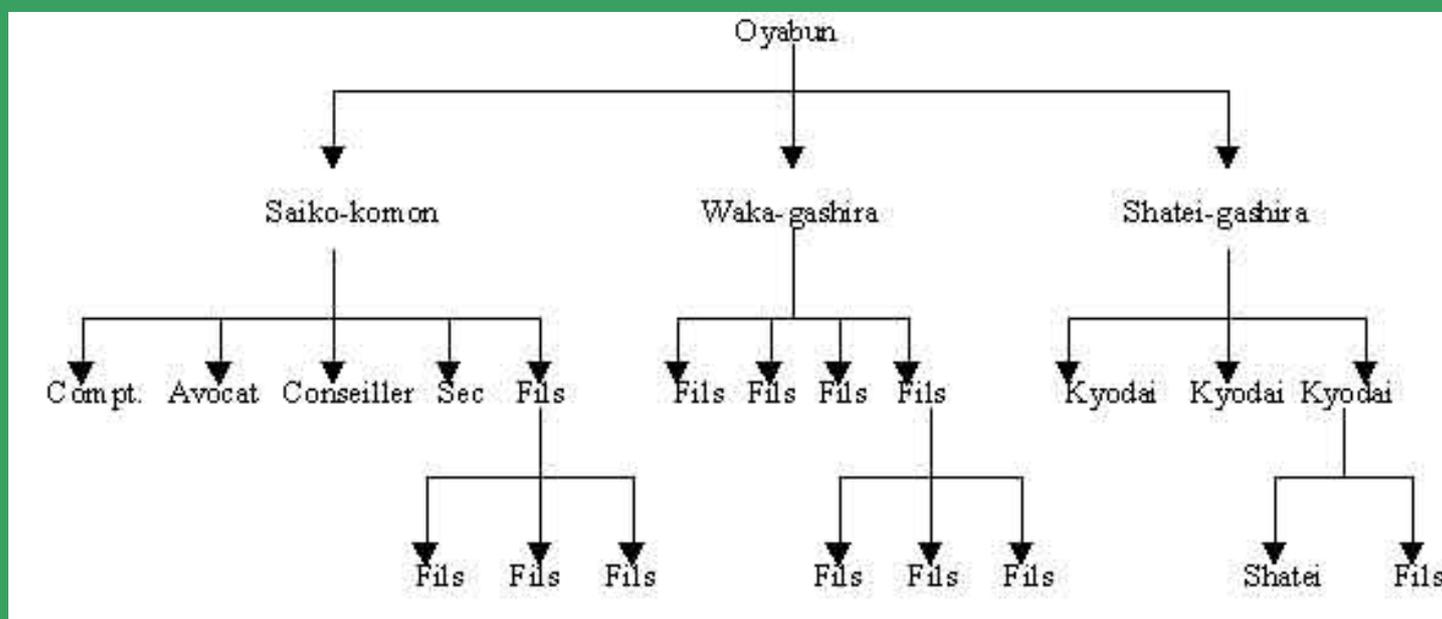
Du riffi chez les truands (Hakuchû no buraikan), de Kinji Fukasaku 1961
Combat sans code d'honneur (Jingi naki tatakai), de Kinji Fukasaku 1973
Le caïd de Yokohama (Nihon bôryokudan kumichô), de Kinji Fukasaku 1969
The Yakuza, de Sydney Pollack (1975)
Soleil Rouge, de Philip Kaufman (1993)
Tampopo, de Juzo Itami (1985)
Samourai Fiction, de Nakano Hiroyuki (1998)
Postman Blues (Posutoman Burusu), de Sabu (1997)
 La série *Baby Cart* (1972 à 1974) 5 films

Sanjuro

La structure des organisations Yakusa

La structure **Oyabun/Kobun** est une structure de clan familiale. Pour mieux comprendre les structures familiales à la japonaise, il faut avoir en mémoire le fait qu'il n'est rare pour un mari de prendre le nom de sa femme et par là de se faire adopter (au sens légal du terme) par sa belle-famille, ceci afin de porter et par là faire perdurer un nom illustre. Et pour finir cet aparté, actuellement et à ma connaissance, le seul moyen de se faire naturaliser au Japon est de se faire adopter par une famille Japonaise.

Le chef est appelé **Oyabun**, le père. Ses mots ont force de loi au sein du clan, tout le monde lui obéit au doigt et à l'œil. Juste sous lui, il y a son conseiller, le **Saiko-komon** qui dirige les comptables, avocats et les secrétaires. Le **Saiko-mono** a son propre gang. Le chef des enfants (**Wakashu**) de l'Oyabun est appelé **Waka-gashira** est il le numéro 2 du clan, si ce n'est en rang, du moins en autorité. C'est l'intermédiaire de l'Oyabun, il veille à ce que les ordres soient bien exécutés. Les enfants peuvent être chef de gang et les membres des gangs avoir pouvoir sur un gang. On obtient ainsi une structure avec beaucoup de ramifications avec de nombreuses sous-familles. Le chef des frères de l'Oyabun, les **Kyodai**, est appelé **Shatei-gashira**. Il est d'un rang supérieur au **Waka-gashira**, mais il a moins d'autorité. Les frères ont leur propres fils ou frères, qui ont aussi leurs propres gangs.



Quand vos PJ cherchent un renseignement, ils iront plus facilement voir leur prof/ mentor/ oracle que le traditionnel indic' ? pourquoi ? Pour la simple raison que ce joli métier de nos sombres quartiers est considéré comme pire que le pire des fouille-merde L'indic' de base est trop souvent vu comme une victime potentielle qu'on tabasse pour avoir les infos puis qu'on élimine pour éviter qu'il parle ? Soyons sérieux, les PJ sauraient tout ce qui se cache derrière, ils réfléchiraient à deux fois avant de s'attaquer à ce genre de grain de sable ?

Un "furet" dans la place

Bon, l'équipe est formée ? nous avons là le gangster chatouilleux de la gâchette, le mafioso prêt à vendre ses amis pour quelques dollars de plus, de char d'assaut sur patte qui attend patiemment qu'on lui dise d'atomiser quelque chose ? il ne nous manque rien ? Ben si ?

Aussi bizarre que ça puisse paraître, les groupes de PJ ne comportent que rarement un indicateur. Plus un oubli qu'un réel mépris, ce genre de stéréotype est quelque fois inséré en tant que PnJ par le maître de jeu lui-même, mais les joueurs n'aiment en général pas ces « fouille merde » ? Peut-être trop habitués à se débrouiller seuls, les PJ oublient souvent qu'une mission réussie est une mission où l'on ne vous a même pas entendu rentrer et sûrement pas entendu sortir. Certes, un bon netrunner (dans Cyberpunk) peut, par exemple, rechercher toutes les informations vitales, mais à quel prix ? ! Par manque de pratique à ce genre d'exercice, le travail ne sera souvent fait que partiellement et toute l'histoire finira par une grosse baston (où le char d'assaut pourra s'en donner à cœur joie) ou par une mission accomplie seulement en partie. De même, les joueurs oublient souvent ce bon vieux « Huggy les bons tuyaux » qui semble tout savoir avant tout le monde ? Franchement, une petite dépense est toujours préférable à un gros trou dans le buffet, non ?

Les indicateurs ne sont que

rarement des rôles joués par les PJ car ils s'imaginent que c'est un travail dangereux, peu lucratif et peu intéressant à jouer (surtout à cause de l'image de traître qu'ils traînent à leurs talons). Je vais essayer de changer cet état d'esprit en présentant d'abord quelques stéréotypes (non exhaustifs) d'indic', puis en décrivant la place des indic' dans les différentes organisations susceptibles de les employer à plus ou moins long terme.

Jouer un indic' selon le monde

1/ Dans les jeux med-fan

Dans ces jeux, les cités sont souvent peu développées ou très développées mais peu nombreuses. Dès que commence à se développer une criminalité organisée, certaines personnes plus perspicaces et plus douées que les autres pour récupérer des renseignements sont poussées à tenter leur chance dans ce métier dangereux mais lucratif. Un indic' peut être un voleur, membre ancien ou actuel d'une guilde ou d'une confrérie. Très souvent, les indic' des ambiances médiévales sont les anciens criminels à la retraite qui, de part leur réseau d'information, récupèrent et vendent au plus offrant les infos les plus juteuses. Ces indic' là sont parfaitement capables de récupérer les infos des plus anodines aux plus secrètes mais le

prix s'en fera souvent sentir. Mais rien n'empêche d'imaginer un indic' d'un tout autre style ! Par exemple : un jeune homme, tout frais arrivé dans une guilde criminelle, se rend compte que les exactions des siens ne correspondent pas à ses convictions profondes. Néanmoins, il ne peut pas quitter ainsi son groupe, par peur des représailles. Peu influent, donc très peu surveillé, il décide donc de soulager son âme (et accessoirement garnir son portemonnaie, parce que faut bien manger aussi) en vendant à prix modique les maigres informations qu'il peut obtenir. Mais au fur et à mesure des années, les infos qu'il pourra vendre seront de plus en plus importantes, de même que les risques qu'il va prendre ? Ce type d'indic' sert de parfaite victime pour attirer vos PJ dans un piège mortel puisqu'il est profondément attachant et court un risque immense de se foutre dans la merde ?.

2/ Dans les jeux Steampunk/Belle Époque

Dans ce genre d'époque où la technologie absurde et fantastique côtoie les superstitions de l'âge médiéval, les indic' vivent leur plus belles années. Dans les recoins sombres et enfumés des ruelles mal famées, les secrets s'échangent à prix d'or ? tout se vend, tout s'achète : plans de machines, secrets militaire, secrets industriels, vies humaines ? Avoir son indic' personnel est un atout mais aussi un inconvénient puisqu'à ces époques où plus



personne ne croit en rien, la fidélité est devenue un luxe qu'aucun des habitants des bas quartiers ne peut s'offrir. Cependant, les indic' se constituent parfois en réseaux étendus et influents qui travaillent autant pour les organisations criminelles que pour la police ou l'armée ? Les indic' de ces époques sont souvent des gens minables, bas fonctionnaires, pauvre gratte-papier se tuant à la tâche pour un patron ingrat et méprisant ? quoi de plus naturel qu'utiliser ses ressources pour survivre ? Mais tels les rats, les indic' ne pensent qu'à leur survie. S'ils doivent vous vendre pour continuer à manger leur soupe, ils le feront sans hésitation.

3/ Dans les jeux contemporains

A notre époque, l'argent a supplanté toutes les autres valeurs. Rien n'est plus important que l'accumulation de richesse. Et beaucoup des multinationales sont prêtes à commettre des horreurs sans nom pour accumuler encore plus d'argent et de pouvoir ? Mais c'est quand l'âme humaine a touché le fond et que certains négocient déjà le prix de leur pelle pour pouvoir creuser encore plus bas que certaines personnes retrouvent leur conscience. Les indic' de l'époque contemporaine sont souvent des gens perdus, paumés et complètement dépassés par les événements. Mais ces gens, même paumés, savent qu'ils peuvent à leur manière poser leur pierre sur l'édifice d'un monde meilleur en devenir. Peu connaissent vraiment l'étendu et la portée de leur actes, mais les rares qui en prennent conscience finissent généralement par se suicider, désespérer et affolés par l'immensité des conséquences. Les indic' de cette période noire et corrompue sont très variés ? contrairement au passés, ce ne sont plus des gens qui bossent pour leur profit et leur pognon mais des gens qui pensent ainsi soulager leur conscience. Les indic' peuvent être de simples fonctionnaires de police à ministre influent du gouvernement en place. Leur seul point commun est la volonté de changer quelque chose ? Bien sûr, tout le monde n'est pas aussi

Illustration par
Wenlock



bon et généreux. Un bon nombre bossent encore par peur (c'est le cas des indic' qu'utilise la police en les faisant marcher avec la politique de la carotte et du bâton) ou par intérêt.

4/ Dans les jeux futuristes

Encore plus que dans les mondes contemporains, les mondes futuristes sont pourris, rongés jusqu'à l'os par des puissances méprisant les êtres humains. Il faut ici séparer trois types de monde futuristes et les indic' qui y correspondent ? Les plus courants sont les mondes cyberpunk. Dans ces époques sombres, l'humanité a prouvé ses capacités de forage : elle était tombée au plus bas mais a continué de creuser de plus

belle ! Les villes ne sont plus que des amas ravagés de métal et de béton. Mais une chose a survécu envers et contre tout : la revente d'information ! Les mégacorpo, malgré leur miracle de nouveautés et leur travail permanent pour améliorer cette dernière, laisse filer par négligence notre d'informations, pour la plupart inoffensives mais certaines bien plus délicates.

Les indic' dans ces mondes cyberpunk sont pour certains des rats se nourrissant de la chair pourrissantes de la société, pour d'autre des héros oeuvrant à la sauvegarde de leur espèce face aux développement des machines ? Fixer aidés par des Netrunner, Solo revendant le fruit de ses rapines pour acheter du matériel ou tout simplement Nomade cherchant à se venger d'une corpo trop cruelle envers son clan, il existe de multiples exemples de personnes sensibles de détenir et de transmettre une information utile ?

Dans les mondes ravagés post-apocalyptiques, les indic' ont changé de rôle ?

Les informations trop théoriques ne présentent plus d'intérêt : le seul but des survivants à l'apocalypse est de le rester le plus longtemps possible. Quand on manque d'eau, de nourriture et de couvertures, à quoi peut servir une information sur un programme de traitement de données de dernière génération ?

Les indic' sont devenus les détenteur des informations vitales : c'est eux qui savent où l'on peut trouver des sources d'eau non polluées et des réserves de nourriture impérissables. Ils s'improvisent aussi pour la plupart trafiquants et revendeurs. Après d'eux, on peut trouver les informations les plus importantes, mais aussi et surtout les objets les plus vitaux ! Dans les mondes de space-opera, les indic' sont sensiblement identiques à ceux des mondes cyberpunk, pour la simple raison que la société et les m ?urs sont aussi sensiblement les mêmes ? Les objectifs ont juste changé de taille puisque les informations passent maintenant de planète en planètes ?



Une info, c'est bien... mais quand l'indic' est miteux, c'est mieux !

C'est le principal problème d'être un indic' : l'espérance de vie de personnes possédant des info importantes a tendance à se raccourcir assez vite. Beaucoup des individus travaillant dans ce milieu ont déjà résolu le problème en vendant non pas leurs informations, mais leur capacité à glaner celle-ci ?

Et c'est ainsi que l'on peut trouver plusieurs types d'organisations réunissant diverses talents, tous tournés vers la récupération et la diffusion d'informations délicates.

La Mafia (monde contemporain générique)

Dans les mondes contemporains, la Mafia est la principale utilisatrice de ces « talents ». Au fil des décennies, elle s'est constituée une réserve non négligeable d'individus lui fournissant des informations,

de gré ou de force d'ailleurs. La Mafia utilise généralement comme informateurs des quidam, des gens qui n'ont souvent rien à voir avec elle, en les faisant chanter ou en menaçant leur famille ou leurs amis. Si les individus se révèlent fidèles et efficaces, les menaces cessent et les récompenses arrivent.

Mais elle a aussi tout un réseau d'informateurs professionnels, fouines et autres rats, qui passent leur temps à glaner les informations ici et là, dans les coins louches ou les restaurants huppés. Membres de la « famille » depuis un certain temps, ces gens-là connaissent les risques de trahir la Mafia et sont donc les fidèles les plus fiables de l'organisation. La Mafia est étendue partout dans le monde, séparée en différentes « familles », parfois alliées, parfois ennemies.

En fait, le terme de Mafia désigne plus une méthode de création d'organisation criminelle qu'une

entité unique. Les centres probables des Mafias sont à Rome, à Moscou, à Washington, à Tokyo, au Caire et à Rio.

La Fange (monde steampunk générique)

Plus un ramassis de tous les réprouvés qu'une véritable organisation criminelle, la Fange tient son nom de son lieu de résidence : les bas quartiers et les égouts. Composées de criminels, de voleurs et de mendiants professionnels, la Fange est implantée dans presque toutes les grandes villes, à l'exception de celles où la police a eut vent de son existence et fait un travail permanent de surveillance. Les indic' sont parmi les mieux lotis de la Fange.

En effet, pour être un indicateur valable, il faut savoir récupérer les informations en dehors des quartiers pauvres. Ils font souvent partie de classes pauvres mais



Illustration par Chilper des Lunes

ayant un travail comme ouvrier ou servant. C'est d'ailleurs ainsi que les « fouines », comme ils aiment s'appeler entre eux, récupèrent les meilleures informations : quand une soubrette passe sur le matelas d'un notable, elle fait profiter ses compagnons d'infortune des « confessions sur l'oreiller ».

En contrepartie, elle reçoit protection de la part de la Fange et peut vivre en toute sécurité dans les quartiers les plus dangereux. Il est d'ailleurs amusant de remarquer que les principaux employeurs de la Fange sont ces mêmes notables qui payent des fortunes afin que des informations qui seraient sorties à la légère ne soient pas diffusées.

La Fédération des Convoyeurs Libres (monde futuristes, space-opera)

Fondée il y a près de 300 ans, la FCL est la façade officielle et respectable d'un groupe monumental de contrebandiers en tout genre. Sous un discours mercantile ultra-libéral (« il faut faire en sorte que les barrières douanières interplanétaires soient levées : il s'agit d'une atteinte à la dignité de l'être vivant libre et pensant ! »), la FCL transporte de planète en planète les biens les plus rares, les plus recherchés, et parfois même les plus dangereux. Les marchandises ne sont pas les seules à se déplacer grâce à la FCL. Les dirigeants du groupe incitent leurs membres à glaner un maximum d'informations sur les personnalités des endroits qu'ils visitent puis de les revendre ou de faire chanter l'individu concerné. Ces indic' assurent ainsi la sécurité de leur cargaison pas toujours légale. Certains même se sont spécialisés dans le convoyage humain (ou assimilé). Ces contrebandiers encore plus bas que la moyenne font leur marge en transportant des réfugiés d'une planète à une autre. Ceux-là glanent en général un maximum d'informations sur la planète d'origine des immigrants et, une fois revenu, tentent de faire fructifier les infos ainsi récoltées.

Note : Il y a une grande différence entre les indic' et les espions.

Les espions sont entraînés à faire ce qu'ils font.

Employés par des organisations gouvernementales en grande majorité, les espions sont payés pour rapporter des infos précises d'importance stratégique ou industrielle. Les indic', eux, bossent en général en mettant leur peau en jeu (aucune organisations ne viendra échanger leur vie ou la racheter). Les indic' sont plus nombreux mais n'iront que rarement prendre des risques trop gros à leur goût.

Les Postiers (monde futuristes, post-apocalyptique)

Après le cataclysme qui a forcé l'humanité à faire les grandes villes et à se réfugier dans les campagnes, les moyens de communications sont devenus particulièrement rares et peu fiables. La technologie, faussée par le manque de savoir et de connaissances des survivants, n'est plus que rarement d'une quelconque utilité. C'est pour ça que sont apparus les Postiers. Reprenant une vieille tradition d'avant le ravage, ces hommes et femmes entraînent leur mémoire pour apprendre des messages par cœur et les retransmettre à l'autre bout du pays. Complètement incorruptibles, ces gens sont persuadés du caractère sacré de leur mission. Mais les informations qu'ils possèdent sont quelque fois très importantes ou très délicates. Certains Postiers, pour des raisons personnelles, sont poussés à enfreindre leur code et à revendre les informations qu'ils possèdent au plus offrant. Ces individus sont peu courants et sont souvent bannis de leur communauté s'ils sont pris, mais ce sont les

meilleurs indicateurs du pays car la confiance des gens du commun envers les Postiers est proprement incroyable. Bien sûr, tenter de corrompre un Postier peut se révéler délicat ? et très dangereux ! Mais ça peut rapporter gros !

Utopia (monde futuriste, cyberpunk)

Utopia est l'un des réseaux d'indic' les plus étranges qui soit. Uniquement composés d'étudiants et de jeunes travailleurs, cette organisation (en fait une association virtuelle loi 2008) a une moyenne d'âge tournant aux alentours des 20-22 ans. Si la majorité des gens vendant leurs informations sont des requins, des gens uniquement intéressés par le profit ou la survie, ce n'est pas le cas d'Utopia. Les rares organisations à faire appel à eux savent que ses membres sont tous foncièrement honnête et idéalistes. Ils sont même recrutés sur ce principe. D'ailleurs, les organisations cherchant à aider Utopia ou à utiliser ses services sont toutes des groupes cherchant à protéger l'humanité de la pollution, des mégacorporations, des déshumanisations, et de toute une liste d'autres « fléaux » ?

Employer Utopia, c'est prendre un risque, un gros risque même puisque les corporations et les gouvernements n'aiment pas, mais alors pas du tout, ce groupe. Mais en même temps, on a rarement vu aussi honnête et aussi efficace. Grâce à une foule de ressources, allant d'internet au simple « bouche à oreille », les informations que récupère Utopia sont toutes fiables et vérifiées. Il est aussi à noter que ce groupe ne se vend pas à n'importe qui non plus ? à chaque fois qu'une demande est posée, Utopia fait des recherches poussées sur ses éventuels employeurs et donne ensuite seulement sa réponse.



Dans quasiment toutes les civilisations, la règle de vie en société la plus basique consiste à ne pas tuer son prochain. Mais, paradoxalement, presque toutes ces sociétés entretiennent en leur sein des gens dont la fonction est de tuer, au mépris des lois officielles et de la morale : les assassins. Examinons un peu cette activité qui a généré autant de mythes que de cadavres.

Parce que le thème de ce numéro est «La Pègre», je n'aborderai pas ici le cas des assassins d'état, agents secrets, terroristes et assassins politiques, mais seulement de ceux qui ont fait profession de tuer, à leur compte ou au sein d'une organisation criminelle.

Avant toute chose, l'assassin, parfois simplement appelé «tueur», est celui pour lequel le meurtre est un acte prémédité et professionnel, un objectif en soi plutôt que le moyen d'arriver à une fin. Cette étonnante spécialisation tend d'ailleurs à le détacher des buts réels du meurtre et des intentions de son commanditaire, l'assassin n'étant alors plus qu'un exécuteur agissant pour autrui contre paiement.

De ce fait, il est le plus souvent exclus de la prise de décision et n'a comme possibilité de faire valoir son avis sur la légitimité ou la pertinence d'un assassinat que le choix de refuser un contrat, lorsque c'est possible.

1) «C'est toute une mentalité... »

Le tueur a besoin d'exercer pour vivre et peut difficilement refuser des commandes pour des raisons morales (ou par sensiblerie) sous peine d'être rapidement considéré comme une lavette, un traître s'il fait partie d'une organisation ou au minimum un professionnel peu fiable, et il ne peut pas non plus trop se permettre d'avoir des considérations moralo-philosophiques trop poussées car il devrait justement remettre en cause tout le système qui le fait

vivre et se prépareraient alors des nuits difficiles dans les affres du remords, ce qui n'est pas souhaitable s'il veut durer.

Car ce métier a déjà de graves conséquences sociales et psychologiques sur ceux qui l'exercent : par l'illégalité de son activité autant que par la répugnance qu'elle provoque dans son éventuel entourage (certains sont solitaires par goût avant de l'être par profession), l'assassin est contraint à la clandestinité et, bien souvent, à la solitude.

Il ne peut avoir de relation honnête qu'avec ceux de son espèce et le fait même qu'il nie aux autres le droit à l'existence, tout en préservant généralement la sienne, le met à l'écart de ses contemporains et lui confère bien souvent un sentiment de supériorité et une forme de mépris pour autrui. On accorde donc volontiers une réputation de froideur, de cruauté ou même de folie meurtrière aux assassins professionnels. Mais leur propre comportement au quotidien influence aussi cette image : la clandestinité et les menaces diverses les obligent à une méfiance constante et bien souvent à une tension continuelle, en sus du stress des meurtres eux-mêmes.

Néanmoins on peut imaginer que certains d'entre eux aient pu avoir une vie sociale active, par duplicité et intérêt «professionnel» (Landru a même réussi le tour de force d'être un meurtrier-séducteur avec un physique de nain de jardin) ou

par réelle affection.

Dans ce second cas, la littérature, le cinéma et la bande-dessinée fourmillent de variations sur le thème classique du tueur repentant épris de sa cible, mais on peut sans trop se tromper considérer tout cela comme des exceptions montées en épingle.

Plus crédibles sont les assassins rusés (ou un peu schizophrène) capables de mener une double-vie dont la partie «officielle» peut-être celle d'une autorité, d'un brave type ou même d'un héros, le type vaguement asocial pas vraiment conscient des conséquences de ses actes, le tueur dépressif mais rigoureux, le pauvre ère poussé par des besoins financiers déraisonnables (se drogue ou vit simplement au-dessus de ses moyens, peut-être a-t-il une famille exigeante...) ou carrément le théoricien du meurtre ayant établi toute une philosophie personnelle (raisonnée ou psychotique ?) pouvant faire de lui un PJ ou un PNJ très spécial à interpréter.

Un petit avertissement tout de même : individualiste, très spécialisé, inquietant, parfois asocial ou complètement pétié du bocal, le tueur est un personnage très difficile à intégrer dans un groupe qui ne soit pas spécifiquement orienté vers les «black-ops», la truande ou les coups tordus.

C'est encore au sein d'une guilde de voleurs, d'un groupe de Shadowrunners ou d'une quelconque équipe en marge de la légalité qu'il pourra le plus facilement s'exprimer.

2) Précautions d'emploi

On l'a dit, de manière générale la vie quotidienne de l'assassin est déterminée par le souci de sécurité et plus particulièrement de discrétion, même en dehors de l'exécution proprement dite de ses contrats.

Trouver des clients :

Comme tout autre prestataire de service, le tueur s'inscrit dans une trame économique et sociale, bien qu'elle soit dans ce cas très restreinte, pour des raisons de sécurité : il ne peut pas avoir pignon sur rue, sa publicité est limitée au bouche à oreille ou à un système d'annonces codées ne s'adressant dans les deux cas qu'à une poignée d'initiés. Il doit compter avec l'hostilité et la curiosité de pas mal de monde (proche d'une «cible» nourrissant des idées de vengeance, police, services secrets, enquêteurs privés, client désirant une confidentialité totale et «définitive», groupes criminels, tueur concurrent, journaliste en quête de scoop...) et, de manière générale, l'ensemble de la société « normale » est une menace pour lui parce qu'il est considéré comme une menace potentielle par l'ensemble de cette société dont il viole le principal tabou.

Il doit donc souvent se considérer comme recherché «a priori» et protéger tant son identité que sa résidence en laissant filtrer aussi peu de renseignements que possible sur ces sujets. Il a donc besoin d'un réseau de contacts suffisamment développé pour lui permettre d'obtenir une assez large clientèle et prospérer, mais assez restreint pour que l'assassin puisse le contrôler et s'assurer de la loyauté de ses collaborateurs, notamment en ce qui concerne sa propre sécurité et la nécessaire confidentialité demandée par ses clients.

Dans le cas d'un assassin «free-lance», on comptera au minimum une personne de confiance (rémunérée à la commission) qui gère la prise de contact avec les commanditaires, négocie pour le tueur et préserve son anonymat. Un minimum de confiance est alors nécessaire, mais peut aller de paire avec certaines précautions : utiliser des pseudonymes, des lieux de rendez-vous protégés, des «boîtes au lettres» anonymes et parfois improvisées. On peut également imaginer divers moyens permettant aux commanditaires de contacter le tueur sans intermédiaire mais en préservant

son anonymat : courrier post-restante, e-mail, Bat-signal, affichage public crypté, dazibao discret, communication magique ou autre, mais aucun ne résout la question «qui va savoir et faire savoir aux clients potentiels et uniquement à ceux-là comment contacter le tueur ?», et en général un «délégué» de confiance recruté avec d'infinies précautions est encore le mieux.

Même au sein d'une organisation criminelle, le ou les tueurs sont généralement tenus à l'écart, particulièrement si celle-ci possède une vitrine officielle, et même dans le cas contraire parce que toute information circulant sur l'exécuteur le met en danger (et donc potentiellement l'organisation elle-même) et que les dirigeants conservent souvent l'arrière penser de pouvoir utiliser le tueur contre d'autres membres de la même organisation. Le plus souvent, le tueur n'a donc de rapport qu'avec un ou deux «responsables», qui peuvent être les chefs de l'organisation ou leur proche collaborateurs, mais se doit d'être lui-même en disponibilité quasi-permanente pour répondre sur l'heure à l'appel de ses seuls commanditaires, les mafias tenant généralement à l'exclusivité de leurs employés.

Se procurer le matériel :

c'est aussi un problème, dans le sens où l'essentiel du matos d'un tueur consiste en des moyens variés de faire passer les gens de vie à trépas, il est généralement prohibé ou sévèrement réglementé. Le tueur devra donc avoir recours le plus souvent au marché noir et, au choix, soit rencontrer lui-même ses fournisseurs (et donc s'exposer) ou faire confiance à de nouveaux intermédiaires (ou faire encore plus confiance à ceux qui lui amènent les contrats, si ce sont les mêmes), le prix de ses «fournitures» étant bien entendu d'autant plus importants qu'elles sont rares, plus ou moins illicites ou difficile à produire. Utiliser un matériel trop spécifique est d'ailleurs un risque de plus d'être «repéré» par ce biais, et il est souvent préférable de tuer avec des «armes» courantes dont l'assassin compensera la



médiocrité par une compétence accrue. Le tueur peut encore fabriquer lui-même tout ou partie de son matériel. Pour tout ce qui relève d'une certaine technicité, cela lui demandera du temps, du savoir-faire et des outils (en plus de la permanente contrainte de sécurité), mais il peut encore détourner de leur usage habituel certains objets ou des outils courants (bombes artisanales, corde de piano, couteau de cuisine, véhicule saboté ou lancé sur la cible,...) ou user d'armes légales ou volées pour dissimuler sa qualité de professionnel sous les apparences de l'amateurisme.

Au final, se sont les univers qui vont déterminer ce qui est accessible, mais on notera certaines tendances : le matériel militaire est très mal vu en période de paix (et en Europe comme aux USA ce type d'armement et très surveillé), dans les villes médiévales on tolérait rarement d'autres armes que les couteaux et bâtons entre les mains du petit peuple, les sociétés les plus violentes sont celles où la possession et la vente d'armes sont le mieux acceptées (il n'est pas très compliqué de se procurer un colt dans un univers Far West ou un poignard dans des contrées «barbares»), dans le monde carcéral tout ce qui pourrait servir à tuer est interdit (mais pas toujours hors de portée) et de toutes façons posséder un matériel de qualité est toujours coûteux, en termes d'argent et/ou de temps.

Engranger les Sous :

La récupération de l'argent est aussi une phase délicate du contrat : soit c'est un virement sur un compte numéroté aux îles Caïmans et ça peut être pister (pas simple, mais possible), soit c'est du liquide est les problèmes sont autres. En effet, les grosses sommes en liquide (pièces d'or, gemmes, billets usagés...) attirent la convoitise et la fiabilité des intermédiaires et souvent mise à rude épreuve. Si le tueur vient chercher sont dû lui-même, c'est le meilleur moment pour un traquenard et, la cible exécutée, les commanditaires ont souvent moins à c ?ur de payer.

C'est l'instant des remises en question et des trahisons, et le tueur a alors besoin de garanties : connaître ses commanditaires (A quel point sont-ils anonymes ? Où ira la loyauté des intermédiaires ?) ou préparer le terrain (et tenter de se mettre soi-même dans le rôle de l'embusqué), prévoir la plupart des situations et être capable d'improviser l'imprévisible. Récupérer l'argent, particulièrement des mains de commanditaires dont on ignore presque tout, peut-être aussi difficile que l'exécution du contrat elle-même.

Autre problème : masquer la provenance de l'argent. S'il a encore une existence légale et une vie «officielle», l'assassin doit trouver une «couverture» qui lui permette de justifier ses revenus, sans jamais dévoilé la réalité de son activité. Dans un milieu déjà criminel, il peut compter sur une relative discrétion (mais aussi sur la cupidité et la curiosité des autres truands) et il devra bien cacher son magot, mais dans un contexte contemporain, il lui faudra inventer de multiples combine pour ne pas attirer l'attention du fisc, les mouvements de fonds étant l'une des premières choses que vérifie la police dans les affaires criminelles.



3) Préparer le Terrain

L'assassinat est une profession exigeante où les distraits et les sanguins ne font pas de vieux os, aussi le tueur qui souhaite faire carrière devra-t-il accorder une attention toute particulière à la préparation de ses «contrats». A partir des informations fournies par le commanditaire (parfois un simple nom, une photo ou tout un dossier), et en fonction des exigences de celui-ci, il va d'abord devoir repérer sa cible, connaître son emploi du temps, les lieux où elle se rend souvent, les protections dont elle dispose, les différents risques... Certains tueurs travaillent en tandem sur cette phase de surveillance, parfois avec le même «contact» qui lui sert de rabatteur ou avec un assistant (un bleu gaffeur ou un véritable poisson-pilote expérimenté), parfois fourni par le commanditaire lui-même.

A partir de ces repérages, le tueur va décider d'un mode opératoire. S'il a le choix, la méthode indirecte est la plus sécurisante pour lui (sniper/carreau d'arbalète en ville, poison, explosif, sabotage, «accident»...), car aller au contact est toujours une prise de risque : risque d'être pris, tué ou blessé dans un combat, mais aussi d'exposer son identité (il faut alors liquider les témoins qui sont parfois très sur leurs gardes, ça complique tout), de laisser des traces, des empreintes (difficile de maintenir la discrétion dans une telle situation).

Les situations de combat direct sont donc autant que possible à éviter, et même si l'assassin doit y être préparé en dernier recours, il préférera toujours la méthode l'exposant le moins, ne serait-ce qu'en s'assurant de ses cibles par la surprise ou l'embuscade («Baaaaaaaackstaaaaaab !!! !»), en les neutralisant avant tout et en limitant les risques de déclencher l'alarme (neutraliser les éventuels protecteurs d'abord, couper le téléphone et l'alarme, refermer les portes derrière soi pour éviter une fuite de la cible, etc...). Il ne doit rien laisser au hasard, car sur une attaque ratée, en plus de se mettre en danger directement,



L'Ordre des Assassins

Le terme «assassin» vient de la francisation de l'arabe «haschischin», qui désignait une secte musulmane ismaélite sous les ordres du «Vieux de la Montagne» (Hasann Sabbah), dissoute en 1265 et dont les membres étaient de grands consommateurs de haschisch.

Pour la plupart des occidentaux, ces hommes étaient des tueurs fanatiques, alors qu'on trouve dans les enseignements de Sabbah une volonté ?cuménique, une critique en profondeur de la loi islamique et des concepts tout à fait rationalistes, dont cette idée «la raison consiste à ne rien croire et tout oser» (sources : «Dictionnaire de l'Occultisme» de Roger Luc Mary, éditions Dervy, collection «La Roue Céleste» et «Encyclopédie Critique de l'Esotérisme» de Jean Servier, éditions des Presses Universitaires de France).

Je ne prétends pas être capable de dire qui étaient alors vraiment les «haschischins», mais le jeu «Miles Christi» leur a consacré un intéressant supplément, exploitable également pour nombre d'autres jeux plus ou moins «médiévaux-historiques» (je pencherais pour «Vampire/Mage : the Dark Ages» et «Ars Magica», à première vue).

il prends le risque d'alerter la cible, de déclencher une enquête ou une mise sous protection ou de voir son commanditaire s'affoler.

Il doit également être aussi polyvalent que possible pour pouvoir s'adapter à chaque contrat et être capable d'improviser, et un entraînement très complet est souvent indispensable (forme physique, bien sûr, mais également techniques de combat, crochetage de serrures, discrétion, explosifs, déguisement, pharmacologie, médecine... comme les systèmes de JdR sont souvent moins permissifs que les scénaristes hollywoodiens, les compétences qu'il possédera effectivement détermineront souvent le «style» et la méthode favorite d'un tueur).

On peut ajouter à cela que les contrats comportent parfois des clauses strictes quand à la méthode (que le crime soit impossible à prouver ou soit maquillé en accident, en meurtre crapuleux, signé de la main d'un autre...) qui compliquent le travail et la nécessité pour l'assassin de laisser le moins possible de traces de son passage : il doit se considérer comme recherché par défaut, protéger sa couverture, éviter d'être «marqué» par son crime (traces de sang ou de lutte, blessures, odeur...) et de laisser une piste derrière

lui. Bien évidemment plus la technologie progresse plus cette part du travail devient complexe, et à notre époque le tueur qui perd un cheveux sur le lieu d'un contrat ne peut compter que sur la virginité de son casier judiciaire pour échapper aux fichiers de la police scientifique. De même, une empreinte digitale est vite laissée, alors que les nettoyer systématiquement peut-être en soi l'indice de son passage. L'époque médiévale est de ce point de vue moins dangereuse, mais le tueur a souvent à s'exposer plus (moins de technologie, moins de méthodes «indirectes») et doit plus qu'à notre époque compter sur les réactions d'une foule pas toujours confinée dans son individualisme.

4) Petites ficelles du métier

En plus d'avoir travaillé comme «nettoyeur» pour la CIA pendant trente ans (ça commence à se savoir à «MJ-ezine», ça me permet d'être craint des illustrateurs, y a qu'à voir le nombre d'images que j'ai obtenu pour mon article), j'ai un peu lu sur le sujet et fort de cet enseignement je m'en vais vous refiler quelques trucs glanés par-ci par-là, bien utiles pour vous éviter des ennuis au cours des scénarii si vous êtes joueurs, pour

insuffler un peu de réalisme dans vos parties si vous êtes MJ ou pour liquider belle-maman sans que ça se voit trop si vous êtes marié(e).

Les armes à feu : à considérer comme «jetable» à l'époque contemporaine, car il suffit parfois d'une seule balle pas trop déformée (et un corps humain amorti pas trop mal) pour retrouver l'arme si elle est «fichée». Encore une fois, un «outil» sortant de l'ordinaire augmente les risques d'être repéré, et on privilégiera les armes courantes et/ou faciles à cacher. Faire gaffe aussi au coup du reflet de lumière dans la lunette du fusil, ça gêne le tir et ça fait repérer bêtement.

Ne pas oublier non plus que la cordite, très volatile, est connue pour couvrir les mains et avant-bras des tireurs, tout en dégagant une odeur assez repérable dans une espace restreint.

Penser à deux autres choses importantes : charger son arme avec des gants (pour éviter de laisser des empreintes sur les douilles, avec une arme automatique ça réserve des surprises) et prévoir un réducteur de son (même les «silencieux» actuels sont encore relativement bruyants, mais les versions antérieures étaient souvent volumineuses et peu efficaces), au pire, une bouteille où demeure un fond d'eau ou un bon oreiller piqué «sur place» peut aider (on tire à



travers pour absorber la flamme et une partie du son), mais avec une perte de précision suffisante pour n'être utile qu'à très courte portée.

Le poignard : c'est con à dire, mais il vaut souvent mieux compter sur l'estoc (d'où le terme «poignard») que sur le tranchant, sans oublier qu'à moins d'un avantage tactique c'est la méthode qui expose le plus l'assassin (c'est toujours risqué, le combat au contact), tout en étant TRES salissante :

c'est quand on retire un poignard d'un c ?ur que le raisiné coule à flots, trancher une gorge «d'une oreille à l'autre» libère en général une ENORME quantité de sang (80% du contenu sanguin de la victime, en fait, donc entre 3 et 5 litres, je vous laisse imaginer le merdier) pendant que la victime se débat frénétiquement et la proximité avec la cible expose le tueur à se tâcher (et le sang aussi à une odeur, que nombre de gens et d'animaux identifient d'instinct, en plus d'être analysable et très difficile à nettoyer, pour ne pas dire indélébile sur certains textiles).

Avantage tout de même : c'est clairement d'un bon rapport en termes d'efficacité, de facilité d'approvisionnement et d'anonymat de l'arme, mais les risques sont reportés sur l'exécution. C'est au choix.

Evidemment, dans certains univers (notamment med-fan et western), il y a peu d'alternatives, surtout si on se rappelle qu'une épée est plus dangereuse quand on cogne

fort avec que tranchante quand on tente juste de faire glisser le fil sur la peau d'une cible. Une lame empoisonnée peut encore assurer le coup (sauf dans «Hamlet», c'est une tragédie), mais fait monter le risque de «repérage».

L'étranglement : au contact, c'est peut-être la meilleure méthode. Propre (note, contrairement aux films de James Bond, on préférera une corde de piano, un lacet en cuir, une ligne de pêche au gros ou du fil électrique à une espèce de fil à couper le beurre, sinon ça découpe vraiment et on se retrouve au chapitre «égorgement cradingue»), relativement sûre (avec un peu de technique, une seule attaque réussie permet souvent de maîtriser la cible pour l'achever), silencieuse (si on empêche la victime de trop remuer), mais demande une force physique importante (sauf pour les malins qui utilisent les poignées à cran pour faire les ligatures de câbles électriques) tout en étant souvent assez longue (même si on casse l'os hyoïde qui maintient la trachée ouverte, il faut compter parfois plusieurs minutes pour que passent les stades de résistance, d'inconscience puis d'asphyxie du cerveau qui déclenchera la mort). Le lacet d'étrangleur doit être lui-même assez solide pour ne pas casser, et s'il est très fin il faut prévoir de quoi le tenir fermement sans se couper, mais ça se fabrique très bien soi-même.

Les explosifs : on distinguera les explosifs «artisansaux», «industriels» et «militaires».

Les premiers se fabriquent aisément avec quelques produits chimiques et un peu de doigté et leur peu de «traçabilité» n'a d'égale que leur peu d'efficacité, puisqu'ils sont bien plus souvent incendiaire que détonnants.

Les explosifs industriels, utilisés dans le bâtiment, le forage ou l'industrie chimique et métallurgique sont déjà nettement plus efficace, et nettement plus surveillé. Suivant l'époque, il est plus ou moins difficile de se procurer de la poudre noire, du TNT ou de la nitroglycérine (il en existe bien d'autres, évidemment), mais disons que piquer de la dynamite dans un cabanon de chantier est devenu quasi-impossible dans les pays occidentaux et que les approvisionnements «officiels» sont bien sûr extrêmement surveillés.

Le matériel militaire (type C4, Semtex et autres joyusetés) n'est disponible à prix prohibitif qu'auprès des trafiquants d'armes et, avec les progrès de police scientifique, son usage est actuellement très risqué.

Le Spadassin

Popularisé par le théâtre d'inspiration italienne puis les romans de cape et d'épée, le «spadaccino» (de «spada», épée) était d'abord l'amateur de duel de la renaissance italienne avant de devenir l'exécuteur des basses ?uvres des vendettas, conflits politiques et luttes d'influences dans une époque particulièrement troublée ou les cités-états et les grandes familles s'entre-massacraient allégrement, puis d'être élevé au rang d'allégorie de la félonie dans tout le théâtre romantique. Si vous êtes amateur de l'époque et que les états d'âme des assassins vous branchent, je ne peut que vous conseiller la lecture (ou la vision, c'est quand-même une pièce de théâtre, à la base) de l'excellent «Lorenzaccio» de Musset.



En fait, les avantages de l'explosif (pouvoir bousiller à peu près n'importe qui protégé par n'importe quoi sans avoir à s'exposer directement) ne contrebalancent ses défauts (discrétion très relative, difficultés et risque variés d'approvisionnement, investissement très élevé, ...) qu'à condition d'avoir des connaissances et une technique très sûres, ce qui ne s'acquiert qu'auprès des organisations terroristes les plus importantes ou des groupes gouvernementaux, mais ces gens-là n'ont pas l'habitude de laisser leurs disciples s'égayer dans la nature.

A éviter, dans l'immense majorité des cas, donc (comme film référence, on préférera «Blown Away» avec Jeff Bridges, Tommy Lee Jones et Forrest Whitaker au lamentable «L'Expert» avec Sly dont le seul intérêt réside dans la plastique de Sharon Stone... et encore, moi j' préfère les brunes).

La discrétion et l'anonymat : on l'a assez dit, c'est une nécessité absolue pour un assassin. Outre les classiques faux papiers et les mille et une manière de se dissimuler une arme, certains tueurs usent de postiches pour masquer leur apparence réelle (mais encore faut-il savoir s'en servir), changent de logement régulièrement, ne payent qu'en liquide, etc... Dans les univers où les communications et l'archivage des données sont encore archaïques, changer de ville de temps en temps peut suffire à protéger l'intimité du tueur, mais aujourd'hui la réalité est que la clandestinité occasionne toutes sortes de frais (un hacker pour effacer vos traces dans les fichiers, des pots de vins pour se faire oublier de certaines instances judiciaires, déplacements, hôtels, etc...) sans jamais garantir une sécurité totale, si les enquêteurs y mettent les moyens.

C'est alors plutôt par le choix de ses contrats que l'assassin va faire en sorte de ne pas trop attirer l'attention des organes policiers. d'un autre côté, le risque d'enquête musclée est un élément de négociation du salaire des tueurs qui prennent pour cible des personnalités en vue.



Toutes les illustrations de cet article ont été "exécutées" sans pitié par le redoutable Chilper des Lunes

La méfiance : est une nécessité constante de la vie du tueur, mais elle est génératrice de stress et peut conduire, lié à l'isolement affectif, à une véritable psychose. Le tueur doit donc se méfier de la méfiance elle-même et se ménager un espace de vie protégé, un lieu ou un milieu séparé de son activité où il trouvera le repos et une forme de tranquillité. Cette part de sa vie sera ce qu'il a de plus précieux, et ce qu'il devra le mieux protéger.



Quelques références culturelles pour briller en société :

Les oeuvres citées ici ne sont qu'une sélection personnelle, que je crois suffisamment documentaire et «éclairante» sur le métier d'assassin. Il en existe des centaines d'autres, évidemment.

Films :

«The Mechanic» (avec Bronson, très «technique» et très 70's), «Assassins» (la version hollywoodienne avec Stallone et Banderas, pas merveilleux mais des choses à prendre) et «Assassin(s)» (de Kassowitz, pas génial mais valable par la prestation de Serrault et le petit quotidien mesquin d'un vieux tueur aigri), «Fallen Angels» (Wong Kar Wai, intéressante relation tueur/intermédiaire), «Cible émovante» (de Salvadori, plein de «petits trucs qui font vrais» en plus d'être hilarant, notamment Jean Rochefort en tueur dépressif...).

Romans :

le cycle de «L'Assassin Royal» de Robin Hobb (remarquable sur les trois premiers tomes, après on s'éloigne un peu du thème de l'assassin), «La position du tireur couché» de JP Manchette (comment devient-on un tueur, pourquoi en meure-t-on souvent), «Un tueur sur la route» de James Ellroy (le personnage est un serial killer, mais l'aspect technique et l'ambiance malsaine sont très bien rendue).

BD :

«Le Tueur» de Matz et Jacamon (très bon, à la fois dans l'aspect documentaire, la qualité du scénario et du graphisme. Très recommandé.), «SODA» de Tome et Gazzoti (les tomes 4,6, 7 et 8, qui traite plus spécifiquement des tueurs). «Les Enragés» de le Saec et Chauvel (excellent scénariste), qui diversifie les points de vue sur cette profession (la petite frappe, le vieux pro, etc...).

Le Voleur de profession, qu'on distinguera du voleur occasionnel dont la main malhabile s'abat sur un étal, la cassette de son maître ou un sac de voyage dans une poussée d'avidité que la lâcheté tempère d'ordinaire, le Véritable Voleur (donc) est un être à part de par un choix de vie radical : la clandestinité.

S'il peut se considérer comme un professionnel, un artisan, un artiste même parfois, le voleur ne peut ignorer que la société qui l'entoure est elle basée sur la Loi, quelle qu'en soit la forme, la sévérité ou l'origine, et que celui qui la transgresse de manière régulière et ostensible se marginalise assurément. Même si, par leur nature aventureuse, les personnages de Jeu de Rôle sont presque tous des marginaux, le voleur se singularise encore des autres aventuriers et préfère généralement dissimuler ses activités plutôt que d'en courir la méfiance ou l'hostilité de son entourage : en effet, les «honnêtes gens» font souvent l'amalgame entre «faire profession d'acquérir malhonnêtement le bien d'autrui» et «s'en prendre à tout le monde et n'importe qui».

L'un des premiers soucis du voleur est donc bien souvent de se constituer une couverture, ne serait-ce que pour justifier des revenus qui peuvent être importants (le crime paie plus souvent qu'on ne croit) mais sont en principe irréguliers et aléatoires : se mêler à une troupe de baladins, dissimuler ses escroqueries et ses marchandises de contrebande derrière l'étal d'un marchand ambulant ou se faire passer pour un pèlerin (le tourisme autre que religieux est rare au moyen-âge) sont des moyens courant d'aller incognito de forfaits en forfaits comme de ville en ville.

Car s'il n'est pas itinérant, le voleur court le risque d'être assez

vite repéré des autorités et de devenir le suspect privilégié de chaque délit commis... à moins d'habiter une grande ville où la masse de la population peut plus ou moins camoufler ses activités. Mais là encore, l'anonymat reste relatif et s'il a la malchance ou la maladresse d'être pris plus d'une fois, son penchant pour l'illégalité sera rapidement connu des sergents de ville et une certaine suspicion entachera désormais même ses occupations les plus innocentes. Mais rappelons tout de même que, principalement dans les communautés de moindre importance, le meilleur suspect est toujours l'étranger, qu'il soit immigré permanent ou voyageur de passage.

On peut également différencier les voleurs ruraux et urbains : les premiers opèrent presque toujours en bande et s'en prennent principalement aux voyageurs fortunés/transports de marchandises et au bétail (l'une des rares richesses transportables des campagnes ; on ne pille les champs qu'en cas de disette). Leur méthode s'apparente à la guérilla («frapper et disparaître») et ils doivent être assez mobiles pour suivre et intercepter leur cibles d'une part, et pour échapper aux poursuites et recherches d'autre part. Au final, le «voleur rural» ne se distingue vraiment du «forestier-chasseur» que par la nature particulière de son gibier et n'a en commun avec son homologue urbain que la clandestinité et la nécessaire discrétion.

Car en ville le Voleur est aux prises avec un environnement à la fois plus socialisé et plus technique. D'abord, le voleur urbain s'inscrit dans une trame sociale plus ou moins civilisée, faites de guildes plus ou moins spécialisées et hiérarchisées, de réseaux de contrebande ou de revente du butin, d'indicateurs, d'intermédiaires et de la permanente menace de l'autorité judiciaire. Il ne peut exercer son art qu'en gérant en parallèle l'écheveau des relations de pouvoirs et d'intérêts, observant la loi du Milieu sinon celle de la cité. D'un autre côté, l'abondance de témoins potentiels et la présence de serrures et d'autres systèmes de sécurité (dont la surveillance de la Garde/Milice/Police plus ou moins organisée et motivée) complexifient le vol en lui ajoutant un aspect technique ou technologique (la serrurerie de base est encore une sorte de «haute technologie» durant la période médiévale, la métallurgie demande de gros moyen, les outils n'ont que le muscle comme source d'énergie...). Ceci vaut avant tout pour les Cambrioleurs et «Monte-en-l'Air», mais les tire-laine, détrousseurs et autres escrocs pâtissent également des mesures de sécurité citadines : éclairage public, patrouilles, cloisonnement nocturne des quartiers et faubourgs, couvre-feu, regroupement des professions artisanales et financières (banque, usure, change, négoce,...) en guildes auto-protégées, système pénitentiaire rôdé, interdiction de mendier, de circuler dans certaines zones, de porter les armes...

Cette dernière interdiction a d'ailleurs fait de la dague l'arme emblématique du voleur : c'est en effet une arme aisément dis-



simulable, pourvue d'une garde permettant la parade et de deux tranchants permettant l'attaque de taille, toutefois moins efficace que celle d'estoc. Suffisamment solide, elle pourrait également aider à dégonder les portes ou tordre le plomb des vitraux, suffisamment acérée elle ouvre le fond des sacs et des bourses et bien équilibrée elle peut faire une arme de jet acceptable (bien que d'une portée et d'une précision toujours inférieure à un vrai couteau de lancer). Le poignard est également l'arme des assassins et des traîtres et, souvent considérée comme une arme vile, elle est logiquement devenue l'apanage de ceux dont l'honneur est déjà entaché. La «sécurisation» des villes est d'autant plus mal ressentie que les voleurs sont par nature rebelles à l'ordre établi mais paradoxalement pas tous très sensibles aux revendications sociales, d'abord parce qu'ils ont choisis d'aller bien au delà de la «revendication», mais également parce qu'ils sont eux-mêmes à la recherche du profit.

Leur habitude de la clandestinité s'ajoute à cette nature «renégate» pour en faire les auxiliaires indispensables de toutes les oppositions politiques ou militaires : ils fournissent certaines marchandises (drogues et alcools prohibés, armes, contre-façons, matériel de cambriolage,...), protègent ou dissimulent les fugitifs, renseignent les différents camps et offrent parfois une assistance armée ou les services d'un assassin de profession (qui n'est pas à proprement parler un «voleur», bien qu'ils soit apparenté à la Pègre). Mais cela n'est possible qu'avec un minimum d'organisation et les réseaux d'intérêts peuvent, dans les plus grandes citées, devenir de véritables guildes clandestines imposant un ordre et une loi d'ailleurs pas plus égalitaires ou justes que ceux des «honnêtes gens».

Evidemment, le caractère rebelle des voleurs implique un rapport de force plus tendu encore avec ces guildes qu'avec l'autorité légale et la société criminelle est plus sujette que toute autre aux altercations, «règlements de comptes», exécutions sommaires,



peines exemplaires, renversements d'autorité et autres «guerres des gangs». Le crime organisé devient alors un reflet assombri de la cité où il opère, créant là encore ses coutumes, ses mythes et ses repères, avec souvent une cupidité et une violence accrues.

Parmi les voleurs de métiers (définis donc comme «faisant profession d'acquérir malhonnêtement le bien d'autrui») on peut distinguer encore quatre catégories formées chacune autour d'un type de larcin (et donc de délits) :

Les Cambrioleurs sont les plus célèbres et les plus porteurs de mythes. Ils regroupent tous ceux qui pensent leurs cibles en tant que lieux : Monte-en-l'Air, Perceurs de Coffres, Rats d'Hôtels, Pilleurs de Tombes... S'ils peuvent s'en prendre aux individus pour les besoins d'une opération, ce n'est pas leur objectif principal et leurs compétences sont plus orientées vers la technique que le combat : ils sont de fait à la fois techniciens et artisans autant que voleurs, l'artisanat (et plus particulièrement la métallurgie et la mécanique, qui

se rejoignent dans la Serrurerie) étant bien-sûr leur couverture la plus courante ; le crocheteur de serrures étant le plus dépendant de ses outils, qu'il fabrique parfois lui-même, mais tous sont tributaires d'un minimum de matériel parfois illégal et souvent coûteux (de par sa «technicité», donc) dont l'usage est un art en soi. Mais la cambriole peut aussi comprendre une part sportive (voir acrobatique) non-négligeable, le cambrioleur étant alors un funambule, un équilibriste, un contorsionniste, un spéléologue et un alpiniste urbain, ou un coureur quand la chance fait défaut. Bien que toujours «technique», cette activité recèle alors une forme de performance appréciée chez les baladins et acrobates de professions, que leur itinérance et leur marginalité rapprochent déjà des milieux criminels.

Les Tire-Laine rassemblent tous les Coupeurs de Bourses, Escamoteurs, Vide-Gousset, Pickpockets (bien que le terme soit très récent), voleurs à l'étalage ou «à la roulotte» (ce qui désigne le vol commis dans un véhicule qui, dans le cas de voleurs médiévaux, peut aussi bien être une monture...), bref tout ceux qui s'en prennent avant tout aux personnes, mais sans violence et si possible à leur insu. Ceux-là opèrent à l'occasion, hantant les lieux de rassemblement (foires et marchés notamment, qui en tant que zone de commerce rassemblent aussi les richesses), comptant sur leur habileté manuelle et leur rapidité pour piocher dans les sacs, poches, fontes et parures ce qui les intéresse. Ils sont les plus proches des métiers du spectacle qui crée à la fois un attroupement et une diversion bien utiles, la capacité de distraire dans les deux sens du terme étant d'ailleurs un élément fondamental de cette spécialité. Ils sont aussi les plus exposés de tous les voleurs puisque non seulement au contact direct de leurs victimes, mais également incapables de se défendre autrement que par la fuite et contraint de récidiver souvent par la petitesse de leurs larcins. Pour compenser cela, ils travaillent en groupe, ratissant les foules, se fournissant mutuellement diversion, protection et la possibilité de

faire disparaître le butin (et donc la preuve du larcin) dans les poches d'un complice.

Les Détrouseurs sont, à l'opposé des précédents, ceux qui s'approprient les richesses par la force. Pas forcément citadins, ils incluent les «Bandits de Grand Chemin», Brigands et autres Maraudeurs, la campagne fournissant plus souvent que la ville un espace à leur convenance, c'est à dire sans témoins. Eux aussi sont soumis à la fortune de l'Occasion et doivent souvent répéter leurs attaques pour accumuler quelques richesses (les riches évitant généralement de s'exposer et n'ont que peu de raisons de s'attarder dans les endroits «mal famés»). Eux aussi opèrent en bande (le nombre compense souvent la fréquente faiblesse de ces combattants que la motivation «financière» suffit rarement à rendre téméraires : le brigandage étant une activité de subsistance, il est nécessaire de maintenir le risque à un niveau «vivable» et donc d'éviter les combats incertains). Les Racketteurs se différencient des autres «détrouseurs» par une quasi-intégration (en force) au

système économique, amassant des revenus réguliers et créant une forme d'organisation parasite qui tue le moins possible ses victimes nourricières, garde les éventuels témoins sous contrôle plutôt qu'à distance, mais use pourtant de violence et de menace.

Les Escrocs, enfin, regroupent les Aigrefins, Charlatans et autres Arnaqueurs autour de l'art difficile de s'approprier le bien d'autrui avec son consentement ! Ils préfèrent en effet la persuasion à la discrétion, la parole à la force et la comédie à l'embuscade. Nombre de Mendiants peuvent d'ailleurs être inclus parmi les escrocs puisque forçant la pitié par de faux handicaps ou d'habiles plaintes et lamentations, ainsi que les Faus-saires (la falsification leur faisant office de baratin) et bien des marchands peu scrupuleux. Le commerce et la finance sont d'ailleurs leurs domaines d'activité favoris : c'est dans les méandres obscurs des taux de change et taux d'usure, des législations, du cours des denrées et des privilèges variés qu'ils attirent leurs victimes pour les dépouiller. Souvent cultivés et au fait de la loi, ils fabriquent sur la base de connaissances véritables un filet de mensonges et de comédie où prendre les naïfs et les présomptueux.

Leur couverture n'est pas nécessairement fixe : l'escroc choisit suivant les circonstances le rôle qu'il va jouer, mais nombre d'entre eux officient (parfois aussi en toute régularité et avec «pignon sur rue») dans le négoce, la banque et le jeu, toutes activités hasardeuses et complexes qui servent leur desseins.

Evidemment cette définition des voleurs exclue quelques figures emblématiques de la Pègre, mais les Spadassins (ou simples «Hommes de Mains» pouvant se rapprocher des Détrouseurs), Assassins (mais eux c'est pas grave, ils ont leur propre article quelques pages plus haut), Espions (à moins qu'on ne les considère comme des voleurs d'informations ou qu'on les apparente aux Escrocs, mais leur

méthodes sont différentes et leurs buts plus souvent militaires que financiers, je vous renvoie à l'article d'Archiviste sur les Indics), Entremetteurs et autres Contrebandiers n'ont pas pour but principal «l'acquisition malhonnête des biens d'autrui» et dépassent largement le cadre de cet archétype...

De nombreux jeux «médiévaux-fantastiques» permettent de s'adonner en jeu aux joies controversées de l'illégalité. Parmi ceux-là, j'en distinguerai 4 qui sortent à mon avis du lot par la richesse de background et de possibilités de jeu qu'ils offrent à des personnages de «voleurs» :

«Donjons et Dragons» : l'ancêtre a des défauts (système souvent critiqué, schématisation, compatibilité imparfaites des différentes éditions, politique éditoriale particulièrement cupide...) qui ne gâchent pas le plaisir qu'on peut avoir à jouer des truands dans ses nombreux univers. Il existe pour la seconde édition un assez bon supplément traitant uniquement de l'archétype du voleur et une version réactualisée pour la 3^e (intitulé «Ombres et Lumière» et traitant aussi des bardes), plusieurs autres suppléments «Cadre de Campagnes» incluent de larges chapitres sur la Pègre et, de manière générale, les voleurs de tous poils tiennent dans cet univers une bonne place (puisqu'ils constituent avec les guerriers et les magiciens les trois archétypes les plus représentés) et sont plutôt intelligemment traités (au regard du reste du jeu). Moi qui suis hautement allergique à leurs systèmes successifs, je dois avouer que les auteurs de ce vieux Donj' ont su faire de la Pègre un élément attirant du jeu et que monter sur cette base des campagnes «rien que pour les voleurs» est assez facile. On me dit aussi à l'oreillette que le système D20 a grandement élargi les possibilités de jeu et nettement augmenté son intérêt avec le système de «classes de prestige».

«Warhammer, JDRF» n'est pas neuf non-plus, et son système fleure également le vieux placard. Néanmoins, la variété des professions de «Filou» disponible, la pro-



fusion des règles spécifiques rien que dans le livre de base (fausse monnaie, vol à la tire, difficultés variées des serrures, sorts des prêtres-voleurs) et la composante technologique de ce jeu plutôt «renaissance» que «moye-âge» permettent d'en retirer un vrai plaisir. Si on ajoute à cela la qualité de certains scénarii (juste pour le défi, faites jouer «la Campagne de l'Ennemi Intérieur» et plus particulièrement «Le Pouvoir derrière le Trône» avec un groupe de Filous, vous ne le regretterez pas), la forte composante «intrigue» de l'univers, la grande place attribuée au brigandage dans la vie rurale de cet univers et la jouissance rare de pouvoir déclamer des vers un pistolet et une rapière en main pour détrousser les riches diligences avant de partir au galop dans le soleil couchant on arrive à un jeu potentiellement TRES sympa pour des persos de voleurs.

«**Nightprowler**» : alors là, vraiment, si vous aimez les voleurs et le med-fan, jouez à «Nightprowler», il est fait pour ça. Ce jeu traite uniquement (et intelligemment, encore) des voleurs

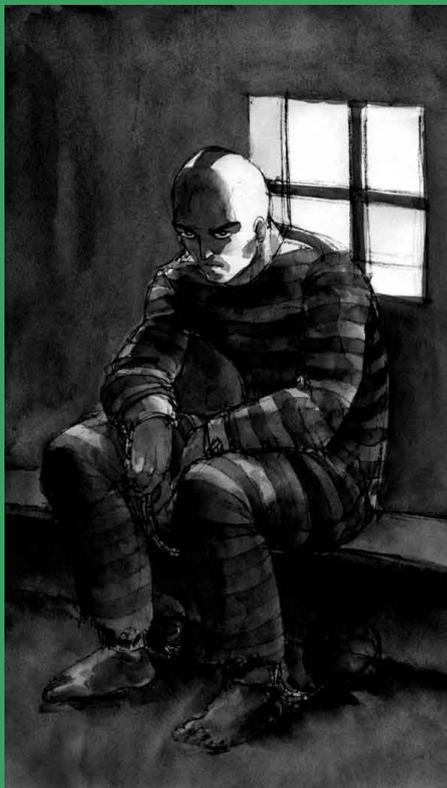
dans un monde «renaissance fantastique», tout son système est optimisé dans ce sens, l'univers est riche, la gamme assez étoffée (notamment par les recueils «Aventures à Samarande» 1&2), la qualité des textes plutôt élevée, les romans parus (la trilogie «Premiers Sangs», «La Voie du Sang» et «le Prix du Sang») sont plutôt bien écrits, l'univers entier oscille agréablement entre humour et noirceur (voir carrément «dark & corrupt» si on veut) tout en offrant une richesse d'intrigues assez impressionnantes...

C'est pas parfait, mais pas loin.

A la limite, si certains aspects vous rebutent, vous pouvez encore utiliser les bouquins de la gamme comme source pour d'autres jeux, tellement la vie de la Pègre y est analysée et développée.

«Légendes des Contrées Oubliées» :

Ce jeu a deux défauts importants : la pauvreté relative de son système et sa mort éditoriale déjà ancienne. Néanmoins, la (remarquable) bande dessinée originale présentait déjà un très beau personnage de voleur, le livre de base contient quelques bons textes sur le sujet et l'unique supplément paru en plus de l'écran («Le Grimoire») comporte deux bons scénar' et un chapitre de background qui ouvre des possibilités particulièrement enthousiasmantes pour des personnages de truands. L'ensemble étant riche, intelligent et particulièrement bien rédigé, il m'a donné l'occasion de monter une campagne «Gilde des Voleurs» assez mémorable il y a quelques années, y a pas de raisons que vous ne le puissiez pas.



Wenlock
article illustré par
Chilper des Lunes

Une version plus courte de cet article est déjà parue sur le site de «Fantasia», mais j'ai eu du webmestre, le sympathique Tybalt, l'autorisation de le reprendre et de le republier. Qu'il en soit remercié.



Des monnaies éparses du monde

Le système monétaire est souvent éludé dans les mondes d'heroic-fantasy et même dans ceux à consonance plus historique.

Un frein au plaisir ludique ? Peut être, mais il peut en devenir un ressort.

L'exemple ci-dessous a été créé pour le monde de Terres de Légendes, mais peut être adapté sans douleur à d'autres univers.

«Et oui mon ami, même le plus spirituel des hommes a parfois besoin de s'arrêter sur ce genre de petit détail matériel. Son intérêt ? Je me vais vous l'expliquer par une petite anecdote fort simple.

Or donc un beau jour je partis de Ferromaine avec une belle subvention de 1000 Ducats pour mon voyage d'étude. J'arrivais peu après sur les rives de la Chaubrie, pourtant pays fort peu mercantile. Là, un honnête changeur de monnaie m'échangea 500 Ducats de Ferromaine contre 490 Ecus Chaubrien. Les dix de marge étant selon ses dires pour «le service». J'acquiesçai et partis guilleret.

Quelques temps plus tard, alors que mes Ecus fondaient comme neige au soleil, je m'étonnai du grand coût de la vie en ce pays. Imaginez ma surprise quand, habitué à acheter une dizaine de feuilles de parchemins pour 1 Florin d'argent, je me retrouve à payer une moitié d'écu pour la même quantité !

Un marchand Ferromainien m'expliqua la subtilité de la chose : nos ducats Ferromainien pesaient près du double des écus Chaubriens, et ce fieffé voleur de changeur de monnaie m'avait escroqué comme un jeune naïf que j'étais. Le marchand se disait compatissant, et quand je lui expliquai que j'envisageais de me rendre dans les terres du Ta'ashimm, il me proposa alors d'échanger dès maintenant mes

500 Ducats restant avec lui contre moult dinars qu'il avait ramenés de ce pays. Il m'expliqua alors la filouterie de ces marchands arabes qui ne pensaient qu'à «trafiquer et te voler pendant que tu bois gentiment le thé avec eux».

Bien heureux de cette opportunité, j'échangeais avec lui mes 500 Ducats restant contre 1000 Dinars. Tout heureux de mon affaire, je bus un verre à ma santé, tout en me demandant qu'elle serait la réaction de ce brave homme quand il se serait rendu compte que j'avais substitué 20 Ecu à 20 de mes ducats. «Enfin, y'a pas de mal là où il y a de l'or» Comme je pensais à l'époque.

Quelques semaines plus tard, j'étais dans le Califat de Zénhyr. Mes finances baissèrent à un tel point que je me vis dans l'obligation de me rendre chez l'un de ces arabes mesquins dont mon compatriote m'avait dit de me méfier. Le vieil homme m'offrit du thé, me demanda des nouvelles de ma famille, et me parla de ses petits-enfants ?. Je me laissai porter par la fraîcheur des lieux, la voix douce du vieux et manquai de m'assoupir. Aussi quand nous passâmes aux choses sérieuses, je n'avais plus l'esprit très aux aguets.

Mais quand l'homme me proposa 120 Dinars conter mes 100 Ecus, je sus qu'il y avait là un piège.

Voyons, le marchand m'avait dit qu'un Ducat était égal à 2 Ecus, et également à 2 Dinars, donc, un écu était égal à un Dinar, cela allait de soit. Or le vieux fourbe souriant me proposait 120 Dinars pour mes 100 Ecus ; il devait y à voir là une fourberie d'envergure que je ne connaissais pas.

Suspicieux, je demandais à Kalhed ben Afif, car tel était son nom, de regarder ces pièces. Il accepta, et ses dinars me parurent de bonne facture. Je regardais mes Ecus, que je recomptais trois fois, sous le sourire amusé de Kalhed. Cela faisait une demi-heure que cette comédie se jouait chez le vieil arabe, quand celui ci me demanda alors les raisons de mon trouble. Je finis par tout lui raconter tellement la suspicion et le doute m'habitait.

A en croire Kalhed, il n'avait jamais autant ri depuis le mariage de son plus jeune fils il y a cinq ans. Je rougis encore plus, tel le jeune étudiant faisant une erreur grotesque devant son maître. Mais Kalhed était père et grand-père, et je l'appris plus tard, je lui rappelais l'un de ses petits-fils. Obligéamment il m'expliqua que le Ducat d'or était la plus forte des monnaies et qu'il valait bien 2 Ecus, puis il m'expliqua en me montrant la faible épaisseur du Dinar, qu'il fallait cinq Dinars pour faire un Ducat, et entre 1 et 2 pour faire un Ecu.

Je devais pâlir à vu d'œil : plus de la moitié de mes subventions chèrement quémandées auprès



de la noblesse de Ferromaine avait fini dans la poche de changeurs de monnaies peu scrupuleux. Je racontais toutes mes misères au vieux Kalhed. Celui-ci devait bien m'aimer car il finit par me donner 150 Dinars pour mes 100 Ecus (ce qui je le sais aujourd'hui signifiait un bénéfice de seulement 50% pour lui).

Enfin seul je regardai mes 150 Dinars. Etait-ce suffisant pour continuer mon voyage ? C'est alors que vint s'asseoir à ma table, un Guerrier du Nord du nom de Bohémond, qui cherchait la fille d'un de ses amis, et qui avait peur de se faire avoir par tous ces Païens. Avec Générosité, j'acceptais de lui échanger ses 150 Ducats contre mes 150 Dinars. Puis je m'empressais de continuer mon voyage avant qu'il ne dessaoule.»

Voici donc un petit 'tableau' résumant les monnaies ayant cours dans chaque pays, ensuite un petit tableau des changes entre pièces d'or.

Il faut noter également que hormis des pays très avancés comme la Chaubrie, le nouvel empire de Sélentine ou Ferromaine, le troc reste encore le moyen d'échange le plus utilisé.

Albonie : 1 Couronne d'or est égale à 10 deniers d'argent, et 100 Sous de cuivre 1 Denier d'argent est égal à 10 sous de cuivre

Algandie : 1 Royal d'or est égal à 6 Princiers d'argent, et 180 Riles de cuivre 1 Princier d'argent est égal à 30 Riles de cuivre

Analiquie : Nombreuses monnaies peu fiables, chaque seigneur battant sa propre monnaie. Beaucoup de troc. La monnaie la plus sûre est le Sol Royal 1 Sol d'or est égal a 12 luna d'argent, et 144 Estreliés de Cuivre 1 Luna d'argent est égale à 12 Estreliés de cuivre

Asmulie : Même système monétaire que la ligue Ferromanique Chaubrie 1 Ecu d'or est égal à 10 Deniers d'argent, et 120 Sous de cuivre. 1Denier d'argent est donc égal à 12 Sous de cuivre

Cornombrie : Pas de système monétaire spécifique. Beaucoup de troc. Très rarement, usage de pièces venant d'autres contrées.

Créscentium, principautés des croisades : Pas de système monétaire particulier, la plupart des monnaies en cours font le bonheur des changeurs. Les deux systèmes les plus fréquents sont basés sur Le Dirham et le Ducat. Depuis peu, l'ordre de la chapelle fait frapper quelques pièces d'or et d'argent afin de réguler un peu le jeu des changeurs de monnaies ; ils ont pour se faire pris exemple sur le Système Chaubrien. 1 Ecu d'or est égal à 10 Deniers d'argent et à 100 Sous de Cuivre. 1 Denier d'argent est égale à 10 Sous de cuivre

Emphidor : On trouve en circulation grand nombre de pièces sans âge issues de l'époque des cités-états, de même de nombreuses cités battent leurs propres monnaies. Peu fiables, ces monnaies ne sortent pas du pays. Le Ducat a été adopté par quelques cités, et est utilisé pour les échanges entre cités ou avec l'extérieur.

Erévorn : Pas de système monétaire spécifique, beaucoup de troc. Usage de monnaie Albonienne.

Ferromaine et la ligue Ferromanique, Colonies de la côte Azurée : 1 Ducat d'or est égal à 15 Florins d'argent, et 60 Ducatons de cuivre 1 Florin d'argent est égal à 4 Ducatons de cuivre

Glisson : D'étranges similitudes existent entre le système de Glisson et celui de l'ancien empire de Sélentine. 1 Flamme d'or est égale à 10 Décimes d'argent, et 100 Centésimes de Cuivre. 1 Décime d'argent est égale à 10 Centésimes de cuivre

Hudristanie : Les monnaies des contrées avoisinantes sont utilisées couramment, avec une préférence pour le Ducat. La monnaie

locale issue de l'ancien système Sélentinien est restée l'Auguste. 1 Auguste d'or Hudristanien est égal à 10 Décimes d'argent, et 100 Centésimes de cuivre 1 Décime d'argent est égal à 10 Centésimes de cuivre

Krarth : Pas de système monétaire spécifique. Beaucoup de troc. Par extension, les rares personnes à avoir besoin de monnaie utilisent le système monétaire Kurlandais. Il existe une monnaie spécifique, la Roue d'or. C'est une énorme pièce de près d'un Kilo d'or sur laquelle sont frappées les armoiries d'un archimage. Elle n'est utilisée que quand les archimages ont des commerces à effectuer avec d'autres nations, ou entre eux.

Kurlande : 1 Couronne d'or est égale à 20 pistoles d'argent et 240 Sous de cuivre 1 Pistolet d'argent est égale à 12 Sous de cuivre

Mercanienne (Cotes) : Pas de Système monétaire spécifique, utilisent les pièces d'autres nations de manière très aléatoires ou au poids. Troc très présent. La seule «Monnaie indigène» est le bracelet d'or. Ce lourd bracelet étant utilisé par les Jarls, ou les Ring jarl pour récompenser sur le champ un vassal.

Mungoda (Continent de) : Aucun système monétaire. Les rares continentaux accepteront peut être les Ducats. Quand aux colonies Ferromainienne, elles utilisent également cette monnaie.

Molasarie : Beaucoup de troc 1 Paume d'or est égale à 10 Paumes d'argent et 150 Paumes de cuivre. 1 Paume d'argent est égale 15 Paumes de cuivre

Sélientium : Nouvel Empire de Sélentine : Même système monétaire que la ligue Ferromanique celui-ci ayant supplanté l'ancien système. On trouve toutefois encore en circulation nombre de ces pièces.



Illustration
par
Chilper des Lunes



1 Auguste d'or est égal à 10 Décime d'argent, et 100 Centésimes de cuivre 1 Décime d'argent est égale à 10 Centésimes de Cuivre. Il existait aussi l'Auguste Impérial de platine dont la valeur était approximativement de 50 Augustes d'or

Thulane : Pas de système monétaire spécifique. Beaucoup de troc. Le système monétaire le plus répandu est basé sur la monnaie Albonienne. On trouve également les bracelets d'or (Cf. Cotes Mercaniennes)

Tahashim (terres du) : Califat de Zénhyr, Sultanat d'Opalar, et Emirats de Mazarid : 1 Dinar d'or est égal à 10 Dirhams d'argent, et 100 Rials de cuivre 1 Dirham d'argent est égal à 10 Rial de cuivre Beaucoup de transactions impliquant des sommes élevées s'effectuent par le biais de pierres précieuses.

Taux de changes des principale monnaies d'or :

1 Couronne Albonienne, 1 Ecu, 1 Royal Algandais, 1 Ecu Crescentois, ont a peu près la même valeur, Ils représentent la Valeur Aurifère de base (VA)

Le Ducat, la plus forte des monnaies peut s'échanger contre deux de ces même pièces

La sol d'or , La paume d'or et la Flamme d'or, étant des monnaies fort peu courues et de fiabilité douteuse sont échangées (si on accepte de vous les échanger) en dessous de leur valeur réelles , à environ trois pour deux VA.

Le Dirham, la plus faible des monnaies peut s'échanger à trois pour une de ces pièces (ou six contre un ducat si vous trouvez un idiot pour cela !)

L'ancien Auguste peut s'échanger à trois contre deux. Enfin pour une Roue d'Or de Krarth, on peut obtenir 200 VA, pour un Auguste

impérial 30 VA, Un bracelet d'or Mercanien ou Thulanien peut s'échanger contre 5 VA

En résumant :

- Couronne, Ecu Chaubrien, Ecu Crescentois, Royal = 1 VA
- Ducat = 2 VA
- Dirham= 0.3 VA
- Auguste Sélentin, Auguste Hudristanien, Paume d'or , Sol d'or = 0.8 VA
- Roue d'or = 200VA
- Auguste Impérial= 50 VA
- Bracelet d'or= 5 VA

Enfin quelques remarques :

Un changeur, même honnête gardera toujours une marge de 10% a 40% selon la monnaie qu'on lui présente (mieux vaut avoir des Ducats que des Augustes). Le change s'effectue uniquement sur la base de pièces d'or. Les pièces anciennes vous seront en général reprises au poids. Aucun changeur ne s'amusera à changer vos pièces d'argent ou de cuivre en provenance d'autres pays. A la rigueur au poids !

La meilleure façon de procéder, si il y en a présente dans les pays où vous vous rendez, est de déposer votre argent dans une commanderie de la chapelle contre une lettre de créance. Cette lettre pourra être échangée là bas contre une somme identique mais en monnaie locale. Quand à leur taux d'usure, pardon, l'aumône que vous leur donnerez afin qu'il continuent à protéger l'Eglise et les pèlerins, sera toujours inférieure au plus honnête des changeurs. Le défaut étant que ces commanderies n'existent pas partout et que vous pouvez tomber sur une commanderie qui n'a plus suffisamment de fonds en réserve. Gardez l'esprit vif, le regard aiguisé, cachez votre bourse, et ayez toujours un poignard a portée de main quand vous négociez au change.

Harfang



Une aide de jeu pour Shadowrun qui parle d'un gang local de Seattle assez particulier. Cette aide est adaptable pour n'importe quel JdR à l'ambiance plutôt sombre, du présent ou du futur.

«Ami runner, prends garde à toi. Un nouveau type de crime vient de voir le jour dans les rues du Métroplex. Et comme toujours, ce sont les petites gens qui trinquent. Soit, quelques touristes en ont été victimes, mais combien sont-ils comparés à ceux qui, tous les jours, pâtissent de l'insécurité ? La Lone Star est totalement dépassée par les événements, les syndicats du crime semblent l'être aussi. Laisse donc Sphynx t'en parler... »

ElvenHunter, le 18 mai 2062

«J'ai regroupé toutes les informations que j'ai pu trouver sur ce gang. Vous pourrez donc voir des articles de presse, mais aussi la retranscription d'une réunion de la Mafia ou même la retranscription d'une vidéo montrant le gang à l'œuvre. Vous pouvez laisser vos commentaires, ils sont les bienvenues.

Sphynx

Voici un extrait du *Downtown News* du 1er mai 2062 :

"Manifestation contre les taxis"

Un boycott des taxis qui desservent le centre de Seattle est envisagé par de plus en plus de clients. Et ceci, du fait du nombre grandissant d'agressions qui voient le jour dans des faux taxis impossibles à différencier des vrais. Le gouverneur de la ville et la Lone Star n'arrivent pas à répondre de manière satisfaisante aux demandes des taxis eux-mêmes et des usagers de ces moyens de transport. Une manifestation est prévue pour le début de l'après-midi...

«Est-on sûr que ce n'est pas une corporation de sécurité qui veut négocier un contrat avec la ville qui est derrière le coup de ce manif ?»

Dolly

"...Ce mouvement de grogne fait suite aux diverses agressions qui se sont déroulées dans la ville.

Des jeunes femmes rentrant chez elles en taxi ont été agressées et laissées pour mortes, des touristes se sont vus dépouillés de toutes leurs possessions, des cadres de corporations se sont faits voler des données importantes..."

«C'est sûrement pour cela que tout commence à bouger. Si on touche au gagne-pain d'une corpo importante, soyez sûr qu'elle sortira les dents.»

Skeptik

«Et dans ce cas précis, les corpo font tout bouger dans l'ombre. Ne crois pas qu'une AAA dira à la presse qu'un de ses hommes s'est fait voler des documents sensibles... C'est clair qu'un certain lobbying est en train de se mettre en place.»

The_Shadow

"...Les chauffeurs des taxis se joindront à la manifestation. En effet, ils n'admettent pas que leur profession soit remise en cause. Ils veulent aussi comprendre comment les faux taxis sont parvenus à acquérir les mêmes véhicules qu'eux."

«C'est pas un gang qui s'inspire d'un truc qu'il y a en Angleterre ou un pays comme ça, d'Europe ? A Berlin, je crois... »

Sirun

«Nan, les gangs de taxis à Berlin, Allemagne, sont assez différents. En fait, ils font juste la course entre eux, sans se soucier de ce que peut dire ou penser le client. Très souvent, ils passent dans des zones assez « limites » pour gagner quelques secondes. Attention à bien choisir ton taxi à Berlin, il se peut que la violence éclate si un membre d'un gang braconne sur

le territoire d'un autre. Et dans ce cas, que tu sois un pauvre passager présent au moment des faits, personne n'en n'a cure.»

SchwartzFenster@berliner.de

«Ce qu'il dit est bien vrai. Du moins, si on en croit les articles laissés chez nos voisins de Shadowland...

Voici des vidéos de surveillance qui ont filmé un taxi à l'action. Pour ceux qui ne peuvent voir l'image, j'ai tout retranscrit. »

Sphynx

Une action du gang

Une femme est sur un trottoir.

Elle fait un signe de la main.

Zoom sur un taxi en approche.

Le taxi arrive près du trottoir. La femme se penche à la vitre sûrement pour dire au chauffeur où elle se rend. Ce-dernier ouvre sa portière et va prendre le bagage de sa passagère. Il lui ouvre ensuite la portière et, quand elle s'apprête à monter, il lui met un chiffon devant le visage...

«Sûrement un anesthésiant...»

Dolly

«Il n'est pas doué le gars. A sa place, j'aurais mis en place, dans mon taxi, un système qui envoie du gaz vers la passagère. Comme ça, hop, aucun moyen de me faire choper.»

Clark

«Ouais. On dirait un amateur. Pas comme les pro présentés dans l'article au dessus...»

Trisha

...Le taxi démarre à une vitesse normale et suit une route classique. Changements de caméras successifs Le taxi stoppe sur des docks. Le chauffeur en descend après avoir fait deux appels de phare. Deux hommes le rejoignent. Ils ôtent la femme du véhicule et l'emmènent vers un entre-

pôt. Le coffre du taxi est ensuite vidé. Ce dernier repart dans la nuit. Le temps affiche 15 minutes supplémentaires. La porte de l'entrepôt s'ouvre doucement. Un camion ressemblant à une grosse ambulance en sort. Il roule jusqu'à une clinique et stoppe. Un brancard avec un corps dessus est sorti. Zoom sur le brancard Le corps est féminin. Il est ardu d'en discerner avec précision les traits. Le brancard entre dans la clinique. « L'ambulance » repart.

«Il semblerait qu'on est tombé sur un type particulier du gang. Ce sont des bouchers, assurément.»

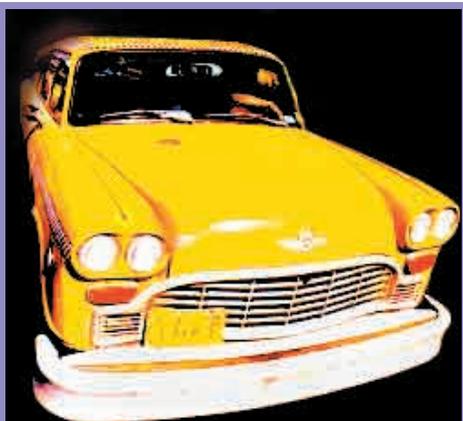
Sirun

«Que ceux qui veulent mener une run contre cette clinique me laissent un message au YMCA. Dites que c'est pour le client 123.»

Akari

«S'approvisionner en organes par ce biais est très stupide à mon avis. C'est prendre beaucoup trop de risque d'être découvert...»

The_Shadow



Les réactions qu'ils provoquent

«The_Shadow a pu assister à une réunion de la Mafia concernant le problème que représente le gang des taxis.»

Sphynx

"Gordon : Messieurs, le capo m'a convoqué hier. Il semblerait que des intrus viennent chasser sur nos terres..."

Matteo : Vous voulez parler des taxis ?

Gordon : Oui. La Lone Star va finir par mettre son nez dans le coin ce qui risque de déranger nos

affaires...

Bruce : Monsieur. On les a fait pister par certains de nos hommes. Ils sont assez durs à pister. Ils maîtrisent...

Gordon : DES RESULTATS ! CE SONT DES RESULTATS QUE LE CAPO ME DEMANDE !

Bruce : Oui monsieur. Excusez-moi.

Silvio : Pour notre part, sur les quais, nous croyons avoir repéré une de leurs planques...

Matteo : C'est vrai.

Le problème est qu'il est protégé par un gang ou un Anneau...

Gordon : Les Séoulpas ? Ils seraient derrière le trafic ?

Matteo : Aucune idée pour le moment, mais il semblerait que les taxis convoient des hommes d'un Anneau quand ces derniers ont besoin de sécurité...

Gordon : Et bien, je vous charge de faire en sorte qu'ils n'aient plus cette sécurité. Je ne tiens pas à ce qu'on dise que dans ma zone, des Séoulpas peuvent agir sans encombre...

Bruce : Un des taxis s'est aussi rendu dans une clinique de la ville...

Gordon : Et vous savez pourquoi ?

Silvio : Ils approvisionneraient certains doc des rues en organes fraîches...

Gordon : ET VOUS NE FAITES RIEN POUR EMPECHER CELA ?

Silvio : Si monsieur, mais...

Gordon : JE NE VEUX PAS DE MAIS ! JE VEUX DES ACTES CONCRETS !

Silvio : Bien monsieur.

Matteo : Pour en revenir aux Anneaux...

Gordon : OUI ? QUOI ENCORE ?

Matteo : Et bien, monsieur, ils tentent de court-circuiter nos filières de contrebande.

Gordon : Et vous ne faites rien ?

Matteo : Si monsieur. Nos hommes sont en train d'agir cette nuit. Vous pourrez avertir le capo d'ici une heure."

«Finalement, Matteo a dû se faire taper sur les doigts. En effet, une fuite avait prévenu des membres du gang et les mafieux n'ont rencontré personne. Ils sont rentrés



bredouille auprès de leurs chefs.»

Magohamoth

«S'il s'agit d'un Anneau de Séoulpas, ils seront très durs à saisir. Il se peut même qu'ils disparaissent du jour au lendemain sans laisser de trace...»

Pistolero

«Oui, mais vue la rentabilité des opérations, je serais plutôt d'avis que l'activité sera vite reprise par un autre mouvement...»

Slim

«Voici un extrait du Downtown News du 10 mai 2062»

Sphynx

Arrestation d'un agent de la Lone Star

"L'agent Richard Butcher a été arrêté hier par ses collègues de la Lone Star. Il est accusé d'avoir pris part à un trafic de puces BTL. Trafic qu'il dissimulait grâce à son poste dans le quartier du Puyallup. La Lone Star fait savoir que l'agent Richard Butcher était suivi depuis plusieurs mois par certains de ses collègues et qu'il a été immédiatement démis de ses fonctions une fois qu'un flagrant délit a été constaté. Le porte-parole de la corporation a aussi déclaré que « des mesures de contrôle accrues seront prises lors du recrutement de ses agents » et que « cette affaire ne devait en aucun cas remettre en cause les bons résultats obtenus par l'ensemble du service oeuvrant dans le quartier..."

«Et ben. Que la Star prenne le taureau par les cornes ne lui ressemble. Cela doit cacher quelque chose de plus grave...»

The_Shadow

"...Mais le plus intéressant est que l'agent Butcher dissimulait aussi les activités du « gang des taxis » dont on parle depuis le début du mois. Il est la première personne, prise vivante, qui pourra apporter un début d'information aux enquêteurs. Son audition est très attendue par beaucoup dans le quartier de Puyallup."

Le Rat Noir, **une organisation criminelle pour L5R**

Le Rat Noir est une organisation mafieuse, née il y a environ une trentaine d'années. Elle rassemble aujourd'hui une demi-douzaine de chefs principaux, qui sont les seuls à mettre véritablement un nom sur leur organisation, et qui seuls ont une idée de l'architecture de cette nébuleuse. Au-delà de ces maîtres, il existe au moins une trentaine de personnes influentes baignant dans les affaires du réseau sans pour autant savoir à quel groupe ils appartiennent, des dizaines de marchands dont les activités, par voie pyramidale, se confondent avec celles du groupe, et trois bonnes centaines d'exécutants diverses dont la composition et la place varient au fil des ans...

Seuls les principaux lieutenants des maîtres restent en poste de manière fixe, mais eux-mêmes ne savent pas qu'ils appartiennent à un réseau plus vaste. Sachant seulement qu'ils doivent livrer des marchandises à certains endroits ou à certaines personnes annonçant tels noms de code...

Objectifs

L'objectif du réseau est simple : acquérir un maximum de puissance financière, développer encore et toujours son étendue, contrôler indirectement le flux de certains produits rentables (soies, opium, Epices ?) le tout en restant d'une discrétion absolue. Chacun des maîtres ayant bien sur des désirs et orientations personnelles, mais de manière générale leur but personnel se confond et se conforte avec celui du profit maximum.

Moyens et activités

Le réseau du rat noir se moque des moyens à employer pour appliquer son credo : « Quelle que soit la demande, trouver la meilleure offre. »

Leurs préférences vont aux moyens indirects : contrôle des caravanes marchandes inter clans, pour contrôler la manne des marchandises à partir des grossistes, trafic des matières sensibles etc... De manière générale, leur but est de répondre à toute demande en lien avec le transfert ou la fourniture de marchandises ou produits quels qu'ils soient. Ainsi leurs caravanes ont-elles vu passer des esclaves, des émeraudes transférées par un

contremaître peu scrupuleux ayant détourné une partie de la production ?

L'organisation juge un investissement ou une marchandise selon les seuls critères de rentabilité et de sécurité. Ils mêlent donc allègrement des échanges de marchandises des plus anodines (Thé, Riz, Soieries etc...) avec d'autres caravanes tout à fait illégales. Selon les années, et les matières les plus prometteuses, les activités du réseau sont donc plus ou moins légales.

La force et l'expérience du rat noir sont ici de pouvoir s'appuyer sur tout un tissu relationnel reliant la majorité des clans (notamment la licorne, le lion, la mante et dans une moindre mesure la grue et le scorpion) qui permet d'organiser des caravanes rapidement ainsi que des haltes et des ravitaillements rapides et discrets sur une grande partie du territoire. Un certain nombre de Yorikis et de magistrats corrompus leur fournissant les bons certificats. Enfin en cas de graves ennuis ou de danger pour le réseau, l'exécution rapide et nette est la sanction habituelle. S'il y a nécessité de faire pression sur quelqu'un, la méthode habituellement est de s'en prendre à la famille proche, et en cas de refus de renvoyer des morceaux de l'otage jusqu'à ce que le sujet cède. Ici aussi l'exécution peut être un moyen employé. Toutefois ces usages de violences restent des procédures exceptionnelles de

l'organisation.

Par contre l'organisation met un point d'honneur à ne se mêler ni de politique, ni de religion. Elle préfère loin contrôler et faire pression sur les hommes qui sont déjà au pouvoir, plutôt que de dépenser du temps et des moyens financiers à mettre en place un pantin.

«Profit, profit, profit. Ce sont les trois règles, fils». Kitsu Fugashi à son fils.

«L'intégrité ? Oui, parlons-en. Intégrité morale, intégrité physique... Votre femme, en ce moment même invitée sur mes terres, a de fort beaux yeux, peut être souhaitez-vous que je vous en rapporte un ?» Yazuki Aguro à un jeune magistrat

«Parle le plus tard possible petit samouraï, tes cris seront autant de doux préliminaires à la saveur de tes aveux.» Soshi Yojatsu à un prisonnier

Organisation

Une fois par an les six maîtres se réunissent. A cette occasion, ils déclinent les projets ou problèmes rencontrés. Il est courant qu'un ou deux des maîtres soit absent, mais il est alors sensé suivre les orientations décidées par le groupe pour l'année à venir. En dehors de ces réunions, les maîtres communiquent entre eux via des messages délivrés par certaines caravanes. A l'instigation de Kitsu Fugashi, les messages, codés selon une structure très complexe (système à double entrée émetteur récepteur) sont aujourd'hui coulés dans de la vaisselle de porcelaine.



Ensuite revient à chaque maître d'organiser comme il l'entend sa partie du réseau. Chacun d'eux ayant choisit en général une délégation de pouvoir pyramidal, qui fait que bien souvent les gens qui mènent la caravane en sont au quatrième ou cinquième intermédiaire en partant du maître.

Il devient alors facile, en cas d'ennui de couper de faire sauter les maillons... Selon la paranoïa des maîtres, de 0 à 3 de leurs acolytes ont conscience d'appartenir à un beaucoup plus vaste réseau, certains étant même informés par leurs maîtres de quelques éléments clefs. En général, même si le cas ne s'est produit que deux fois jusqu'à maintenant, les remplacements et élargissements du conseil des maîtres, s'effectue par cooptation.

L'un des maîtres présentant son Héritier ou son candidat qui doit alors dans l'année qui suit passer un mois avec chacun des maîtres, ceux afin que puissent se créer des liens d'amitiés et de convivialités, et aussi pour que les maîtres puissent se rendre compte d'une éventuelle défaillance du candidat.

Membres directeurs

(en dessous sont indiqué leur lieutenant(s) éventuel(s))

Tamohiko, Capitaine marchand Mante, Bushi mante rang 4

Xiang-lee, Bushi Mante rang 2

Kitsu Fugashi, Riche négociant, Bushi Akodo rang 1

Kitsu Tashiro,

Bushi Mante rang 2,

son fils **Kitsu Kawanomu**, Barde ikoma rang 1,

sa fille **Soshi Yojatsu**, Daymio Mineur, Shugenja Sochi rang 2

Ide Bokuden, Propriétaire terrien, Emissaire Ide rang 2

Otaku Kanamaji, Magistrat Shinjo rang 2

Shinjo Bayturo, Maître de caravane, Bushi Shino rang 2

Shinjo Kagami, Shugenga Iuchi rang 1, son épouse

Yazuki Aguro, Riche négociant, Marchand Yazukis rang 4

Yazuki Tarakoshi, Contremaître Yazukis rang 2

Adversaires

En premier lieu les Yazuki dont les domaines de services recoupent les leurs. Yazuki Taka commençant d'ailleurs à soupçonner l'existence d'une fraternité marchande. En deuxième le Kolat, qui a conscience de l'existence de cette organisation nébuleuse mais n'a pas encore réussi à repérer les chefs. Pour l'instant, il souhaite juste acquérir plus amples informations sur l'organisation, et éventuellement à placer une taupe. Enfin la compagnie du Nénuphar rouge basé à Toshi no Cha, la cité du thé, dont le trafic marchand, bien organisé fait concurrence aux activités légales de l'organisation.

Parmi eux c'est Ikoma Denkori, dont le trafic vers la capitale est en augmentation et dont la marchandise ne passe pas par l'intermédiaire du Rat noir, qui s'avère le plus ennuyeux pour les affaires de Kitsu Fugashi.

Quelques PNJ

Kitsu Fugashi, «Marchand opulent» Bushi Akodo rang 1

NB : Il n'a jamais eu le temps d'apprendre ses techniques de rang deux et trois, qui plus est connaissant ses activités marchandes, son senseï ne lui aurait pas enseigné. Apparence : Fugashi accuse près de cinquante ans. Légèrement enveloppé, le sourire aux lèvres, Fugashi apparaît comme quelqu'un d'ouvert et avenant. Ses cheveux gris, coupé assez court, et sa barbe bien dessinée compense la relative rondeur de ses traits, en lui donnant une petite allure martiale, quant à sa voix chaude et profonde, elle n'a pas son pareil pour mettre en confiance ses interlocuteurs.

Ses habits sont pour la plupart d'excellente qualité avec une notable abondance de soies d'extrême qualité, et il affecte sans complexe son goût pour les bijoux. Son Daisho est une merveille de luxe et de finesse, Tsuka d'ivoire et d'Or massif, représentant le combat d'un Tigre et d'un serpent, eux même souligné de rubis et d'émeraude. Tsuba ajouré en entrelacs fleuris...le tout doit valoir, a vu d'œil plusieurs centaines de

Koku...

Traits et anneaux :

FEU : 3, Agilité : 3 Intelligence : 4, AIR : 2 Réflexes : 2 Intuition : 4 TERRE : 3 Constitution : 3 Volonté : 5 EAU : 3 Force : 3 Perception : 3 VIDE : 2

Compétences : Kyujutsu (1), Défense (2), Kenjutsu (2), Art de la Guerre (1), Barde (2), Histoire (1), Etiquette (3), Commerce (5), JiuJitsu (2), Lore: Toshi Kenko (4), Lore: Ootosan ushi (1), Lore: Ryoko Owari (2), Lore : Clan de la licorne (1), Lore: Clan du scorpion (1), Lore: Clan de la mante (2), Courtisan (3), Droit (3), Evaluation (3), Manipulation (3), Sincérité (4), Contrefaçon (2).

Avantages et défauts : Alliée majeur (Réseau Fugashi : Le rat noir)

Relations : (Nombreuses dans la pègre, ainsi que dans les clans de la mante, du scorpion et de la licorne : Notamment Tamohiko du clan de la mante, Soshi Yojatsu, Ide Bokuden) Cupide (un rang) Sombre secret (trafiquant d'opium) Chantage (Kakita Hitori pour le thé de Jade et l'opium et quelques petites faveurs ici et là).

GLOIRE : 2.0

HONNEUR : 1.4 ND : 10/ 15

REPUTATION : 179

RANG de BLESSURE : 6

Caractère et Background :

L'histoire de Kitsu Fugashi a Toshi Kenko commence il y a une vingtaine d'année quand il vint s'y établir avec son épouse, son enfant, rachetant par la même occasion la plus luxueuse des villas marchandes de la ville... En quelques mois la ville apprit à connaître le commerce de Fugashi : Epices rares, Thé provenant des meilleures terres du clan du lion, Soierie de qualité supérieure... Fugashi ne rentra en concurrence directe avec aucun des samouraïs «protégeant» des Marchands, en effet, il se situa dès le départ dans une position de grossiste qui lui permit de ne pas subir de concurrence, ni de conflits économiques très importants, se contentant d'évincer les marchands lointains qui de temps à autres venait en caravanes vendre leurs produits en gros.

Au bout de quelques années, une grande partie des produits rares de Toshi kenko arriva par l'entremise de caravanes marchandes appartenant à Kitsu Fugashi.

Il fournit également certai-

ne échoppes d'Otosan Uchi. Aujourd'hui encore, la position de Fugashi est la même. Il est le plus gros marchand de Toshi kenko, tant en volume, qu'en chiffre d'affaire, même si ses marges de bénéfiques ne sont pas élevées, ce qui fait aussi sa réussite. Sa villa est souvent le lieu de résidence de prestigieux visiteurs ou commerçants, ainsi notamment était reçu par Fugashi nombre de samourais du clan de la mante (et même quelques diplomates) avec qui il a d'excellents contacts, des marchands de la licorne etc... Toutefois ces dernières années, ses affaires (officielles) ont commencé à stagner devant la concurrence effrénée des cousins Yasukis. En fait ses véritables affaires sont beaucoup plus lucratives.

Fugashi a un passé opaque, d'où il est ressortit riche, très riche, ainsi qu'une association lucrative liée au trafic de l'opium avec un Daimio Soshi, d'une grande discrétion et d'une loyauté plus que discutable à son clan. C'est en partie ce trafic qui a été à l'origine de sa fortune, il passe aujourd'hui par le seul établissement que possède Fugashi dans la ville (par le biais intermédiaire) la taverne du «Vent du ciel» située dans le quartier marchand du Sud-est. En fait sous le réseau officiel de ses affaires se cache en fait un immense trafic de denrées moins légales. Fourniture d'Opium jusque dans les îles de la mante, Intermédiaire entre le clan de la licorne et celui de la mante, trafic d'esclaves, livraison peu scrupuleuse d'esclaves à certains groupuscules, trafic de poudre noire, organisation de festivités illégales pour certains nobles, achat et vente illégales de Jades, enlèvement pour fournir des maisons de geisha etc... Le réseau de Kitsu Fugashi (que certains des plus hauts membres ont baptisé «le rat noir») est une énorme machine, extrêmement souple, et nébuleuse.

Kitsu Fugashi lui-même ne se déplace que rarement, et préfère maintenant que sa fille Kawanomu mène les négociations et que son fils Tashiro mette en place et accompagne les convois les plus brûlants. Ses plus nombreux associés se trouvent dans le clan de la licorne, celui de la mante, et dans

une moindre mesure au sein du scorpion.

Fugashi a mené durant sa jeunesse, une vie aventureuse et dangereuse, dont sa grande détermination lui a permis de sortir riche et puissant. C'est un caractère extrêmement déterminé et un homme très intelligent. Ses aptitudes relationnelles, ainsi que ses cadeaux lui permettent également de gagner ou d'acheter les faveurs de nombre de samourais qui sans le savoir participent à la grande œuvre de Kitsu Fugashi, sa quête personnelle de la richesse et du pouvoir qui l'accompagne.

S'il estime que la violence n'est jamais une solution à envisager en première instance, il n'hésitera pas à éliminer physiquement un éventuel gêneur, ni à faire pression sur sa famille, à enlever sa femme ou ses enfants. Dans ce cas les otages auront une très bonne chance de rester en vie si le gêneur obtempère... dans le cas contraire il n'y aura pas de secondes chance, sauf si la situation permet de renvoyer quelques doigts ou une oreille de l'otage, histoire de passer l'envie du gêneur de recommencer.



Il aime le luxe et les belles choses, ce n'est pas un secret, et sa villa est un palace dont le luxe pourrait même faire pâlir un Doji. Outre six Yojimbos (tous d'origine ronins) on y trouvera aussi moult serviteurs dont trois adorables jeunes filles qui sont les servantes (et les amantes) personnelles de Fugashi depuis que sa femme est décédée il y a cinq ans.

Enfin il commence à lorgner sur les entrepôts récents d'Ikoma Denkori, l'un des membres de la compagnie du nénuphar rouge, et se demandant ce qui se produirait si ceux-ci étaient brûlés par les hommes de Yasuki Siuren... se serait d'autant plus intéressant que



ces entrepôts se trouve justement dans la zone protégée par la milice Heimind'Akodo Zunshen.

Relations : Il est satisfait d'avoir un éventuel moyen de pression sur l'un des magistrats locaux, Kakita Hitori, même s'il n'a pas encore eu l'occasion de l'utiliser. De manière générale, il ne préfère pas trop se mêler à la politique de la ville, sauf si cela risque de nuire à son commerce. A ce titre, il accorde un soutien peu dynamique à Matsu jocho. Il préfère également se poser comme une partie neutre dans les affrontements commerciaux de la ville. Il a peu de contact avec les Yasukis dont il se méfie, mais serait relativement tenter par un accord de non-ingérence réciproque sur les affaires les plus louches (trafic d'opium notamment). Il a associé deux de ses enfants à ses activités. Bien qu'il leur fasse confiance et qu'il leur ait délégué certaines responsabilités, c'est toujours lui qui tient la main mise sur ses affaires. Il souhaiterait également inciter, très discrètement, Doji Kioru a mené une guerre économique plus active contre les Yasukis. L'un de ses principaux associés chez les mantes est Tamohiko.

Kitsu Tashiro «Aventurier sûr de lui» Bushi Mante rang 2

Apparence : « Je me souviens l'étreinte puissante de tes bras, m'emportant tel la tempête. Je me souviens de ton regard souverain, semblable à un éclair brillant dans la nuit. Je me souviens de ton intrépidité, défiant le destin tel un digne fils d'Osano-wo. Je me souviens de ton corps halé, tel la caresse du soleil sur ma peau. Je me souviens de ton sourire, tel la promesse lumineuse de l'aube. Tu es un digne fils de l'océan. N'oublie pas ton seigneur-lune Tashiro.»

Phrases d'adieu de Tamohiko à son amant.

Il arbore en général des Kimonos à la coupe pratique et ne se sépare que rarement des deux tonfas renforcés d'acier qui sont ses armes de prédilection.

Traits et anneaux :

FEU : 2 Agilité : 4 Intelligence : 2

AIR : 3 Réflexes : 3 Intuition : 3

TERRE : 3 Constitution : 3 Volonté : 3

EAU : 3 Force : 3 Perception : 3
VIDE : 2

Compétences : Commerce (3),
Athlétisme (2), Art de la Guerre (1),
Défense (3), Kenjutsu (2),
Jiu-Jitsu (2), Navigation (2), Lore :
Ryoko Owari (1), Lore: Toshi Ken-
ko (1), Lore : Clan de la mante (2),
Lore: Clan de la licorne (1), Evalua-
tion (2), Intimidation (2), Nufojut-
su (4), Sincérité (1), Code secret (1),
Discrétion (2).

Avantages et défauts : Ecole dif-
férente (Bushu Mante) Lien Kharmique
(Tamohiko) Risque-tout Réflexes de
combat Trompe la mort Connaissance
du terrain : Iles de la soie.

GLOIRE : 1.5
HONNEUR : 1.0 ND : 15/ 25
REPUTATION : 162
RANG de BLESSURE : 7

Caractère et Background :

Tashiro est âgé de dix-neuf ans.
Très jeune, son père l'envoya
auprès de ses associés du clan de
la mante. A la mort de son Hôte,
quand il avait quatorze ans, c'est
sa fille Tamohiko, de quinze ans
son aînée, qui le prit auprès de lui
et devint son senseï. Immédiat-
ement, l'un et l'autre sentirent que
leurs destins étaient liés. Il par-
ticipa aux voyages, et aux actes
de pirateries de son Senseï. Son
intrépidité fit l'admiration des ma-
rins lors des combats navals.

A ses cotés il chevaucha les va-
gues, apprit à estimer et comman-
der les hommes, arpenté les arca-
nes de l'école des fils d'Osano-wo
et à seize ans, ce fut elle qui l'initia
aux bienfaits de Benten. Il y a un
an il a dû revenir auprès de son
père afin de passer son Gempukku
au sein de sa famille.

Le retour sur les terres Kitsu l'a
rempli de fureur contenue devant
tous ces jeunes samourais pleins
de morgue et de fierté, qui ne sa-
vaient rien à la guerre ni au danger.
Après quoi, son père, malgré leurs
liens affectifs plutôt proche du
néant, l'a chargé d'organiser et su-
perviser la mise en place des voies
de trafic des différents type de
marchandises. C'est la tâche dont
il s'acquitte avec succès depuis un
an et la raison pour laquelle il est
toujours parti par monts et par
vaux. Durant cette année il n'a
revu qu'une fois Tamohiko... l'en-
trevue a été passionnée et au ma-
tin ils se sont séparé sans même

pouvoir se dire un mot.

Toshiro est un homme de l'instant,
un téméraire qui avance entre les
dangers comme il naviguait entre
les récifs. Il aime cette vie aven-
tureuse qu'est la sienne, pour lui
seul compte le plaisir de se sur-
passer et de vaincre les obstacles
qui s'opposent à lui quels que
soient les moyens à employer, seul
compte le résultat.

Durant cette année il a connu
quelques filles ... mais le souvenir
de Tamohiko reste là.

Relations : Tamohiko, l'une des
maîtres du rat noir, fut son senseï
avant de devenir son amante. Il
garde des liens très forts, quoique
parfois teinté d'ambiguïté du à leur
différence d'âge, des rencontres
épisodiques et d'activités allant
à l'encontre de relation de con-
fiance. Mais son souvenir est une
marque de fer rouge, et il ne peut
rien contre cela. Il obéit à son père
sans réelles convictions, mais en
se plongeant avec excitation dans
la découverte de terres inconnues,
et les dangers que recèlent ses
missions. Sa sœur est pour lui une
inconnue, à laquelle il ne s'inté-
resse pas.



Tamohiko «La Lionne des mers»
Bushu Mante rang 4

Apparence : «Comment t'oublie-
rais-je ! Comment oublierais-je
ton corps, aussi souple que l'eau
est aussi dur que le roc ! Com-
ment oublierais-je ton cœur, aussi
libre que les vents déferlants des
Tornades ! Comment oublierais-je
ton visage, au sourire vainqueur
du tigre ! Comment oublierais-je
ta voix, perdue entre le cristal de
l'eau clair et le grondement des
orages ! Comment oublierais-je la
source des courants qui me pou-
sent vers l'avenir ! Je ne t'oublierai
pas ma lionne des mers.»

Phrase d'adieu de Kitsu Tashiro à
son amante.

Tamohiko est femme grande et



svelte d'environ trente-cinq ans
à la silhouette d'une liane. Elle a
une démarche souple et fluide,
un air de fauve sur ses traits, un
sourire à faire frissonner même un
samourai. Ses cheveux noirs com-
mencent à griser, et une mèche
blanche scinde déjà sa chevelure,
quelques rides marquent ses yeux
et la commissure de ses lèvres
bien dessinées, un bandeau de
soie Rouge brodé de fils d'or cache
son œil gauche tandis qu'un sillon
blanc en part pour arriver au mi-
lieu de la joue ; à ses oreilles tein-
tent des boucles d'or aux perles
nacrés... On ne peut réellement
la dire belle, mais il se dégage
de son allure et de son visage un
charisme puissant. Sur sa poitrine
brille un collier d'or et de diamants
qui contraste avec sa veste de Ki-
mono Turquoise aux doublures de
soie, tandis que des Koté plaqué
d'ébène et ciselé d'or, en plaque
les manches sur ses avants bras.
Ses pantalons sont amples s'ar-
rêtant serrés aux mollets par les
protections de jambe (qui cachent
chacune un Aiguchi). En office de
Obi, elle porte une large ceinture
de cuir passant au-dessus de sa
hanche chargée de trois gaines
d'Aiguchi, ainsi qu'une bande de
lin teinté de rouge, dans lequel
est passé un sabre court et large
(Parangu).

La rencontrer, c'est osciller entre
l'admiration et la frayeur. En si-
tuation de combat elle affectionne
le combat aux deux Parangu, à
défaut elle utilise une paire de
Nunchaku ou d'Aiguchi.

Traits et anneaux :

FEU : 3 Agilité : 3 Intelligence : 3
AIR : 4 Réflexes : 5 Intuition : 4
TERRE : 4 Constitution : 4 Volonté : 4
EAU : 3 Force : 3 Perception : 3
VIDE : 2

Compétences : Commerce (3)
Athlétisme (1) Art de la Guerre (3)
Défense (3) Kenjutsu (1) Intimidation
(4) Navigation (5) Nofojutsu (4) Barde
(2) Code Secret (3) Lore: Routes ma-
ritimes (4) Lore : Royaumes d'ivoires
(1) Evaluation (3) Jeu (2) Jiujutsu
(3) Sincérité (2) Tantojutsu (3)

Avantages et défauts : Borgne
Amour sincère (Kitsu toshiro) Sombre
secret (piraterie) Alliés majeur : Le rat
Noir Relations : Wako (pirates) Force
de la terre (deux rangs) Trompe-la-
mort Lien Kharmique (Kitsu Toshiro)

GLOIRE : 5.5
HONNEUR : 1.0 ND: 25 (40) / 30 (45)
REPUTATION : 207
RANG de BLESSURE : 8

Caractère et Background : Tamohiko est devenu au fil des ans, l'un des capitaines les plus redoutés de toutes les routes maritimes de Rokugan. Elle a navigué sur toutes les routes de Rokugan, commercé dans tous les ports, passé nombre de récifs, possède plus de cent abordages à son actif, et a eu sa tête mise à prix dans certaines régions. Ses activités ont oscillé entre la piraterie, le commerce et la protection des convois maritimes, et certaines rumeurs chez les mantes les mieux informés affirment même qu'elle est allée jusqu'au(x) royaume(s) d'ivoires.

Elle a remplacé son père, un ami personnel de Kitsû Fugashi, au sein de la confrérie du rat noir lorsque celui-ci est décédé, et a rencontré son âme sœur, Kitsû Toshiro, quand elle dut prendre en charge sa formation. Pour la première fois de sa vie, elle a rencontré un homme capable de lui résister, un homme capable de la suivre dans ses décisions les plus intrépides, un homme libre osant forger sa destinée de ses propres mains. C'est elle qui l'a initié à l'amour, et depuis elle sait qu'aucun autre homme ne pourra le remplacer, qu'aucune âme ne pourra vibrer à l'unisson avec la sienne, qu'elle ne se damnerait pour personne d'autre. Le plaisir est son seul but, le désir sa seule motivation, et la liberté sa seule règle.

Relations : Elle n'a de réel respect que pour ceux qui font preuve de force d'âme et de corps. Quand a Toshiro, il est son seul asservissement... mais elle sait qu'elle n'y peut rien, qu'il l'a marquée de son empreinte comme il l'aurait marquée au fer rouge.

Soshi Yojatsu «Daïmio Paranoïaque» Shugenja Soshi rang 2

Apparence : Engoncé dans ses lourds vêtements d'or sombre et de violet dont les pans s'écrasent en d'immenses plissées, agitant avec une lenteur suave entrecoupée de battements nerveux un

éventail en plumes de paon ourlées d'or, ses traits entièrement dissimulés par un masque de bois incrustés d'éclat de miroir, dans l'atmosphère alourdit par la fumée et l'entêtante odeur d'encens, Yojatsu semble être l'incarnation du mot malsain. Mais quand sa voix faible et susurrante se fait entendre et que ses deux pupilles commencent à s'agiter, alors au malsain s'ajoute le malfaisant.



Traits et anneaux :

FEU : 2 Agilité : 2 Intelligence : 3
AIR : 4 Réflexes : 4 Intuition : 4
TERRE : 2 Constitution : 2 Volonté : 2
EAU : 2 Force : 2 Perception : 3
VIDE : 2

Compétences : Courtisan (4) Calligraphie (1) Sincérité (3) Méditation (1) Théologie (1) Code Secret (5) Etiquette (1) Astrologie (3) Commerce (2) Défense (1) Droit (1) Enquête (4) Evaluation (2) Poison (4) Tantojutsu (2) Torture (4)
Avantages et défauts : Cupide (deux rangs) Cruel Indifférent Obnubilé : Paranoïaques Alliés majeurs : Le rat Noir Aristocratie Terrienne Position sociale : Daïmio mineur Sensation, Communion, invocation, Contre sort.

Sorts d'Air : Percer l'esprit, Secret du vent, Commander à l'esprit*, Essence de l'air*, Vent des murmures.
Sorts d'eau : Bassin réfléchissant, Bénédiction de la pureté (notons que cela ne lui viendra jamais à l'esprit d'utiliser ce sort sur quelqu'un d'autre que lui).
Sort de Feu : Glyphe de protection contre le mal

GLOIRE : 5.0
HONNEUR : 0.3 ND : 20
REPUTATION : 155
RANG de BLESSURE : 4

Caractère et Background : Yojatsu est le fruit d'une longue lignée de dégénérés qui semble avoir cristallisé en lui tout les aspects les plus pathologiques : Son univers tourne autour d'un seul but, se protéger, et se défendre des autres quitte à porter le coup fatal le premier.

Ses passions sont en nombre restreint : L'appât du gain de manière

compulsive (en tant que moyen d'augmenter ses chances de survie) une authentique fascination pour la souffrance humaine (les cris de souffrances étant l'un de ses seuls plaisirs gratuits), l'astrologie (son esprit malade y cherche et décèle sans cesse de nouveau danger... d'ailleurs plus d'une fois cela lui a sauvé la mise), la cryptographie qu'il estime être l'une des activités supérieures de l'homme (c'est lui qui crée les codes à clefs multiples dont usent les six maîtres du rat noir : Jet d'intelligence + Cryptographie a 40 pour comprendre que c'est un code à trois clefs, a 50 pour craquer le code) et de temps en temps une pipe d'Opium. Pour le reste, il s'occupe avec une précision et des précautions dignes du scorpion paranoïaque et misanthrope qu'il est de l'organisation de tous les convois passant sur les terres de son clan (ses précautions passant aussi par un usage certain de la magie, des poisons, et de la divination). Il gère également des plantations et un trafic d'opium de petite ampleur, mais d'une discrétion extrême. Ainsi passe ses journées, partagées entre la contemplation de son bassin d'eau glacée où il scrute tous les recoins de son territoire, voire de celui des autres, la mise au point de codes de plus en plus complexes, quelques instants de loisirs à torturer un prisonnier quelconque et l'élaboration de plans et contre plans dont la tortuosité n'a d'égale que l'efficacité.

Relations : Toutes les créatures de l'univers sont des dangers potentiels.

Kitsû Kawanomu

«Fille prodigue», «Barde Ikoma»

NB : Kawanomu n'a pratiqué aucune école conventionnelle, mais se présente éventuellement comme une barde Ikoma..

Apparence : Kawanomu est une belle jeune femme de vingt-cinq ans. Ses tenues obéissent toujours aux modes les plus délicates de la cour, et son maintien est parfait. Son visage tout en courbes laisse transparaître une grande douceur, encore soulignée par un maquillage léger. Sa voix est suave,

son sourire des plus charmant, ce qui ne laisse pas indifférents ses interlocuteurs ? surtout si se sont des hommes. A l'opportunité d'une rencontre, un samouraï trouvera auprès d'elle son désir le plus grand, la sérénité, et tout naturellement, il en viendra aux confidences. Quant au moment plus intime, elle apparaîtra comme l'émanation du désir de son partenaire, qui veut la sensualité aura la sensualité, qui veut l'innocence aura l'innocence ?

Traits et anneaux :

FEU : 3 Agilité : 3 Intelligence : 4
AIR : 2 Réflexes : 2 Intuition : 4 TERRE : 2
Constitution : 2 Volonté : 3 EAU : 2
Force : 2 Perception : 3
VIDE : 2

Compétences : Art: Maquillage (4), Barde (1), Droit (1), Calligraphie (3), Cérémonie du thé (4), Code Secret (3), Commerce (3), Courtisan (2), Danse (3), Défense (1), Déguisement (3), Discrétion (2), Etiquette (3), Evaluation (1), Lore: Toshi kenko (3), Lore: Pègre (3), Lore: Gheisha (5), Manipulation (3), Musique (2), Comédie (3), Séduction (4), Sincérité (4), Tantojutsu (3).

Avantages et défauts : Bénédiction de Bente. Cœur de pierre Allié Majeur : Rat Noir sombre secret (enfant), Sombre secret (Apprentissage geisha).

GLOIRE : 2.1
HONNEUR : 0.5 ND : 10
REPUTATION : 173
RANG de BLESSURE : 4

Caractère et Background : Kawanomu est la digne héritière de son père. Contrairement à son frère elle est pratiquement toujours restée auprès de lui, et a hérité de tous ses savoirs, que ce soit sur le plan des relations humaines, des contacts ou de l'organisation du réseau. Enfant, elle idolâtrait ce père gentil et prévenant qui la couvrait de cadeaux et l'emmenait partout avec elle, qui jouait beaucoup avec elle, l'incitant à chaparder quelques menus objets, se déguiser pour traverser au nez et à la barbe des gardes, convoier des vases de porcelaine dans la ville ou bien lui apprenant comment user de son plus beau sourire pour convaincre un serviteur ou un garde de ne pas obéir à ses ordres (ce qui lui permettait accessoire-

ment de faire éliminer les imbéciles qu'elle découvrait ce faisant)...

Toute à ses affaires, elle ne vit même pas que sa mère commençait à s'étioler, par désespoir. Elle s'occupait également beaucoup de son frère quand il était très jeune, palliant, à sa manière, les déficits d'une mère devenue opiomane. Quand elle eut douze ans, son père décida de lui donner une grande mission : elle devait se rendre incognito dans une école secrète afin d'y maîtriser certains arts qui lui seraient utiles plus tard si elle voulait l'aider. Elle fut envoyée dans le plus grand secret jusqu'à une maison de geisha appartenant à l'un des maîtres de l'organisation, Ide Bokuden. Elle y vécut quatre ans, coupée de tous liens. La cassure fut terrible.



Souffrance et désespoir furent ses principaux compagnons durant ces années. Seul son père vint la visiter une fois chaque année, après avoir passé une agréable nuit. A sa première visite, elle pleura de tristesse et de joie, et le supplia de la ramener. A la deuxième visite, elle ne dit presque rien et sa demande ne fut qu'un souffle. A la troisième, elle se montra des plus courtoises, tentant de convaincre son père qu'elle avait maintenant achevé son entraînement, puis laissa exploser sa colère. A l'aube de la quatrième visite, Fugashi se réveilla comme chaque fois dans les bras de la plus prometteuse geisha de l'établissement qu'il avait défloré quelques heures plus tôt. Il sourit et s'appêtait à se rhabiller quand une puissante traction exercée sur ses cheveux l'amena au sol. L'instant d'après, une lame courait sur sa gorge. Puis d'une voix suave, mais tremblante la jeune geisha qui tenait le tantôt s'adressa à lui. « Suis-je prête père ? Ou dois-je vous trancher la gorge. » Kitsu Fugashi a sa grande horreur reconnu la voix, et il se contenta de hocher la tête.

Depuis qu'elle est revenue, apprenant au passage le décès de

sa mère, elle est associée aux affaires de son père. Il lui a délégué de nombreuses tâches dont elle s'est acquittée avec brio. Outre ses talents de négociatrices, elle a sut jouer de ses talents de déguisement, de son pouvoir de séduction, ainsi que de ses aptitudes artistiques pour obtenir information, faveur et avantage. Elle passe d'un registre à l'autre, adoptant la stratégie qu'elle estime la plus justifiée, qu'elle doive se déguiser en Heimin, se donner à un samouraï, en égorger un autre, enlever son fils ou le déshonorer, seule compte l'efficacité. Ses tâches les plus habituelles qui lui incombent sont toutefois la gestion des affaires légales du réseau : Négociations, établissement de contrat, choix de personnels etc...

Il y a deux ans, lors d'une négociation capitale avec un seigneur Doji, elle a dut utiliser tous ses charmes pour parvenir à ses fins. Malheureusement la malchance a voulu que ses connaissances ne la protègent pas de tomber enceinte. Elle a quitté Toshi Kenko pendant six mois, et a son retour, on a fait passer sa fille, pour celle de l'une des concubines de son père.

Kawanomu garde des liens extrêmement malsains avec son père. Elle lui en veut de l'avoir éloigné d'elle et d'avoir été si insensible, et est en même temps elle est écœurée de ce qu'elle a dut faire et voudrait qu'il lui pardonne et l'aime de nouveau, et pour ce faire elle tente de réussir le mieux possible les tâches qu'il lui confie. Mais rien n'y fait, le mur de silence, au-delà des apparences restent intactes. Complètement isolée, elle a reporté toute son affection sur sa fille, et souhaiterait aujourd'hui lui préparer une vie plus belle que la sienne.

Relations : Elle éprouve un certain mépris pour la majorité des hommes, leur propension à la débauche étant pour elle le signe de leur proximité spirituelle avec l'animal... Toutefois elle le cache très bien, et use subtilement de la séduction qu'elle peut exercer sur eux. Ses relations avec son père sont apparemment empreint de respect mutuel. Mais elles sont en fait le fruit de culpabilité et d'at-

tirance malsaine, doublée d'une incapacité à pouvoir briser le silence. Kawanomu a pour seul amour, et pour seul espoir sa fille de deux ans. Cet enfant est née suite à une affaire où elle avait dû coucher avec un samouraï pour arriver à ses fins. Elle ne connaît pratiquement plus son frère Tashiro, mais sa présence a quelque chose de dérangeant pour elle ? Sans se l'avouer, elle lui en veut de ne pas avoir eu à subir ce qu'elle a dû vivre, et de ne pas avoir été là.

Yasuki Aguro

«Marchand révolutionnaire»,
Ingénieur Kaiu rang 2

Traits et anneaux :

FEU : 3 Agilité : 3 Intelligence : 4
AIR : 2 Réflexes : 2 Intuition : 3
TERRE : 3 Constitution : 3 Volonté : 4
EAU : 2 Force : 2 Perception : 2
VIDE : 2

Compétences : Siège 1 ingénierie 2 Piège 1 Histoire 1 Armurerie 1 Art de la guerre 1 Langue Gaijin 3 Philosophie Gaijin 2 Cryptographie 4 Explosif 4 Kenjutsu 2 Arquebuserie 2 Eloquence / Rhétorique 3 Sincérité 4 Commerce 4

Avantages et défauts : Sombre secret (réseau du rat noir) Obnubilé Chagrin d'amour Mémoire eidétique Alliée Majeur : Réseau du rat Noir Incrédule

GLOIRE : 2.3 HONNEUR : 1.2 ND : 15/ 25 REPUTATION : 155 RANG de BLESSURE : 6

Caractère et Background :

Officiellement Aguro ne cache pas sa volonté de devenir le premier maître de l'Académie Kaiu à ne pas être de cette famille. Il est connu pourtant pour sa bonne volonté, car il met au point des machines de guerres performantes afin d'aider de toute sa maîtrise le clan du crabe face à ses ennemis ; mais ses véritables objectifs sont forts différents. Il souhaite rendre l'homme libre et mettre au point son chef d'œuvre qu'il compte un jour faire publier : "Le pouvoir de l'homme libre; briser la prison des ancêtres", ainsi qu'effectuer, un jour, un voyage chez les Gaijin. Politiquement son livre prône le renversement de l'empire et l'instauration d'une République. Uzano est âgé de trente ans.



Elève de l'école Kaiu, il vécut une triste histoire où la jeune fille qu'il aimait dut épouser un vieux seigneur du clan du Phénix. Il a noué de nombreux contacts avec des Licornes, ne se lassant pas d'entendre les récits de voyages, et a exploré de nombreuses bibliothèques jusqu'à ce qu'il trouve quelques ouvrages écrits par un obscur asako, et traduit quelques livres issus des gaijin vaincus à la bataille du Cerf Blanc.

Ses discussions et sa découverte de la philosophie et de la culture Gaijin l'amènèrent à élaborer une pensée qu'il caressait depuis longtemps, à savoir l'ineptie d'un état fondé sur le caractère sacré de l'empereur, une société divisée par la distinction entre êtres humains et des hommes enfermés dans un culte des ancêtres inepte. Se rendant bien compte de l'impossibilité de faire comprendre ses idées qu'il trouvait juste à une classe dirigeante imbue d'elle-même et de ses prérogatives, il en arriva à la conclusion que la réalisation de ses idéaux devait passer par le renversement du système des castes et du régime politique Rokuganais. Et pour cela, il n'y avait qu'une

solution, s'appuyer sur le peuple, les ronins et peut être quelques personnalités éclairées.

Mais comment lutter face à une caste dirigeante qui maîtrise l'art de la guerre ? La réponse vint vite, toujours grâce à ses contacts Gaijin : Utiliser des armes nouvelles : les armes à feu. Dans la plus grande paranoïa, Uzano a monté avec quelques amis la société du rat noir. Le but final de cette société secrète est de renverser l'empereur et d'instaurer la république. Pour cela quatre moyens principaux sont mis en place. Instruire le peuple et lui permettre d'acquérir les bases intellectuelles pour rejeter ce système inique, créer des liens avec les Gaijins d'au-delà des océans afin que ceux-ci puissent leur apporter un soutien politique (des textes philosophiques) et un soutien matériel grâce à des échanges de contrebandes pour obtenir des armes à feu et de la poudre à canon. Mettre en place la création de poudre à canon et d'armes à feu pour pouvoir les utiliser quand le moment sera venu. Créer dès maintenant de petites communautés dans des endroits reculés qui, en même temps qu'elle recueille les exclus de tout bord, leur apporteront la culture politique et militaire qui feront d'eux la colonne vertébrale de l'armée de libération !

Uzano s'adonne donc de manière furieuse à la mise en place de ces quatre moyens, notamment à travers l'étude de la philosophie, la réflexion sur une expédition au-delà de l'océan, et l'étude de la poudre à canon. Uzano est donc un idéaliste et un humaniste sans borne dont l'attitude toucherait au fanatisme si elle n'était entravée par une paranoïa énorme, contre-poids logique de ses projets dangereux.

Équipement : 2 Pistolets à pierre Gaijin, un à double coup, l'autre de petite taille.

Harfang

Illustré par Wenlock

P.S.: Les données techniques sont notées pour la première édition.



La cité de Cayrande : entre ombres et lumière

Les plus belles villes possèdent leurs bas fonds, où les misérables s'entassent, créant une cité dans la cité, avec ses lois et ses seigneurs. Alors si vos aventuriers ont tout vu, de la jungle aux marécages, de Kislev à l'Estalie en passant par les citées pourpres, emmenez-les donc faire un tour dans les entrailles de la ville : horreur et danger garantis...

Cayrande s'étend le long du cap Cerdic I, du nom du fondateur de la ville. Elle se trouve à l'extrême sud de la grande île d'Erindell dont elle est la plus grande ville. En arrivant des terres, on voit d'abord l'immense château de Blanchecroix. Ses hauts murs blancs et ses tours rondes abritent de nombreux bâtiments, une forge, des écuries, une caserne, quelques artisans et une petite chapelle.

La Cité

Dans cet ensemble datant d'une centaine d'années on distingue :

Les Appartements Royaux et **la Salle des Fêtes**, situés dans un grand bâtiment rectangulaire, pourvu de nombreuses fenêtres et ouvertures. Cette construction, la plus récente, fut édifiée par le roi Gavin, prédécesseur du roi actuel. Elle a été conçue comme un lieu de vie agréable et non comme ouvrage défensif, ce qui reste une exception dans un pays agité, où le sport favori de la noblesse est la guerre en été, et les intrigues en hiver. Seul un roi fort peut espérer imposer sa loi dans ces contrées.

Le Donjon, vestige datant de l'époque de la construction de la vieille ville. Sa sombre silhouette trapue, détone avec le style plus élégant de Blanchecroix. Plus de trois siècles d'existence n'ont en rien amolli ses défenses, il est toujours entouré d'un fossé large et profond qui atteste son rôle de dernier refuge en cas de siège. Le seul aménagement récent est un escalier de bois, facilement des-

tructible, qui relie le donjon aux appartements du roi. En effet, malgré son manque de confort, il reste le lieu traditionnel où siègent les deux plus anciennes institutions royales : le Conseil qui réunit les principaux ministres et alliés du roi au moins trois fois par an et souvent plus, et l'Assemblée des Pairs, qui réunit les plus grands féaux du roi. (Ces réunions sont exceptionnelles : guerres, nouveaux impôts, règlements de conflit... Et avant l'institution de la monarchie héréditaire, élection du roi).

Après le château, on accède aux **remparts de la ville nouvelle**, fruit des efforts et des finances de l'arrière-grand-père du roi actuel (Wilfried IV, pour ne pas le nommer), elle s'étire le long de la côte et vers les terres en rues droites et larges, bordées par de belles maisons à colombages aux murs de pierres blanches. Souvent les maisons les plus riches disposent de petits jardins agréables et il arrive que le visiteur heureux tombe sur de jolies places où s'épanouissent fontaines sculptées et églises du plus pur style roman.

Les patrouilles de gardes sont discrètes, mais le sévère contrôle aux portes de la ville permet de réduire efficacement les problèmes de délinquance, même si d'honnêtes étrangers doivent subir de pénibles interrogatoires, avant d'avoir le droit de circuler dans la ville. Bien sûr tout cela a un revers, le prix élevé des impôts, ce qui fait que de nombreuses maisons ne

sont pas habitées et que le long des remparts s'étendent de grands terrains vides de constructions qui font la joie des enfants et des amoureux, et permettent aussi l'organisation de foires, tournois et autres festivités dont les citadins et la noblesse sont friands.

A cela, on peut encore ajouter **les nombreux commerces**, les mieux achalandés de toute l'île (si on exclut bien sûr le fruit des pillages estivaux, que les barbares du nord ramènent chaque année de leur froide contrée) dont les tarifs sont à la hauteur de la variété, et enfin la seule université du royaume, où de nombreux et illustres professeurs dispensent les cours les plus variés aux non moins nombreux étudiants.

Toutefois il y a une partie de la cité qui reste inaccessible à tout ceci : **les restes de la vieille ville**. En effet devant le refus des marchands de participer à la construction d'un nouveau port, Wilfried IV, dans un coup de colère, décida de ne pas réaménager, comme c'était prévu à l'origine, la vieille ville, laissant les marchands s'occuper de l'aménagement du port et leur octroyant même la gestion de cette partie de la ville.

Cette décision fut désastreuse : chassés de la nouvelle ville, devenue trop chère pour eux, les pauvres s'entassèrent dans les sombres masures de bois de la vieille ville. Bien vite, tout ce que la ville comptait de mendiants et de coupe-jarret vint les rejoindre sous la pression de la garde de la ville-neuve, et en profitant du laisser-aller des marchands. C'est



ainsi que les vieux quartiers devinrent un lieu dangereux et insalubre où se côtoient mendiants éclopés, gamins faméliques, prostituées de bas étage, marins de passage, étudiants en goguette ?

De nombreux exilés sont même venus se réfugier ici. On parle tout bas d'un ancien esclave noir qui aurait réuni une nouvelle bande de voleurs et livrerait une guerre larvée au roi des mendiants dont l'autorité s'étend dit-on sur toute la ville basse ; des témoignages récurrents font aussi état d'un ou plusieurs personnages qui auraient fait usage de magie lors d'une altercation avec la garde ?

Inutile également de mentionner l'état d'insalubrité des lieux, rats, puces, chiens errants se disputent une maigre pitance, tandis que des endémies ont, plusieurs fois déjà, provoqué des vagues de décès et ont même failli se propager dans la ville haute. En tout état de cause, ce qui est clair, c'est que la milice des marchands se contente de protéger le port et ses entrepôts et ne s'aventure jamais à l'intérieur des ruelles sinueuses qui s'enfoncent dans le cœur pestilentiel de la cité : Là où grouillent les troquets infâmes, les boutiques abandonnées et les maisons de passe aux prostituées trop vieilles, trop laides ou trop jeunes.

Quant aux vétustes remparts qui encerclent ces vieux quartiers, ils font pitié à voir et contrastent horriblement avec la ville neuve. Les murs courts et larges sont rongés par l'humidité, noirs de fumée et de crasse. De temps en temps des morceaux de mur se détachent et vont s'écraser sur le sol, au grand dam de l'autorité royale. Ce mur pourri ne marque que trop bien la gangrène qui vit au cœur de la ville, et les habitants des beaux quartiers évitent comme la peste les rues attenantes.

Ici, les patrouilles sont extrêmement fréquentes et les anciennes portes gardées par un peloton de miliciens. Toutefois, il n'est pas rare de voir quelques voleurs audacieux tentant de passer le mur pour aller piller les demeures des habitants de l'autre côté. Les ordres de la garde sont clairs

à leur sujet : tir à vue. Et le guet compte un excellent contingent d'archers ? Cette situation risque de durer encore longtemps, les marchands laissant pourrir ce quartier et grâce aux confortables bénéfices que leur permet la faible taxation du port et le faible coût de la main d'œuvre, peuvent s'offrir de magnifiques habitations dans la ville neuve.

Quant aux quelques pillages d'entrepôts qui sont menés par des téméraires ou des désespérés, ils finissent la plupart du temps en bain de sang, réprimés par la milice surarmée du port. En fait, une sorte de tissu économique a tout de même réussi à se créer entre les marins nombreux, incapables de se payer un hôtel ailleurs, et les jeunes bourgeois en mal d'émotions qui vont s'encanailler dans certaines maisons où se déroulent des spectacles que d'aucuns jugeraient abjects. Des rumeurs font aussi état d'orgies coûteuses, où certains membres de la noblesse peuvent défouler leurs pulsions malsaines : après tout un meurtre de plus ou de moins ne change pas grand-chose ici.

Les Personnalités :

Gray,
dit «le Borgne»,
dit «Messire»

Grand et corpulent, Gray semble âgé d'une trentaine d'années, un bandeau rouge cache son œil droit, tandis qu'une crinière de cheveux blonds et sales tombe sur ses épaules. Son visage aux traits rudes n'est pas particulièrement beau, mais son œil violet et sa prestance naturelle lui confèrent un certain charme.

Il y a plusieurs années de cela, il a conquis, lors d'un duel, le titre de roi des mendiants, en même temps qu'il perdait son œil. Par dérision, ses adversaires le surnomment le roi de la lie. Ils n'ont pas tort. Mais il est roi tout de même, et c'est pour ainsi dire la seule autorité dans l'enfer qu'est la vieille ville ; il est rare que se passe quelque



chose sans qu'il en soit informé. Et gare à celui qui irait contre ses intérêts ! Pour lui le seul futur serait une gorge tranchée dans une ruelle sordide.

Toutefois son caractère est dur, mais moins versé dans la cruauté que ses prédécesseurs, aussi la plupart des mendiants lui vouent une relative fidélité et son autorité n'est pas contestée. Profitant de cela, de nombreux commerçants se sont placés sous sa protection, assurant leur tranquillité moyennant une petite taxe, qui assure à « Messire » une rente confortable et lui permet d'entretenir les quelques personnes de son entourage, ses « chevaliers » comme il aime à les appeler par dérision.

Gray est un personnage étrange, si son caractère paraît souvent dur et inflexible, il est parfois assailli par des périodes de déprime, se jurant de quitter le quartier, avec sa sœur, dès qu'il aura rassemblé suffisamment d'argent. D'autres fois, prit par une soudaine impulsion, il se sent responsable des habitants du quartier et se jure d'éliminer «Croc», le chef de bande concurrent qui organise des «soirées» où plusieurs jeunes filles et enfants ont déjà péri. Dans tous les cas on ne peut lui dénier un certain sens de l'honneur, si on est sous sa protection, il ne nous arrivera rien (ou au pire on nous vengera) et les informations payées sont toujours vraies. Il a établi son quartier général au Chat Pendu, une petite



taverne pas très loin du port, à l'enseigne piquetée par la rouille et où parfois des gamins attachent par jeu un chat mort (les distractions sont rares dans le coin !).

On le trouve généralement en compagnie de trois ou quatre mendiants solides, du patron, un ancien mercenaire chauve et d'une vieille bonne femme qui, à travers les fumées de sa pipe, a bien du mal à vous lire les lignes de la main.

Idée : *Gray s'est volatilisé. Les pj voleurs sauront-ils éviter un nouveau conflit et gérer les éventuelles demandes d'aides.*

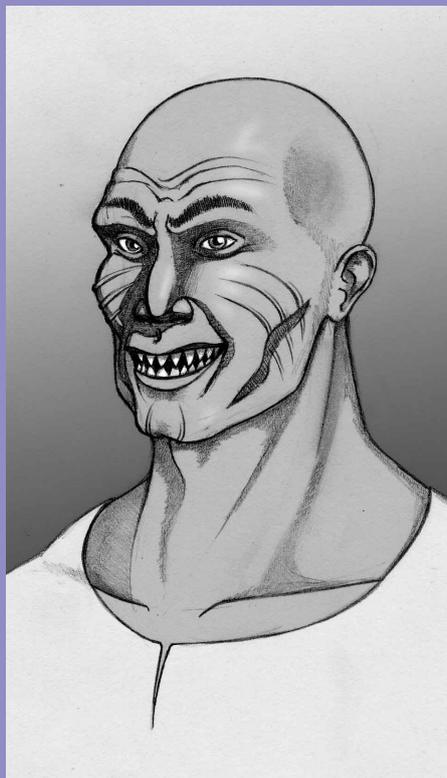
“Le Boiteux” et “Filacier”

S'appuyant sur une béquille de bois, ce vieil homme inspire la pitié et le dégoût. Manchot, un pied manquant, et souffrant d'une tuberculose chronique, il n'en est pas moins l'une des personnes les mieux informées de la ville, capable de vous trouver tout ce que vous désirez, contre un peu d'argent bien sûr. Quand à la main qui lui reste elle est encore vive et agile, et plus d'un s'est retrouvé une dague plantée dans le ventre avant de comprendre ce qu'il lui arrivait. Dernièrement, il s'est pris d'affection pour un gamin maigrichon d'une dizaine d'années, Filacier.

Certains accusent la sénilité, mais la vérité est bien plus simple, c'est son petit-fils. Sa fille, prostituée, est décédée il y a peu dans un règlement de compte et l'enfant est venu le trouver. Jusqu'à aujourd'hui, il n'a pu que se féliciter de sa générosité, l'enfant s'est avéré un tire-laine doué et n'a pas son pareil pour apitoyer les étrangers ou les rabattre vers lui, s'ils sont en quête d'informations.

“Croc”

Immense, près de deux mètres, les dents taillés en pointes, les joues couvertes de cicatrices rituelles, et le dos des morsures du fouet des négriers, celui qu'on appelle «Croc» est un monstre de puissance. Arrivé en fuite il y a cinq ans, il a réussi à se tailler une place de choix dans la faune locale. Il contrôle aujourd'hui pratiquement tout le quartier Est de



la vieille ville et ignore l'autorité de «Messire».

C'est une brute, son histoire a fait de lui quelqu'un qui ne respecte que le plus fort et n'a que peu de sentiment pour le genre humain, encore moins pour les blancs, coupables des souffrances qu'il a dû endurer esclave.

Croc a su organiser avec autorité les activités de son quartier, éliminant les trop fortes personnalités qui auraient pu lui barrer la route. Il a lié contact avec Alban de Guercy, (un baron riche et décadent, dont la famille serait bien surprise d'apprendre les activités), et depuis deux ans organisent de très rentables orgies où les rejetons dégénérés de la noblesse et de la bourgeoisie peuvent assouvir leurs vices. Bien sûr, pour cela il a dû enlever quelques enfants, mais ici, qui s'en soucie ?

De même, manquant de prostituées vraiment jolies, il a dû se rabattre sur l'enlèvement pour livrer des victimes à leurs débauches. Victimes qui, si elles ne décèdent pas, iront grossir les rangs des lupanars de l'Est, sous la bonne garde de quelques cerbères dévoués.



Gontrand Aubart, dit « le Doc »

Errant dans le quartier, des visiteurs finiront par tomber sur l'échoppe de ce sinistre individu. Des lettres à moitié effacées indiquent encore l'ancienne activité du lieu (un couturier), tandis que des ciseaux de bronze verdi grincent doucement au vent.

Une fois franchie la porte, on tombe dans une sombre pièce. Dans la pénombre, on distingue des plantes et quelques animaux morts qui sèchent au plafond. Sur la droite, de petites cages abritent de pauvres créatures effrayées et étranges (oiseaux des îles, singes... Et même un petit kobold ! En tout cas des composants de sorts potentiels), sur la gauche des bocaux et des pots remplis de poudre, d'os et autres ingrédients peu appétissants. En face, « le Doc » vous sourit de sa bouche ridée, son regard enfoui derrière ses lorgnons.

Le Doc est un magicien banni de son ordre pour une sale histoire de sacrifice, et bien qu'ayant perdu nombre de ses pouvoirs, il est bien plus dangereux qu'il n'y paraît. Sous des allures de vieillard presque sénile, il cache des activités bien plus macabres dans son laboratoire, alchimie, nécromancie, rituels démoniaques... Tout est bon pour lui, dans sa quête de vengeance et d'éternité. Au demeurant son trafic de composants marche bien, et outre ceux qui viennent lui acheter du poison ou autres drogues ainsi que les pauvres hères qui viennent lui demander des soins, il compte quelques magiciens de la ville neuve comme clients habituels.

Osvard Kalsëm

Capitaine de la milice marchande Massif, le visage marqué des hommes du nord et le regard de la couleur de l'acier, cet ancien capitaine mercenaire s'est reconverti comme commandant de la milice marchande.

Il dispose d'une quarantaine d'hommes lourdement armés pour tout le quartier. Ces hommes sont bien entraînés et équipés, mais

leur nombre est bien faible pour faire respecter l'ordre ailleurs que sur le port. Cet état de fait a le don d'énerver Osvard qui rêvait, en acceptant ce poste, d'une milice nombreuse qui ferait régner l'ordre.

Il passe son temps à faire des demandes d'effectifs supplémentaires et d'augmentation des surfaces à protéger, mais celles-ci sont invariablement rejetées. Osvard en est arrivé à un tel point qu'il a accepté l'offre de «Messire»: depuis quelques temps il arrive qu'un entrepôt soit pillé alors que la garde était occupée ailleurs.

Osvard espère que cela réveillera les marchands et leur donnera envie d'assainir le quartier mais pour l'instant il n'y a gagné que des réprimandes.

Vincent de Montgris, prévôt du roi

Agé d'une quarantaine d'années, le Prévôt du roi, à charge de gérer la ville. C'est à lui que Bédric, le chef de la garde (un chevalier brutal et autoritaire, qui aimerait bien voir pendu haut et court le roi des mendiants) et Padog le responsable des collecteurs d'impôts (un habitué des soirées organisées par croc) doivent rendre des comptes.

C'est un homme droit et honnête qui se désespère de la situation de la vieille ville. Il essaie tant bien que mal de convaincre le roi de reprendre le contrôle de la situation, mais celui-ci a bien trop besoin des impôts que lui versent les marchands pour financer ces guerres contre ses vassaux rebelles, pour risquer un conflit avec les marchands. Quand à ses entrevues avec les marchands, elles se sont soldées par un courtois cynisme, légèrement teinté de mépris.

Géand «de» Guerney, chef de la guilde des marchands

Cinquante-cinq ans, petit, un peu enrobé, le visage glabre et la bouche lippue toujours tordue par un sourire de charognard, Géand est le chef incontesté de la guilde des marchands.



C'est un mélange désagréable d'obséquiosité, de fausse modestie et d'ambition. Comme tous les marchands il est trop heureux de la situation pour vouloir la voir évoluer, en fait il commence même à imaginer des moyens pour contrôler les activités nauséabondes de la pègre du port; il a déjà quelques espions qui le renseignent discrètement sur ce qui s'y passe.

Il pourrait déjà faire chanter de nombreuses personnes dont certains de ses collègues, toutefois il préfère pour le moment se cantonner au rôle d'observateur... Mais cela risque de ne plus durer très longtemps.

En fait la seule chose qui le retient est la personnalité brutale de Croc, qu'il ne voit pas comment contrôler.

De nombreux autres personnages riches en couleurs peuplent encore cette ville, on pourrait citer :

Dame Girard, maquerelle de son état, qui du haut de ses 90 kilos et de son hachoir bien aiguisé fait régner la terreur sur ses filles et ses pauvres amants.



Anselme, le poète du roi qui vient chercher l'inspiration dans les bas-fond, et a réussi à gagner par ses vers le respect des mendiants.

Le père Guy, prêtre excommunié, qui officie dans une église à moitié effondrée. Ses prêches contre la noblesse et le clergé qui se complaisent dans le luxe, et ses soins, ont fait de lui le saint des mendiants et des prostituées.

L'archevêque Reynald, un vieillard fanatique qui rêve d'un grand bûcher qui réduirait cette antichambre de l'enfer en cendres.

Le roi Elwin II, toujours parti en guerre pour restaurer son autorité, qui serait fort surpris d'apprendre tout ce qui se passe dans sa ville si il daignait s'y intéresser.

Isabelle dite «Belle», la jeune sœur de Messire. Quinze ans, trop belle et trop pure pour cet endroit. Personne ne sait ce qui lui est arrivé, mais depuis plusieurs mois elle a sombré dans la mélancolie et s'est reclue dans le silence.

Quelques idées de scénario

Pourchassés par la justice royale, les personnages sont obligés de se réfugier dans la vieille ville. Comment vont-ils organiser leurs séjours et se faire une place au soleil ?

A moins qu'ils ne décident de faire chanter quelques nobles à propos de leurs activités nocturnes ?

Chargés par un noble de discréditer un adversaire politique, nos innocents personnages auront la désagréable surprise de s'être attaqués au baron Alban de Guercey. Non seulement ils risquent d'avoir fort à faire avec les gardes du corps du baron, mais aussi avec les hommes de Croc.

Trouveront-ils refuge chez «Messire» ? Ou iront-ils voir la garde ?

Un jeune homme exploré engage les personnages pour retrouver sa fiancée. Espérons qu'ils seront assez rapide dans leur enquête pour qu'elle n'ait pas déjà participé à une des fêtes.

Variante de la précédente, sauf

que la jeune fille est une jolie prostituée, très attachée au roi des mendiants, et qu'elle n'as pas du tout envie de partir.

Depuis quelques temps de nombreux cadavres disparaissent dans les cimetières, ne serait ce pas là l'œuvre du « doc », cherchant de la matière pour son golem de chair ?

Un incendie se déclare dans les bas quartiers ! En quelques dizaines de minutes, les maisons s'embrasent, et c'est la panique !

Tandis que Messire et Croc tentent d'organiser la lutte contre l'incendie, c'est par centaines que les habitants tentent de fuir en gagnant la ville neuve !

La garde commence à abattre les fuyards provoquant de violents affrontements, auxquels succède des pillages. Quand au prévôt, finira-t-il par intervenir pour aider les marchands ou non ? D'ailleurs, l'incendie est-il bien naturel ? Il serait intéressant de poser la question a l'évêque.

Engagés par Géand pour prendre le contrôle des activités de Croc, comment s'y prendront-ils pour l'éliminer ou le contrôler ? Et après comment gagneront-ils l'obéissance de ses hommes ? Qu'elle sera leur réaction face aux activités en question ? Et que feront-ils face a «Messire», étonné de la venue d'étranger ?

Et si « Belle » tombait amoureuse de l'un des personnages ?

La repousser, provoquerait son désespoir et la haine de «Messire», répondre à son amour obligerait le personnage à rester dans la vieille ville, ou à fuir loin du chef de bande avec une jeune fille très attachée à son frère et dépressive.

Lors du concours de joaillerie organisé lors de la fête des arts, le collier que présentait un jeune prodige demi-elfe a été volé. Engagés, nos vaillants héros se jetteront probablement dans une enquête dangereuse dans la vieille ville ou chez les concurrents du demi-elfe (le coup des nains xénophobe, peut-être ?).

En fait le vol a été commis par le fils du chef de la guilde des joailliers, organisateur de la compétition. En effet, celui ci ayant renié son fils

qui préférerait l'université au métier de joaillier, lui a coupé les vivres, et le fils a, par vengeance et besoin, dérobé le collier dans le coffre de son père.

Enfin, les origines de messire sont floues, il pourrait bien être le bâtard du précédent roi, ou le frère jumeau de Vincent de Montgris...

Quelques lieux qui valent le détour

Mis à part la taverne du Chat Pendu et les Ciseaux d'Or, il existe quelques mieux que ne manqueront pas de visiter le voyageur curieux...

L'Ecrevisse Gourmande, la meilleure auberge de la ville, on vous y sert tout ce dont vous pouvez rêver, dont de merveilleux vins, extrêmement coûteux, qui vous donnent envie d'en commander encore et encore. Normal, il est drogué à cette fin. Un beau moyen pour finir saoul et sans un sou.

La Cathédrale Saint-Gubert, lieu de vie du père Guy. Cette ancienne église a la charpente à moitié effondrée recèle des sculptures rongées par le temps qui témoignent des vestiges du passé. La décrépitude ambiante ne le concède qu'au sentiment de malaise qu'ont souvent les gens en entrant ici. Et pour cause, la crypte recèle d'étranges statues et reliquaires qui semblent issus d'une toute autre chose que le culte qui a édifié cette église. L'église fut construite sur le lieu même où un saint enchaîna un démon. Il y est encore, physiquement enchaîné sous la crypte mais instillant son venin dans les esprits environnants. Serait-ce là, la raison de la déchéance du quartier ?

L'Université, d'immenses bâtiments qui abritent aussi un forum et un auditorium. On y enseigne la théologie, l'histoire, la philosophie, les mathématiques et la géographie. Le plus agaçant et l'habitude qu'ont les étudiants de vous prendre pour

des demeurés si vous n'avez pas d'idée sur des questions comme la teneur métapsychique de la substance divine, ou l'ellipse mathématique que constitue la poésie.

Le Dragon Rouge, la taverne la plus fréquentée de la vieille ville. On y trouve toute la faune du quartier, sans distinction. Ici l'étudiant côtoie le mendiant, et l'assassin, le jeune noble. La propriétaire Gerda «Triple Pogne» une naine bicentenaire, deux fois veuve, fait respecter l'ordre dans son échoppe : ici jamais de bagarre, sinon on a à faire à la patronne et à son troisième mari, un berseker nain à la retraite.

De toute façon les gens viennent ici pour déguster les cocktails les plus explosifs de toute l'île, et il est rare qu'après le deuxième on ait encore la force de se lever. Un détail, le nom de l'auberge ne vient pas de la patronne mais de la tête de dragon rouge empaillé accroché derrière le bar.

Le Bazar de Tom

Une petite échoppe située près de Blanchecroix. Le propriétaire, Tom Poucerose, un hobbit vous accueillera toujours avec le sourire et une tasse de thé, si vous lui êtes sympathique il vous racontera ses exploits de jeunesse quand il était aventurier, et si d'aventure vous lui demander conseil, nul doute qu'il saura vous proposer le meilleur matériel qu'il a en boutique.

Vous repartirez l'esprit enchanté d'avoir acheter tout le nécessaire et le superflue (comme ce magnifique oreiller bleu brodé d'étoiles garanti indéchirable) à des prix en moyenne deux fois plus élevé qu'ailleurs.

Mais qu'a cela ne tienne quand quelques mois plus tard vous reviendrez, il vous offrira des gâteaux, et vous lui raconterez vos aventures, avant qu'il ne vous raconte les siennes; Vous vous souvenez, celle que vous lui aviez contée la dernière fois ?



Harfang

Illustré par Wenlock

Racaille sur les Mers la Pègre des Archipels

Cet article présente les différentes formes de pègre dans l'univers des Archipels. J'ai essayé de le rendre aussi accessible que possible, et j'espère que ceux d'entre vous qui ne connaissent pas nos îles y trouveront matière à inspiration pour leurs jeux med-fan. Vous trouverez plus de renseignements sur les îles citées ici sur le site des Archipels.

Je vous vois venir avec vos théories toutes faites. «Dans leurs îles, ils ont tellement peu de contacts entre eux qu'ils sont exempts du fléau du crime organisé, les bienheureux.» Pas de frontières, pas de trafic, c'est bien ce que vous pensez, monsieur-le-continental-qui-a-tout-vu ? Eh bien vous vous fourrez le doigt dans l'oeil ! Dans nos ports rôdent les malandrins les plus vicieux, les coupe-jarrets les plus sanguinaires et les génies criminels les plus retors ! Et nous en sommes fiers ! Enfin, pas exactement fiers, mais disons que nous les aimons. Que nous reconnaissons leurs mérites. Ou plutôt leurs qualités. Non, ce n'est pas exactement... Ah, mais vous allez me laisser tranquille avec vos questions à la noix, oui ?

Hual Bouffeur d'Ecume, à un touriste curieux

Turfs à la Dérive

Les Archipels sont composés de centaines d'îles errantes, des morceaux de roche flottant au gré des courants selon des cycles plus ou moins bien connus de leurs habitants. Avec les siècles, des civilisations très variées se sont développées sur chacune de ces îles, donnant naissance à un patchwork contrasté de peuples et de cultures.

Difficile dans ces conditions d'imaginer comment des organisations criminelles internationales auraient pu se développer. Dans les Archipels, point de Guilde des Rubans Roses d'Eauprofonde ou de Camaraderie Cramoisie de Greyhawk [1]. Dans un monde où le maître mot est «isolation», les groupes de malandrins n'ont pu se déve-

opper qu'à petite échelle. Il existe cependant quelques exceptions à cette règle, que nous détaillerons dans le présent article. Voici ce qui dans les Archipels se rapproche le plus de la traditionnelle guilde de voleurs.

Pirates !

Débarrassons-nous tout d'abord de l'évidence. Qui dit archipels dit océan, et qui dit crime sur l'océan dit pirates. Parlons donc des pirates. La profession compte plus que les multiples gagne-petits, forbans asociaux et honnêtes capitaines ne rechignant pas sur un petit abordage pour arrondir les fins de mois. Les risques pour qui se lance dans la libre entreprise étant innombrables, de nombreux gens de mer s'organisent en ce que l'on nomme des «fratries des flots».

La **Flotte Libre** est la plus vaste de ces organisations. Supposément basée à Kargir, patrie du libre-convoyage (un des euphémismes employé par des gens qui ne supportent pas d'être accusés de piraterie), cette puissante fratrie regroupe toutes sortes de capitaines las de subir le joug des puissants. Epris de liberté, ces hommes, ces femmes et ces kobolds se sont affranchis de toute autorité autre que celle du capricieux dieu des mers. Plus de castes, plus de lois, plus de taxes ! A une longue et ennuyeuse servitude, ils préférèrent une courte mais passionnante aventure.

Nul ne sait trop comment est organisé le commandement de la

Flotte, mais si on se base sur le mode de vie éminemment démocratique des fratries des flots, on peut imaginer qu'un conseil constitué des capitaines les plus influents (sans doute désignés par l'ensemble des membres de la Flotte) élit un Grand Capitaine chargé de faire appliquer les décisions dudit conseil, que nous nommerons par exemple Assemblée de la Dunette.

Ses sept membres (approximativement) se réunissent, disons trois fois par an principalement pour régler les conflits entre capitaines et décider des alliances et des contrats d'envergure. Les ordres sont ensuite répercutés aux capitaines par bouche-à-oreille [2].

Le but d'une telle organisation est non seulement de protéger ses membres des actions punitives des nations dans les eaux desquelles ils sévissent, - de façon purement dissuasive, dans la plus pure tradition du «si tu me coules un navire, je t'en coule dix» - mais également d'éviter tout conflit entre gens de mer affiliés. Quiconque hisse le pavillon écarlate des libres-kargiriens s'engage à éviter de nuire aux autres navires de la Flotte, et si possible à coopérer avec eux.

Un complexe système de partage du butin a d'ailleurs été récemment mis en place pour encourager l'entraide entre capitaines.

À partir de là, il est relativement fréquent que plusieurs équipages fassent cause commune pour s'attaquer à des proies trop bien défendues, comme les convois que les marchands vendrestois font escorter par leurs redoutables carnacés. Quand un capitaine veut requérir l'assistance d'un de



ses confrères, il fait passer le mot dans les bouges mal fréquentés des quartiers portuaires. Dans les établissements véritablement acquis à la cause de la Flotte, (et où les autorités locales ne viennent pas fouiner) il peut choisir de clouer un morceau d'étoffe écarlate à une poutre, après y avoir inscrit sa marque et la date à laquelle il viendra expliquer son affaire. Le jour venu, tous les capitaines présents se voient proposer une part du butin.

Malandrins Insulaires

Mais tous les voleurs et escrocs des Archipels ne détestent pas l'autorité au point de renoncer au confort de leur île. En fouillant bien les tavernes sordides des bas-fonds, on découvre que de nombreuses villes ont leurs petits groupes de criminels plus ou moins organisés et spécialisés. Parmi ces innombrables micro-guildes, certaines organisations se démarquent par leur originalité ou par leur taille.

Le Syndicat des Barboteurs de Crachefer appartient à la première catégorie. Unique guildes de voleurs de Crachefer, l'île-forteresse naine, cette organisation existe dans la clandestinité la plus totale. Les seigneurs nains qui vivent cloîtrés entre leurs murs de métal se targuent d'avoir éliminé tout crime de la cité extra-muros où vivent tous les non-barbus. Il fut une époque où tout semblant d'association de malfaiteurs était fermement (et littéralement) jetée à la mer par la garde, ce qui eut pour effet d'éradiquer tout le crime organisé de la ville [3].

Mais depuis plusieurs années, des rumeurs concernant le fameux syndicat circulent dans les milieux bien informés. La raison de ce retour du crime dans les bas-fonds extra-muros ? Certains chuchotent que le Baron des Barboteurs serait en cheville avec les nains...

La Guilde des Contrebandiers de Quandionne se classe dans la catégorie des grandes organisations. Si elle ne s'est jamais étendue au-delà des rivages de l'île étoilée, c'est parce qu'elle n'en éprouve pas le besoin : ses clients viennent à elle. Véritable force politique au sein des comptoirs mar-

chands quandionnais, la guilde a pour ainsi dire pignon sur rue.

Ses capitaines sillonnent le Grand Océan à la recherche de marchandises rares, magiques ou interdites pour le compte de clients fortunés.

À Quandionne, tout le monde trafique avec les contrebandiers : les gouverneurs vendrestois, les ambassades d'autres îles, les mercenaires elfiques, les délégations religieuses. Tous ont quelque chose à vendre ou à acheter. Bien à l'abri dans les galeries qui truffent les falaises du c ?ur de l'île, les trésors de la guilde n'attendent qu'un acquéreur.

Les Génies du Crime constituent un phénomène à part. Réticents à appartenir à toute forme d'organisation et trop ambitieux pour se contenter de travailler seuls, ils forment leurs propres réseaux aux buts extrêmement variés mais uniformément insensés. La plupart de leurs plans ne résistent pas à leur première application pratique [4], mais il arrive que certains génies rencontrent le succès et s'établissent en tant que maîtres criminels.

L'exemple le plus frappant est celui du nain Voktar, qui écume les mers à bord d'un archipel mécanique peuplé de forbans, arraisonnant tous les navires qui passent à sa portée.

Familles et Mafias

Parmi les associations criminelles des Archipels, certaines s'étendent au-delà des rivages d'une île. Il ne s'agit pas de réseaux centralisés et tentaculaires comme on peut en voir sur les continents (on ne le répètera jamais assez : ce genre d'organisation est rarissime dans nos îles) mais plutôt de groupes qui se reconnaissent dans des buts communs et collaborent quand l'occasion leur en est donnée.

Les Forbans à Quai regroupent tous les flibustiers, libres-escorteurs, combattants embarqués et autres racailles flottantes qui, pour une raison ou une autre, ont dû abandonner la vie en mer. Estropiés, vieillissants, émotionnellement instables, ils écument les ports comme ils écumaient

autrefois les mers, tabassant les marchands ivres qui rentrent seuls des maisons de joie ou organisant de véritables opérations de contrebande.

Les types de forbans à quai sont aussi nombreux que les jetées sur lesquelles on les trouve. Citons par exemple, à Velêne, la bande de Hornile Cul-de-Jatte, un demi-orque d'un âge canonique, qui offre sa «protection» aux capitaines et aux marchands souhaitant stocker leurs marchandises sur le port sans craindre les accidents et les incendies. Ou à Yundalk, les hommes de Lulu la Grise, spécialisés dans le vol de composants magiques et qui semblent capables de piller les vaisseaux marchands avant même qu'ils ne soient amarrés.

L'Inter-insulaire Soutardienne

est née à Perh, une île connue pour le système féodal dans lequel les maîtres-artisans ont enfermé leur société. Particulièrement rigide, le susdit système fait peu de cas des étrangers, et encore moins de ces va-nu-pieds qui voyagent d'île en île en tant que passagers clandestins : les autoproclamés «soutards».

Le poète Raquay Joak, excédé d'être traité comme un citoyen de quatorzième catégorie à chacun de ses passages à Port-Perh, eut l'idée du Manifeste Inter-insulaire des Soutards un soir de cuite particulièrement inspirée [5].

Ce document, qu'on retrouve régulièrement placardé dans les venelles des quartiers portuaires, détaille en douze points les commandements du soutard. Parmi les plus importants, citons «Va hardiment là où la main du Soutard n'a jamais mis le pied», «Ne débourse jamais un liard pour quelque chose que tu peux obtenir sans payer» et surtout «Ne plie jamais face à l'opresseur».

Souvent inoffensifs et rarement criminels, les soutards peuvent toutefois se montrer très dangereux pour les oppresseurs. Et comme ils ont tendance à voir l'oppression à chaque coin de quai, les émeutes violentes, les rebellions contre l'autorité et les occupations de navires ne sont pas rares.

De plus, comme ils refusent la société mercantile, les soutards se procurent tout ce dont ils ont besoin par des moyens... disons détournés - c'est à dire extorsion, racket, vol à grande échelle. Mais le progrès social n'est-il pas à ce prix ? Non, vous ne le croyez pas ? Et bien allez le leur dire, vous !

L'Académie des Neuf, la prestigieuse école d'espions d'Aberrande, n'est pas à proprement parler une organisation criminelle. Il n'empêche qu'on peut se demander si les danseurs-visages issus de l'Académie qui servent les influents, protègent les riches et conseillent les puissants de tous horizons ne formeraient pas un fantastique réseau de renseignement, infiltré au cœur de chaque nation.

Si c'était le cas, Morlune Maskaar, le maître de l'Académie, serait sans doute l'homme le plus puissant des Archipels. Mais qui sommes-nous pour porter de telles accusations ? [6]

Tous des Voleurs et des Sorciers !

Que ce soit le fait de préjugés racistes ou non, les habitants des Archipels voient souvent le mal dans la différence. Sur certaines îles, pour ne pas dire presque toutes, les communautés raciales sont régulièrement accusées des pires crimes.

Les gnomes, avec leurs langages secrets, leurs complexes mais étroits liens de parenté et leurs incessants voyages, servent souvent de boucs émissaires. Il est fréquent que les autorités entament une enquête en perquisitionnant le quartier gnome de la ville, et ce quel que soit le crime en question. Il est vrai que les communautés gnomes savent beaucoup de choses.

Quelles que soient les distances qui les séparent des îles où vivent des membres de leur famille, ils semblent toujours connaître les dernières nouvelles de l'endroit. Il est également prouvé que les communautés gnomes ne se soucient guère des lois locales quand il s'agit d'importer des biens et des marchandises. Sous prétexte «d'exception culturelle», ils trafiquent toutes sortes de denrées plus ou moins légales au nez et à la barbe des autorités. Quand on cherche un moyen discret de transporter quelque chose ou quelqu'un dans les Archipels, il est souvent judicieux de se rendre dans une taverne gnome.

Les halfelins ne sont pas en reste quand il s'agit de préjugés. Leur vie nomade sur leurs hameaux à voiles, leurs doigts agiles et le peu de respect qu'ils portent aux îliens les mettent régulièrement en conflit avec les habitants des îles qu'ils accostent. Souvent, seule leur réputation de sorciers et la peur superstitieuse qu'inspirent

leurs druides, maîtres des vents marins, leur évite le lynchage. Il n'empêche que les rumeurs d'enlèvements d'enfants et de larcins de toutes sortes sont persistantes, et que les cambriolages sont plus fréquents quand un hameau à voiles mouille non loin d'une ville.

Les elfes, bien que vivant également une vie de déracinés à bord de leurs nefes d'artillerie, sont rarement accusés de quoi que ce soit - du moins pas en face. Leur grande science de la guerre et de la magie suffit à faire taire les haines ancestrales que la plupart des habitants des Archipels éprouvent envers ces «oreillard» - après tout, on ne sait jamais si on n'aura pas tôt ou tard besoin d'engager un clan mercenaire pour défendre son île.

Conclusion

Le crime dans les Archipels a autant de visages qu'il y a de criminels, et les quelques paragraphes ci-dessus ne peuvent que brosser un rapide portrait de ceux qu'il arbore le plus fréquemment. Nous espérons cependant que vous aurez apprécié ce voyage et que vous en retirerez assez de matière pour doter vos parties des vils voleurs et des malandrins malappris qui laisseront à vos joueurs un souvenir inoubliable !

think

[1] Afin de protéger les innocents (et les auteurs), certains noms d'organisations ont été habilement déguisés.

[2] Le mode d'organisation décrit ici est purement fictif. Nous ne nous risquerions pas à publier des renseignements aussi sensibles à propos de gens si susceptibles. Et ce même si un informateur se montrait assez imprudent pour nous divulguer ces informations... Ne cherchez pas, un tel inconscient n'existe pas. Nous déclinons toute responsabilité dans les purges qui pourraient suivre la publication de cet article.

[3] On se rappelle la Grande Noyade d'Octobre, au cours de laquelle des centaines de voleurs trouvèrent la mort, jetés dans le port, puis assommés à coups d'ancre de marine par le cruel Shérif Bombusse. Notez que le choix du mot «barboteur» n'est pas innocent, puisqu'il fait autant référence au vol qu'à la natation.

[4] On ne compte plus le nombre de savants qui pensaient avoir découvert le moyen d'envoyer une île par le fond. A notre connaissance, personne jusqu'à présent n'y est parvenu. Seule Frigola la Folle Foreuse est arrivée à détacher une minuscule presqu'île de Brillance grâce à sa légion d'hommes-taupes. Cette nouvelle île, dénommée Gruyère par sa propriétaire, a été vue pour la dernière fois dérivant hors des eaux cartographiées.

[5] Dans le cas de beaucoup de soutards, il est difficile de distinguer l'état dit de «cuite inspirée» de celui «d'inspiration avinée». Nous espérons que nos lecteurs ne nous tiendront pas rigueur de cette imprécision qui n'est due qu'à l'exemplaire sobriété à laquelle nous nous astreignons.

[6] Personne d'assez courageux, assurément. Ces gens-là ont des oreilles et des dagues partout.

Recettes variées pour casses du siècle

La plupart des scénarii basé sur le cambriolage d'un lieu souffre d'une certaine répétitivité, tant les clichés sont nombreux sur ce genre d'opération. Pourtant, il est possible de varier largement certains paramètres pour que deux «casses» successifs ne se ressemblent plus.

Changer de lieu

Les citadelles et autre fortifications offrent un nouveau challenge dans le sens où ce sont des bâtiments fondamentalement conçu pour empêcher les intrusions, et que les militaires sont encore moins compréhensifs que les guildes marchandes avec les intrus. Pour autant, si un espion étranger a besoin de faire voler des documents dans une place forte, si un général ennemi veut recruter un commando pour ouvrir les portes de l'intérieur ou si une puissante famille criminelle veut faire évader son cadet retenu dans les geôles, c'est à un groupe de cambrioleurs qu'ils s'adresseront.

Les prisons, si elles sont conçues pour empêcher qu'on en sorte, peuvent être relativement vulnérable à l'intrusion mais donneront du fil à retordre aux PJs s'ils n'ont pas de contact à l'intérieur (ou au minimum d'ex-détenu capable de leur dresser un plan sommaire).

Les grands navires offrent également une alternative intéressante : ils peuvent être partiellement fortifiés, sont entourés d'eau, toujours gardés et contiennent de jolis haubans propices aux exploits des monte-en-l'air; l'espace intérieur, exiguë et complexe, est un parfait terrain de cache-cache. Si le bateau se déplace le défi n'en sera que plus grand. Et s'il quittait le port pendant que les PJs sont dessus ? Variante : craquer, au sein d'une caravane nombreuse, le chariot (blindé et gardé) d'un collecteur d'impôts ou d'un riche marchand (pour un groupe pas trop citadin).

Les mines sont un autre terrain de jeu intéressant : l'espace

(tunnel étroit, gouffre, cul de sac...) est amusant en lui-même et peut contenir toutes sortes de richesses (minerais précieux, gemmes brutes, etc...). Si en plus vous décidez qu'elles sont gardées ou que des bestioles hostiles (types orcs ou trolls) y ont élu domicile, vous obtenez un «donjon» très classique dont l'originalité peut venir de l'enjeu (récupérer un artefact guerrier pour le compte d'un clan orc adverse, libérer des prisonniers humains, saboter les galeries...) ou des circonstances (mine instable, occupation totale par l'ennemi, recours à la magie, complicités orques, soutient militaire...).

On peut aussi **modifier l'état d'un lieu récurrent** :

un manoir en fête ouvert aux 4 vents mais truffé de gardes (pour la sécurité des personnes autant que des richesses, prévoir des déguisements et se procurer des invitations), un riche temple cambriolé pendant une vaste cérémonie, un bâtiment en ruine qui -par sa dangerosité- est son propre gardien, une citadelle assiégée (où même les défenseurs ne souhaitent pas forcément votre venue), une réserve d'or ou la guilde des orfèvres noyée par la crue du fleuve voisin (intempéries, courants, risques d'écroulement justement nécessaires à l'opération, fuite en bateau...), le casse d'un navire ou d'une caravane effectué en pleine tempête (sur terre: de neige, de sable, orage diluvien...) pour des raisons tactiques ou simplement pour cause d'urgence sont autant de défis qui peuvent pimenter la routine d'un groupe de cambrioleurs.

Changer de marchandise

On ne vole pas que l'or et les bijoux et donner à vos PJs un objectif

encombrant, vivant voir même hostile peut être assez amusant.

Extraction : «voler» quelqu'un. Ce pourrait être un enlèvement classique si la cible n'était pas une esclave enchaînée au plus profond d'un harem, un détenu «au secret», une personnalité très protégée, l'animal de compagnie d'un puissant... Evidemment, la cible peut-être tout à fait hostile à l'opération, se comportant comme un poids mort ou combattant carrément les PJs («Volez le tigre du sultan !»). Un simple enfant brillard ou un vieillard arthritique peut déjà leur causer du souci.

Voler un objet (ou toute une masse d'objets) encombrant

ou fragile qui pourra poser des problèmes par sa taille ou son poids (statue en argent de 120kg; énorme coffre devant être forcé ailleurs; tapisserie antique de 6m sur 3...), les caractéristiques nécessaires à sa fonction (une cloche d'église qu'il faudra assourdir; un artefact affectant l'esprit ou les perceptions, TRES lumineux, brûlant, corrosif ou «magiquement instable; stase renfermant un démon plutôt antipathique; miroir d'une extrême finesse et d'une fragilité proportionnelle) ou à son état (minerais brut n'ayant réellement de valeur que si on en vole un plein chariot; élixir magique stocké dans nombre de petites fioles très fragiles; gaz rare; cadavre/momie à la putréfaction avancée...).

Voir grand : et si, au lieu de rester des gagne-petits toute leur vie, vos PJs s'attaquaient à une grosse réserve d'or, au trésor d'un roi, au siège de la guilde des voleurs ou à un des temples majeurs de votre univers ? Le tout est de secouer leur routine et, peut-être, de faire de vos voleurs des héros (s'ils en ont les capacités) en changeant

l'échelle des enjeux et des moyens : ils peuvent coordonner les efforts simultanés d'une vingtaine de malfrats pour vider en une nuit la totalité d'un entrepôt de soieries, intriguer pendant des semaines pour pouvoir approcher et rafler une collection d'œuvres d'art, libérer tous les prisonniers d'une citadelle ennemie (type «la Grande Evasion»)... Ils devront se donner bien du mal, parfaire leur préparation (recrutement des auxiliaires et corruption des complices nécessaires, récupération/fabrication du matériel nécessaire, plans de rechange, voie de fuite...). Ce type de scénar' est évidemment exceptionnel mais peut faire beaucoup pour redresser la motivation tombante d'un groupe de joueurs.

Ajouter des contraintes

Modifier l'équipe : pour des raisons pratiques ou diplomatiques, les voleurs peuvent être contraint d'embarquer sur un coup risqué un personnage très spécialisé (mécano, magicien, dresseur, nourrice, architecte-guide dans un labyrinthe de couloirs, orfèvre devant les aider à desservir des bijoux d'une statue...) et pas du tout taillé pour les missions discrètes qu'il faudra traîner comme un boulet, un jeune bleu gaffeur, un vrai con imprudent et vindicatif, un vieux de la vieille qui commence un peu à perdre les pédales mais ne veut pas l'admettre, l'agent d'une puissante organisation sensé contrôler que la mission se passe selon les ordres (et qui peut être ou non un voleur expérimenté et méprisant)... Faites leur ressentir que les complices fiables sont difficiles à trouver et, même, collez-leur à l'occasion un bon traître décidé à s'enfuir avec le butin en les abandonnant aux gardes.

Un casse pas trop difficile peut devenir un véritable défi pour peu que les PJs aient **l'obligation de ne laisser aucune trace** permettant de prouver le cambriolage (et donc de n'abîmer personne, de ne pas laisser de marques sur les serrures, d'empreinte de pas ou de carreau cassé, entre autres), qu'ils doivent le réaliser sans préparation («C'est

cette nuit ou jamais !»), sans le matériel adéquat («J'ai pas mes rossignols, passe moi une épingle à chapeau...»), "contre la montre" («On a exactement 20 minutes entre les deux patrouilles.»)... vous pouvez aussi les mettre en concurrence avec une autre équipe opérant plus ou moins en même temps (les PJs vont-ils cogner, négocier, les prendre de vitesse ?).

Retourner la situation : en leur demandant par exemple d'empêcher discrètement un autre groupe de réussir un vol audacieux (pour empêcher une guilde adverse de gagner en influence sans mêler la Garde à l'affaire), de placer des documents compromettants chez un haut fonctionnaire (casse sans traces, évidemment), d'assurer le transport discret de bijoux de grande valeur (butin de voleurs amis ayant été arrêtés avant d'avoir pu le remettre à leur guildes commune) ou d'arrêter un voleur qui veut leur faire porter le chapeau pour ses propres méfaits.

Combiner tout ça

L'agent d'une puissante famille criminelle a malheureusement été arrêté avant d'avoir transmis son rapport sur d'éventuels traîtres au sein de l'organisation. La famille fait donc appel à des indépendants (vos PJs) pour le sortir de son cachot (spécialement surveillé, bien sûr) avant qu'il ne lui arrive «malheur». Bien sûr, rien ne dit que l'agent en question leur fera confiance ou que le commanditaire à qui ils doivent le remettre n'est pas un traître décidé à l'éliminer, et à leur faire porter le chapeau.

Vos PJs ont, après bien des efforts, trouvé un moyen de voler un trésor royal très convoité (complicité, indiscrétion, plan, mot de passe...) qui sinon serait inaccessible. Mais lorsque, après un cambriolage audacieux et difficile, ils sont enfin en possession du trésor, ils découvrent que la convoitise a attiré à leur suite toutes sortes de malfrats en plus de la garde royale (qui met leur tête à prix pour une somme très tentante). Rejoindre

leur acheteur/commanditaire malgré les embuscades et les traîtrises risque bien d'être la phase la plus difficile de l'opération.

La momie de Saint-Basilide, relique très convoitée, doit être exposée aux pèlerins au cours d'une succession de cérémonies qui doit durer deux jours. Mais une autre faction du même culte engage les PJs pour la voler et mettre en scène sa récupération par leurs propres hommes, prouvant ainsi l'indignité et l'incompétence de la faction adverse. Les PJs devront, au choix, s'emparer de la momie au cours d'un des nombreux offices ou dans l'intervalle d'une heure entre deux messes tout en évitant de se faire massacrer par les templiers ou la foule des dévots.

Après une longue préparation (renseignements, matériel, coordination, répétitions...), les PJs associés à quelques «extras» sont prêts à cambrioler la puissante guildes des joailliers, mais au moment de passer à l'action, un de leur complices manque à l'appel : il a décidé de les doubler en réalisant le casse selon les plans, mais avec sa propre équipe. Dès qu'ils auront compris, les PJs vont devoir rattraper leur retard, s'introduire au siège de la guildes, neutraliser l'équipe adverse et emporter le butin sans se faire prendre par la garde (nombreuse et bien entraînée).

Les PJs, monte-en-l'air indépendants, ont récemment réussi un joli casse... dans un bâtiment qui s'avère appartenir à une organisation criminelle pas contente du tout. Pour sauver leur tête, ils rendent le butin à l'un de ses lieutenants. Ils constatent alors que l'organisation en question cherche à les tuer car le fameux lieutenant prétend n'avoir jamais rien récupéré de leur part ! Ils devront échapper aux tueurs et le cambrioler pour récupérer le butin, démontrer à ses chefs son détournement et prouver leur bonne foi.

Wenlock



Des embrouilles à la pelle autour d'un centre commercial vraiment très animé...

Résumé rapide :

De nombreux acteurs de l'ombre vont entrer en scène dans ce scénario. Mais pour être bref, on dira juste que suite aux troubles qui ont secoué la Mafia après l'assassinat de Don O'Malley, le centre commercial Sumner Mall a quitté leur giron. Un Anneau de Séoulpas, formé uniquement d'orks, est devenu le «protecteur» de quelques boutiques. Mais ce faisant, ils ont attiré l'attention de l'*Humanis* qui est bien décidé à empêcher des métahumains à s'implanter dans cette zone du district.

A côté de ça, un petit gang organise des combats d'animaux dans les parkings souterrains. Pour encore plus simplifier, un groupe de mafieux qui a décidé de bouter les Séoulpas hors de leur zone vient de se former spontanément. La situation explosive que voici devait bien éclater à un moment et c'est ce qui s'est passé... Stephen Rerson Jr, propriétaire du centre commercial a été assassiné.

C'est son fils qui reprend l'affaire et l'organisme chargé de la sécurité du centre commercial souhaiterait conserver le contrat. Ils vont donc embaucher les runners pour deux missions assez simples en apparence : déloger les Séoulpas de leur pied à terre et prouver les activités louches du fils de Stephen Rerson Jr, très proche d'une force de sécurité concurrente, afin qu'il ne soit pas nommé à la direction par le conseil d'administration.

Les différents acteurs :

Turnpike Security Inc : Cette petite corporation locale de sécurité embauchera les personnages afin qu'ils l'aident à déloger les Séoulpas et qu'ils montent des preuves accablantes contre le fils de Stephen Rerson Jr.

Leur Johnson est un homme à la peau mate et qui est pris d'un léger tic à l'oeil droit. Le contrat signé avec le Sumner Mall représente leur plus gros contrat et ils ne veulent pas le laisser passer. Ils

sont prêts à monter jusqu'à 5.000 nuyens par tête mais ils pourront aller difficilement plus haut (au pire, ils proposent aux personnages de les payer en nature avec des armes, des composants électroniques ou autre. Ce faisant, ils pourront augmenter leur offre de 2.500 nuyens, mais pas plus).

La *Turnpike Security Inc* avait un accord avec la Mafia dans le temps, mais ils ne savent pas qu'un détachement de la Pieuvre a décidé lui aussi d'agir. Cela sera donc une surprise pour les personnages... qui risquent de se trouver pris entre deux feux.

Pour ce qui est d'éloigner l'Anneau de Séoulpas, le plus simple sera d'éliminer le leader du groupe. En effet, les anneaux se forment aussi vite qu'ils se déforment et ne reposent souvent que sur le charisme d'un chef. Pour ce qui est d'apporter des preuves contre le fils de Stephen Rerson Jr, cela sera aux personnages de creuser.

L'homme est un adepte des combats d'animaux qui se déroulent dans les parkings du centre commercial. Il y perd beaucoup d'argent. On peut aussi le prendre en flagrant délit dans les bras de prostituées... elfes. Sachant que le comité d'administration est formé essentiellement de membres de l'*Humanis*, on peut penser que les goûts du jeune homme ne plairont pas à tous. Surtout si on parvient à prouver que ces prostituées travaillent pour les Yakuza et que des informations confidentielles ont été obtenues par le syndicat du crime par ce biais...

Faire planer la menace d'une intervention des Yakuza peut être assez jouissif si les personnages n'en n'ont déjà pas assez.

Allan Rerson : Il est le fils de Stephen Rerson Jr à qui il devrait succéder dans une semaine, après la réunion du conseil d'administration du centre commercial.

C'est un gestionnaire assez efficace (peut être un peu trop au goût de certains qui n'aimeraient pas que l'on mette les yeux dans leurs

petits trafics) mais qui s'ennuie beaucoup.

C'est pour cela qu'il se passionne pour des loisirs qui ne correspondent à son standing. Il se rend tous les mercredi soirs dans les parkings du centre commercial pour assister à des combats de chiens drogués. Il y parie (et y perd) beaucoup d'argent, mais n'en n'a cure. Il aime voir le sang couler et il apprécie par dessus tout voir les animaux se faire face et se sauter à la gueule.

L'autre faiblesse d'Allan se trouve dans les prostituées à l'apparence elfique. Il apprécie la grâce de ces métahumaines et est prêt à payer très cher pour passer du temps avec elles. D'ailleurs, il se rend assez régulièrement au Zalensky's Bar, un bar qui paie sa dîme aux Yakuza et qui accueille des hôtesse de toute beauté pour les clients ayant de quoi s'offrir une soirée heureuse. Parmi ces hôtesses, une certaine Ataka a particulièrement attiré l'attention d'Allan. Cette dernière a d'ailleurs obtenu des informations sur le centre commercial par cet intermédiaire.

L'Anneau Goyangi : C'est un anneau formé uniquement d'orks qui se sont réunis autour d'un champion chat (Dwayne Tibbs). Ils se comportent de la même manière qu'un gang des rues, si ce n'est qu'ils peuvent compter sur l'aide des quelques autres Anneaux des environs. C'est par eux que les syndicats coréens s'équipent en armes.

En effet, ils rackettent un Weapons World qui dispose d'un stock d'armes bas de gamme assez fourni. Ils s'en sont aussi pris à une boutique d'organe Body+Tech qui paie aussi pour une protection et l'ensemble du groupe (20 membres) vit dans un ancien hôtel restaurant Novelty Hill Sleep & Eat laissé presque à l'abandon. Ils terrorisent aussi d'autres commerçants qui vendent des biens plus classiques, comme des vêtements ou de l'électronique bas de gamme. Ils se déplacent généralement par deux et sont

parvenus à prendre l'ascendant sur les hommes de Turnpike Security Inc qui n'osent plus les contrôler. Ceci tant et si bien qu'ils peuvent agir à la nuit tombée à leur guise. leur prochain objectif est d'investir les derniers magasins qui leur résistent ainsi que les parkings. Mais pour cela, ils attendent d'avoir recruté de nouveaux membres.

Le Policlub Humanis : Une branche du mouvement a appris, via le patron du Weapons World racketté par l'Anneau Goyangi, que des orks traînaient dans le centre commercial et commençaient à s'y sentir comme chez eux. Ils se sont donc décidés à agir et prévoient un gros coup le... même jour que les personnages. Naturellement, aucun groupe n'est au courant de l'idée de l'autre et le chaos risque de régner dans l'esprit de tous ainsi que dans le Novelty Hill Sleep & Eat qui sera pris d'assaut.

A part dire qu'ils sont racistes, rien n'est à signaler pour les membres d'Humanis qui sont plus là pour rajouter de la confusion qu'autre chose.

Les Jivaro Adjusters : Ce petit gang d'une dizaine d'hommes organise des combats d'animaux dans les parkings souterrains qu'ils squattent depuis le départ précipité de la mafia. Ils sont tous équipés de patins à roulettes pour se déplacer et achètent à bas prix des chiens abandonnés. Ils les droguent ensuite (grâce à un bon deal avec un médecin de la boutique d'organes Body+Tech du centre commercial) avant de les faire combattre et de ramasser les paris. Jusqu'ici, ils ont empêché les autres gangs de pénétrer dans les parkings pour y piller les voitures, épaulant en cela parfaitement les hommes de Turnpike Security Inc qui ignorent tout de leur existence. Ils connaissent parfaitement les niveaux souterrains et se cachent s'ils voient qu'une opposition trop forte est présente, préférant mener des actions de guérilla par la suite. Ils portent tous des vêtements de jean avec des casques décorés de gros de chiens et d'autres animaux.

Le groupe mafieux : Ils sont jeunes, ils sont désorganisés et ils n'ont qu'une envie : rendre à

la mafia ce qui lui appartenait. Ce groupe de dix mafieux s'est formé spontanément et a décidé de chasser toutes les personnes indélicates qui ont osé pénétrer dans la zone qui était contrôlée par leur organisation. Ils agissent de manière totalement indépendante et se feront remettre à leur place par leur don qu'ils réussissent ou qu'ils échouent. Ils sont armés de fusils d'assaut et ont décidé de faire un carton sur tout ce qui ressemblait à un gangster en commençant par les parkings avant de remonter sur l'ensemble du centre commercial. Jouez les comme ce qu'ils sont : des jeunes écervelés qui méritent le sort qui leur est réservé.

AreaGard Inc : Cette corporation de sécurité a approché voilà plusieurs mois Allan Rerson. Ils espèrent bien emporter le contrat une fois que ce dernier sera nommé à la tête du centre commercial et ont décidé, pour cela, de se montrer un peu. On peut donc voir certains de leurs hommes, en civil, patrouiller dans les allées du centre commercial et porter assistance aux personnes en difficulté auxquelles ils distribuent des tracts une fois leur mission accomplie. Ils sont plus là pour montrer l'incompétence des hommes de Turnpike Security Inc qu'autre chose, mais ils tenteront aussi un braquage contre un drugstore WacDanold pour bien ridiculiser ces derniers. (naturellement, ils seront habillés à la mode «gangster» pour ce faire) Ils ne patrouillent jamais dans les parkings car le public n'y est pas très présent. Dès qu'ils sont repérés par des hommes de Turnpike Security Inc, ils restent courtois, laissant leurs opposants se perdre en injures.

La timeline :

J-30 : Les mafieux doivent quitter le centre commercial.

J-16 : Allan Rerson parle un peu trop à Ataka.

J-10 : Stephen Rerson Jr est retrouvé mort chez lui.

J-05 : L'Anneau Goyangi prend place dans le centre commercial

J-03 : Premières actions d'AreaGard Inc qui fait acte de présence sur le terrain.

J-02 : La branche de l'Humanis décide de faire quelque chose contre les orks de l'Anneau Goyangi.

J-01 : Allan Rerson demande à Turnpike Security Inc de lui présenter un plan d'action.

Jour J : Embauche des runners pour deux missions.

J+02 : Allan Rerson va assister à un combat de chiens dans les parkings du centre commercial.

J+03 : Les mafieux tentent une action punitive contre l'Anneau Goyangi. Ils seront interceptés par Turnpike Security Inc qui finira par les épauler en comprenant ce qu'ils sont venus faire. Mais cela ne sera pas suffisant. Les Jivaro Adjusters commenceront par les affaiblir (avant de fuir) avant qu'ils ne tombent sur l'Anneau de Goyangi.

J+04 : Allan Rerson se rend auprès d'Ataka. Il lui demandera conseil sur la façon de gérer la succession de son père.

J+05 : AreaGard Inc mènera son casse contre un drugstore. Les premiers à réagir sont ceux de l'Anneau de Goyangi, bientôt remplacés par les hommes de la Turnpike Security Inc.

J+07 : Délibération du conseil d'administration. Il se pourrait bien que voyant les documents que pourraient avoir les personnages, Allan Rerson soit bien nommé à la place de gérant du centre commercial... il sera plus simple à manipuler, c'est tout.

Et si... : D'autres choses peuvent arriver. Par exemple, les personnages pourraient vouloir enquêter sur l'assassinat de Stephen Rerson Jr. En fait, il s'agit des Yakuza qui voulaient affaiblir la Mafia en leur enlevant la «gérance» du Sumner Mall. La Mafia décide d'épauler ses hommes «pour l'honneur». Le conseil d'administration pourra donc être repoussé. Allan Rerson est attaqué par un des chiens de J+02 et il doit se faire soigner. Des consignes sont données pour que les Jivaro Adjusters disparaissent.

Karma : 1 point pour la survie
2 points pour l'accumulation des preuves contre Allan Rerson
1 point si le chef de l'Anneau Goyangi disparaît.
1 point si les runners parviennent à prouver qu'AreaGard Inc est derrière l'attaque contre le drugstore WcDanold.

“Poisson pourri dans le sushi” un scénario pour C.O.P.S.

Une lutte commence entre les Yakuza et les Triades et les plombs volent bas. Il est donc normal que les COPS agissent. Malheureusement pour les personnages, c'est sur eux que cela va tomber. Il s'agit là d'un scénario d'introduction.

Ce qu'il se passe

Depuis bientôt deux semaines, des dizaines de japonais ont perdu la vie. La vente de poisson a été interdite car elle constituait la principale nourriture de cette population et que l'on pense qu'elle est à l'origine d'une des plus grandes intoxications alimentaire de l'année. De nombreux groupes d'activistes crient au scandale et la tension est à son comble entre les populations japonaises et chinoises, accusées d'être à l'origine d'un empoisonnement.

En plus de ce contexte difficile, les Yakuza et la Triade se déchirent pour accroître leur zone d'influence. En particulier Buiwa Kuzoshi, dit le dragon, qui vient d'arriver de Shikoku (ce qui ne l'empêche pas d'être déjà un des principaux sergents de l'*oyabun-Mayako*) semble être prêt à en découdre.

L'histoire commence alors que le fils de Buiwa Kuzoshi, lui aussi membre des Yakuza mais surtout patron de l'entreprise (*Soloya Inc*), revendant du poisson que l'on suspecte d'être avarié, est assassiné dans un restaurant. Les personnages vont être appelés sur leur radio pour enquêter sur les faits.

Premières pistes

Les personnages vont pénétrer dans un restaurant où ils devront éloigner les badauds qui pourraient abîmer des preuves. Les interrogatoires vont aussi pouvoir débuter. Naturellement, une fois les premières questions posées, des membres de la criminelle

vont débarquer et ne seront pas particulièrement satisfaits de voir leurs collègues des C.O.P.S déjà sur place.

Indices visibles

Boue : on peut voir sur la moquette du restaurant où le massacre a été perpétré, des traces de pas. La boue qui les forme n'a pas encore eu totalement le temps de sécher. La peinture est du 43 environ. Cette boue vient *des caves de la Cité Interdite*.

Traces de pneu : devant le restaurant se trouvent des traces de pneu GoodYear d'un van. Les témoins confirmeront qu'un van de couleur grise est bien parti en trombe une fois la fusillade terminée.

Douilles : les balles sont de type Colt Terminator 031.

Témoignages

Les assaillants : ils étaient trois. Tous asiatiques. Ils semblaient parfaitement savoir qui ils devaient tuer et ont agi en vrais professionnels. Pas de tenue particulière.

Les personnes présentes : un homme présent dans le restaurant, d'après les témoins, a disparu dès les premiers coups de feu.

Activistes : un groupe d'activistes demandant une enquête sur l'entreprise *Soloya Inc* est arrivé sur les lieux du crime quelques minutes avant les COPS.

Recherches diverses et contacts

L'enquête demandée sur l'empoisonnement des poissons confirme que toutes les victimes ont consommé des poissons venus de trois entreprises : *Soloya Inc*, *Taste & Food* et *Century Food*. *Little Tokyo* connaît une violence inhabituelle. Dans le restaurant japonais *Okaido's*, *Buiwa Takesho*, patron de *Soloya Inc*, est décédé.

Les Yakuza connaissent de grands chamboulements. Un nouveau venu, nommé *Dragon* a réussi quelques coups d'éclat contre les Triades. On soupçonne de plus en plus *Soloya Inc* d'être à l'origine de l'empoisonnement alimentaire qui touche *Little Tokyo*. C'est le fils du *dragon* qui a été tué à l'*Okaido*.

Soloya Inc

Si les COPS décident de faire une petite descente dans l'entreprise, ils verront un groupe d'employés en tenue de deuil. Leur patience va être mise à rude épreuve, car personne n'est disposé à leur montrer les comptes de la compagnie ou n'est prêt à leur faire visiter les locaux.

Les membres du personnel craignent pour leur emploi si quelque chose était découvert qui prouve qu'ils sont responsables des empoisonnements qui touchent la communauté asiatique. Les personnages seront donc trébuchés de bureaux en bureaux.

Finalement, ils auront accès à la liste du personnel et ils pourront commencer à mener des interrogatoires. Ils pourront remarquer que les empoisonnements ont débuté deux semaines après l'embauche d'un nouveau groupe d'employés. Ces derniers travaillent en réalité



pour les Triades mais il faudra se montrer *très* persuasif pour leur faire entendre et avouer, surtout.

Ils auront aussi accès aux comptes. Une lecture attentive fera ressortir que Buiwa Takesho faisait payer par son groupe un logement situé à la frontière de Little Tokyo. Pourtant, d'après tous les témoins, il semble que l'homme vivait dans une demeure en plein cœur du quartier.

S'ils se rendent à cette adresse, les personnages découvriront un homme prostré.

Des gélules d'*Ice* (voir page 201 du livre de base) sont étalées à ses pieds. Il correspond à la description faite par les témoins de l'homme qui a quitté le restaurant après la fusillade. Il est quasi impossible de le faire parler.

S'ils y parviennent quand même (après de nombreux essais qui mettront leur patience à l'épreuve), ils apprendront qu'un des tueurs se nomme Tagoya Akira et qu'il a travaillé de nombreuses années pour les Yakuza et pour *Soloya Inc.*

Capturés !

En sortant de chez l'homme ou de *Soloya Inc.*, les personnages verront une BMW 735 « New Era » stopper devant eux. La porte avant s'ouvrira et les personnages se feront braquer.

Pas la peine d'envenimer la situation, surtout que la population présente à ce moment dans la rue regarde la scène avec un peu trop d'assistance et se saisit des barres de fer ou de tout autre instrument qu'elle peut trouver.

Les personnages n'auront comme solution que de pénétrer dans la voiture, calmement.

Ils se retrouveront face à un japonais d'une quarantaine d'années, Okashi Manara, envoyé par l'*oyabun* Mayako.

Ce dernier sait qu'un affrontement direct avec les Triades serait trop néfaste pour ses affaires et il espère se servir des COPS pour régler la situation.

Il leur fournira de nombreuses informations (vraies ou non) con-



cernant le sabotage dont a été victime *Soloya Inc* et qui a conduit à l'empoisonnement d'une partie de la population, des rapports sur les activités des triades depuis quelques semaines... tout ce qui pourra justifier une intervention des COPS dans *les caves de la Cité Interdite* et jouera en faveur des Yakuza.

Naturellement, il ne révélera pas qui il est vraiment ni qui dicte ses actes. Il veut simplement se servir des COPS comme de pions.

Les caves de la Cité Interdite

Les personnages vont devoir mener l'arrestation de pantins parmi les triades. Autant vous le dire tout de suite, les COPS ne seront pas les bienvenus dans cette zone. La population a, semble-t-il, reçu des ordres afin que la situation ne dégénère pas et seuls des seconds couteaux seront présentés aux en-



quêteurs.

On sent quand même que la tension est palpable...

Tout va dégénérer quand les hommes des Yakuza arriveront.

Buiwa Kuzoshi a eu vent de la présence des COPS et il souhaite mener une opération punitive contre les réels responsables de la mort de son fils, d'après lui, présents dans les Triades.

En réalité, Buiwa Kuzoshi est responsable de tout ce qu'il se passe. C'est lui qui a fait assassiner son enfant afin de pouvoir mener une action punitive contre les Triades et se mettre en avant chez les Yakuza.

Il espère ainsi gagner en importance et pouvoir briguer, par la suite, la place de l'*oyabun*.

Les personnages se retrouveront donc pris entre deux feux et devront tirer dans le tas pour sauver leur propre vie.

S'ils parviennent à conserver les prévenus qu'ils étaient venus arrêter, ils auront beaucoup de chance. Vous pouvez prévoir une course poursuite en voiture avec de nombreuses explosions autour d'eux pour bien signifier que tout n'est plus que mort, stress et destruction...

Vous pouvez être certains que les personnages vont se faire taper sur les doigts, de retour chez eux.

ElvenHunter

Illustration par Wenlock

Suite de la campagne pour Hero Wars, cette fois c’est un petit trekking dans les contrées les plus sauvages de la Passe Du Dragon, à la recherche du coeur de l’hiver.

Premier acte : les contrées sauvages

Scène I : Sigurd

La troupe épuisée et déçue retourne au bercail. Edruf hors de lui ordonne à Vanar de consulter les oracles. A la tombée de la nuit, Vanar revient à la grand-salle de l’auberge d’Etain et parle en ces mots :

«Orlanth a consenti à reparler» (silence recueilli mais néanmoins attentif). «Mais ses propos sont sibyllins» (hausse imperceptible de la tension).

Vanar prend un air pénétré : «La lumière de Culbrea brille dans le coeur glacé de l’hiver», telle est la parole du Dieu.

C’est alors qu’un étranger, que personne n’avait remarqué à la noce, se lève et prétend en connaître la signification.

L’étranger, au regard étrange comme de la glace et aux courts cheveux gris d’acier, prétend que la princesse est en route pour le Mont de l’Hiver (ou Mont Kerofin, du nom de la mère d’Orlanth), une montagne sacrée pour Orlanth, située dans les contrées sauvages au-delà des marais des Hautes Terres.

Il se présente comme Sigurd, adorateur de Valind. Lui-même s’offre pour conduire un petit groupe décidé jusqu’à la montagne.

Interrogé, il dit que Valind lui-même lui a soufflé la réponse.

Si on le met à l’épreuve, il montre qu’il peut soutenir le froid glacial dehors torse nu pendant un nuit ! C’est un homme de peu de paroles, et sa voix est glaciale et tranchante.

Vanar prend alors le groupe à part. Il leur confie une pierre de tonnerre : si les personnages des joueurs se trouvent devant une difficulté ou une énigme insoluble, la pierre les mettra en communication et il pourra les aider, UNE FOIS et une seule. Sous la houlette de Sigurd, le groupe se met en marche vers l’est.

Le voyage est ardu : il faut parcourir quelques 500 kilomètres dans les hautes terres. Il faudra passer les marais infestés de morts-vivants de Délecti, et ensuite passer au travers de la célèbre Passe des Dragons... et ensuite ? Sigurd ne précise pas. Son offre est à prendre ou à laisser.



Scène II : Passage sur les terres de la tribu Lismelder (2jours)

Peu de rencontres. D’occasionnels canards. Ils confirmeront que le froid a gelé le marais, et que les morts-vivants sont en sommeil. Les terres Lismelder sont en friches, mais des humaktis veillent. La tribu hiverne.

L’auberge du Chien Gris sera la dernière étape accueillante sur le chemin des personnages des joueurs. Le vent, les occasionnelles chutes de neige et le temps



glacé et gris rendent cette partie du voyage déprimante. Sigurd est un compagnon plus froid encore...

Scène III : Le marais des hautes terres (5jours)

Les terres Lismelder s’arrêtent où commence le marais des Hautes Terres, domaine de Délecti le nécromancien et de nombreux canards fuyant les lunaires. Le marais est gelé par l’hiver, et la progression sur ce terrain d’ordinaire difficile s’en trouve facilitée. Le paysage est sinistre et morne, seuls d’occasionnels arbres morts, comme noircis par le feu coupent la monotone succession d’étangs et de broussailles.

Pas un oiseau ne chante. D’ailleurs il n’y a pas d’oiseaux.

La nuit, le marais est rempli de feux follets, qui tentent d’attirer les personnages dans de traîtres fondrières... Ces feux follets possèdent la capacité «Hypnotiques» à 19.

Une brume glaciale perpétuelle flotte sur tout le marais. D’occasionnels fantômes et zombies peuvent être rencontrés, jusqu’au coeur du marais.

Les personnages doivent faire face aussi à des pièges plus classiques : couche de glace trop fine donnant sur des fondrières, morts vivants surgissant de la glace et empoignant les chevilles de la troupe, etc... (à la discrétion du MJ).

Arrivés au coeur du marais les héros luttent contre la puissance du désespoir et de Délecti, qui tente de s’emparer de l’âme des personnages.

Sigurd, si la situation est désespérée, utilise sa compétence 'Philosophie Draconique' pour éconduire le nécromant.

Le jour suivant, les personnages joueurs atteignent la lisière occidentale de marais, hantée par des dinosaures et contiguë aux contrées sauvages.

L'influence de Delecti agit comme un esprit de passion(désespoir) d'une puissance de 8M.

Scène IV : Les contrées sauvages (jour suivant)

En sortant des marais, les personnages pénètrent dans une contrée montagneuse, pleine de ravins et d'à pics traîtres. La végétation est épineuse et sauvage, composée principalement de bruyères qui affleurent sous la neige.

D'occasionnels torrents tombent de la montagne en cascades gelées. Les paysages rocheux sont farouches et grandioses, et les héros verront sûrement les plus beaux couchers de soleils de leur vie dans cette contrée.

Nulle part il n'y a trace d'habitation.

Là, le voyage devient vraiment corsé. Le terrain est accidenté et pentu, le sol est calcaire et rocailleux, un cauchemar pour planter sa tente !

Le vent, quand il souffle, s'engouffre dans les défilés rocheux avec une violence inouïe. D'occasionnels hommes-bêtes, des manticores plutôt timides et des dinosaures sont pendant des jours de progression pénible les seules rencontres.

Le froid en montagne est encore plus intense et devient problématique.

Sigurd ne semble pas incommodé.

Terrain difficile : 8M, froid féroce 18M, vent violent 20M.

Scène V : La Passe des Dragons (jour suivant)

C'est alors qu'en pleine tempête de neige, un groupe de hrimtours at-

taquent le groupe. Sigurd disparaît lors du combat (la visibilité étant très réduite, ils ne s'en aperçoivent qu'à la fin). Les hrimtours une fois vaincus, la tempête s'apaise. On peut voir dans le lointain la majestueuse montagne Kerofin. Elle domine le paysage.

La passe en elle-même est un profond et impressionnant ravin, que franchit un antique pont de cordes.

Sigurd a décidé de lâcher les personnages, dont il s'est lassé. C'est lui qui a convoqué les hrimtours à cet endroit.

Terrain rocheux difficile : 18 Hiver glacial : 5M2.

Ménagez quelques difficultés aux joueurs sur cette partie du trajet, comme des ravins abrupts, des éboulements, des avalanches... Pour l'attaque : 1 hrimtour pour 2 personnages.

Valeurs des hrimtours : les valeurs sont indiquées dans le supplément HeroWars l'Arche d'Anaxial.



Scène VI : Les dragonewts (jour suivant)

Alors que les personnages joueurs sont dans la face difficile de l'approche, se demandant qui va les guider maintenant, ils aperçoivent une procession de dragonewts, transportant une jeune femme sur une litière. Accostés, les dragonewts sont surpris de croiser des humains.

Ils sont peu coopératifs, voire violents. Pris dans une embuscade, ils se battent comme des lions, utilisant à leur profit le terrain calcaire.

Après une bataille / dialogue avec



une dizaine de dragonewts peu compréhensifs, il s'avère que la jeune femme va être sacrifiée au Vrai Dragon de l'Hiver.

Ce n'est pas Mathilde. Elle est habillée comme une Herbivore et elle est inconsciente (et frigorifiée).

Ce groupe de dragonewts suit l'enseignement de Sigurd, et lui apporte une nouvelle pièce pour sa collection

Procession : 4 dragonewts guerriers, 10 dragonewts éclaireurs. Les valeurs sont indiquées dans le supplément HeroWars l'Arche d'Anaxial.

Scène VII : Le Dragon des rêves (jour et nuit suivants)

Alors que les personnages des joueurs se trouvent un abri (une grotte) pour la nuit, ils sont attaqués par un terrifiant dragon des rêves, qui tente de leur reprendre la jeune femme.

Ce dragon est un dragon noir (en fait bleu nuit), vil et cruel. Il attaque du ciel, mais comme le temps est calme ce jour là, les personnages joueurs ont une chance de l'apercevoir dans le ciel vespéral, avant qu'il ne pique sur eux.

Le dragon des rêves combat féroce-ment jusqu'à ce qu'il soit tué ou qu'il ait pu emporter la jeune fille (qu'on retrouvera alors dans la salle des cristaux dans la grotte du dragon).

Dragon des rêves : les valeurs sont indiquées dans le supplément HeroWars l'Arche d'Anaxial. C'est un dragon noir.

Ce dragon des rêves a été créé par la convoitise et à la subséquente frustration de Sigurd à l'égard de la jeune femme que les héros ont sauvé.

Le lendemain, les personnages des joueurs rencontrent une nouvelle procession de dragonewts. Ils devraient avoir compris qu'il leur faut la suivre.

Celle ci avance dans la direction générale du Mont de l'Hiver, et n'est pas trop difficile à pister, le vent et la neige ayant cessé.

Illustration par Chilper des Lunes



Au fur et à mesure qu'ils se rapprochent du Mont de l'Hiver, les phénomènes étranges se multiplient : à un moment donné ils passent sur un pont de glace en forme d'arche gracieuse pas très naturel, des séracs et autres blocs de neige sculptés par le vent ont des formes anthropomorphes, des lumières bleues sont visibles dans le paysage la nuit.

Le vent, quand il se lève, transporte des sons étranges, comme une musique de harpe.

Ces phénomènes sont dus à la présence de Sigurd, qui modifie le paysage sauvage de sa pensée non-humaine.

Deuxième acte :

dans l'oeil glacé de l'Hiver

Scène I : Le retour du dragon des rêves

Au soir du deuxième jour la piste conduit à un alignement mégalithique, qui encadre l'entrée d'une caverne non loin du mont (qui à cette distance est vraiment imposant (12000 m) ! Il y a au moins deux douzaines de grands menhirs granitiques, alignés en deux rangées. Des dragonewts nobles sont postés aux sommets de chacun des menhirs. Ils sont splendides, bardés d'écaillés, de picots et de jabots multicolores et incrustés



de glace scintillante. Ils sont armés de klanths, et attendent assis dans la position du Lotus. Ils ne semblent pas se préoccuper des personnages des joueurs.

C'est alors qu'un dragon des rêves, plus gros encore que le précédent, tombe du ciel.

Laissez paniquer un peu vos joueurs, jusqu'à ce qu'ils se rendent compte que les dragonewts nobles se sont levés pour combattre le dragon (le dragon des rêves est impur, et les dragonewts ne peuvent tolérer sa présence).

Le dragon est finalement vaincu, et les dragonewts survivants se font Utuma (suicide rituel) pour préserver leur pureté. La voie est libre jusqu'à la grotte !

Ces dragonewts nobles suivent aussi l'enseignement de Sigurd. Mais les dragons des rêves, créatures nées des désirs réprimés de Sigurd, ont pour effet d'écartier les dragonewts de la voie draconique par leur seule présence, d'où ce combat.

Les valeurs des dragonewts et du dragon des rêves sont inutiles ; il n'y aura pas de combat lors de cette scène.

Scène II : La cité

L'entrée donne sur une immense caverne, dont les parois semblent de cristal. Le plafond est surnaturellement haut, et irradie une lumière bleue diffuse. Dans la caverne de nombreuses maisons basses, en cristal semi-opaque également, forment une sorte de ville insolite, dont les fenêtres et les portes n'ont pas de fermetures. Un mélodieux son de harpe se fait entendre, dont les échos sont renvoyés à l'infini par les parois, qui ne sont pas régulières (stalactites et stalagmites).

Cette caverne est de proportions très vaste.

Une sorte de somnolence y règne, qui saisit le voyageur dès le premier pas dans la grotte. Si on y succombe, on s'endort et les hrimitours viennent chercher l'infortuné dormeur pour l'offrir à Sigurd. Les maisons sont toutes vides, mais aucun détail d'intérieur ne man-

que : plats, four, cheminée, tables, chaises, litières, etc... le tout en cristal.

Les sol est dallé avec une roche cristalline qui prend toutes les nuances de bleu et blanc.

A la tombée de la nuit, une curieuse illusion d'optique déroutante se produit : des ombres semblent parcourir la cité en tous sens, bougeant à chaque fois que l'on détourne le regard, s'immobilisant dès que l'oeil se pose dessus.

Elles sont vaguement anthropomorphiques... (ça devrait rendre les joueurs totalement paranoïaques, mais le phénomène est sans danger).

De l'autre côté de la grotte, un grand passage débouche sur une caverne semblable, mais plus grande encore, éclairée par une lumière bleue diffuse et glacée. Le sol est très régulier, comme dallé de motifs en mosaïques de Penn rose.

Un grand nombre de cristaux quartziques (3 m de haut en moyenne) sont dispersés dans la salle, plantés ou couchés sur le sol.

Les personnages des joueurs s'aperçoivent avec horreur que dans chacun d'entre eux on peut voir par transparence une personne ou un animal, comme figé dans la glace.

Il y a de tout : des lunaires, des orlanthis, des canards, des cadavres décomposés, des trolls de toute taille, et même un centaure. Il y en a des centaines !

Dans un des cristaux, on découvre Mathilde, figée dans une expression de terreur absolue...

Les joueurs ne peuvent pas le deviner bien sûr, mais tout le décor est l'oeuvre du Vrai Dragon de l'Hiver. Les cristaux et leurs prisonniers sont l'oeuvre de son regard de glace, et le reste est du à son pouvoir onirique (d'où la somnolence qui saisit les personnages joueurs).

Si vous le souhaitez, les personnages peuvent rencontrer dans la cité des personnes connues d'eux et décédées, mais immatérielles, et qui vaquent à des occupations mystérieuses, avec lesquelles ils pourront dialoguer (ou pas, selon

Avertissement

Ce scénario constitue le deuxième volet de la campagne 'le coeur de l'hiver'.

Vous pouvez le jouer séparément si ça vous chante, mais à vous de trouver un prétexte pour que les joueurs suivent Sigurd.

Le niveau requis est 5-10M. Pour jouer cette campagne, il vous faudra le Livre de Base de Herowars, l'Arche d'Anaxial, et Glorantha. Inspirations : HeroWars, livre de base : la mention 'Hiver Froid Dans la Passe du Dragon'. Sigurd et le Dragon (mythologie Viking/nordique). Montréal en janvier, pour l'hiver. Mister Freeze, dans le rôle de Sigurd...

vosre degré de sadisme).

La grotte de la cité : puissance de somnolence 18

Scène III : Le retour de Sigurd

C'est alors que les personnages des joueurs remarquent un trône de glace au fond de la grotte, sur lequel est assis Sigurd, qu'ils croyaient mort.

Il est figé dans l'attitude du penseur, le menton sur le poing. Il est entièrement nu et son regard a une expression sombre.

Il observe les personnages des joueurs avec attention. Quand on s'adresse à lui, d'une voix calme, il leur révèle alors qu'il n'est pas humain, et qu'il collectionne les belles choses (il regarde avec amusement Mathilde). Et que les prochains sur la liste ce sont les personnages des joueurs !

Alors, de derrière le trône, surgissent des hrimtours par dizaine.

Le combat est inégal. Sigurd ne bouge pas d'un cheveu.

Si on l'agresse physiquement, il ne réplique pas. En fait il n'est qu'un



simulacre, le reflet d'une pensée du Vrai Dragon ! Les personnages des joueurs devraient rapidement battre en retraite hors de la grotte.

Opposants : Sigurd ne participe pas à la baston. Les hrimtours suffisent amplement...

Scène IV : Dernier recours

Dehors la neige ne tombe toujours pas et l'ait est calme. Les hrimtours s'arrêtent à la sortie de la grotte, en riant avec des voix à fendre le roc. Ils se moquent de la courdisse des personnages des joueurs. Si les personnages des joueurs n'y ont pas pensé, les hrimtours (qui sont tout à fait idiots) leur lancent, entre autres quolibets : appelez donc Vanar ! Il ne pourra rien contre le Dragon de l'Hiver, de toute façon ! Valind et Vadrus ! Gagarth et Molanni ! Craignez l'hiver ! Il est temps d'utiliser la pierre de tonnerre. Lancée par terre, elle éclate avec un claquement retentissant.

Une forme spectrale de Vanar apparaît alors sur l'emplacement de l'impact. Il révèle alors qu'une divination a finalement révélé que Sigurd était le Vrai Dragon de l'Hiver déguisé. Hélas, pour tuer une telle bête, il faut accomplir une quête héroïque ardue et dangereuse. Personne ne leur en voudra s'ils renoncent.

Points d'héroïsme

1 PH pour ceux qui ont résisté sans aide au pouvoir de Délecti

1 PH par hrimtour / dragonewt tué
6 PH à répartir pour la mort du dragon des rêves

Ubblak

Une salle peu éclairée, quelques chaises, autant de tables et de jeunes personnes affalées dessus. Un homme soliloque à son bureau une histoire de Saint-Barthélémy, de massacre, de guerre. Les enfants bâillent en regardant leur montre, espérant qu'enfin retentisse la sonnerie salvatrice .

Ah, que n'aurais-je donné pour avoir un professeur érudit en histoire, connaissant tout sur tout, des ragots princiers jusqu'aux tactiques offensives de reîtres malfaisants et sachant les transmettre avec un talent de conteur certain à ses élèves.

Que n'aurais-je donné pour avoir connu Te Deum pour un Massacre plus tôt. Mes notes en histoire en auraient été augmentées et mes camarades m'auraient envié.

Je rêvasse, car je n'ai pas eu cette chance. Mais depuis, je rattrape mes lacunes en faisant du jeu de rôle. Et ce Te Deum-là réconciliera toute personne avec le vocabulaire des notables, les intrigues de cour et les effarantes rixes théologiques qui eurent lieu dans ce si sanglant XVI^e siècle.

Un voyage imaginaire dans le Réel

Adieu, veaux, vaches, elfes, nains et épées vorpales... *Te Deum pour un Massacre* va vous emmener faire une visite dans les Trois Etats (paysannerie, clergé et noblesse) qui composaient, en ces temps pouvant nous sembler si reculés, l'honorable France.

J'aurais ici voulu recopier le prélu-
de du Manuel, tant il est écrit avec justesse, force et talent.

Il permet de nous véhiculer cette atmosphère lourde et complexe de haine, de paranoïa, d'intrigue, et de sang. Une atmosphère qui rendit gaillards les divers défenseurs de causes religieuses et politiques et qui poussa au désespoir les quelques observateurs qui virent le gouffre de malheur dans laquelle la douce France glissait

inexorablement, ne pouvant plus se raccrocher qu'aux valeurs de la monarchie et du catholicisme.

La guerre civile et de religion, davantage composée de massacres en règles que de batailles chaotiques, dura vingt-deux ans et causa plus de décès que la fameuse Guerre de Cent Ans.

Apprenant les massacres de la Saint-Barthélémy, le Pape Grégoire VII célébra un Te Deum dans sa chapelle privée et fit frapper une médaille commémorative. Cette messe, uniquement célébrée lors d'heureux événements, donna son nom à cette fresque historique confuse qu'*Usher* nous décrit à travers de ce qu'on pourrait appeler un « Manuel des Joueurs », étant en fait une compilation de données historiques très précises sur la société de l'époque, une description du système de jeu utilisé et une fantastique aide à la création de personnage, possédant maints choix d'antécédents différents.

Règles et bonnes idées

Le livre 1 reprend les règles, le système de jeu et les compétences. Quelques détails très sympathiques viennent émailler cette partie.

Les six caractéristiques principales ne vous déroutent peut-être pas ; nommées en français de haut vol, elles ressemblent à celles de la plupart des jeux de rôle. Elles ne sont pas qualifiées par des scores, mais par un adjectif résumant l'état du personnage dans la caractéristique. Par exemple, on ne dira pas de Charles-Antoine de Rougon-Maquart qu'il possède un score minable en Intelligence,

mais ce dernier sera qualifié de sot par ses pairs pendant son absence, pendant laquelle tout un chacun se gaussera de lui et des sottises qu'il déblatère en toute innocence.

La présence de «trousseaux» pour chaque compétence est également très intéressante : ces trousseaux représentent le matériel minimum qu'un personnage se doit de posséder s'il a quelque peu étudié une quelconque matière. Par exemple, un fin stratège ayant au départ un certain niveau de compétence dans cet art aura acquis pendant ses études un exemplaire récent de l'essai *Le Prince*, de Nicolas Machiavel. Ces trousseaux permettent de gonfler utilement l'inventaire du personnage, tout en lui procurant des vestiges de son passé.

Il pourra bien entendu utiliser ces «outils» en cours d'aventure.

Des points de providence peuvent être gagnés par les joueurs en cours de partie.

Ceux-ci sont gagnés lorsque le personnage effectue une action désintéressée, courageuse, ou une bonne interprétation de son personnage. Ils peuvent être dépensés par le joueur pour rejeter un dé, diminuer la gravité d'une blessure, etc.

Les points de bienveillance, représentations quantitatives de l'intérêt de l'ange gardien du personnage, ne font que de baisser au cours d'un scénario. Ils permettent de relancer un probable échec sur le jet de vieillissement devant être effectué entre chaque aventure.

Ce jet est du au fait que la personnalité et l'état général des personnages puissent être altérés au cours de leur vie. Si ce jet est raté, les personnages perdent des points dans certaines de leurs ca-



ractéristiques, voire meurent de vieillesse.

Le système de jeu est, quant à lui, trop peu fluide à mon avis. Cela est peut-être le seul point noir au tableau.

Me rappelant inexorablement le système de jeu des *Secrets de la Septième Mer* avec maints D10 à jeter tout en inversant l'objectif, (c'est à dire faire le moins possible sur le dé), chaque jet semble être un ralentissement du jeu.

Cela est également vrai au niveau des compétences, bien qu'une ingénieuse idée de réussite et d'échec critiques viennent relever l'intérêt : dans les deux cas, on gagne un point supplémentaire dans la compétence utilisée (soit à cause du talent déployé qui fait que l'on devienne naturellement meilleur, soit à cause d'un erreur grotesque qui fait qu'on ne reprendra plus le personnage une deuxième fois à se fourvoyer de la sorte).

Même s'il est décrit avec des exemples complets à l'appui, le système de combat pêche par des lourdeurs et éléments complexes qui feront fuir le néophyte. Je ne l'ai d'ailleurs toujours pas très bien assimilé, me reportant souvent aux règles, uniquement afin de comprendre les exemples décrits. Mais une lueur d'espoir brille à l'horizon : le système de jeu devrait être quelque peu modifié lors de la parution de *Te Deum...* chez *Pandora Editions*. En effet, on aurait ainsi droit à un mélange entre les règles actuelles et celles de *Tiers-Age*, un autre jeu de rôle (dans les Terres du Milieu, celui-là) provenant de la fertile imagination du talentueux *Usher*. Bref, on reste dans l'expectative pour ce point-ci et passons à la partie la plus alléchante de *Te Deum...*

Le décor historique

En voilà un qui est complet, précis, expliquant les intérêts de chaque groupe, et décrivant les usages de la société au XVI^e siècle. Et pour cause, puisque ce décor est tout simplement l'histoire tumultueuse de notre bonne vieille France. Cela

aurait pu donner lieu à un fouillis imprécis de remarques au MD.

Il n'en est rien. Cette thèse est écrite avec une grande maîtrise du sujet par son auteur et une passion qui nous emmène vagabonder dans nos douces provinces investies de personnages tous plus impressionnant les uns que les autres, si l'on se prend le temps de rouvrir son cahier d'histoire.

La deuxième partie de ce manuel de jeu aurait aisément pu être intitulé «Traité sur la société de la Renaissance», «De l'Historique et Sources des Conflits Religieux», ou bien tout simplement «Du XVI^e siècle ».

On y traite à peu de chose près de tout : la monarchie, la religion (avec entre autres les frictions entre le catholicisme et le protestantisme), les nobles, la paysannerie, les armées, les relations entre bonnes gens, un descriptif de la vie quotidienne... Tout le matériel nécessaire au Meneur de Jeu est compilé en ces pages pour animer une partie digne de la glorieuse période de la Renaissance. En plus de ces obligations historiques, j'y ai pour ma part trouvé de croustillants détails afin d'animer les haltes des joueurs dans les tavernes ou étoffer les relations entre les nobles personnes et les manants, et ceci, quel que soit le monde employé.

Il semblerait également que *Te Deum pour un Massacre* se tourne vers un style de jeu plutôt orienté vers l'intrigue que vers le combat. Les compétences sont très nombreuses et propices à l'enquête et je trouve que les combats s'achèvent par sensiblement plus de morts que dans les autres JdR plus « classiques »...

De la réflexion avant tout, voici ce que nous propose *Usher*, qui nous a déjà gratifié de quelques excellents scénarii, en guise de mise en bouche. J'ai d'ailleurs souvenir d'un certain «Rimailleur Ferrailé» m'ayant particulièrement plu. Tout en espérant que des scénarii seront joints au jeu dès sa sortie, je

vais tenter d'y apposer une conclusion à ces modestes lignes.

Un potentiel remarquable

Te Deum pour un Massacre a les capacités de devenir un très grand jeu de rôle, si le public n'est pas la victime de ses propres idées reçues et probables mauvais souvenirs scolaires sur les cours d'Histoire, trop souvent perçus d'une manière soporifique et astreignante.

Il m'est avis que *Te Deum...* est, tout, sauf ennuyeux. Ce jeu a un potentiel gigantesque au niveau du décor, puisque l'histoire de France est une mine de scénarii quasiment inépuisable.

Ce jeu est également l'occasion de délaissier quelque peu nos nains barbares, nos frères gnomes, pour se projeter dans la peau d'un héros de la Renaissance, usant de panache dans ses combats à la manière d'un *Cyrano*, d'un prêtre catholique érudit comprenant la cause des protestants, mais n'osant pas s'opposer à sa propre autorité... Tant de savants et délicieux mélanges sont possibles que le vertige me gagne à l'instant.

Ainsi, pour un peu que les règles soient « fluidifiées », le bébé d'*Usher* sera en passe de devenir un must pour les amateurs d'Histoire et tout Jeu de Rôle intelligent et réfléchi.

Père Carmody

"Te Deum..." on-line :

http://couroberon.free.fr/Sommaire_

[TD_zip.html](#)



“MJ-ezine”,

webzine rôlistique généraliste gratos
on ze web :

<http://www.sden.org/services/mj/ezine>

**L'équipe permanente de “MJ”
est composée de :**

**Sanjuro *Rédacteur en Chef, Chef de
Rubrique «la Caverne du Troll»***

**Ego' *Rédacteur en Chef Adjoint
Fantomatique***

**Arnok *Secrétaire de Rédaction, Chef
de Rubrique «Ce qui va nous faire rê-
ver»***

Ubblak *Responsable des correcteurs, Chef de Rubrique «Univers Parallèle»*

Elvenhunter *Chef de Rubrique «La Plume et l'Épée», en cours de remplacement*

JyP *Webmaster, Chef de Pub, Ambassadeur du SdEN*

**Wenlock *Chef de Rubrique «Fond d'Écran», Responsable des Illustrations et
Maquettiste-Tortionnaire.***

Ont collaboré à ce numéro :

Rédacteurs :

Archiviste, Arnok, Elch, Elvenhunter, Harfang, JyP, Père Carmody, Sanjuro, Thunk, Wenlock.

Illustrateurs :

Brain Salad (si, si, cherchez bien, il signe «WF»), Chilper des Lunes, Sanjuro, Wenlock.

Si vous voulez rejoindre la rédaction comme rédacteur, illustrateur ou administrateur de bordel, écrivez-nous à mj@sden.org ou MJ_e-zine@yahoogroupes.fr.

Pour toutes remarques, suggestions, questions, critiques, félicitations, demandes en mariage, outing, défis en duel, propositions de partenariat ou simplement pour nous signaler votre site web, prière de contacter la rédaction ou les chefs de rub' concernés aux mêmes adresses, d'utiliser le droit de réponse direct en bas de chaque article on-line ou de poster dans le forum :

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=53>

Tous les textes et images sont librement téléchargeables, imprimables et disponibles pour un usage privé (ou à la limite un usage public s'il est discret, parce qu'on est cool, au fond) et restent pourtant la propriété exclusive de leurs auteurs.

Les zillus qui ne sont pas de notre fait (couverture, photo, écran, extraits de jeu) sont paraît-il copyrightées, sauf celle du Juge Ti parce qu'elle est passée dans le domaine public depuis le temps...

