



N° 8

maradeur

e-zine de jeu de rôle



LA DERNIÈRE TERRE

Deux ans !

Cela fait maintenant deux années complètes que nous nous sommes lancés dans l'aventure du Maraudeur. 8 numéros en deux ans, plus de 1800 pages d'e-zine !

Et surtout une grande aventure humaine, avec de nombreux contributeurs motivés, des éditeurs, des auteurs de jeu de rôle nous soutenant et des milliers de lecteurs !

Pour fêter cet anniversaire, le Maraudeur s'associe avec les éditions de l'Homme Sans Nom pour organiser un concours vous permettant de gagner un exemplaire du roman la Dernière Terre (voir modalités page 163).

Nous ne nous endormons pas sur ces deux années et nous nous lançons dans la troisième en espérant vous livrer de nouveaux numéros du Maraudeur.

Nous vous invitons donc à découvrir les 299 pages de ce n°8.

Nous vous rappelons encore que ce e-zine est le vôtre, n'hésitez pas à y participer, à en parler autour de vous. Partagez-le, c'est gratuit !

Bonne lecture et rendez-vous dans 3 mois à 13 semaines près pour le n° 9.

Jérémie

Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Jérôme « Sempaï » Bouscalt, Tristan Collet, Jérémie Coget, Romain Darmon, Gense-ric Delpature, Romuald « Radek » Finet, Udo Femi, Côme Feugereux, Simon Gabillaud, LeDupontesque, Jérôme Michel, Coline Pignat, Laurent Séré, Martin Tony, Oliv Vagabond, Remi Valat, Rodolphe Vuatier, Yanick « Amaranth » Porchet.

Correcteurs : Romain Darmon, Jean-Marc Dumartin, Côme Feugereux, Laurent Séré, Oliv Vagabond.

Illustrateur de couverture : tirée du roman la Dernière Terre de Magali Villeneuve et Alexandre Dainche chez les éditions de l'Homme Sans Nom.

Illustrateurs : Pascal Coget, Jérémie Coget, Lady Dascali, LeDupontesque, Gille Etienne, Sandrine Million, Martin Tony, Rodolphe Vuatier, Zhy

Maquette : Pascal Coget.

Le Site du Studio 09 : www.studio09.net/

La page Facebook du Maraudeur :

www.facebook.com/pages/Le-Maraudeur/104951756245251

SOMMAIRE

Boule de Cristal

page 4 : boule de cristal

**page 9 : Le club des jeuderô-
logues**

Chroniques Ludiques

page 16 : Nécronomicon

page 20 : Bloodlust

page 34 : Hero's Banner

**page 40 : Chronique Sunda
Mizu Mura**

page 46 : Crimebox

page 50 : S/Lay w/Me

**page 54 : 6 Cauchemars
contemporains**

page 58 : Superclique

page 62 : Teocali

page 76 : Perfect Unrevised

**page 82 : Sous un Ciel de
Sang**

**page 86 : Devâstra Réincar-
nation**

**page 92 : les Légendes de la
Garde**

Interview

page 102 : JDR édition

page 106 : Dernière Terre

Inspi.

**page 112 : Elro les bons
tuyaux 6**

**page 122 : La rédemption du
phénix**

**page 126 : Hexagon : matière
noire**

page 128 : le ciné m'a tuer

page 136 : BIA

Univers et aides de jeu

**page 144 : Le jeu de rôle :
entre dimension sacrée et
manifestation de nos arché-
types ?**

**page 150 : Comme un vol de
pécores : retour(s) sur un
GN pour ados**

Scénarios

page 164 : Hawkmoon

page 176 : P.U.N.C.H.

page 190 : l'Anneau Unique

page 222 : Teocali

page 264 : Athala

page 282 : Bloodlust

page 299 : Créatures d'antan

AF-
FIC-
HAGE

Sur un ordinateur, pour un affichage optimum, allez dans Affichage puis
Affichage de page, sélectionner Deux pages et Afficher la page de couverture.

AF-
FIC-
HAGE

Boule de Cristal



XII Singes

les12singes.com

- *Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part* : le livre 3, *Au pays d'Ici et de Nulle Part* est déjà disponible et propose notamment la description des Coteries et les deux premiers volets d'une grande campagne.

7^e Cercle

www.7emecercle.com

- *Keltia* : l'écran et le *Dit du Héros*, livret du personnage, sont sortis.
- *Yggdrasil* : le dernier volet de la campagne, *Les Fils d'Halfdan*, est arrivé dans les boutiques.



LA DERNIÈRE TERRE

LES DEUX PREMIERS TOMES DE LA SAGA DE DARK FANTASY



TOME 1 - L'ENFANT MEREHDIAN



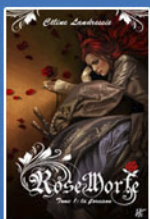
TOME 2 - DES CERTITUDES

EN BONUS : «VISIONS DE LA DERNIÈRE TERRE», 16 PAGES ILLUSTRÉES PAR DES ARTISTES
ISSUS DU MONDE DE L'ANIMATION, DE LA BD OU ENCORE DE L'ILLUSTRATION .

(DISNEY ANIMATION & PUBLISHING, WIZARDS OF THE COAST, LUCASFILMS, MIDDLE EARTH ENTERPRISES, ...)

WWW.EDITIONS-HSN.FR WWW.LADERNIEREETERRE.COM

LA COLLECTION HSN





Black Book

www.black-book-editions.fr

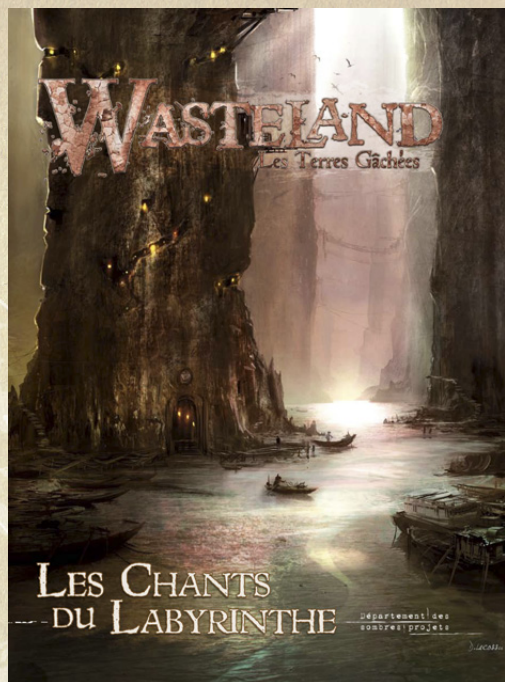
- *Earthdawn* : *Prélude à la guerre*, un ouvrage jugé mythique par les fans du jeu est disponible.

- *Shadowrun* : *Créature du Sixième Monde* est en boutique. Est annoncé le *Kit du runner* qui, outre un magnifique écran, comprendra de nombreux livrets pour en faire un volumineux supplément.

- *Pathfinder* : en attendant les campagnes *La Couronne putréfiée* et *L'Héritage du feu* viennent d'arriver sur nos étals la *Boîte d'initiation Pathfinder* et la *Boîte à monstres*.

- *Pavillon Noir* : Black Book vient d'annoncer que la deuxième édition de ce jeu, qui regroupera deux volumes de la première (*La Révolte* et *À feu et à sang*), est en phase de maquette.





Département des Sombres Projets

www.sombresprojets.com/

- *Wasteland : Les Chants du Labyrinthe* est disponible depuis peu.

Edge

www.edgeent.com

- *Warhammer : Le kit des Aventuriers* est sorti. Et la campagne *La Tempête Approche* devrait arriver d'ici la fin du mois.



- *L'Anneau Unique : Contes et Légendes des Terres Sauvages*, un supplément contenant sept aventures, est prévu pour cet hiver, et comme on dit « l'hiver approche ».

- *Livre des Cinq Anneaux : l'énorme*





supplément décrivant *Sunda Mizu Mura* devrait voir le jour très prochainement. Ce n'est pas une production officielle, mais elle a l'accord de Edge et d'AEG (l'éditeur US). Elle sortira sous l'égide de l'association la Voix de Rokugan, vous pouvez en trouver une chronique en avant-première dans ce numéro.

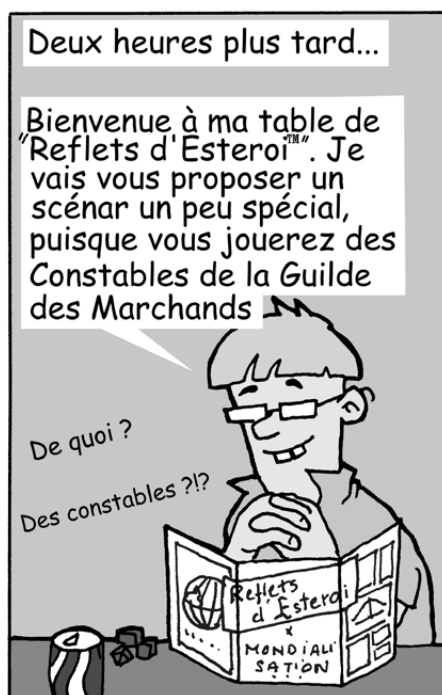
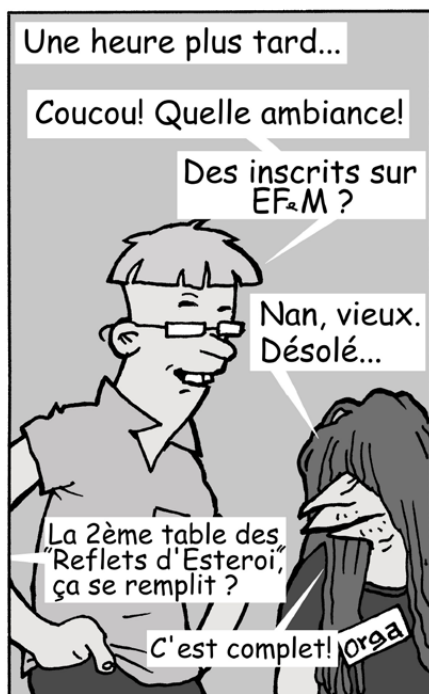
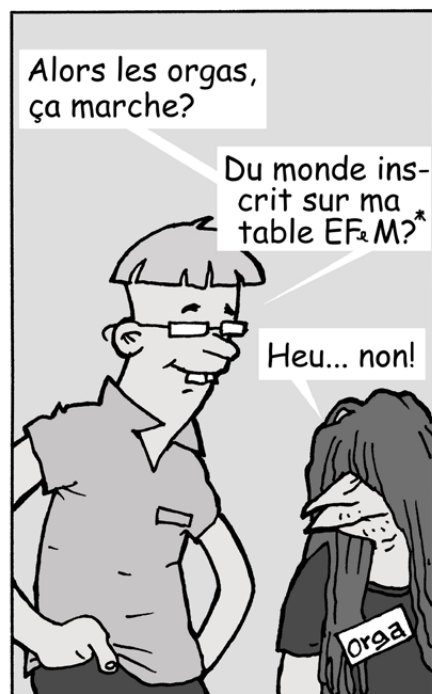
- *Le Trône de Fer* : une deuxième édition du jeu dites *Édition des Trônes* est annoncée pour la fin de l'année, elle sera accompagné du supplément *Les Chronique de Westeros* et d'un nouvel écran.

- La quatrième édition de *Nephilim* est annoncée pour la fin de l'année.



LE CLUB DES JEUDEROLOGUES.

En convention



* Espionnage, Finance & Mondialisation





Footbridge

www.footbridge-online.net/

- *Mouse Guard – Légende de la Garde* est quasiment prêt et ne devrait plus tarder à partir chez l'imprimeur. À quand dans nos boîtes à lettres ? En attendant vous pouvez lire la fin d'un compte rendu de partie dans ce *Maraudeur*.

- *Teocali* : un écran est annoncé pour le jeu.

Icare

www.editions-icare.com

- *Pendragon* : la campagne en PDF en abonnement, *Les Chroniques de Pendragon*, devrait sortir en version papier.

Si vive était sa colère et si impérieux son amour pour la belle Ygerne que le roi Uter tomba malade. Devers lui vint alors messire Ulfyn, noble chevalier, qui demanda au roi les causes de sa maladie. - Je vais te les donner, dit le roi. Si je suis malade, c'est de colère...

Extrait, *Le Mort d'Arthur*, Chapitre I.

Avec les *Chroniques de Pendragon*, revivrez la mythique Grande Campagne de Greg Stafford. En plongeant dans les années de Grâce 486 à 492, vos chevaliers témoigneront de la première apparition d'Excalibur, négocieront des alliances avec le royaume de Malahant et chevaucheront ensemble jusqu'à l'épique Bataille de Terrabil...

Le recueil réunit sept scénarios inédits écrits par Mahyar Shakeri :

- Le Linceul de Noctua
- L'Honneur sauf
- L'Enfant des Marais
- Triste Muse
- Chevalier, Pilleur, Bourreau
- Nos Maudites Chimères
- La course de l'Encheûteur

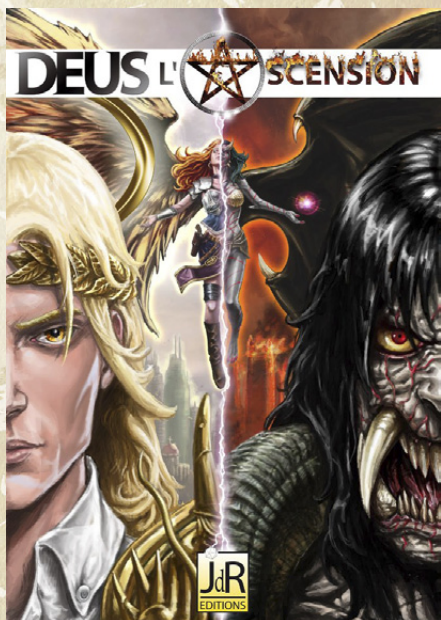
9 782917 475904
Prix conseillé : 19,90 Euros
<http://www.editions-icare.com>

Chroniques : saison 1

JdR Éditions

www.jdreditions.com/

- *Deus l'Ascension* : prochain jeu à venir de JdR Éditions (retrouvez une interview de cet éditeur dans ce numéro) est annoncé pour le 15 décembre.



John Doe

johndoe-rpg.org

- En hiver on calfeutre derrière un écran de jeu pour éviter les boules de neige lancées par les joueurs. Pas moins de trois écrans sont annoncés : *Tenga*, *Bloodlust Metal* et *Icons*.
- *Eleusis* : est en cours de maquette.





- *Hollywood* : la campagne *La Justice des Anges* est en approche.

Le Grimoire

www.legrimoire.net

- *Manga Boyz* : Le Grimoire édite sa première figurine pour son jeu de rôle, la Manga Girl, ainsi que des dés.
 - *Loup Solitaire* : la campagne *Le Démon du Passé* est disponible en téléchargement gratuit sur le site du Grimoire.



Ludopathes

www.ludopathes.com

- *Anöe* : Deux suppléments sont pré-

vus (leur souscription Ulule vient de se terminer avec succès) : le *Guide du Joueur* et le *Grimoire du Mage*.

- *Shade* : *Confidenza 2* est en cours de souscription Ulule :

<http://fr.ulule.com/confidenza2/>

- *Antika* : la sortie de ce jeu est prévue pour décembre.

Pulp Fever

www.pulpfever-rpg.fr/

- *Space Adventure Cobra* : Pulp Fever va bientôt publier un jeu de rôle sur le célèbre héros de Manga.

- *Dés de Sang – Final Cut* : la réédition augmentée et modifiée de ce jeu devrait être disponible.

Sans Détour

www.sans-detour.com

- *Appel de Cthulhu* : *Sous un Ciel de Sang*, le recueil de scénarios de Tristan Lhomme, est disponible depuis peu. Retrouvez la chronique de ce supplément dans ce numéro.

- *Brigade Chimérique* : la campagne *La Grande Nuit* est sortie.

Studio 09

www.studio09.net

- *D6 Galaxies : ForSats* devrait sortir ses bagnards galactiques de cellule pour les déployer sur le champ de bataille d'ici la fin de l'année.

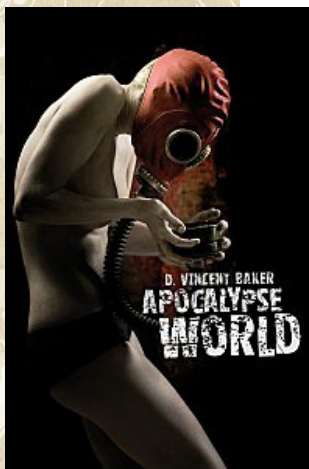
- *Campus* : le dernier supplément de la gamme, *Graduation*, est disponible.

- *Tecumah Gulch* : le prochain opus du jeu, *Une autre Amérique*, devrait sortir d'ici la fin du mois de novembre.

Boîte à Heuhh Éditions

www.bah-editions.fr/

- Deux jeux viennent de sortir : *Apocalypse World* et *Superclique* (chroniqué dans les pages de ce numéro). Un écran est annoncé pour *Apocalypse World*.



Petit coup de projecteur :

Rôliste.TV

(<http://www.roliste.tv/>)

Cette initiative prend de plus en plus ampleur. Les vidéos se multiplient sur le site, on en dénombre une quinzaine pour le mois d'octobre ! Ouverture ludique, critique, interview, reportages... il y a de tout. Pourvu que ça dure !



DON'T REST YOUR HEAD

DON'T LOOSE YOUR MIND

ON N'EST JAMAIS SEUL À MAD CITY

**DES POUPÉES DE SANG
AUX REGARDS HALLUCINÉS**

NOUS ÉVEILLENТ À LA LOI DES EVEILLÉS :

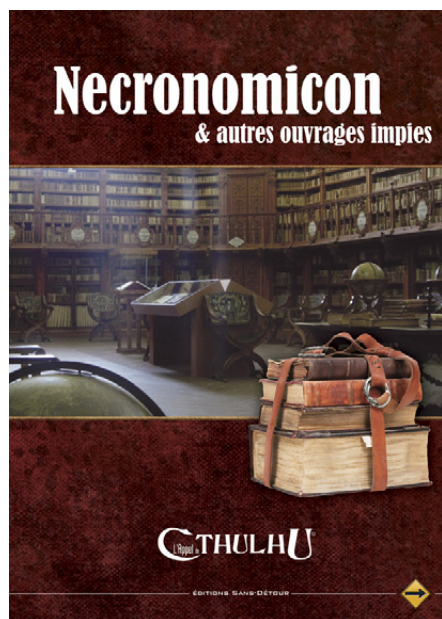
**NE PAS DORMIR,
OU LES CAUCHEMARS
VONT VOUS RATTRAPER...**



39.95 EUROS

[HTTP://WWW.ECURIES-AUGIAS.COM](http://www.ecuries-augias.com)





NECRONOMICON & AUTRES OUVRAGES IMPIES

« He reached for a book all bound in leather

Something that he knows he's never read

And the first page says beware you've found the answer

The next one says I wish that you were dead !

Don't go on, put it back !

You're reading from the Bible Black »

« Bible Black », The Devil That You Know (Heaven And Hell, Roadrunner Records).

Qu'ils croupissent dans une boîte en plomb au plus profond d'un antique tombeau, prennent la poussière sur les rayonnages d'une bibliothèque interdite, reposent sur les bureaux lambrissés d'une obscure étude ou décorent les lutrins éclairés à la bougie d'un temple impie, les livres ont souvent été au centre des légendes du Mythe. Nul ne peut ignorer le pire de tous, l'œuvre de l'Arabe dément Abdul al-Hazred, véritable Bible Noire de la cosmogonie lovecraftienne, dont la seule lecture rendrait fou au bout de quelques pages seulement le plus ouvert des esprits savants. Mais que dire des autres recueils d'horreurs apocryphes que sont le *Livre d'Eibon*, le *Culte des Goules* ou le *De Vermis Mysteriis* ? Leurs pages sont autant de marches sur le grand escalier des enfers et les mots qu'elles contiennent des pièges mortels capables d'emprisonner l'âme la plus trempée.

Bien que leur rôle soit souvent central dans les scénarios de *l'Appel de Cthulhu*, peu d'informations filtraient sur leur contenu réel, leur forme, leurs différentes versions et traductions... La chose était d'ailleurs plutôt confortable pour le Gardien des Arcanes en manque d'inspiration : il suffisait de vouloir que quelque chose s'y trouve pour l'y ajouter. Qui allait dire le contraire ?



Bien que certains parmi ces ouvrages soient inspirés de véritables manuscrits, il s'agit d'œuvres de fiction placées intentionnellement sur la route des investigateurs pour leur révéler des informations ou pour les perdre sur une fausse piste. D'aucuns les voyaient aussi jusque là – au grand dam des puristes sans doute – comme de vulgaires grimoires de magie ancienne permettant aux acteurs du jeu de devenir plus puissants et d'invoquer les maigres bêtes de la nuit à la volée...

Il était donc temps de rendre hommage à ces écrits tout en rétablissant une certaine vérité à leur propos. Et c'est à cette tâche que se sont attelés les courageux auteurs de ce produit.

DES ODIEUX OPUSCULES

Au terme d'une préface énumérant les raisons d'être du supplément, un chapitre détaille l'histoire de l'écriture depuis les premières traces archéologiques jusqu'aux imprimeries



modernes, des *calculi* du Moyen Orient aux sites web en passant par les hiéroglyphes, les parchemins ou les incunables. Outre son intérêt historique, ce chapitre vous permettra de donner du crédit à vos descriptions et de la variété à vos documents fictifs. Après tout, un « livre », c'est un peu vague et cela manque d'originalité, quand vous pouvez proposer à vos joueurs des ouvrages en trois dimensions, recouverts de signes étranges sur plusieurs couches...

Suit alors une description des principaux ouvrages du Mythe accompagnée d'extraits collectés au fil du temps, des récits et des suppléments au jeu de rôle, d'une fiche pour chaque édition et de conseils pour utiliser chaque manuscrit en jeu. Si l'on y ajoute le chapitre suivant, consacré aux « autres ouvrages du mythe », nous tenons là le cœur de l'ouvrage. Sa lecture inspirera bon nombre de scénarios ou de rebondissements dans votre campagne et les documents qui accompagnent le



texte sont autant d'inspirations et de mises en scène éclairées.

Le chapitre suivant, « Les mythes dans les livres et les Livres du Mythe », indique comment se servir d'ouvrages maudits dans le jeu et quelles informations – et sous quelle forme – les investigateurs pourront y trouver. Il vous sera également proposé une aide de jeu permettant d'écrire vos propres textes ainsi qu'un précis de cryptographie pour les rendre indéchiffrables...

DES ARTEFACTS MAUDITS

Les livres ne sont pas les seuls dépositaires du savoir des Anciens et

le mal peut prendre la forme d'un pendentif ou d'un crâne de cristal...

Ce chapitre traitera donc des objets – des artefacts – liés au Mythe ou à quelque sombre propos, sous la forme d'un catalogue de l'étrange – un bazar du bizarre – à ne pas mettre entre toutes les mains. Ce sont ainsi plusieurs dizaines d'items que vous distillerez dans de lourds coffres de bois et sur les étalages de brocanteurs loufoques ou disséminerez dans les catalogues de ventes aux enchères réputées, à moins que vous n'en fassiez les pièces à conviction d'une obscure affaire criminelle. L'ouvrage se termine par les annexes dans lesquelles





sont reportés les sortilèges contenus dans les ouvrages traités, s'ajoutant ainsi à ceux du livre de base.

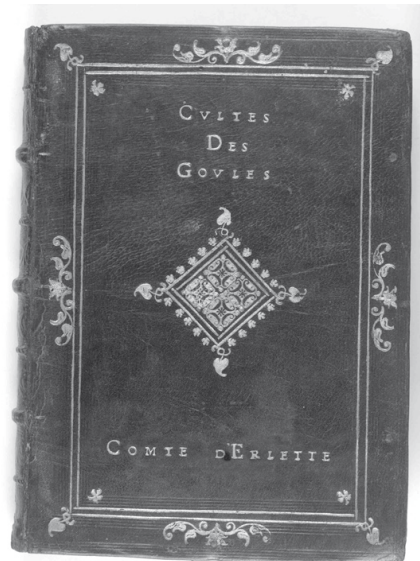
Au même titre que les manuscrits, les artefacts magiques ou maudits ne doivent pas être considérés comme les objets magiques du *Guide du Maître de D&D* : ce ne sont pas des récompenses octroyées aux investigateurs téméraires ou même des clés pour résoudre les pires énigmes ; ces objets et ces livres doivent rester les énigmes et les pièges les plus sournois et moins les personnages de *l'Appel de Cthulhu* seront confrontés à de telles choses, plus elles auront d'attrait et de pouvoir à leurs yeux. C'est en tout cas la mise en garde des auteurs qui ne voudraient pas voir les scénarios classiques du jeu se rapprocher d'une vulgaire chasse aux monstres pimentée par une variété d'effets pyrotechniques et magiques, un manuel du parfait petit investigateur à la main. Le contenu de ce livre devrait vous fournir de la matière pour une vie entière de Gardien des

Arcanes et vous inspirera pour vos propres créations, mais il faudra assurément n'en user qu'avec la plus élémentaire modération. Bien entendu, ce que vous faites autour de votre table de jeu ne regarde que vous... Mais il est des choses que l'on dit à jamais mortes qui risquent de se retourner dans leur tombeau humide s'il devait en être autrement.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 40 euros
- Format : A4, noir et blanc
- Nombre de pages : 240
- Éditeur : Sans-Détour

GENSERIC DELPÂTURE





BLOODLUST

METAL



La sélection de la rédaction

SALUTATIONS

VAGABONDESQUES,

Aujourd'hui direction *Bloodlust* version Métal des éditions John Doe. Oui, oui, vieux rôliste ton oreille vibre au son de cet antique jeu de rôle sorti en 1991 chez Asmodée. Les auteurs étaient Croc et G. E. Ranne, désormais ce sont Rafael Colombeau, François Lalande, John Grümph et Pierrick May. Le jeu avait marqué son époque par son côté barbare sans complexe. Au départ excité par l'idée me voilà mitigé. Avis de vieux joueurs, « *mouhahaha c'est top, on est des gros bourrins qui jouent avec deux persos dont un dieu !* », OK. Première phrase en caractère gras, « *Moi si j'étais puissant je serai un fils de pute* », bon, ça va être fin je le sens. Continuons, jolies illustrations, ah une tête coupée, tiens des brutes, oh de la torture, hé hé des femmes à poils... Eh bien stop au massacre, et à la fausse idée, *Bloodlust* ce n'est pas ça, ou pour le moins pas que ça.

Je dirais même que le résumer à ça reviendrait à passer à côté du jeu. Après ces quelques phrases, je ne voudrais pas vous induire en erreur, j'ai adoré la lecture du jeu (et j'ai hâte de le faire jouer). En creusant un peu, et pas plus loin qu'après la page



de crédits, on trouve un avertissement. Non, pas « *défense d'entrer* » mais tout simplement « *attention jeu adulte* ». Le propos est développé intelligemment dans la partie réservée au meneur de jeu. Ici, on est dans une optique Conan, dans le sens où les passions font les hommes qui fondent les empires. Certes les personnages peuvent faire tout et n'importe quoi, comme dans n'importe quel JdR dans le fond. C'est d'autant plus vrai ici, puisque c'est un monde de liberté et de différences avec autant d'alchimie ou de réactions que les rôlistes peuvent en créer à l'aide d'un univers riche. Je n'y tiens plus et ayant hâte d'arpenter ce monde je m'équipe : ma plus belle tenue de picte et les peintures qui vont avec ! Je jette mes dés spatio-rôlistiques et c'est parti pour un voyage dans la version Métal de *Bloodlust*.

ALLEZ VIENS BOIRE UN

P'TIT COUP À LA TAVERNE

Paf je débarque devant un bouge mi-teux où semblent s'être rassemblées les pires tronches de l'antiquité fantastique. Des espèces de romains, des vikings massifs et des mongols à l'air fourbe me regardent de coin. Je voudrais bien avoir une grosse

hache à deux mains mais je suis venu bien peinturé mais sans arme. Quelle brelle... Être stylé c'est bien mais là ça craint. « *Va t'asseoir à la table dans le coin* » Je ne vois personne mais je m'exécute. « *Quand tu ne comprends rien, fais ce qu'on te dit* » disait mon grand-oncle Fernand. À peine installé, je prends conscience d'être finalement armé d'une magnifique hachette. Une belle pièce au manche fait d'os et à la lame d'acier poli surmonté d'un dragon stylisé... Hum, ça s'annonce bien... « *J'adore qu'on me regarde mon petit Porteur...* »

Hein qu'est-ce que c'est... Ça y est, je comprends. J'ai hérité d'une Arme-Dieu en débarquant ici.

Je suis Curieuse. La voix dans ma tête est suave et indéniablement féminine.

Super, moi aussi, mais comment vous appelez vous ?

Je te l'ai dit je suis Curieuse. La voix s'impatiente.

OK, j'ai compris mais vous êtes...

Je m'appelle Curieuse espèce de Troll.

Hautaine, elle reprend comme avec un enfant. *Tous les humains de ton monde sont aussi limités ?! Tu es en présence de Curieuse, antique déesse incarnée. Remercie-moi pour t'avoir choisi et si tu m'es agréable je t'accorderai une interview, comme on dit chez toi.*

Ma dignité et mon amour propre



m'interdisent de vous raconter à quel point j'ai manié la brosse à reluire... Disons entre nous que j'ai gagné pas mal de points dans ma compétence lèche-cul.

Reprenons l'entretien avec cette chère Curieuse, juste après que je lui eus demandé ce qu'elle était.

Pour faire simple, je suis une déesse, mais ça tu n'as pas pu l'ignorer. D'où je viens ne regarde pas les mortels. À toi je vais pourtant dire pourquoi nous sommes ici : pour ressentir. Nous avons adoré écouter et regarder les créatures s'aimer, se déchirer, se haïr et inventer une infinité de variantes où les plus tordues côtoient les plus nobles. Nous nous sommes rapprochés de vous en nous incarnant dans le métal, y perdant un peu... Mais c'est temporaire, nos souvenirs et nos pouvoirs reviennent avec les siècles. Eh oui mon mignon,

les hommes craignent le temps et le temps craint les Armes-dieux, alors craignez nous ! Nous choisissons des Porteurs depuis des millénaires, passant de l'un à l'autre avec plus ou moins de regrets. En effet, certains d'entre nous aiment leur Porteur, tandis que pour les autres ce n'est qu'un simple outil pour éprouver les sensations qui nous intéressent.

Mais dites-moi, ô Déesse, qu'est-ce qu'un Porteur ? Quel lien avez-vous ? Un Porteur est un humain qui va du péquin qui a eu la chance de passer par là au héros que l'on a réussi à approcher. Eh oui, le souci quand on est une Arme c'est qu'on a besoin d'un Porteur comme véhicule... Rien n'est pire pour nous que de se retrouver bloquée dans un coin perdu sans personne, ce qui explique qu'on se rabatte parfois sur un blaireau de passage. Il y en a qui s'en moquent, pour ma part je les aime de qualité. Ainsi, ce n'est pas rare que j'arrange les choses pour en rencontrer un. Toi par exemple, un astrologue m'avait prévenue de ta venue. Je voulais que nous conversions directement... Enfin, tu réalises que nous communiquons par télépathie... Tu n'es pas très éveillé mon petit vagabond. Je ne dis rien mais elle commence à m'agacer sa grandeur bout de ferraille... Ah de la fierté, ça j'aime ! Je disais que je voulais que tu sois mon Porteur ce qui n'a pas plu à



ton prédécesseur. Je me suis arrangée pour qu'il ait un regrettable accident devant cette taverne et j'ai infléchi le fluide pour que tu me ramasses. Joli non ?

Mouais, Curieuse, tu m'as l'air d'une sacrée garce tout de même. Qu'est-ce qui m'empêche de me tirer et de te laisser en plan ?

Dans ton cas c'est très simple, tu me plais. Je vais te garder car j'en ai l'envie. Nous sommes en symbiose. Je vois par tes sens, ton corps et ton cœur m'offre des émotions délectables. Et puis, tu as un style qui me fait vibrer... Je peux t'octroyer des pouvoirs dont tu n'as pas idée. Rien n'est impossible. Je t'offre l'intimité d'une relation très privée grâce au partage de nos esprits. Je suis suffisamment connue pour que personne n'ose venir nous chercher noise. Tiens, voici quelques souvenirs, des féroces comme des ...

Ouh là, quelle partouse. Tu ne t'es pas ennuyé dis-donc. Mais, il y avait beaucoup d'autres Armes et de Porteurs. Combien êtes-vous ? Ces rassemblements sont fréquents ? C'est ainsi que vous vous reproduisez ?

Doucement mon joli étranger. Oui nous sommes nombreuses, des milliers même. Certaines sont à peine plus que des gamins selon nos cri-

tères, d'autres, comme moi, sont Majestueux. Nous jouons avec le monde... Nous ne nous rassemblons pas pour nous reproduire mais pour le plaisir ou la nécessité. Les naissances se font spontanément dans le métal. Mais revenons à nos ...

« Hey, face d'Alweg tu veux quoi ? »

Un gros tenancier aussi imposant que mal aimable me fixe.

Hum une bière. *Non prends du vin.*

Non du vin tavernier ! L'homme semble avoir vu ma hachette et pâlit.

Tu vois, je te disais que ça avait des avantages. Tu es sûr qu'il ne crachera pas dedans et que tu auras le meilleur vin de ce trou à rat. Je te disais que





nous nous réunissons pour un tas de raisons, comme s'entraider pour assouvir nos désirs, faire progresser telle ou telle cause, même celle des Hysnatons.

C'est quoi un Hysnaton ? Le serveur m'a appelé Alweg c'est quoi ça ? Notre colosse apeuré devenu aimable me sert. J'avoue que c'est sympa de voir une brutasse faire profil bas.

Alors tu vois que c'est agréable d'être avec moi.

Cesse de lire en moi, à la longue c'est gênant. Allez réponds à ma question. Laquelle, tu en poses tellement mon petit teigneux. *rire mutin* Les Alwegs sont des bâtards de tous les peuples. Je parie que tu vas me demander s'il y a beaucoup de nations, quelles sont-elles... Alors tais-toi, bois ta bière et régale-toi de cette ambrosie qu'est ma prose.

Les **Batranobans** s'appliquent à calligraphier les plus subtiles des machinations

Leurs réseaux dans le commerce de l'Épice les protègent plus sûrement que des fortifications

Les **Dérigions** furent les champions de la civilisation dans les ruines elfiques

Leur empire se réveille mais n'est pour l'instant qu'un joyau artistique

Les **Gadhars** dans leurs jungles sont sauvages et noirs

Au sein des tribus s'agitent des sorciers aux sombres pouvoirs

Les féroces **Piorads** sont venus de par delà les mers s'installer dans les terres du Nord

Leurs tatouages racontent des vies de passions, de batailles et de mort

Les **Thunks**, petits et bridés, vivent au rythme de la nature et des saisons

Leur vie est nomade, bâtie sur l'entraide et les respect des Ancêtres, loin des maisons

Les **Voroziens** sont d'anciens Dérigions qui se sont révoltés et auto-administrés

Libérateurs fantasmés, leur arsenal de lois et de règles pourrait bien les étouffer

Les **Sekekera** sont la colère de milliers d'années d'exploitation et d'outrages faits aux femmes

Leur raison avoisinant celle des hommes, elles n'enfantent plus que des flammes

Les **Alwegs** sont le mélange d'un



peu de chaque peuple sans que l'un
ne l'emporte
Ils vivent comme ils peuvent et sou-
vent où le vent les porte

Bouarf, de la poésie de comptoir, un
vin fadasse, ma divine idylle n'a un
goût ni de paradis ni de Vanessa.

*Espèce d'inculte, de suceur de... (pro-
pos pouvant heurter la sensibilité des
plus orduriers et retour au calme la-
borieux, je me permet une petite el-
lipse). Les Hysnatons sont les rejetons
lointains des races chimériques. Cer-
taines furent craintes comme les Trolls
et les Foimoirés, allant jusqu'à dominer
le monde dans le cas des Elfes. Avec les
Nains les échanges furent plus profi-
tables, mais la conclusion fut la même.
Ces races finirent par s'éteindre sous le
coup des Porteurs et des Hommes ou
simplement avec le temps. Mais bon,
l'humanité aimant l'exotisme, il y eut
des accouplements dont les descendant
ont encore des restes. Tu verras certains
sont des colosses, des mal bâtis ou des
très beaux qui finissent aux bordels.
Eh oui, c'est toujours dur pour eux. Re-
garde-toi avec tes cornes, ça va pas être
du gâteau, je te le prédis...*

Je regarde dans la lame et je vois que
j'ai des cornes de boucs ! De bouc,
de bouc, forcément, mais pourquoi
ça hein.. Je suis tiré de ma réflexion
philosophique par deux gros bour-
rins, poètes de proximité « Ça sent

sent le bouc ici... Je répète ça sent le
bouc... Hum, j'ai pas de thunes, reste
plus qu'à me faire une chèvre ». Ouh
là, ça part en sucette. T'inquiète bébé,
laisse la sublime Curieuse prendre les
commandes. Enfile tes lunettes à rayons
ludiques et rapporte aux rôlistes ce que
tu en tires.

Y'A DU BLANC, Y A DU

ROUGE ET D'LA BASTON

J'initialise le système Métal : « sys-
tème naturaliste et violent » ; bon
voyons ça. En gros, un jet basique,
c'est autant de dés que le score dans
la compétence testée, éventuelle-
ment modifié par les aspects contre
un seuil de difficulté. La difficulté
dépend du compteur d'état du per-
sonnage... Kézako, jetons un œil du
côté de la feuille de personnage pour
trouver ça.

Alors qu'avons-nous là, un recto de
page A4. La feuille a une partie des-
cription du personnage indiquant





tant son physique, que son métier ou sa psychologie, eh non pas de caracs. Il s'agit juste de mots servant de pense-bêtes et facilitant l'interprétation du personnage. Ici, le 16 en Apparence ou le 18 en Force c'est un Aspect. En fait, on va plus loin puisque l'Aspect représente les particularités du personnage, donc Beau ou Fort rentrent dans cette catégorie. On peut aussi reprendre des éléments de background type « six mois de prison », « faire la cuisine », « sourd ». Et oui, on voit le côté intuitif, car c'est le joueur qui interprète l'Aspect (avec l'impartialité du MJ et des règles qui équilibrent le tout). Prenons l'exemple de « sourd », ça ne sert à rien me direz vous ; mais si l'ennemi est une sirène au chant hypnotique c'est pas mal et ça peut aussi expliquer que votre personnage lise sur les lèvres... Bref à tester et s'approprier. Sinon pour ceux qui veulent la traduction en termes de règles, on ajoute autant de

dés qu'on a de points dans l'Aspect (jusqu'à cinq).

Bien, on a vu les caractéristiques qui n'en sont pas, eh bien les compétences n'en sont pas non plus, en tout cas pas au sens traditionnel. En effet, les compétences regroupent un ensemble de techniques et d'expériences d'un personnage dans un domaine. Encore une fois, c'est l'interprétation qui fait tout. Par exemple, pour sauter sur le râble d'un riche marchand du haut d'un arbre tout dépend du ressenti. De base, on prendra « athlète » car c'est la compétence liée aux actions physiques intenses, mais on peut aussi partir du fait que « larron » (s'approprier les biens d'autrui) marche. En effet, il s'agit quand même de détrousser quelqu'un, certes de manière acrobatique, mais c'est quand même un truc de malandrin. Petite précision, la maîtrise des compétences s'évalue en nombre de dés, de 1 à 5 ; mais aussi plus simplement de manière littéraire par une valeur allant d'Apprenti à Patron. Avec ça on voit le topo, mais c'est quoi les compteurs d'effort par rapport à tout ça ? J'y viens, j'y viens.

Les compteurs d'état représentent ni plus ni moins que l'état du personnage. Ouais, le vagabond est fatigué vous vous dites. Non, ce sont les concepteurs qui sont clairs, hé



hé. Ils sont au nombre de trois et chacun apporte son lot de séquelles. Le premier représente la Fatigue du personnage. Le second correspond à la Faiblesse quand le perso a déjà été bien ramassé par un adversaire, le climat ou la maladie. Enfin, le dernier est la Tension. Rien à voir avec un problème de caleçon devant une charmante demoiselle, quoique... En effet, cet état reprend les émotions qui agitent le personnage ; en jeu de rôle c'est généralement le stress ou la peur, mais ici il faut compter avec les désirs. Eh oui *Bloodlust*, c'est du sang mais aussi de la luxure, OK tout est dans le titre. L'intérêt est ici que le personnage a des désirs qu'il lui faut interpréter voire y résister. Ils sont cinq : le pouvoir, la connaissance, la violence, la richesse et le plaisir. Le joueur répartit des points dedans pour les marquer. Maintenant qu'on a déblayé la feuille de personnage revenons à notre combat.

La belle Curieuse a pris le contrôle. Elle est en forme et les deux gars semblent être des pécores donc rien de particulier. La difficulté d'une attaque normale est de (0). Elle a 2 rangs dans sa compétence Fer railleur, et elle active son aspect « Attaque éclair » (2). Sa poignée est donc de 4. Elle obtient 2,1,3 et 5. Le total est de 11 ça passe donc facile. Simpliste me direz-vous. Oui

on peut le jouer comme ça, mais on peut aussi le rendre bien plus précis avec tout un tas d'options. Pêle-mêle, il y a la prise de risque, l'appréciation de la réussite, les circonstances, agir sur l'état de l'adversaire, se dépasser, réagir et pas mal d'autres petits trucs qui peuvent plaire.

Manque de bol pour moi, ils sont rejoint par deux copains, qui se trouvent être des Porteurs... Aïe ça va vite et ça fait mal. *File mon petit vagabond et garde un chaleureux souvenir de notre rencontre. Je me permets d'ajouter que tu as parlé des fiches pour les personnage humains mais les Armes-Dieux ont la leur. Elle indique l'histoire de l'être divin, les bonus qu'il octroie ainsi que les pouvoirs qu'il donne ; mais aussi ses motivations, ses remords ou ses sentiments. Je te...* (la suite





de cet échange est très... bref c'est privé, hé hé hé, qu'il est bon d'être chroniqueur auprès d'une déesse sensuelle).

ET LE VAGABOND AVEC SON BEAU MANUEL

Après ces émotions, je me pose dans mon bistrot favori et me commande une pinte. Ah douceur de voir des petites bulles qui remontent le long du bock. C'était la minute bucolique, retournons à notre *Bloodlust*. En général, c'est une présentation de l'univers, un petit tour par les règles, un scénar en désert et hop au dodo, enfin on conclut. Eh bien pas là, c'est vrai il y a un scénario et je vais vous en toucher deux mots. Un brave petit gars pas *faboulous énormes* mais qui fait vraiment bien son boulot. Comme le veut l'usage : « attention zone qui va énoncer les grandes lignes du scénar ! ». Au départ, les PJ sont unis par les liens sacrés de l'esclavage (le mariage est considéré comme syno-

nyme ?). Sans surprise, ils vont se libérer et tous récupérer des Armes-Dieux. Mais ne vous y trompez pas, c'est un bien un scénario pratique qui permet de rassembler un groupe hétéroclite, de l'équiper, de le souder et surtout de présenter l'univers. On y trouve de la violence, du désir, du scabreux, une Arme-Dieu bien dessinée, une bête épique et même de la diplomatie.

Revenons à ce qui m'a poussé à écrire cette partie : le manuel ! Un vrai bijou même si vous n'aimiez pas son contenu. Il y a vraiment un manuel du joueur, un manuel du maître et un manuel du monstre pour les vieux de l'époque D&D. Pour ceux à qui ça ne parlerait pas, je dirais simplement qu'on trouve tout ce dont on a besoin pour jouer, et pas en version light. Il y a tous les catalogues utiles, ainsi qu'un système intuitif pour gérer le côté pécuniaire du jeu. Des parties sur des éléments notables comme les Épices magiques et la magie y sont présentes. Pour autant ces points pourraient avoir un supplément tant il y a à faire de ce côté là. Pour les PNJ alliés, les ennemis, les Armes-Dieux, voire les pré-tirés, les auteurs n'ont franchement pas été radins et le propos est accessible. Mais attardons nous sur quelques points. Tout d'abord un petit mot sur les illustrations. Elles sont de John

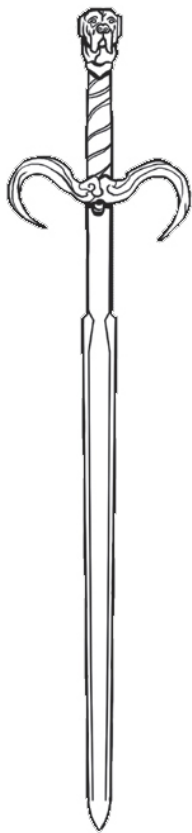


Grümph et de Christophe Swal, deux vétérans de la BD et du jeu de rôle. Présenter les bonhommes serait un plaisir mais bon ça pourrait faire une chronique ; je vous renvoie donc à leur biographie sur le Grog ainsi qu'à leurs sites personnels. Les illustrations sont presque paradoxales, aussi simples que détaillées, j'adore mais c'est affaire de goût. Par contre c'est indéniable, elles sont très pratiques ne serait-ce que parce qu'une douzaine de personnages de chaque peuple sont représentés. On peut ajouter à cela pas mal de lieux, de créatures et des Armes-Dieux en quantité, de quoi inspirer nombre de ces personnages si particuliers. Tant qu'on est dans le dessiné, je tire mon chapeau à celui qui a mis plein de cartes partout. Enfin un monde qui possède une vraie géographie. Dès le début on a une belle carte du monde aux accents *vintage* : la forêt des bûchers, la chaîne du sel, les steppes du monde, les fleurs de sang... Les auteurs nous régalaient aussi de jolies cartes de chaque territoire, lesquelles sont assorties de la démographie des lieux. Plus contextuelles, mais très utiles pour des campagnes historiques, on dispose de cartes schématiques suivant les époques. Toujours spécifiques mais tout aussi appréciables, des cartes avec la répartition des peuples, des bêtes et monstres,

des climats, des échanges commerciaux...

Du côté pratique pour les MJ, notons l'effort de communication. Au début, je vous ai parlé de cette volonté de présenter ce JdR, de la façon de l'utiliser ; eh bien le dialogue est présent tout au long du bouquin. On remarque que chaque règle est assortie d'un exemple explicite. Dans la même veine, le MJ dispose de nombreux encarts pour éclairer un point de détail ou faire une suggestion de jeu. Niveau propositions, la création de personnage se démarque particulièrement puisque trois processus sont décrits. Nous avons un style pittoresque baptisé «Trogne », très immersif, à partir d'un canevas d'archétype. Il se fonde sur l'origine du personnage, sa culture et son occupation, appelée Besogne. Un mode propice aux *one shot* et une méthode libre, très ouverte, sont aussi développés. Mais surtout, il y a une subtilité... Les joueurs peuvent incarner des humains classiques, des Porteurs d'Arme, une Arme-Dieu, le duo des





deux ou même former un duo avec un autre joueur !

Avec tout ça le MJ à des moyens, mais a-t-il des ambitions ? Eh bien oui, et sans hésiter je vous réponds oui. La partie du meneur a son traditionnel « thèmes de campagne » et franchement on ne se moque pas de nous. En essayant de ne pas trop m'étaler, je vous en livre un petit peu. Bien sûr il y a du com-

bat, décliné de la campagne militaire jusqu'au mode pacifique, en passant par la guerre secrète. Il y a donc du mercenaire, de l'adepte d'une société cachée et d'autres guerriers plus exotiques au menu. La richesse du monde permet un volet exploration et commerce, notamment grâce aux Guildes. Dans un joyeux bazar comme celui-ci, on imagine facilement un angle géopolitique. Enfin, l'histoire du monde ayant son lot de moments forts et de mystères, il est possible de jouer à plusieurs époques ; d'autant plus que les Porteurs se succèdent mais que les Armes restent.

Allez toutes les meilleures choses ont une fin, même si là j'avoue que j'aimerais bien pouvoir continuer à m'épancher ; mais bon le rad où je squatte va fermer. Alors *Bloodlust*, ça sera avant tout de belles leçons : « il faut toujours donner sa chance au produit », « sous le crâne, la cervelle », « Conan n'est pas mort, il lui faut juste une bonne lame », arrêtons les blabla même s'ils ne sont pas forcément faux. *Bloodlust* m'a vraiment surpris. Je rejoins les critiques du Grog sur le premier opus, elles sont aussi valables pour son successeur. On peut y voir un jeu de bourrins débridés, mais on peut en faire vachement plus. L'avantage



pour le jeu, c'est le manuel donc ses auteurs. La réunion de la veille garde et de nouveau venus (ou plutôt désormais connus et probablement reconnus du grand public) a parfaitement fonctionné. On a un jeu de qualité fait pour des joueurs et pas seulement pour des lecteurs ou des consommateurs. Les propositions sont nombreuses et les supports variés (cartes, catalogues, règles, nouvelles, illustrations). Le tout est dans un style plaisant. De plus, ce qui ne gâche rien, c'est exploitable mais aussi développable. Si le jeu se suffit à lui même, il a franchement de quoi se développer. D'ailleurs, les auteurs vont dans ce sens dès le début de l'ouvrage. Sur ce, puissent St Gyga, les Grands Anciens et les Armes-Dieux vous inspirer dans vos aventures ludiques.

OLIV VAGABOND

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 40 euros
- Format : royal, noir et blanc
- Nombre de pages : 416
- Éditeur : John Doe



SECOND AVIS DE LA RÉDACTION D'UN CONNAISSEUR DE LA PREMIÈRE ÉDITION

C'est bien gentil tout ça mais qu'apporte cette nouvelle version ?

Au niveau de l'univers, rien n'a changé, mais ce n'est plus vraiment pareil. La version classique décrivait six cultures et trois types d'exclus. La version Métal rajoute toutes les nuances : elle comble les vides. Avant, si on voulait un noble décadent, un marchand sans scrupule ou un pillard cupide, un stéréotype nous était spontanément proposé et il était difficile de s'en départir. Maintenant mille nuances nous sont offertes.

Pour la mécanique de jeu, là, tout a changé. Le système Métal est très souple : pour obtenir un résultat, un personnage dégourdi qui s'en donne



les moyens réussit. Cela passe par une définition très libre du personnage et une gestion un peu fine de l'usure du personnage. C'est du bel ouvrage, une fois la mécanique prise en main.

Les plus

- Un monde riche qui s'affranchit des carcans des genres utilisés : des immortels qui ne sont pas formatés par leurs clans et un univers médiéval fantastique sans dragons où les elfes ont six doigts.
- La richesse possible des relations entre l'Arme-Dieu immortelle, inhumaine, toute puissante et le Porteur, humain, vulnérable mais indispensable.
- Le « blanchiment » du méta-jeu : les joueurs communiquent entre eux, comme les Armes dialoguent télépathiquement entre elles. L'arme permet aussi au meneur de conseiller et de canaliser ses joueurs.
- Une réappropriation de l'univers, rajoutant de la nuance dans un monde de brutes.

Les regrets

- Plus d'exemples auraient été les bienvenus : le système est très libre et il manque quelques garde-fous pour ne pas se retrouver perdu.
- Une méthode de création des armes

autre que celle à points de création qui oblige à avoir une bonne idée de ce que l'on veut et qui force à faire des comptes d'apothicaire.

- Pour un jeu qui est très riche, un index/glossaire aurait été pratique.

Le suivi

Contrairement à la gamme DAO (Dead On Arrival), quelques suppléments sont déjà prévus pour Bloodlust Métal :

- Le Mois des conquêtes #1 (64 pages) + l'écran de jeu
- Silences qui révélera les secrets du monde

NICOLAS SWIATHOWSKI AKA CCCP





HERO'S BANNER, THE FURY OF FREE WILL



Hero's Banner, the fury of free will, est un jeu narratif dans lequel les joueurs vont être confrontés à des choix moraux les orientant vers une issue fatale. Et si je suis ce que me dicte ma raison, vais-je rater une opportunité comme semble me le souffler mon cœur ? C'est dans un cadre violent que vos personnages vont avoir à faire ces choix et moi je fais le choix de vous parler de ce jeu.

UN CADRE SOUS INFLUENCE

Le *setting* de *Hero's Banner* ne court que sur dix pages, laissant ainsi une grande part de liberté aux joueurs afin d'y rajouter ce qui les inspire. Bien entendu nous ne sommes pas aux pays des Bisounours où tout est beau, tout est formidable ; ici, les personnages vont être plongés au cœur d'un univers où des royaumes s'entredéchirent depuis la nuit des temps. Le Grand Royaume est constitué par un royaume central, régissant plus ou moins les quatre autres qui l'entourent. Malgré ce pouvoir « central », cela ne les empêche pas de vouloir tirer la couverture à eux. Libre à vous de créer votre propre petit royaume si le cœur vous en dit, l'auteur décrit uniquement ces quatre royaumes majeurs où le régime dominant est de type féodal.



Pour rajouter à l'aridité de ce monde, le climat y est particulièrement rude, froid. Peu de chances pour les héros de trouver du réconfort au bord d'une mer bleu azur, le soleil venant doucement caresser leurs visages pour les réchauffer de sa douce chaleur.

La magie est pratiquement inexistante ; seuls quelques démons pourront être aperçus à la périphérie du monde et certaines personnes parlent même de miracles sans qu'on en ait la preuve formelle.

Heureusement pour vos joueurs, les personnages qu'ils vont incarner ne seront pas des serfs, ou des mendiants, mais bien des personnages nobles, ayant leurs propres ambitions, leurs obligations et qui devront faire face à leurs propres dilemmes.

Ce cadre de jeu, bien que réduit à l'essentiel, est particulièrement évocateur et sa lecture m'a immédiatement fait penser à *Game of Thrones* ! Il sera tout de même nécessaire au MJ de travailler son cadre de jeu en l'enrichissant, et on peut regretter que l'auteur ne donne aucun conseil aux lecteurs et se contente de finir son chapitre par un : « vous avez les bases, à vous d'entre faire ce que vous voulez ».

QUAND LES RICHES ONT

DES PROBLÈMES DE RICHES

La création du perso est relativement simple. Chaque personnage se définit par trois Influences (Héroïque, Lien du sang et Conscience) auxquelles il faut attribuer une valeur. La contrainte est double, à la création du personnage : d'une part la somme de ces trois valeurs doit être égale à 100 et d'autre part les valeurs de base doivent être 33, 33 et 34. La raison à cela ? Simple, un 4^{ème} paramètre intervient, à savoir la Passion. Cette Passion doit être initialement égale à 1 (elle se calcule en faisant la différence entre votre Influence la plus élevée et la plus basse) et progressera tout au long de l'histoire.

Pour donner un peu de relief à votre personnage, sous chacune de ces Influences, vous allez créer des Connections, c'est-à-dire des personnes, des lieux (sanctuaires) ou des objets (reliques) qui lui sont chers. Ces Connections vont avoir un rôle à jouer dans la résolution des conflits. Pour commencer, les joueurs sont limités à des personnages chers à leur petit cœur. Les sanctuaires et les reliques se sera pour plus tard (sans qu'il y ait ensuite de règles expliquant le moment où il est possible de



créer l'un ou l'autre, cela semble être laissé à votre seule appréciation).

La résolution des conflits est simple : utilisant 1D100, le joueur doit réussir son jet sous l'Influence de son choix. Avant de lancer les dés, une discussion sur les enjeux du conflit et les conséquences s'engage. Une fois parvenu à un accord, selon le résultat, le MJ racontera la fin de la scène. Toutefois, pour s'aider, le joueur peut faire appel à sa Passion. Dans ce cas, il pourra avoir un bonus allant de 10 à 30 %, avec pour contrepartie l'augmentation de sa Passion. Pourquoi est-ce important me demanderez-vous ? Tout simplement parce que la seule condition qui conduira votre personnage à mourir c'est d'atteindre le chiffre de 100 en Passion.

Passion et conséquences

Pour rappel, la valeur de la Passion est égale à la différence entre le plus haut score d'Influence et le plus faible. En augmentant sa Passion, les Influences doivent être ajustées pour parvenir à obtenir une différence entre la plus haute et la plus faible Influence qui soit égale à la nouvelle valeur de Passion. Quand on a dit cela, on a tous compris où je veux en venir. Le jeu devient alors plutôt mathématique et pas si intuitif que cela. L'auteur tente de donner des explications et des astuces pour ne pas perdre de temps pour refaire à

chaque fois les ajustements mais cela reste un système peut intuitif. Là où cela se complique, c'est que le joueur peut faire varier comme il l'entend le recours à ses Influences au cours des différentes scènes qu'il va jouer, pouvant avoir testé son Héroïsme et finalement faire bouger ses valeurs de Lien de sang et de Conscience sans que cela ne soit lié à la scène qui vient d'être jouée.

On parlait au début de cet article des Connexions créées sous les Influences. Le fait de faire varier les différentes valeurs d'Influences va avoir un impact direct sur les Connexions puisque pour chaque tranche de 25 % d'une Influence, le personnage gagne une nouvelle connexion (PNJ, sanctuaire ou relique). Par contre, il peut en perdre également. Toutefois, le système s'avère une nouvelle fois peu intuitif avec des valeurs en dessous desquelles il ne faut pas tomber sous peine de perdre une connexion de rang supérieur.

La manière de mettre en scène est « simple ». Le MJ décide de tout, de la scène, des PNJ en place, de la situation dans laquelle le personnage se trouve (eh oui, car à chaque scène un PJ est mis en avant pendant que les autres ne sont pas forcément impliqués). Le MJ doit absolument parvenir à mettre dans chaque scène le personnage dans une situation qui



doit virer rapidement à une scène de conflit. Cela sera un « lourd » boulot pour le MJ que de jouer sur les connexions, les situations, pour que chaque scène débouche sur un conflit.

Une fois la valeur de 100 en Passion atteinte, le personnage meurt. Cela ne veut pas forcément dire qu'il meurt immédiatement mais le joueur sait que sa prochaine scène devra parler de la mort du héros. Vous l'aurez compris, une Passion de 100 signifie que le personnage possède une Influence à 100 et une autre à 0.

CONCLUSION

Hero's Banner, the fury of free will est un jeu intéressant mais mal exploité à de nombreux niveaux. Le cœur du jeu est très lent à venir, beaucoup de discours pour pas grand-chose. Il manque cruellement de conseils pour le MJ, les explications sont parfois peu claires, avec des explications qui n'arrivent jamais ou qui arrivent plus loin dans le livre alors que la situation correspondant se trouve décrite bien avant dans le livre. De plus, le calcul des réajustements entre les Influences du fait de l'utilisation de la Passion n'est pas intuitif. Mais le plus gros reproche à formuler est que

ce jeu se présente comme un jeu de choix, de choix difficile à faire mais à aucun moment l'auteur ne met en avant ce concept, notamment le fait que favoriser une Influence au dépend d'une autre oriente son personnage vers un but (celui lié à l'Influence qui augmente) au détriment du but lié à l'Influence qui baisse. Ainsi, en jouant sur les Influences, les Connexions, on devrait avoir un jeu qui place les joueurs dans des situations où ils devraient s'interroger sur le fait d'augmenter une Influence plutôt qu'une autre, avec des dilemmes qui devraient leur déchirer le cœur et à la lecture de l'ouvrage, cela ne ressort vraiment pas.

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 16 dollars
- Format : couverture souple, A5
- Nombre de pages : 84
- Éditeur : auto-édition

PASSION : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

Name

Hero's Banner

THE FURY of FREE WILL

35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55

CONSCIENCE

Rating

Connections

Ideal & Goal

BLOOD

Rating

Connections

Ideal & Goal

HERO

Rating

Connections

Ideal & Goal

56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88

ESTEREN TOUR 2012

OCTOBRE

samedi 6

OctoGônes 3

LYON

samedi 13

Eternellement manga

ISTRES

du 18 au 21

Essen Spiel 2012

ESSEN – ALLEMAGNE

27 & 28 - 3 villes

Le Tournoi du Lion d'Or

ARRAS

Le Salon Fantastique

PARIS

Les Stratèges Cathares

BEZIERS

NOVEMBRE

3 & 4

20^{ème} convention
de Jeux de rôle

CLERMONT-FERRAND

du 16 au 18

Festival en jeux

**LOUVAIN-LA-NEUVE
BELGIQUE**

samedi 10

A la découverte
du manga

FOS-SUR-MER

24 & 25

Salon FIMAJE

ANTIBES

programme complet
sur www.esteren.org



CHRONIQUE SUNDA MIZU MURA – LE VILLAGE DE L'EAU PURE



C'est beau une ville de jeu de rôle... J'ai toujours particulièrement apprécié ce type de supplément, qui offre un contexte riche et vivant à nos chers personnages. *Sunda Mizu Mura* est un de ces suppléments ; on le qualifiera de « semi-officiel », dans le sens où si AEG en a approuvé le contenu il s'agit d'une création française, issue de l'incontournable Voix de Rokugan.

Et quand on parle de ville et de *LSR*, on pense bien sûr immédiatement à *Ryoko Owari* – le guide de la ville du même nom, un des plus réputés dans son genre. La filiation, inévitable, est ici revendiquée. On la sent dans la forme du supplément, dans son organisation et jusque dans ses illustrations. Mais qu'en est-il du fond ? Ce n'est pas tout de décrire une ville, ses quartiers, ses habitants, encore faut-il lui donner l'ambiance et le charme qui en feront une destination marquante...

EAU PURE MAIS PAS

TRANQUILLE

Sunda Mizu Mura, le Village de l'eau pure, est en réalité une grande cité portuaire du clan du Crabe – troisième ville de l'Empire, c'est le port



incontournable du sud, à l'embouchure de la rivière de l'Or. C'est la famille Yasuki qui la contrôle, ce qui indique déjà ce qui fait vivre la cité plus que tout – le commerce bien sûr ! Ici le koku est roi. La ville est vaste et pleine comme un œuf, la place manque et la vie s'en ressent – brouhaha, bousculades, odeurs mélangées, les samurai les plus guindés devront s'y faire.

Ryoko Owari, Sunda Mizu Mura ; nid de scorpions, panier de crabes... Les comparaisons sont faciles mais justifiées. Se rendre dans la grande cité des Scorpions c'était s'exposer aux légendaires et mortelles

manœuvres de ce clan. Les Yasuki sont plus... pragmatiques. Peu leur importe finalement que d'autres s'enrichissent, tant qu'ils s'enrichissent au moins autant. Le commerce « agressif », voire franchement illégal, a évidemment sa place ici ; les maîtres des lieux laissent faire, juste assez pour qu'ils puissent garder un certain contrôle. Et cela n'empêche pas les intrigues, bien au contraire !

Elle sont autant de thèmes de campagne et sont nombreuses et variées. La ville, millénaire, abrite ainsi le





plus prestigieux des dojos des guerriers Hida (ce qui n'est pas peu dire) et les immenses chantiers navals des Kaiu. Ces deux familles ont tout pouvoir sur leurs enclaves, ce qui ne va pas sans friction avec des Yasuki frustrés de ne pas être tout à fait maîtres chez eux. Pour cette raison et d'autres, les différentes forces de maintien de l'ordre sont loin d'être amies, pour user d'une litote – une source de conflit toujours efficace.

Les Crabes ne sont pas les seuls à s'en donner à cœur joie. La Mante, le Scorpion, la Licorne, entre autres, ont des intérêts importants dans la ville. L'Outremonde, toute proche, est une menace discrète mais bien réelle. Même les temples sont de la partie ; Daikoku, la Fortune de la

Richesse, domine la ville mais les conflits sont nombreux, avec les autorités de la ville et entre les congrégations elles-mêmes. Les K (je me comprends) ne sont pas en reste, leurs agents sont nombreux et d'une certaine façon « jouent à domicile » mais au sein d'une telle cité même leurs ennemis ont tout loisir d'agir...

TROIS LIVRES POUR LES GUIDER TOUS

Concrètement le supplément propose une grande carte de la ville (réussie, même si cette chronique est réalisée à partir de la seule version électronique), et trois livres distincts : « Guide du maître » (168

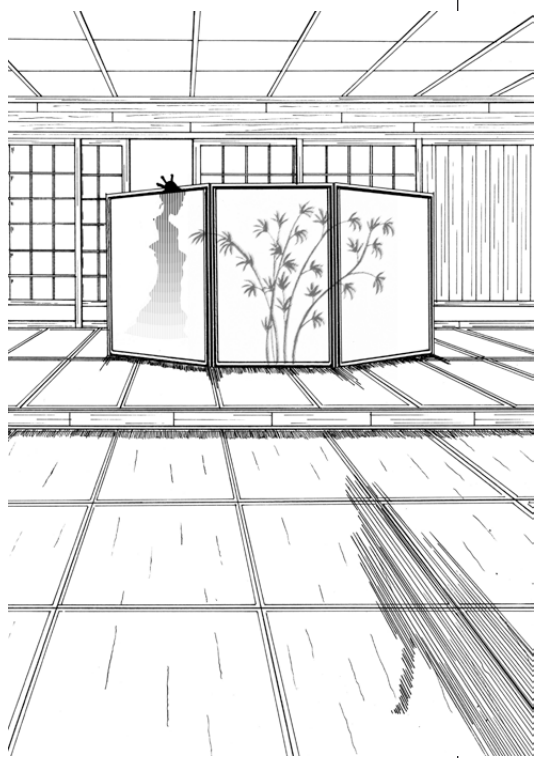


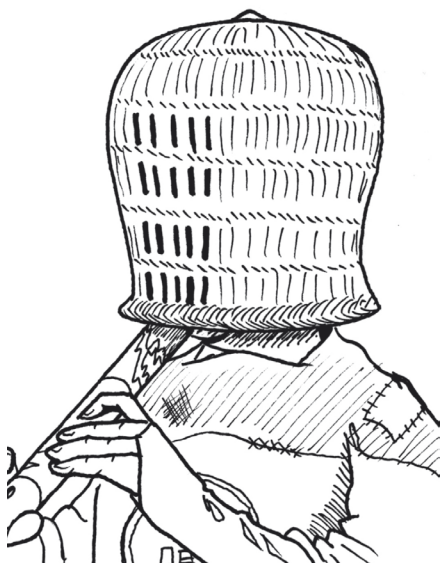
pages), « Guide du joueur » (68 pages) et « Guide des aventures » (124 pages) – de quoi prendre le temps d'entrer dans les détails !

Le « Guide du maître » est le cœur de la présentation de la ville. Après une introduction et diverses considérations générales et néanmoins pertinentes, la ville est décrite quartier par quartier, avec ses bâtiments les plus importants ou représentatifs. Suivent les présentations d'une soixantaine de personnalités de la ville, du gouverneur aux etas. On y trouve beaucoup de personnages attachants qu'on voit vite comment faire vivre à une table. Bien sûr ils ont leur lot de petites cachotteries et de gros secrets, juste ce qu'il faut pour ne pas s'arrêter aux apparences sans pour autant que le moindre marchand soit un sorcier ou un comploteur.

Les environs de la ville sont eux-aussi décrits, et complètent bien la cité. Puis l'on passe aux diverses factions, déjà évoquées plus haut – choisissez, mélangez et servez ! La ville a droit à sa chronologie, et parlons d'ailleurs de l'époque de jeu. Sunda Mizu Mura est décrite telle qu'elle existe en 1122, soit un an avant le coup d'État du Scorpion – la période « originelle » de LSR,

qui reste privilégiée par beaucoup de groupes de joueurs. Mais nous avons tout ce qu'il faut pour jouer à d'autres périodes de la storyline, puisqu'après le passé c'est le futur de la ville qui est abondamment décrit : pour chaque grand moment de l'histoire tourmentée de la Rokugan du XII^e siècle (Guerre des clans, guerre de l'Ombre, ère des Quatre vents, etc.) le supplément revient sur les conséquences pour la cité. Un index des lieux et des personnages conclut ce premier livre, ce qui est toujours appréciable.





Le « Guide du joueur », outre une nouvelle présentation générale de la ville mais à destination des seuls joueurs, se compose principalement de trois récits, trois points de vue sur la cité. Les « carnets de Kitsuki Jin » présentent les mémoires d'un magistrat ayant opéré sur place (encore un clin d'œil à *Ryoko Owari*) ; c'est une lecture particulièrement agréable, qui n'oublie pas d'évoquer les impressions et même les sensations que procure la ville au nouveau-venu (« *les rues sentent le sel, les cordages et l'eau de mer croupie. Le mauvais tabac, le goudron, l'urine, et le poisson crevé* »). On y découvre aussi comment fonctionne la ville, pragmatique certes mais finalement profondément corrompue. Les « notes d'Asako Mitsuko » offrent le regard

sobre et empirique d'une experte en art militaire. Enfin les « contes du pinceau fou » sont des histoires à dormir debout, ou pas. Des archétypes de personnages concluent le livre.

Le « Guide des aventures » permet de commencer à traduire tout cela en histoires. Trois thèmes de campagne sont d'abord présentés, époque par époque : « Crabe », « Outremonde » et « magistrats ». Une quinzaine de défi/focus/frappe, les synopsis typiques de *LSR*, sont proposés aux MJ. Mais ce sont cinq scénarios qui constituent le gros de l'ouvrage. Le premier est aussi le plus long (37 pages), et revient sur un des thèmes déjà évoqués, les conflits reli-





gieux ; c'est une vision originale de la religion par rapport à la gamme *LSR* mais l'idée est excellente ! Les scénarios suivant sont plus courts (9 à 18 pages) mais variés ; on y trouvera une solide enquête policière autant qu'une course au lapin. Non, ce n'est pas une façon de parler : les PJ doivent retrouver un mignon petit lapin – qui à dit qu'on ne pouvait pas rire avec *LSR* ?!

SUNDA MIZU MURA NOUS

VOILÀ

Pas de grosse campagne prête à jouer donc, mais un paquet de bonnes idées pour un supplément qui ravira les amateurs du background déjà riche du *Livre des Cinq Anneaux*. L'optique choisie est de permettre à des groupes variés d'arpenter la cité et c'est réussi. À notre questionne-

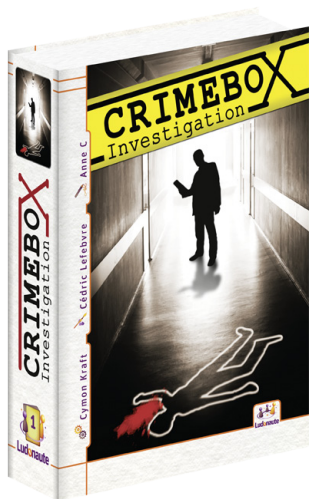
ment initial (la ville saura-t-elle être plus qu'un alignement de bâtiments et de PNJ), la réponse est sans hésiter oui ! Sunda Mizu Mura prend vie chapitre après chapitre, et on a hâte de se promener dans ses rues surpeuplées. *LSR* se dote d'une nouvelle destination de choix, que les Fortunes vous accompagnent !

CÔME FEUGEREUX





CRIMEBOX



Je vous arrête derechef, *le Maraudeur* n'a pas vocation à faire des chroniques de jeux de société, d'autres le font déjà très bien et même beaucoup mieux que nous. Néanmoins, *CrimeBox* est l'un de ces jeux mutants, qui peut autant servir dans sa vocation première que comme outil pour le jeu de rôle ; et c'est bien là que ça devient intéressant à la fois pour nous chroniqueurs, que pour vous joueurs ou MJ, qui recherchez dans nos pages de quoi nourrir votre imagination et votre pratique du jeu de rôle.

QUOI C'EST DONC QUE CETTE BOÎTE PLEINE DE CARTES ?

Crimebox est un jeu de cartes, mais pas seulement, c'est avant tout un jeu d'ambiance qui tend à émuler l'environnement et le déroulement d'une série policière du genre *les Experts*, *NCIS* et autre soap policier du même acabit.

« Vous y incarnez des enquêteurs chargés de résoudre une sombre affaire. L'investigation permettra de dévoiler des preuves, qui grâce à des analyses scientifiques, vous fourniront des indices. Tous les indices permettant de révéler le scénario du crime. »

Vous allez me dire « oui, *les Experts* c'est proche du JdR, mais ça reste un jeu de plateau, toute ambiance donnée dans celui-ci ». Eh bien oui et non. En effet, *Crimebox* est certes un classique jeu de société dans ces mécaniques (nous y reviendrons après), mais cela reste un outil formidable pour créer des synopsis étoffés et le tout quasi clé en main. Là, je sens votre fibre de meneur de jeu frémir à cette idée. Des di-



zaines de pistes de scénarios pour des ambiances policière ou d'enquête pour des univers aussi variés que *BIA*, *COPS*, *Berlin XVIII*, *Necropolice...* et à bien y regarder il y en a encore certainement d'autres. Cette fois, je vous sens davantage acquis à mes propos.

LA MÉCANIQUE DU CRIME

Passons, voulez-vous bien au système de jeu. Il en existe deux : le **Mode Enquête** et le **Mode Procès**. Seul le premier sera présenté en profondeur ; le second est tout aussi intéressant d'un point de vue purement ludique, mais aucunement par rapport à l'angle avec lequel nous traitons cette chronique. Ce dernier ne sera donc que survolé, car une version complète des règles est disponible sur le site officiel du jeu pour les plus curieux d'entre vous.

Dans le **Mode Enquête**, l'objectif est découvrir les tenants et aboutissants d'un meurtre. Pour cela vous aurez à votre disposition un certain nombre de cartes qui vous permettront de créer un tableau d'investigation. L'aire d'investigation sera divisée en trois zones : « **la scène de crime** », « **la victime** » et « **les suspects** » (au nombre de trois).

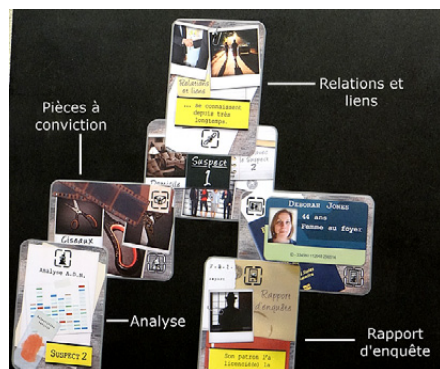
En premier lieu, il vous faudra définir plusieurs éléments en plaçant une ou plusieurs cartes sur les différentes zones :

Pour la **scène de crime** : une **carte lieu** (par exemple : une forêt), une **carte rapport d'enquête** (ex : les mains de la victime sont très sales, ses vêtements sont tachés) et une **carte Autopsies** (ex : la cause de la mort est une hémorragie interne).

Pour la **victime** : une **carte Identité** (ex : Michael Wilson).

Pour les **suspects** : une **carte Identité** chacun (ex : Thomas Anderson, Sarah Williams et Joshua Miller).

Une fois la situation initiale établie, les joueurs à leur tour de jeu devront tirer deux cartes dans l'un des quatre paquets (**Pièce à conviction**, **Rapport d'enquête**, **Relations et liens** et **Analyse**). Une fois la carte sélectionnée, cette dernière devra être placée sur





l'une des zones (« **scène de crime** », « **victime** » ou « **suspects** »). Il est toutefois nécessaire de respecter quelques règles élémentaires de bon sens : les cartes **Relations et liens** sont placées sur une **Victime** ou un **Suspect** et les **cartes Analyses** sur les **Pièces à conviction**. Puis la main passe au joueur suivant qui fait de même. Au fur et à mesure que les éléments s'ajoutent, un scénario macabre se dessine, structurant ainsi plusieurs

hypothèses nées de liens, d'objets... reliant la victime aux suspects.

Dans une partie normale, l'un des participants peut interrompre l'enquête à son tour de jeu, pour formuler une théorie sur comment s'est déroulé le crime, quel **Suspect** est le coupable et quel est le mobile. Évidemment, il doit tenir compte de toutes les cartes qui ont été placées sur le tableau d'investigation. Il peut cependant ajou-



ter des révélations complémentaires, afin d'étoffer son exposé. Les autres joueurs auront toute latitude pour mettre en lumière les incohérences dans les déclarations de celui-ci.

Si aucune contradiction n'est levée, ce dernier remporte la partie. Pour autant, si le récit n'est pas conforme à l'ensemble des preuves, la démonstration n'est pas valide et le tour se poursuit.

Dans la version du **Mode Procès**, les joueurs vont incarner des équipes d'Avocats et un Procureur représentant respectivement la partie civile et les avocats des Suspects. La partie est relativement identique au **Mode Enquête** dans sa première phase. Mais dans la seconde étape qui simule le procès, le Procureur devra incriminer l'un des Suspects et l'avocat de ce dernier le défendre. Les Avocats des Suspects écartés par l'enquête rempliront le rôle de Jurés.

C'EST DANS LA BOÎTE !

Comme vous avez pu le constater, au-delà de la qualité purement ludique de **Crimebox**, ses mécaniques permettent de créer rapidement et simplement une colonne vertébrale qui servira à établir un synopsis cohérent,

collant parfaitement aux canons du genre « investigations policières ». En solitaire, simplement en profitant du matériel proposé, ou à plusieurs après une partie, vous n'aurez plus qu'à reprendre la structure de l'affaire pour étoffer un scénario quasiment clé en main en l'enrichissant de quelques événements, lieux ou personnages décrits dans vos livres de base. Le gros du travail étant fait, quelques joueurs inventifs, ainsi que deux ou trois tests ratés nourriront suffisamment les situations de ressorts narratifs pour répondre à un besoin de création.

Pour moins de vingt euros, vous aurez dans votre ludothèque un objet polyvalent servant tantôt de jeu d'ambiance entre ami(e)s, tantôt de boîte à outils pour la création d'intrigue. De plus, l'ambiance spécifique du jeu procurera une passerelle unique, pour un passage vers une initiation au jeu de rôle dans un univers du même type.

TONY MARTIN

FICHE TECHNIQUE :

Auteurs : Cymon Kraft & Cédric Lefebvre

Prix : 19,90 €

Éditeur : Ludonaute



S/LAY W/ME



Bien souvent, nous vous présentons des JdR pour réunir 3 ou 4 de vos potes autour d'une table de jeu et passer une soirée ensemble. Eh bien grâce à *La boîte à Heuhh* nous allons vous présenter un JdR narratif atypique pour 2 joueurs. *S/Lay w/Me* vous plonge dans un univers de *Sword and Sorcery* violent, pour des parties rapides de 2 à 3 heures. Enfilons un slip en peau de bête et partons à la recherche de notre ennemi.

LA BELLE ET LA BÊTE CHEZ

CONAN

S/Lay w/Me est la contraction de deux expressions signifiant « tue-

moi » et « couche avec moi ». Ce titre ambigu résume bien toute la problématique du jeu au cours duquel le personnage du héros (appelé ici «Toi») va rencontrer, dans un univers sans pitié, à la fois sa maîtresse et le Monstre à l'origine de sa perte (les deux étant incarnés par le second joueur, dit «Moi», autrement dit le MJ de l'histoire). Toute la subtilité réside dans le fait que le Moi a la possibilité de faire de la maîtresse du Toi son mortel antagoniste. Bien évidemment, le Moi peut dissocier ces deux personnages.

UNE CRÉATION RAPIDE, UN

SYSTÈME PARTICULIER

Tout est fait pour que le personnage du Toi soit créé très rapidement. Vous choisirez une phrase décrivant votre héros parmi plusieurs proposées alliant le plus souvent un avantage à un inconvénient. Puis, vous aurez la possibilité de rajouter 12 mots pour décrire son apparence. Le choix du lieu de départ est laissé à l'entière discrétion du Toi, qui en profite pour expliquer le but de sa présence. En parallèle, le Moi/MJ va choisir la manière dont le Monstre va tuer le Toi et comment la maîtresse va désirer le Toi. Une fois ces quelques décisions

prises, l'histoire peut commencer. Le déroulement de la partie s'organise en échanges perpétuels entre le Moi et le Toi, échanges appelés Mouvements. Au cours de ces Mouvements, chacun des joueurs va tenter de faire avancer l'histoire, vers son but pour le Toi, vers la mort du personnage pour le Moi. S'ajoute à cela un système de jets de dés et vous obtiendrez une histoire complète se terminant par la mort du Toi ou par le fait de sauver sa maîtresse.

Il faudra, de la part des 2 joueurs, une certaine maturité, aussi bien intellectuelle que rôlistique, car les thèmes abordés pourront choquer certains publics (faisant référence ouvertement à la sexualité ou la violence). De plus, il leur faudra être « souple » dans leur narration. Il existe notamment la possibilité de prendre le



contrôle du personnage de l'autre (jusqu'à un certain point) en expliquant, par exemple, les réactions que peut avoir l'autre dans une situation précise.

CONCLUSION

S/Lay w/Me est un jeu au format court, abordant la *Sword and Sorcery* sous un angle différent de ce que vous pouvez déjà connaître. Son système de jeu peu clair (on aurait aimé plus d'exemples de jeu) et les thèmes abordés font que ce jeu peut déconcerter certains. Pourtant, *S/Lay w/Me* est un jeu qu'il est bon de connaître, tester, car l'expérience ludique qu'il propose est unique en son genre.

JÉRÔME «SEMPAI» BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 7 euros
- Format : couverture souple, A5
- Nombre de pages : 24
- Éditeur : La Boîte à Heuhh



Toi

« Je suis moi-même. Je suis malin, brutal et plein d'expérience. Je ris à la face des dieux. Je joue de mon existence. Mes ennemis trouvent une mort rapide. »

Je suis ...

Les 12 Mots complémentaires :

Où ?

Pourquoi ?



Dés du Héros

Dés du Monstre



- ☐ Tu l'abandonneras à son triste sort
- ☐ Tu l'emmenas avec toi lorsque tu partiras
- ☐ Tu le ou la quitteras avec élégance
- ☐ Tu resteras ici avec lui ou elle
- ☐ En ingénu
- ☐ En expert
- ☐ En groupe
- ☐ Seul
- ☐ Franchement
- ☐ Avec autorisation
- ☐ Lascivement
- ☐ Innocemment
- ☐ En te manipulant
- ☐ Contre l'interdit

Comment l'Amant te désirera

Comment le Monstre te tuera

- ☐ Monstre et l'Amant sont des personnages différents
- ☐ Monstre et l'Amant sont la même personne



Valeur de l'Amant

Moi

Tableau de Chasse

- Le Monstre ☐ Tué ou emprisonné définitivement
- Libre de te poursuivre (+1 de lors de l'engagement)
- L'Amant ☐ En ta compagnie lors de l'aventure (+1 de lors de l'engagement)
- Le Monstre ☐ Tué ou emprisonné définitivement
- Libre de te poursuivre (+1 de lors de l'engagement)
- L'Amant ☐ En ta compagnie lors de l'aventure (+1 de lors de l'engagement)
- Le Monstre ☐ Tué ou emprisonné définitivement
- Libre de te poursuivre (+1 de lors de l'engagement)
- L'Amant ☐ En ta compagnie lors de l'aventure (+1 de lors de l'engagement)

S/Lay w/Me

Blesse par le Monstre

- Le Monstre qui m'a blessé ☐ Blessure annulée
- Nature de la Blessure (+1 de lors de l'engagement)
- Le Monstre qui m'a blessé ☐ But futur
- Nature de la Blessure (+1 de lors de l'engagement)
- Le Monstre qui m'a blessé ☐ Blessure annulée
- Nature de la Blessure (+1 de lors de l'engagement)
- Le Monstre qui m'a blessé ☐ But futur
- Nature de la Blessure (+1 de lors de l'engagement)
- Le Monstre qui m'a blessé ☐ Blessure annulée
- Nature de la Blessure (+1 de lors de l'engagement)

S/Lay w/Me



Une aventure interactive ! Un jeu, un livre, un jdr, un Gamebook Adventure !

La célèbre série de livres-jeux revient avec une légende vivante, Jonathan Green, à la barre ! Jonathan Green est mieux connu pour son travail sur les Défis Fantastiques, mais est aussi impliqué dans les livres-jeux et les romans basés sur des licences telles que Star Wars les guerres des clones, Docteur Who et Warhammer 40K!



« Cesaro Cortez, le célèbre explorateur et conquistador, s'est embarqué il y a trois ans pour sa dernière grande expédition. Ses vaisseaux ne sont jamais rentrés à Orlandes et on a craint qu'ils soient tous perdus quand un étrange cargo a récemment refait surface à Miramar. Son contenu va mettre Orlandes en péril et vous conduira dans un voyage épique pour retrouver Cortez, sauver le pays et faire face à vos peurs les plus obscures! »

« Pour ceux qui ont grandi avec les Défis Fantastiques, c'est presque un retour à la maison. C'est l'équivalent moderne des livres que la plupart de nous ont aimé dans leur jeunesse, avec la même attention aux détails et des touches fantastiques qui rendent les aventures si agréables. Une histoire fantastique interactive qui vous gardera accroché jusqu'à la fin. » - POCKETGAMER (8/10)

- Une interface intuitive qui vous demandera de feuilleter votre livre comme s'il s'agissait d'un format papier.
- Des lancers de dés réalistes en 3D avec des effets physiques.
- Des styles et tailles de fontes modifiables sur un style de papier également modifiable.
- Une feuille de personnage pour suivre votre équipement et toutes les informations que vous trouverez.
- L'utilisation de signets pour sauvegarder votre avancement et vous permettre de reprendre votre aventure.
- Des douzaines d'objectifs à atteindre.
- Des illustrations de Joshua Wright. Trouvez les toutes !
- Une carte du monde interactive qui peut être zoomée et parcourue.
- Une musique d'ambiance et des bruitsages qui vous immergent dans le monde médiéval fantastique d'Orlandes

Les Gamebook Adventures vous sont proposées par un groupe de passionnés enthousiastes. Si vous êtes un habitué des séries Défis fantastiques, Loup Solitaire, Sorcellerie ou Graal, alors les Gamebook Adventures sont faites pour vous ! Notre but est de proposer aux anciens lecteurs de livres-jeux de nouvelles aventures et d'apporter une nouvelle expérience aux lecteurs novices.



Ce nouvel opus est disponible ici :

<http://itunes.apple.com/fr/app/gamebook-adventures-7-le-temple/id469455978?mt=8>

Le second tome, « Le Siège du Nécromane » est disponible ici :

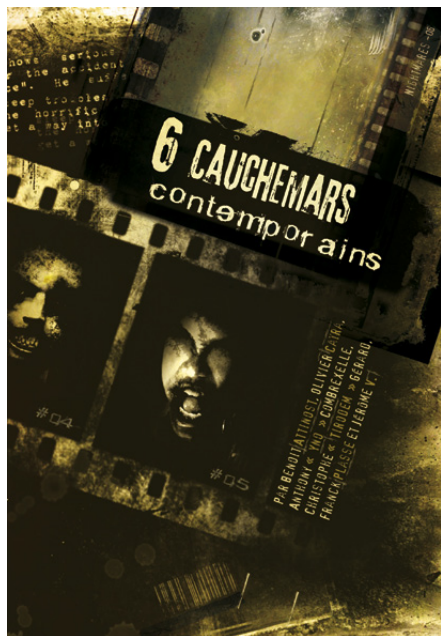
<http://itunes.apple.com/fr/app/gamebook-adventures-2-le-siege/id375065935?mt=8>

Le premier tome, « L'assassin d'Orlandes » est toujours disponible ici :

<http://itunes.apple.com/fr/app/gamebook-adventures-1-l'assassin/id352871101?mt=8>



6 CAUCHEMARS CONTEMPORAINS



Premier ouvrage d'une série que l'on espère longue, « 6 cauchemars contemporains » est un recueil de scénarios d'un genre un peu spécial publié par les 12 Singes dans la gamme Open D6. Le nom, particulièrement riche et bien trouvé, nous apprend trois choses. Décortiquons-le. « 6 », tout d'abord, est un chiffre à double sens. Il ne se contente en effet pas de renvoyer au nombre de scénarios, et par là-même au nombre total des auteurs impliqués, mais également au nombre de faces des dés qui seront utilisés pour les faire jouer en utilisant le système du même nom. « Cauchemars », voilà un mot chargé en émotions pour chacun d'entre nous : on se trouve sans conteste dans le registre de l'horreur. « Contemporain », bien sûr, est l'unité de temps mais aussi de lieu : l'action se déroulera maintenant, quelque part dans un endroit qui pourrait très bien être ici...

Six auteurs se sont donc pliés à cet exercice et chacun nous propose un scénario aux frontières du réel et de l'épouvante. Et le moins que l'on puisse dire est qu'il y a du beau monde. Jugez plutôt : Benoît Attinost (*Cops, Nécropolice, Within*), Olivier Caïra (*Les forges de la fiction, Jouer avec l'Histoire, Cap sur les Caraïbes*), Anthony « Yno » Combreselle (*Pa-*



tient 13, *Notre tombeau, Les Terres perdues*), Christophe « Tirodem » Gérard (*Mississipi, Sins & Saints*), Franck Plasse (*Trinités, Khaos 1795, BIA*) et Jérôme V (2012, *Solipcity*). Bref, c'est un peu la « 6 Team » du jeu de rôle francophone qui est sur le pied de guerre dans ce recueil.

Chaque scénario est relié aux autres par une histoire que les joueurs devront comprendre et démêler (« *Et le Monde...* », Benoît Attinost, 10 pages). Tout commence en effet par leur entrée dans une étrange boutique que n'aurait pas recrachée l'Al-lée des Embrumes chère au Londres magique de Harry Potter... Sur ses rayons poussiéreux siègent des bo-caux dans lesquels un tenancier inquiétant vend... des cauchemars !

En fonction de ce que les person-nages décideront dans cette bou-tique, vous opterez pour l'un des six scénarios mais le but ultime des joueurs sera bien entendu de sortir de ce cercle vicieux et mortel, sorte de mise en abîme pouvant éventuel-lement se prolonger à l'infini si tel est le souhait des commensaux... Qui sont-ils réellement ? Où se trouvent-ils ? Pourquoi doivent-ils vivre ou revivre des événements aussi trou-blants ? Qui tire les ficelles ? Autant de questions auxquelles ils essaie-

ront de répondre.

Mais cette méta-histoire n'enlève rien aux autres scénarios à proprement parler, de véritables petits bijoux d'ambiance et de rebondissements, voire de mise en scène ! Si le cœur vous en dit, vous pouvez très bien les tirer de leur sombre fourreau et les brandir au clair, individuellement et dans le contexte qui vous plaira. Une bonne intrigue, dit-on, est intem-po-relle... Le scénario suivant, « *Les fantômes de l'Opéra* » (Olivier Caïra, 10 pages), met les personnages dans la peau de survivants d'un attentat survenu dans un célèbre bâtiment parisien. Un riche excentrique les conviera ensuite à comprendre le sens caché des derniers événements. Sous des apparences plus classiques, le scénario suivant, « *Construction mentale* » (Anthony Combrexelle,





10 pages), démarre comme une banale histoire de maison hantée, mais on peut s'attendre à des apparences trompeuses de la part de l'auteur de Patient 13... On en vient alors à « *Hérauts malgré eux* » (Jérôme V, 10 pages), qui tire de façon originale sur le fil qui relie l'horreur au monde des arts. « *Highway To Hell* » (Tirodem, 10 pages) rend hommage à sa façon au hit d'un petit groupe de rock australien et nous démontre qu'un em-

bouteillage en rase campagne peut devenir un excellent huis-clos à la sauce *survival* ! Enfin, « *l'Etoile et le Bâton* » (Franck Plasse, 10 pages) prend pied sur une île de Bretagne et réveille de vieilles légendes...

Des aides de jeu parsèment l'ouvrage et les scénarios sont découpés de façon originale en scènes ayant la même unité de lieu et de temps. Chacune peut être la suite d'une autre et renvoie vers ses sœurs en fonction des choix et des actes des personnages. Les scénarios demandent tout de même un certain travail de la part du maître du jeu et ne se rangent donc pas, à mon sens, dans le « prêt-à-jouer ». Les éléments livrés par les auteurs sont autant de pistes que le maître et ses joueurs peuvent suivre, mais ils ne constituent qu'un squelette façon puzzle de soirées mouvementées auxquelles il vous faudra donner chair et muscles. Pour autant, la lecture de chaque histoire fourmille d'images et d'idées qui vous donneront envie d'infliger ces six cauchemars à vos amis avec des conseils de mise en scène et d'interprétation.

Les scénarios ne contiennent quasiment aucune donnée technique, afin d'en faciliter l'exportation vers d'autres systèmes, mais l'ouvrage se termine par une version light du



système D6, de la création de personnages au bestiaire. Une feuille de personnage termine le volume.

« 6 cauchemars contemporains » s'intègre donc dans cette famille de jeux apéritifs qui fleurissent en ce moment, entre le classique recueil de scénarios et le livre-jeu à part entière, pour un prix modeste et en format de poche. Une occasion à ne pas manquer sous peine de passer de très mauvaises nuits...

GENSERIC DELPÂTURE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 19,90 euros
- Format : A5, noir et blanc
- Nombre de pages : 80
- Éditeur : XII singes





SUPERCLIQUE



La boîte à Heuuh continue à diversifier sa gamme et à nous surprendre, en nous proposant un jeu super héroïque s'intitulant *SuperClique*. On pourrait penser qu'il s'agit d'un jeu de super-héros de plus. Détrompez-vous, *SuperClique* a une saveur particulière, qui le rend unique en son genre et qui mérite qu'on s'y arrête le temps de cette chronique. Le temps de sortir de ma Sempaï-cave, et on y va.



UN JdR ILLUSTRÉ

Là où l'on peut reprocher à certains JdR leur manque d'illustrations, ou de didactisme, ici les règles de ce jeu vont vous être présentées au travers d'une bande dessinée. Un personnage, incarnant un MJ, va vous guider tout au long des planches de ce livre pour vous expliquer comment mettre en scène vos super-héros. Les exemples sont parlants et une lecture unique vous permettra de mettre en place votre première partie. Certains pourront reprocher le dessin un peu « simple », selon moi, il correspond tout à fait à l'esprit du jeu, sans prise de tête.

UNE CRÉATION SANS PRISE

DE TÊTE

La création des personnages se fait de manière stochastique par le tirage aléatoire de 3 types de « pouvoirs » (appelés aussi Capacités). Ici, le système est du *freeform*, on vous explique les grandes lignes de chaque Capacité, ensuite, libre à vous d'y mettre ce que vous souhaitez. Vous obtenez un Attribut surhumain ? Vous pouvez être super-agile, super-rapide, à vous de le décider. Il en est

de même pour les Attaques, l'Équipement, etc.

En plus de cela, à chaque capacité est associée une technique qui vous permettra de modifier le résultat de vos jets de trois manières différentes. Ces Techniques sont des utilisations particulières de vos Capacités, comme le fait d'utiliser son rayon d'énergie, non pas pour attaquer (Capacité de base) mais pour créer un bouclier d'énergie (utilisation particulière de votre Capacité). Comme tout jeu narratif, il vous faudra mettre en scène vos Techniques afin de pouvoir les utiliser.

DES RÈGLES FUN POUR UN

JEU FUN

Le système de jeu est simple. Selon le niveau du pouvoir utilisé (1,2 ou 3 qui est le plus puissant), vous lancez 1,2 ou 3D6 et tentez d'atteindre le nombre de réussites nécessaires à l'accomplissement de votre action. Toute valeur supérieure ou égale à 4 est un succès. Votre Capacité 2 est celle que vous utilisez le plus, celle pour laquelle votre personnage est connu. La petite astuce est que pour utiliser votre Capacité la plus destructive (donc de valeur 3 à qui sont associés les 3d6) il vous faudra obli-



gatoirement utiliser préalablement votre Capacité la plus faible.

Et puis ? C'est tout (ou presque car il y a quelques petites subtilités ludiques en plus). Le jeu se concentre sur l'utilisation des pouvoirs et tout ce qui ne leur est pas lié est réglé sans règle. Ici, le jeu se focalise sur le fun. Ne cherchez pas à vous arracher les cheveux ou à débattre pendant des heures pour savoir si le personnage est capable d'impressionner un PNJ mineur ou s'il peut détecter le mensonge, votre but est de vous éclater et de vivre une aventure haute en couleur.

Pour cela, la version française a l'avantage (par rapport à la VO) de vous proposer un petit scénario afin de vous lancer rapidement dans l'aventure.

CONCLUSION

SuperClique est un jeu où le fun prime. Son côté novateur en proposant un comics comme manière d'expliquer les règles est une réelle réussite. Le système de jeu est très simple, très malléable, avec lui vous pourrez adapter vos dessins animés préférés et autres. Le jeu s'adresse à tous les publics, de l'enfant de 8 ans aux plus grands. La mise en place des parties est très rapide, il n'est pas utile

de passer trois heures pour expliquer le système de jeu ; la seule difficulté que vous pourrez rencontrer sera de trouver l'inspiration pour votre personnage en fonction du tirage des Capacités du fait de votre grande liberté, mais vous vous apercevrez que très vite les idées viennent, les Super-Héros les plus incroyables (voire improbables) font leur apparition donnant lieu à des scènes mémorables, fun et géniales. Ce jeu est une vraie réussite !

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 10 euros
- Format : couverture souple, A5
- Nombre de pages : 36
- Éditeur : La Boite à Heuhh



FICHE
DE
PERSONNAGE

SUPERCLIQUE

BANG !!

WATCH OUT !!

Nom :

CAPACITÉS :

CAPACITÉ 3 :

EFFETS :

CAPACITÉ 2 :

EFFETS :

CAPACITÉ 1 :

EFFETS :

ZAP

SPLAT

POW

KABOOM

CAPACITÉS :

TECHNIQUE : RELANCER LES DÉS

EFFETS :

TECHNIQUE : CHANGER UN DÉ POUR UN 5

EFFETS :

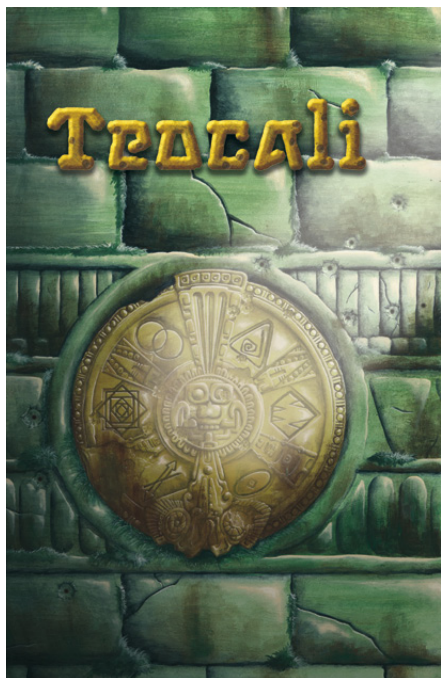
TECHNIQUE : CHANGER UN JET POUR EFFET 2

EFFETS :

BONUS
D'ANECDOTE

BOOM !! BANG !!

POINTS
DE HÉROS



TEOCALI

Hugh ami rôliste,
Aujourd'hui, je vous ferai ma chronique dans la cuisine de tata Monique. Au menu, un développé de *Teocali*. Ce jeu vous dit quelque chose ? Vous y avez joué en démo en convention, vous avez vu les articles sur le net ou vous en avez entendu parler dans le *Maraudeur* n°4. À l'époque, c'était le kit de démo qui avait croisé ma route. Pour le résumer, *Teocali* est un jeu ambiance Amérique du sud pré-colombienne face aux conquistadors. Donc c'est

de l'or, une culture particulière et une religion omniprésente. Eh oui, on y joue des détenteurs de pouvoirs divins devant protéger leur île en se conformant à plusieurs tabous.

Il est le fruit de la collaboration de Simon Gabillaud, Coline Pignat et Mathieu Néhémie. J'avais évoqué les illustrations très intéressantes, elles sont de Gilles « Paul Muab'dib » Etienne, Mickaël Blémard, Guillaume « Malaki nv10 » Prével





et Nicolas Jamme pour l'écran. Beaucoup ne sont pas encore très connus du grand public rôliste, mais la plupart ont des projets en développement, ou vous pourriez les croiser en convention, ouvrez l'œil. Tous méconnus, non, Nicolas Jamme nous a déjà offert son joli coup de pinceau pour *les Ombres d'Esteren* et *Aventures dans le monde intérieur*. À cette équipe, il fallait un éditeur et c'est Footbridge qui a répondu présent, une jeune maison d'édition que vous connaissez peut-être pour sa *Bible du meneur de jeu*. Le résultat est un joli bouquin en couleurs, franchement agréable à regarder. On a pas moins de 240 pages souvent illustrées et bien écrites, notamment en ce qui

concerne les nombreux récits de PNJ. Une carte de l'île et une feuille de personnage détachable sont fournies avec. Le petit plus est que c'est facilement transportable puisque que c'est un format A5+, type « John Doe » comme on dit.

Assez de présentations et place au repas gastronomique. J'ai sorti ma toque du Restau U, le tablier de tonton Simon, donc je me permets de vous annoncer le menu. Pour commencer, je vous propose une entrée en règles. Pour vous caler, ça sera un plat riche en univers. Un petit dessert vous donnera le goût des aventures possibles. Enfin, un café me permettra de vous rejoindre pour vous donner mes impressions et des bonus ! Oui,



oui, votre vagabond-serviteur est très généreux sur ce coup là.

CONSOMMÉ DE RÈGLES

BIEN MAÎTRISÉES

Commençons par les joueurs. Les PJ sont donc des lanceurs de sorts, de Grâces dans le cas présent. On imagine un gros catalogue de sorts,

avec les « miteux mais pratiques » au début jusqu'aux « ultimes » à la fin. Eh bien non, ou plutôt pas comme cela. Je m'explique, il n'y pas de grosse liste de sorts mais plutôt des pistes. En effet, chaque Teotl ou dieu a sa spécialité, qu'il s'agisse des éléments, des animaux, du métal, de l'âme, du rêve ou de la loi (et de son application). Chacune est divisée en quatre Facettes reliées aux Aspects qui définissent le personnage : le Corps, l'Âme, le Respect et les Sens. Le joueur se base là dessus pour décider quel type d'effet il désire réaliser. Une fois cela choisi, il détermine la puissance qu'il souhaite et fait un jet de Grâce qui lui coûte plus ou moins cher en Oas (en quelque sorte de la mana). Voilà pour le principe ; que les plus rigoureux se rassurent, il existe un cadre de règles très simple mais solide pour gérer tout ça. De plus, le manuel est riche d'exemples quant à leur utilisation. Comme le disait ma pote Yasmine, tu parles, tu parles, donne-nous un exemple ! Voilà donc un peu de concret.

Imaginons qu'Aigle Orgueilleux soit un tribal de Xiatal, le seigneur des Animaux. Il peut choisir de développer ses pouvoirs sur ceux qui volent, qui grouillent, qui nagent ou qui marchent ; liés respectivement à l'Âme, au Corps, au Respect et aux Sens. Il doit en savoir plus sur des



Hommes Blancs qui sont à proximité. Il opte pour l'utilisation d'un oiseau. Il pourrait en créer un s'il en avait le talent et en se vidant de ses Oas liés à l'Âme, mais bon ça ne serait pas raisonnable. Il décide d'en appeler un pour un coût moyen. Il consomme davantage d'Oas pour lui ordonner de repérer les alentours. L'animal revient tout excité. Pour presque rien, il converse avec l'animal et apprend que les conquérants sont presque sur eux. Il a donc obtenu ce qu'il souhaite. Plus intéressant, il peut combiner le contrôle du perroquet avec la maîtrise des éléments de son ami tribal. Ainsi l'oiseau peut

devenir enflammé pour effrayer leurs adversaires, évitant ainsi de les tuer. La création d'un personnage se fait de manière chronologique, de l'enfance à la vie d'adulte. Chaque étape dote le personnage de points d'Acquis parmi douze relevant d'actions telles que combattre, charmer, examiner, etc. L'intérêt réside dans le fait que chaque gain d'Acquis est relié à un élément de décor permettant d'étoffer l'historique du personnage. Dans cet esprit, le joueur choisit deux qualités et deux défauts en lien avec un de ses quatre Aspects.

On a évoqué les Acquis et les Aspects, eh bien c'est à peu près





tout ce qu'il faut pour simuler les actions des PJ. Le joueur jette autant de dés qu'il a de points dans l'Acquis et l'Aspect concerné. Tous les résultats pairs valent pour une réussite dont le nombre est confronté à la difficulté fixée par le MJ. Côté sympa, on peut améliorer son nombre de réussites en puisant dans les réserves du personnage, autrement dit dans ses Aspects. Dans ce cas, l'Aspect diminue et le personnage en subit les conséquences. Par exemple, pour réussir à poursuivre un fuyard rapide, Aigle Orgueilleux décide de sprinter et d'augmenter ses réussites. Il puise dans son Aspect Corps et subira les effets de la fatigue voire d'une blessure.

Côté MJ maintenant, la mécanique est efficace et reposante dirons-nous. En effet, pas besoin de lancer les dés. En effet, toute simulation d'une action est confrontée à une difficulté. Pour les jets sans opposition avec des PNJ, elles sont quantifiées mais aussi associées à des adjectifs simples allant de « facile » à « héroïque ». Pour les tests opposés c'est pareil, puisque les PNJ sont définis par six thèmes fixant les difficultés pour interagir avec eux. Ainsi, ils sont esquissés rapidement selon qu'ils soient rusés, combattifs, érudits... Mine de rien, ce genre de système est appréciable pour préparer ou improviser rapidement des rencontres.

Dans la même veine de petits





trucs pratiques, les récapitulatifs et petites astuces des créateurs sont fréquents. Pour n'en citer que quelques uns : le système en bref, clans et tribus sous forme de tableau, comment gérer la monnaie sans compter ses sous, remplacer les dés par autre chose... Allez, sortez fourchettes et couteaux pour déguster le morceau de choix que je vous envoie.

RÔTI PRÉCOLOMBIEN

BIEN FICELÉ, TRUFFÉ À

L'ORIGINALITÉ

Pour comprendre *Teocali*, il faut commencer par un breuvage historique. Non, non, pas besoin de s'enfiler un bouquin type *La longue, très longue histoire des peuples pré-colombiens*, 500 pages en micro-caractères chez Plomb. Pas du tout, car *Teocali* est avant tout un jeu d'inspiration ou d'ambiance pré-colombienne, mais avec sa propre histoire qui ne fait que toucher l'histoire réelle. On peut dire qu'on joue une époque mais sans les inconvénients de la réalité historique. Donc revenons à nos braves autochtones de l'île. Leur histoire leur apprend qu'ils furent créés par un être supérieur. Ils s'en détournèrent et il les maudit. Et pas



qu'un peu ! En effet, les âmes des morts vinrent hanter les habitants dans leur sommeil et c'est toujours le cas. On comprend donc mieux cette réticence à donner la mort. De cette époque ne reste qu'un nom, le temps de la Folie.

C'est une période révolue car les insulaires furent sauvés par des dieux, les Teotls. Ils les dotèrent d'une civilisation garantissant la stabilité sur l'île. Les gardiens en sont le Seigneur de l'île, des tribaux détenteurs du pouvoir des Teotls et les tabous, un code de lois. Ils trouvèrent une solution aux problèmes des morts : la création des Huacans. Ces statues d'or abritent les



âmes des défunts, empêchant qu'ils ne troublent le sommeil des vivants. Tout aurait été pour le mieux si les Hommes Blancs de Cortes n'étaient pas arrivés. Ils apportent la maladie, le meurtre et le pillage. Le phénomène est déjà regrettable, mais devient carrément critique dans *Teocali*. En effet, le découpage des statues d'or libère les âmes des trépassés qui hantent les vivants. De plus, il réveille les Huacans, en faisant de véritables

golems attaquant tous les humains qu'ils croisent. Cerise sur le gâteau, le Seigneur de l'île a déclaré que les Blancs avaient une âme et ne devaient donc pas être tués... Ouais, c'est mal barré, me direz-vous.

Les tabous semblent être un poison. En effet, on ne tue pas, on ne remet pas en cause l'autorité, on est honorable. Voilà pour le principe mais ça se décline en six lois. Pour autant, il ne s'agit pas de six commandements fixes et à prendre au pied de la lettre. Tout d'abord, il y a une explication justifiée pour chacun, ainsi que la façon dont il est adapté à la vie de l'île. Ensuite, le joueur décide de l'importance qu'ils ont pour lui. Certes, son personnage les respecte tous mais tous n'ont pas la même importance pour lui. Je joue un loyal bon diront les anciens ? Non, on joue clairement des personnages respectant les lois, pour autant... un loyal mauvais ça existe, il suffit de bien choisir ses mots et de peser ses actes. La peur et la manipulation sont des armes courantes contre les envahisseurs, voire les insulaires fautifs. On a donc une proposition de jeu différente des JdR traditionnels mais qui n'est nullement un frein pour prendre du plaisir autour de la table. Il faut juste savoir à quoi on joue.

Les tabous viennent des dieux mais ils n'ont pas laissé que ça.



Outre une civilisation faite de castes, de lois et de changements, ils ont donné des Grâces. Eh oui, les personnages ne sont jamais tous seuls en slip contre des Blancs, vétérans de guerre bien équipés et sans principes moraux. Face à un ennemi aussi fort qu'impressionnant, il y a du répondant. À titre d'illustrations voici quelques pouvoirs : le corps du tribal devient un élément naturel tel que le feu ou la pierre, il peut commander aux animaux, interroger l'âme des vivants ou des morts, déformer les matériaux, pratiquer la divination...

Les possibilités dans ce domaine étant franchement conséquentes, je n'insisterai pas là-dessus mais sur ce qu'ils impliquent. De grandes responsabilités... vous aussi ce genre de réflexion vous dit quelque chose. Bref, les personnages disposent tous d'un statut particulier permettant de débiter avec des PJ qui comptent sur l'île. Ils ne sera pas rare qu'ils servent de juge ou d'intermédiaire avec ceux-ci. Ajoutons que cette mission sacrée peut les emmener vers n'importe quel endroit de l'archipel. Partant de cela, les pou-





NALAKI
NY10



voirs justifient une implication dans une foule d'aventures allant de la protection physique des villageois au démantèlement d'intrigues tant mercantiles que mystiques.

Je vous ai parlé de changements, de voyages, d'un archipel. Autrement dit, l'île est grande et n'est pas uniforme. On trouve des zones montagneuses, côtières, forestières, agricoles et même une énorme cité. Maintenant, il faut combiner cela avec un cadre local variable, suivant l'éloignement par rapport à la capitale Teotitlan et aux problèmes locaux tels que les Conquistadors, les Huacans éveillés et autres joyeusetés. Tous ces éléments sont d'autant plus faciles à s'imaginer que leur présentation se fait sous la forme du récit d'un insulaire narrant ses voyages. De plus, il y a bon nombre d'illustrations en couleurs de personnages, de créatures ainsi que de paysages. Chaque zone influence ses habitants ce qui explique que chaque clan de l'île ait des valeurs principales souvent différentes, mais aussi ses propres problèmes. Le conteur pourra donc faire voyager ses joueurs dans un large panel de décors et de situations. En effet, cette diversité est propice à bien des choses et notamment à une faune locale riche, voire magique. Dans ce cas, qui d'autre que des serviteurs d'un dieu pour ré-

gler le conflit d'autant qu'on les sait fiables. Brûlant d'envie de vous parler des possibilités ludiques de *Teocali*, je vais chercher le dessert.

BÛCHE D'AVENTURES

EXOTIQUES ET SON

SCÉNARIO CROUSTILLANT

Le goût est exotique par le cadre et les tabous. Pour autant cet univers permet les mêmes choses que les autres, qu'il s'agisse d'enquêter sur un meurtre, un vol ou un trafic d'influence. En effet, il ne faudrait pas croire que tout les PNJ de l'île suivent les tabous, du voleur aux cannibales l'archipel n'est pas peuplé de saints. La différence par rapport aux autres univers tient à la société de *Teocali*. En effet, elle a ses règles qui dans une moindre mesure et différemment pourraient faire penser au *Livre des 5 Anneaux*. De plus, elle est loin d'être toute mignonne, pour preuve il y a des esclaves dont on a oblitéré l'âme suite à de grands crimes. Ainsi, les dilemmes moraux ne seront probablement pas rares. On peut ajouter les monstres pas traditionnels du tout, certains étant loin d'être sauvages. Enfin, il y a aussi les luttes de pouvoirs entre les factions de l'île.



Un des éléments importants du jeu tient aux envahisseurs « européens ». On apprend leur voyage par le récit d'un de ces hommes féroces. Qu'on ne s'y trompe pas, pour la plupart c'est du bon soudard avantage technologiquement et à la morale légère dirons-nous. Mais pas tous, de ce côté, il y a une belle surprise plutôt bien amenée, qu'il faudra découvrir dans le manuel ! Revenons à nos ennemis, l'avantage est qu'ils sont représentés par des capitaines hauts en couleur permettant de mettre l'accent sur le mystique, la soif de l'or et la conquête. Sur ce dernier point, il faut savoir que le jeu prévoit une véritable évolution. C'est d'autant plus notable que les joueurs en seront probablement à l'origine. Un système de suivi est donné au meneur, pour gérer l'impact stratégique et moral. Une chronologie d'un an est d'ailleurs proposée.

Les auteurs étant généreux, ils nous livrent six pistes de scénarios ainsi que le scénario « Les larmes de Maa-coatl ». Il s'agit d'un très bon point de départ pour présenter le jeu. Il aborde le choc des cultures, des créatures autochtones, l'utilisation des Grâces, les Huacans, les justifications des tabous... D'un point de vue pratique, les descriptions sont données du point de vue d'un insulaire, ainsi les tentes sont d'étranges huttes de

tissus. Toujours sympathiques, les illustrations des créatures et des principaux protagonistes sont fournies. Enfin, il se conclut par une scène ouverte amenant son lot de questions pouvant nourrir une bonne séance de roleplay.

UNE BONNE TASSE DE CAFÉ

ENRICHIE À LA CHICORÉE...

NON AUX SECRETS !

Je bazarde ma tenue de cuisto pour vous rejoindre avec café et spéculoos. Je ne vous le cache pas, vous concocter ce menu n'a pas été simple. On l'a dit et redit partout sur la toile, les civilisations incas ça n'a pas été traité souvent. Du coup, quand c'est bien fait on a envie d'en dire beaucoup. Je vous aurais bien parlé en détail du soin apporté aux voyages, aux moyens de communication, à l'organisation sociale et religieuse et à pas mal d'autres trucs mais bon ce n'est pas possible – enfin, pas si je veux éviter le mémoire copié-collé sur le jeu. Tout ça pour dire qu'il y a matière à faire. Certains diront qu'il y en a peut-être trop, des conquérants, des mystères sur les statues, des intrigues internes et bien d'autres choses. Il s'agit surtout d'un travail de la part



du MJ pour sélectionner ce qu'il souhaite faire jouer. Après tout, à lui de s'approprier le monde. Il peut y avoir du boulot quand on voit le lexique et le caractère unique de cette civilisation. En même temps, j'ai souvenir de mes premières parties de *Loup-garou* et de *Vampire*, quand on me parlait de Gnose, d'Elysium et de tout un charabia bien exotique... Bref, c'est un point d'exigence mais qui peut faire tellement de bien quand tout le monde y met un peu du sien et s'en laisse le temps.

Vingt dieux, je parle comme un vieux. Je continue dans la même ligne de l'ancien et de ses secrets... ou pas. Le jeu contient un petit truc, à peine cinq pages mais c'est du lourd, du très lourd. Une subtilité qui a de quoi relancer un groupe qui aurait atteint son apogée sur l'île. Je vous dirais bien de quoi il s'agit, mais je laisse votre MJ ou le manuel vous faire découvrir cette partie qui décuple l'intérêt du jeu. Il y a donc fort à parier qu'un supplément voire une suite soit au programme, on croise les doigts pour le suivi de la gamme. Je vous avais promis un secret de vieux, ben c'est plutôt une découverte de faux-vieux : la Gabizone. Ce site <http://www.gabizone.com/> est une mine d'or pour ceux qui aiment le jeu et l'équipe de *Teocali*. Les auteurs sont de vrais passionnés

qui ajoutent régulièrement des aides de jeu pour améliorer la création de personnage, une nouvelle fiche de perso, une carte de l'île.... D'ailleurs comme bon nombre de jeux de rôle, ils relaient leurs infos sur une page Facebook. Pour les autres aspects positifs, le système de jeu facile et intuitif est un point fort. Si les tabous sont une limite à la façon de jouer, ils sont surtout un style de jeu à part entière. En effet, on ne peut pas faire tout ce qu'on veut comme on le veut. L'intérêt est donc de composer avec ces règles et de voir les nouveaux horizons que cela ouvre. Le dépaysement au-delà du décor a donc un coût, qui en vaut vraiment la peine dans ce jeu. Sur ce, puissent Saint Arneson et les Teotls vous inspirer dans vos aventures rôlistiques.

OLIV VAGABOND

FICHE TECHNIQUE

Prix : 29 euros

Format : couleur
couverture souple

16x24

Nombre de pages : 244

Éditeur : La Boite à Heuhh

Nom :
Sexe :
Âge :
Tribe :
Clan :

Principes :
Fragments de vécu :

Description :

Équipement :

Aspects

Sens

Corps

Âme

Respect

Acquis

Célébrer
Charmer
Combattre
Dissimuler
Examiner
Fabriquer
Intimider
Invoquer
Savoir
Se déplacer
Soigner
Survivre

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

Fortunes et Infortunes

Particularités

Importance des tabous

1 -
2 -
3 -

4 -
5 -
6 -

Grâces maîtrisées

Facettes	Assimilation d'Oas par le Lien	Grâces mineures 1 Oa / difficulté 1 Mot :	Grâces majeures 2 Oas / difficulté 2 Mot :	Grâces puissantes 3 Oas / difficulté 3 Mot :	Grâces divines 4 Oas / difficulté 4 Mot :
Liée à l'Âme					
Liée au Corps					
Liée au Respect					
Liée aux Sens					

FORSATS



...
\\Déploiement
\\Opérationnel
\\Imminent

Un cadre de campagne pour D6 GALAXIES



PERFECT UNREVISED

La boîte à Heuhh a pour habitude de proposer des expériences ludiques uniques en leurs genres. Et bien, cette maison d'édition persiste et signe avec *Perfect – Unrevised* de Joe McDaldno. Le principe est simple, votre personnage est un criminel vivant dans une société tyrannique. Tout l'enjeu est de savoir si vous parviendrez à bouleverser l'ordre établi ou si vous serez reconditionné pour rentrer dans le rang. Suivez-moi et osons braver nos libertés malgré l'establishment.

UN MONDE AGRÉABLE, SI ON AIME LES CHÂÎNES

Cadence, ville d'inspiration victorienne dans laquelle se déroule le jeu, est une charmante petite ville entourée par un mur dans laquelle il fait bon vivre à partir du moment où l'on accepte de mettre un mouchoir sur ses aspirations personnelles. Cette société totalitaire est extrêmement codifiée, au point où il y a plus de lois que d'habitants. Selon la « caste » à laquelle une personne appartient, un code vestimentaire s'applique, code auquel il ne viendrait à l'idée de personne de déroger. Les habitants appartiennent tous à une ou plusieurs guildes donnant accès à certains lieux, et en interdisant l'accès à d'autres. Malgré tout ce caractère « cadré », les citoyens ont, bien entendu, des libertés, libertés qu'il ne faut pas violer. Si cela vous arrivait, les Inspecteurs seraient là pour vous rappeler à l'ordre, allant jusqu'à vous reconditionner. On ne plaisante pas avec l'ordre établi. Ah oui, à Cadence les libertés sont des contraintes et il y en a beaucoup. Mais tout le monde s'en accommode et vit heureux. Enfin, tout le monde à l'exception des PJ !



UN CRIMINEL EN DEVENIR

Le personnage va être construit selon plusieurs niveaux. Tout d'abord par son archétype qui se définit par la motivation qu'a votre personnage à commettre un crime. Puis, vous définissez son concept avec les grandes lignes de qui est votre personnage, en lien avec la classe à laquelle il appartient. Vous allez choisir ses libertés ainsi que 2 certificats (qui sont des organisations auxquelles il appartient). Votre personnage est ensuite peaufiné par la définition de certains petits paramètres, qui, une fois mis sur le papier, vous permettent de commencer votre vie à Cadence.

La partie se déroule par la mise en scène d'un des personnages à la table. Le focus est donc mis sur un personnage en particulier durant une scène. Un des autres joueurs va interpréter la Loi, c'est-à-dire les Inspecteurs. Les autres joueurs interprètent les PNJ de la scène. Avant d'entamer la scène, le Criminel mis en avant va expliquer quel crime il va commettre. Pour évaluer la gravité de son acte, les autres joueurs vont donner une note selon une échelle d'acceptabilité, alors que le criminel évaluera à quel point cet acte lui tient à cœur. Bien entendu, plus l'acte est grave, plus les conséquences pour

le criminel, mais aussi la ville, sont importantes. La valeur obtenue est la Tension de la scène dont la valeur est attribuée à la Loi pour parvenir à coincer le criminel.

La scène se déroule par des échanges continuels entre le criminel et la Loi jusqu'à se retrouver dans une situation où ce sont les dés qui vont définir la fin de la scène. Cela donne beaucoup de rythme puisque les joueurs ne font pas de longs monologues et tentent de prendre le dessus sur l'autre, même si l'Inspecteur semble avoir généralement le dessus sur le criminel.

La scène débute directement après l'acte criminel commis. La Loi va décider si elle souhaite Capturer le cri-





minel ou avoir une Emprise sur lui, c'est-à-dire un ensemble d'indices qui la conduira jusqu'à cet être mal-faisant (aux yeux de Cadence). Plus les Emprises sont nombreuses, plus l'étau se resserre autour du criminel. C'est une stratégie d'usure.

A contrario, sa capture va conduire à une scène de reconditionnement, autant dire une scène de torture. Le but de cette scène est de remettre le personnage dans le droit chemin en lui infligeant des Culpabilités, ou tout simplement en l'obligeant à agir d'une certaine manière à l'avenir. Si la Loi remporte cette scène, le criminel n'en ressortira pas indemne. Par contre, il a la possibilité de résister à la torture et faire croire que le « traitement » a fonctionné. Au bout de

4 conditionnements le criminel est brisé, le faisant lâcher prise et abandonner son idéal de vie.

Mais tout n'est pas si noir: le criminel peut, en début de scène vouloir devenir un Héros (ce qui mettra un terme à son histoire). Cela signifie que le crime qu'il va commettre est ancré en lui, qu'il ferait tout pour parvenir à l'accomplir, ajouté à cela le fait que pour la société de Cadence cet acte est la chose la plus choquante qu'elle ait pu connaître jusqu'à présent, pouvant même l'ébranler dans ses convictions et ses certitudes. Si le criminel parvient au bout de sa scène, à commettre son crime au grand jour, il devient un héros. Si échec il y a, c'est la mort qui attend le personnage.

CONCLUSION

Perfect - unrevised est un jeu aux nombreuses facettes. L'univers est très riche (bien plus riche que ce qui est présenté dans cette chronique). La progression dans les crimes et de son personnage en gagnant des alliés, créant des sociétés secrètes, etc. font que la tension va crescendo. Les nombreuses inspirations du jeu (1984, *Matrix*, *Equilibrium*, *V pour Vendetta*, *Orange mécanique*, etc.) facilitent l'immersion des joueurs dans

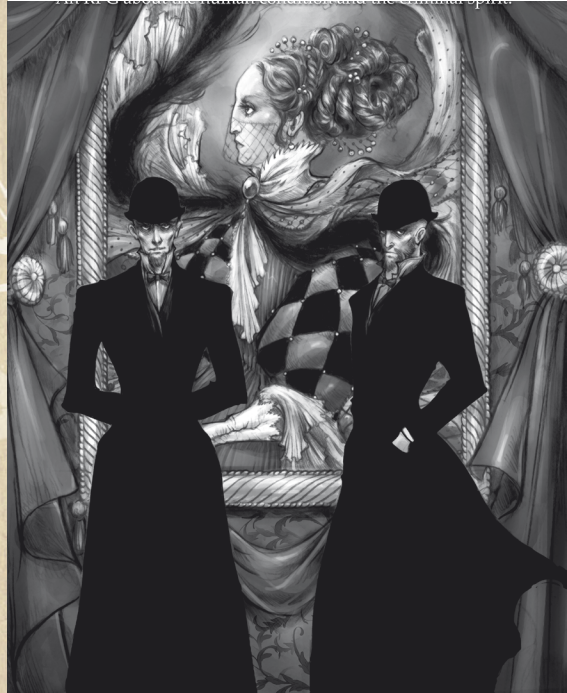


cette ville de Cadence, en faisant appel à des références connues de tous. C'est un univers assez sombre, violent, et qui fait appel à une surenchère entre le criminel et la Loi durant les scènes. Je vous conseillerai d'abrégé les scènes de tortures (à moins que vous n'aimiez cela) pour ne pas arriver à des extrêmes qui pourraient en choquer plus d'un à la table. Entre son univers évocateur, son système relativement facile à prendre en main, la profondeur des thèmes abordés, je ne saurais que trop vous recommander ce jeu.

JERÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 20 euros
- Format : couverture souple, A5
- Nombre de pages : 152
- Éditeur : La Boîte à Heuhh



Le Criminel



Qui est ce Criminel ?

Prénom

Ressources

Archétypes

Récompense

Concept

Société secrète

Classe et Gilet

Contacts

Libertés

Aspects

Certificats

Conditionnements



Le Hoi



Qui est ce Criminel ?

Culpabilité

Points de Tension

Emprises :

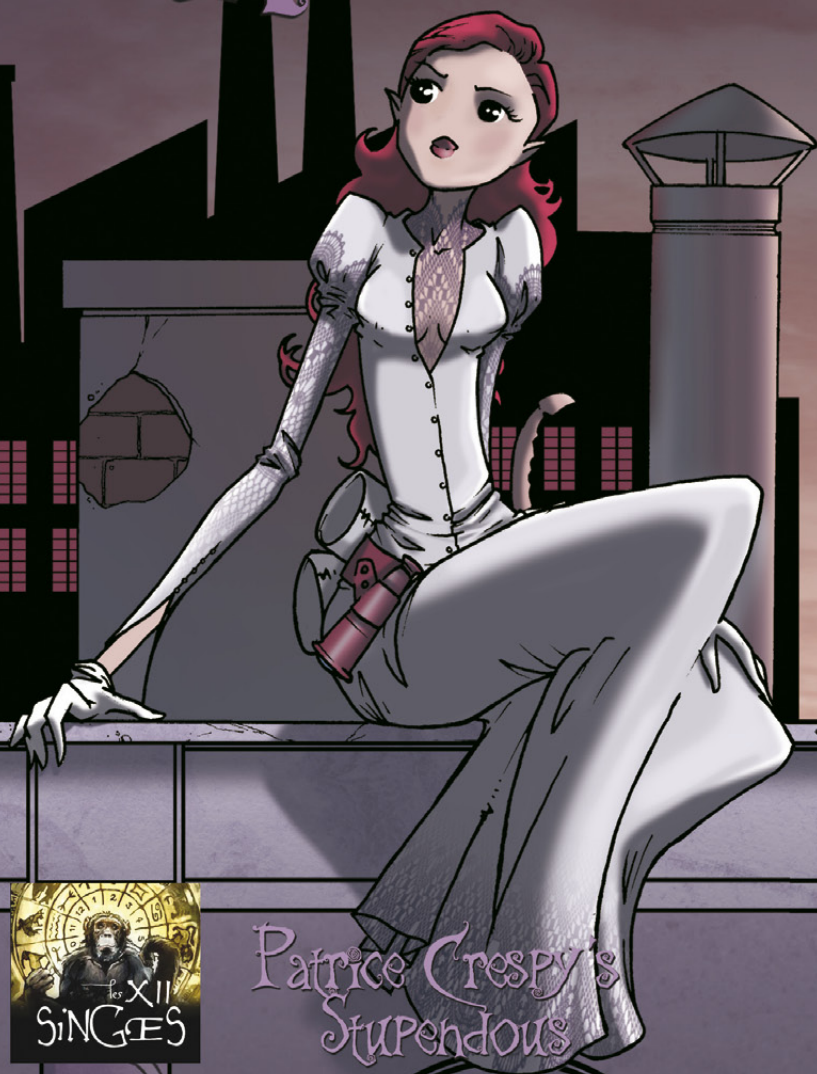
Majeure or Mineure ?

Inspecteurs importants et principaux et autres notes

Ses Libertés et Conditionnements



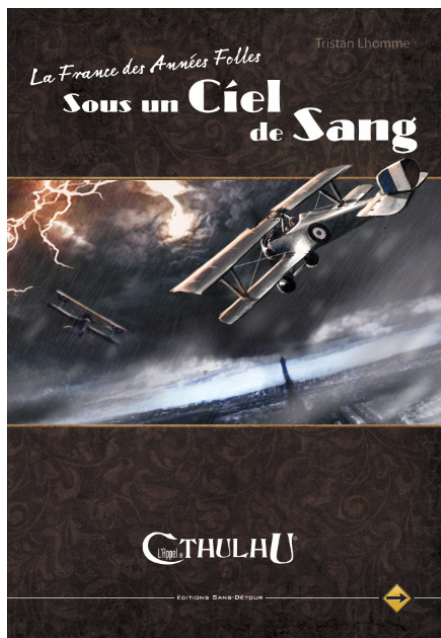
Everyday is Halloween



Patrice Crespy's
Stupendous



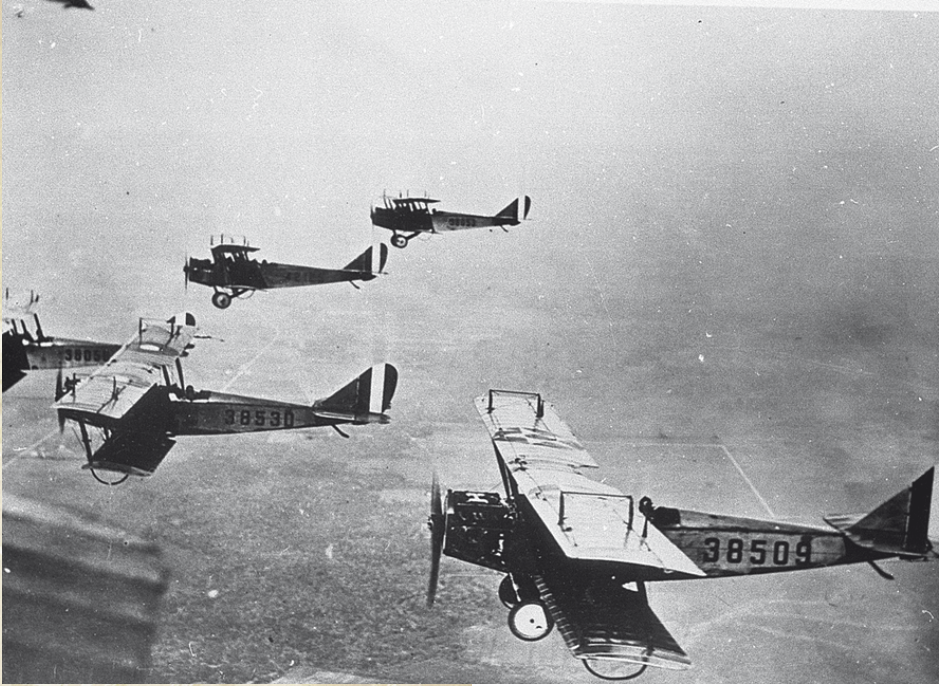
SOUS UN CIEL DE SANG



Pour leur 25^e publication dans la gamme de l'Appel de Cthulhu, les éditions Sans Détour nous proposent trois scénarios dont deux grands formats et une douzaine de « dossiers historiques » qui ne demandent qu'à déboucher sur de vraies aventures. Le tout sous la plume d'un certain Tristan Lhomme...

Ceux qui ont découvert le jeu de rôle il y a quelques années seulement et qui ne caressent l'histoire de ce passe-temps si particulier qu'à l'aune du chiffre qui s'affiche derrière le nom de leur exemplaire de *Donjons & Dragons* ou de l'édition de *l'Appel de Cthulhu* qui orne leur bibliothèque, n'ont probablement jamais entendu parler de Tristan Lhomme. Au même titre que Croc ou Didier Guisérrix, ce nom porte pourtant une partie de la légende du jeu de rôle en francophonie. Pour ces jeunots aux dents longues, l'auteur de ce supplément ne constituera probablement pas à lui seul un argument d'achat. Mais les vieux routards se souviendront de leurs lectures de *Casus Belli*, de leurs manuels de *Nephilim* ou de *Berlin XVIII*, de *GURPS* ou de *SimulacreS* ! Et ils sauront que ce 25^e supplément pour la 6^e édition française de *l'Appel de Cthulhu* est l'œuvre d'un grand Lhomme.

Ce volume se divise en quatre grandes parties. La première, *Sous un*



ciel de sang, est un scénario à l'échelle de la mini-campagne et se déroule en 1921, autour de Paris. Sur plus de cinquante pages, il met en scène un ancien pilote de la Grande guerre ayant de mauvaises fréquentations. Le scénario n'est pas destiné à des gardiens des arcanes débutants. Une bonne lecture ne suffira pas pour s'en rendre maître. Bien que de nombreuses pistes soient proposées pour simplifier l'intrigue et la chronologie, il serait dommage de se priver de la profondeur de l'enquête et des nombreuses références historiques de l'ouvrage. Bref, plutôt que de passer directement votre chemin, prenez le temps de vous plonger dans

l'histoire et le récit, prenez quelques notes et compulsez les nombreuses aides de jeu – d'une qualité irréprochable, comme les éditions Sans Détour nous en proposent d'habitude. Nous ne saurions trop vous conseiller, en outre, de le faire jouer avec les personnages pré-tirés fournis.

UN CLIN D'ŒIL AUX MINES DE LA MORIA

Ténèbres au cœur de la montagne est le deuxième scénario grand écran de l'ouvrage. Sur près de quarante pages, il propose aux investigateurs de partir à la recherche d'un groupe de chasseurs égarés dans le Cantal,



dans la montagne. Bien qu'assez bien documenté lui aussi, ce scénario est plus conventionnel et mettra les secouristes aux prises avec un étrange peuple d'hommes-serpents ayant élu domicile dans les profondeurs obscures de la région. Petite originalité, l'auteur propose différentes façons de mettre un terme à l'histoire, en fonction du style de jeu adopté. Après tout, aux yeux des monstres, à quoi ressemblent des humains ? Là aussi, l'emploi des personnages pré-tirés devrait vous faciliter la vie en tant que meneur, mais différentes

raisons peuvent pousser un groupe d'investigateurs à se lancer à la recherche d'un écrivain célèbre...

Le troisième scénario est d'un format plus abordable pour les gardiens des arcanes débutants. Il ne compte « que » trente pages et se divise en deux épisodes. L'atmosphère du *Drame de la fosse 5* et sa thématique sont également très différentes, rappelant plus certains classiques de la fantasy que les nouvelles du maître de Providence. Mais lorsque c'est fait avec style, on ne va pas s'en priver. Bref, les investigateurs incar-



neront ici à la fois une équipe de secours et un groupe de mineurs coincés dans une mine de charbon à la suite d'un incident, quelque part dans le Nord. À force de creuser les veines de charbon ancestrales, les mineurs ont réveillé un mal très ancien... Toute ressemblance avec les mines de la Moria n'est peut-être pas totalement fortuite. L'occasion, nous dit l'auteur, de faire surgir le Mythe là où on ne l'attend pas vraiment. Notez que le scénario propose également pour l'occasion une nouvelle carrière : l'ouvrier.

Le volume se poursuit par un chapitre au moins aussi intéressant que les trois scénarios. Les *Dossiers historiques* proposent rien moins que douze trames d'aventures ancrées dans l'histoire de France ; plus développées que de simples synopsis, elles permettront de donner de la profondeur à une campagne française pour *l'Appel de Cthulhu*, voire de permettre des parties dans des périodes plus reculées, du Moyen Âge à nos jours, car pour citer l'auteur, « *les créatures du Mythe sont éternelles et intemporelles* ».

Enfin, pour terminer l'ouvrage, on retrouve les documents de chaque scénario, prêts à être photocopiés (ou plutôt scannés, vivons avec notre temps) et distribués aux investigateurs. Comme d'habitude,

le tout est abondamment illustré de photos d'époque et de cartes et plans des lieux visités. Une question me traverse l'esprit. Chaque personnage rencontré ou joué dans le jeu étant pourvu d'un portrait photographique, que diable auraient dit ces gens s'ils avaient su, à l'époque, qu'ils nourriraient l'imagination des rôlistes ? À méditer.

Bref, des cieux parisiens aux profondeurs du Nord, des années 20 aux affres des Croisades, ce supplément vaut assurément le (Sans) détour !

GENSERIC DELPÂTURE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 32 euros
- Format : A4, noir et blanc
- Nombre de pages : 192
- Éditeur : Sans Détour





DEVÂSTRA RÉINCARNATION



Après une première édition qui n'a peut-être pas rencontré son public, chez le 7^{ème} cercle, *Pulp Fever* redonne vie à *Devâstra*, sous le titre *Devâstra – Reincarnation*. Les différences sont à la fois minimales et pourtant majeures. La plus visible reste le très gros travail de maquettage et d'illustrations de ce *reboot*. Les plus subtiles sont les modifications faites au niveau des règles et de la *storyline* du jeu. Ainsi, les plumes conjointes de Laurent Devernay et Romain d'Huissier vous

proposent de jouer un rôle dans le devenir d'un univers hindouisant et immersif.

J'enfile mon sari et attrape ma Devâstra pour nous frayer un chemin au travers des Asuras, et partons à la rencontre de ces êtres étranges et pourtant si importants, les Avatars.

UNE HISTOIRE RICHE

Prithivî est un continent à l'histoire très riche, tumultueuse mais oubliée du commun des mortels. Heureusement, *Pulp Fever* va vous rafraîchir la mémoire. Je ne gâcherai pas le plaisir des joueurs en vous en expliquant ici les tenants et les aboutissants, mais parlons des grandes lignes.

Vos joueurs vont incarner des Avatars, des êtres humains hors du commun possédant un objet (je dis bien *objet* et non pas *armes*) leur procurant certains pouvoirs. Ne vous y trompez pas, une Devâstra n'est pas obligatoirement une arme tranchante; effectivement ça impressionne, mais parfois la dis-cré-tion d'un diadème vous permettra des actions/interactions qu'une arme vous empêcherait d'avoir. Ces Avatars vont découvrir petit à petit qu'être des élus entraîne des responsabilités allant bien au-delà de leur « petite » personne.





La société de Prithivî est très structurée, les habitants y sont regroupés en castes dont les relations sont complexes. Comme avec tout jeu qui a son propre « vocabulaire », les premières pages sont parfois un peu difficiles à appréhender... Mais, rapidement, les pièces de ce puzzle lexical se mettent en place pour donner naissance à une histoire riche de son passé, de son présent, mais également de son avenir que vous allez créer.

Même si cela peut passer pour un gros mot, la géopolitique a une place importante dans ce jeu. Il sera nécessaire au MJ de bien connaître les relations entre les castes, et les régions

de Prithivî, sous peine de passer à côté de la richesse de ce jeu.

Cette richesse s'observe directement au travers de la feuille de personnage, car ce n'est pas un personnage que vous aurez à créer avant de pouvoir jouer, mais bien deux. Eh oui, votre Avatar a sa feuille avec ses Traits, ses Compétences, etc. mais vous aurez également à créer votre Devâstra. Cette dernière se définit par sa nature. Vous servira-t-elle à blesser vos adversaires ? A protéger vos alliés ? Puis, vous allez créer les pouvoirs qui lui sont associés. A ce niveau, il faut bien reconnaître qu'il vous faudra prendre un peu de temps pour calibrer votre pouvoir, car plusieurs paramètres entrent en ligne de compte. Pour des novices, une prise en main seul peut être relativement difficile.

UN SYSTÈME ÉMULANT ET STIMULANT

La volonté des auteurs a été de proposer un jeu émulant le genre *Shonen manga* (c'est-à-dire des mangas pour jeunes adolescents tels *Saint Seiya*, *Bleach*, etc.), sous-entendu proposant d'interpréter des jeunes gens à la destinée hors du commun, dotés de pouvoirs, le tout au travers de scènes de combat dynamiques et cinémato-



graphiques. Pour cela, les auteurs ont cherché à proposer différents niveaux de jeu, notamment par l'utilisation de points d'initiative qui apportent un réel aspect tactique aux combats. Ainsi, par exemple, vous aurez la possibilité d'agir plus rapidement, d'adopter une attitude plus agressive ou défensive, ou obtenir une action supplémentaire.

Facile à prendre en main (jet de compétence à réussir sous un trait), le système est suffisamment flexible pour être adapté par chaque MJ afin de mettre en avant ce qu'il souhaite à sa table. Les auteurs eux-mêmes le conseillent, ce qui est très appréciable. Ils proposent, vous disposez.

Ce système de jeu est mis au service d'une histoire dont tous les éléments ne sont pas encore écrits. Il est très intéressant de trouver, tout au long du livre, de nombreuses pistes de jeu, des rumeurs. De plus, le long scénario original proposé va vous permettre de mettre en scène de nombreux aspects du jeu tout en n'étant qu'une introduction à ce qui pourrait devenir une très grande aventure. C'est également une partie de la promesse que nous font les auteurs, à savoir offrir un univers où tout n'est pas figé. L'histoire doit s'écrire au fur et à mesure, avec des zones qui ne seront explorées/développées que par les aventures que créeront les joueurs.

CONCLUSION

Devâstra – Reincarnation est un jeu sur lequel souffle un vent d'héroïsme et d'espoir. Tous les ingrédients y sont: un système dynamique servant la richesse d'une histoire en devenir, une équipe prolifique aimant son jeu (équipe en qui on place de grands espoirs quant à l'avenir de ce *reboot*), une maison d'édition qui n'a peur de rien... tout pour permettre à ce jeu de rencontrer enfin son public. Très inspirant, très cinématographique, *Devâstra – Reincarnation* mérite de figurer dans votre ludothèque, et nous ne pouvons qu'espérer un réel développement de la *storyline* pour continuer à en apprendre plus sur Prithivî et connaître son avenir.

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 39,90 euros
- Format : couverture souple, 15 X 22 cm
- Nombre de pages : 338
- Éditeur : Pulp Fever

devāsura

REINCARNATION

Nom :
Âge :
Caste :

Dharma :
Bonus :

Description :

Récupération :



Vitalité :



Indemne :

Blessé :

Epuisé :

Âtman :



Conviction :



Compétences :

Karmas :

Possessions :

Évolution :

Total d'Évolution :

Enseignement ॐ Magie :

Devastura

Om Nature Om

Réserve d'Âtman

Devâstra :

Description :

Deva incarné :

Om Dégâts :

Om Protection :

Om Dés bonus :

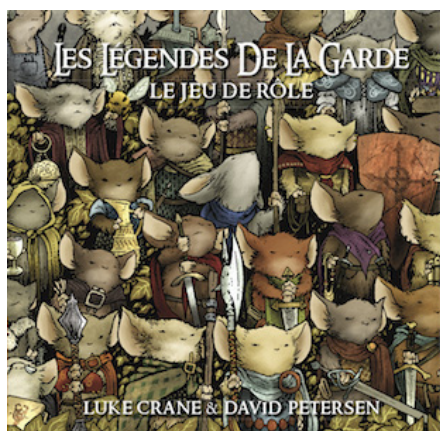


Om Pouvoirs Om

Niveau	Nom	Effets	Pouvoirs	Effets Secondaires	Condition	Jet	Coût
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							



COMPTE-RENDU D'UNE PARTIE DES
LÉGENDES DE LA GARDE



ÉPISODE 3 : L'HONNEUR DE LA GARDE

C'est la panique au village. Des Souris courent de partout, affolées, en pleurs ; « les Furets, ils vont nous exterminer ! ». Nos trois héros remontent le flux de la foule hystérique et tombent sur Gamelon qui essaie de contrôler la débandade. Les Gardes montent sur les remparts mais n'aperçoivent rien aux alentours. Gamelon leur apprend qu'un éclaireur est rentré ventre à terre après être tombé sur une colonne de Furets en armes dans les collines. Malheureusement, ce fermier mal dégrossi a propagé illico la nouvelle et la panique s'est emparée de tous, miliciens y compris. Sloan file arrêter la vigie et sa cloche

d'alarme tandis que Sadie cherche en vain l'éclaireur en question pour en apprendre plus sur la menace. Malheureusement, ce dernier s'est enfui dans les bois avec sa famille (test de Volonté contre celle de la foule pour repérer l'individu : manqué).

Finn monte au créneau et remotive les miliciens ébranlés. Aidé du vétéran Gamelon, il calme la population : Finn leur fait comprendre que la seule option valable est de rester ensemble, de protéger leurs proches et d'organiser la défense du village. S'enfuir dans les bois serait pure folie et le meilleur moyen de s'offrir à ces canailles de Furets (test d'Orateur réussi, cela lui donnera un dé de bonus à ses tests de Défense lors d'une éventuelle bataille rangée, pour refléter la motivation de la population à défendre le village). Un plan d'action est établi : Finn reste sur place pour organiser la défense de Gilpledge, répartir les munitions, solidifier les remparts, etc. (test de Militaire réussi, SP opte pour le gain de +1D en Feinte lors de la future bataille, en arguant que des pièges mortels ont été dressés autour de l'enceinte, dont une fosse hérissée de pics, devant la porte du village).

Sadie et Sloan partent en éclaireur pour étudier la menace, dénombrier l'adversité, scruter leur équi-



pement et d'éventuelles faiblesses. Gros fumble au test d'Éclaireur (0 réussites sur 5 dés !) de Sloan.. Terrées sous une motte, elles repèrent l'avant-garde ennemie, des Furets armés de cimenterres précédant le gros du convoi qui semble avoir des difficultés avec quelque chose de lourd tracté à l'aide de cordes. Avant d'en avoir appris plus, nos héroïnes sont repérées et s'enfuient ventre à terre. Utilisant leur connaissance du terrain, elles parviennent saines et sauves au village mais épuisées par le stress de la course (nous n'avons pas envie d'en faire un conflit ni même un test quelconque, sachant que d'autres moments plus intenses s'en venaient ; donc je leur inflige la condition Fatigué pour avoir échoué au test de Scout préalable).

Les nouvelles que Sloan et Sadie rapportent sont démoralisantes : au moins quarante Furets en armes, organisés, prêts au combat, des vétérans de la Guerre de l'Hiver certainement. Dans le camp des Souris, des paysans armés de pieux, des miliciens aux hallebardes ébréchées et un trio de Gardes dont un seul a vraiment l'expérience du feu. Les chances de survivre à un assaut en règle sont très minces. Au milieu du morne silence du conseil de guerre, la voix posée de Sloan s'élève alors : « mais dites-moi, Chef Gamelon,

il n'y aurait pas un barrage, là-haut, plus en amont de la rivière ? »

Ce dernier répond que oui, il y a bien une retenue d'eau plus haut sur la colline, justement pour canaliser le flot souvent abondant de la rivière. En cette période printanière de fonte des neiges, c'est même un véritable lac qui se forme dans une cuvette naturelle. Finn et Sadie réalisent que la propension naturelle à la ruse de Sloan pourrait bien leur sauver la mise, mais il va falloir jouer très serré. Déjà des clameurs montent de l'orée de la forêt et c'est au son des tambours de guerre que les Furets sortent des fourrés et avancent au grand jour, dans la plaine qui borde le village. En premier viennent les lourds guerriers équipés de boucliers et de cimenterres clinquants. Suivent une compagnie de lanciers au sein de laquelle l'armure de mailles d'Iman, le chef de la compagnie, étincelle de





mille feux aveuglants. Les défenseurs se massent aux remparts, les mines sont sévères, les moustaches basses, les jointures des pattes blanchies à étreindre. Et subitement, leur sang se glace à la vue de l'arrière-garde ennemie. De la forêt de fougères surgit une masse menaçante, une montagne de muscles, de fourrure, de crocs et de griffes. « Ils... ils ont une martre » laisse échapper Gamelon. Effectivement, le terrifiant prédateur est tiré, poussé, entravé dans des cordages, les yeux cachés derrière une muselière cloutée. La bête se débat, envoie bouler un de ses dompteurs mais sa rage est canalisée par les autres Furets. Lorsque la martre sera relâchée et pourra donner libre cours à sa fureur, sa colère sera effroyable. Et les Souris livides savent pertinemment qui sera sur son chemin à ce moment fatal... « Je commence à comprendre l'obsession récente des Furets pour le breuvage odorant et à quoi cela pourrait leur servir avec ce genre de prédateur » pense tout haut Sadie.

La situation est pire qu'ils ne le pensaient. Devant ce genre d'opposition,

ils ne tiendront pas bien longtemps. Alors que la Garde resserre les rangs et se consulte, les tambours Furets s'interrompent et un trio d'émissaires s'avance à portée de voix pour lancer sur un abject ton nasillard : « Souris ! Livrez-nous ceux de la Garde ! Ils se sont introduits sur notre territoire et nous ont lâchement agressés. Nous demandons réparation. Si vous obéissez, nous épargnerons le village ! » Consternation chez les villageois. Tous se regardent en s'imprégnant de la portée de ces paroles. « Faisons ce qu'elles disent, c'est notre seule chance de survivre » dit en s'avançant le maire du village, le vieux Tuck. Courroucé, Finn descend du chemin de ronde et vient bousculer le maire : « Évidemment, on n'en attendait pas moins de vous, lâche ! »

S'ensuit bien évidemment un conflit oratoire. Le but du maire est de « convaincre les villageois de livrer les Gardes » alors que celui de nos héros est « prouver à tous que le maire est un traître ». Notez que les deux buts ne sont pas complètement opposés et laissent la porte ouverte à tout un éventail de concessions permettant d'envoyer l'histoire dans diverses directions. Les deux positions partaient chacune à 5-6 points, les compétences oratoires des deux camps étant plus ou moins égales,



on ne savait vraiment pas où ça nous emporterait ! Je ne listerai pas le détail des actions mais notez que les diverses révélations et arguments ci-après sont des éléments de role-play des diverses manœuvres choisies par les protagonistes. Comme quoi ce système permet de restituer de l'info sans faire de long monologue, tout en gardant un enjeu ludique : quelle sera l'issue du débat ?

Les arguments fusent :

- Les Furets nous laissent tranquilles depuis des lustres et les ennuis ont commencé avec l'arrivée de cette patrouille. (Attaque du maire)

- Vous pensez vraiment que les Furets se sont déplacés en armes pour repartir avec trois prisonniers seulement ? (Attaque des PJ)

- Villageois, vous êtes prêts à mourir sous la lame des Furets pour la vie de trois étrangers ? (Manœuvre du Maire)

- Vous êtes l'oncle de Merlin, le traître, l'allié des Furets. (Attaque des PJ)

- Mais qui a parlé de Merlin, ce bon garçon ? Vous ! Quelle est la preuve de son implication ? Vous avez tout inventé ! » (Défense du Maire)

- Alors pourquoi avoir nié le connaître lorsque nous l'avons accusé ? (Feinte des PJ)

Le maire est dans les cordes. Il prend une posture résignée, les larmes aux yeux. « Pourquoi avez-vous trahi ? »

demande une dernière fois Finn. « D'après vous, pour quelle raison les Furets nous laissent tranquilles depuis trois ans ? Oui, j'ai pactisé avec eux, en échange de la paix pour ce village et ses habitants. C'était la seule solution. Qu'y pouvez-vous, la Garde, hein ? Vous venez ici deux fois par an alors que nous sommes aux prises avec l'ennemi au quotidien. D'abord ils ont demandé des renseignements, la fréquence d'épandage du fluide, les lieux, la fréquence... Mais cette année ils en voulaient plus, ils demandaient que la Patrouille de la Garde leur soit livrée. Avais-je le choix ? J'ai demandé à Merlin de m'aider et de garder le plus grand secret. » Les héros sont furieux mais la population est partagée sur la question. Certains appuient le maire et veulent livrer les Gardes. D'autres sont prêts à se battre, Gamelon en tête. Quoiqu'il en soit, la population est désormais divisée et affaiblie face à l'ennemi (les héros ont remporté le conflit avec une concession majeure. On s'accorde sur le fait que l'ennemi aura un bonus de surnombre et de motivation, suite à cette scène : +2s à sa position lors de la bataille).

Finn décoche une flèche vers les assaillants en guise de réponse à leur proposition (appuyé par Sloan qui beugle « JAMAIS ! »). Les Furets



prennent acte et réagissent à leur tour. Le martèlement des tambours reprend, des chants de guerre s'élèvent de leurs rangs et ils marchent sur le village, la marte secouant sa masse en tête. Du côté des Souris, Finn mènera le combat à la tête des villageois. Sadie et Sloan s'éclipsent par la façade opposée : elles vont filer au barrage pour le faire céder et inonder la vallée, en espérant que les Souris aient le temps de se réfugier sur les toits des maisons du village. Et que celles-ci résistent à la déferlante. Mais surtout il faudra que les défenseurs tiennent le temps nécessaire à nos deux héroïnes pour grimper jusqu'au lac et trouver un moyen de libérer les flots.

(La bataille est sur le point de s'engager. Chaque camp détermine son but : « tenir bon en attendant un miracle au barrage » côté Souris ; « franchir les remparts, dévaster le village, exterminer jusqu'à la dernière Souris » chez les Furets. On ne joue plus dans la même catégorie que précédemment, hein ? Finn tire sa position et avec un peu de chance plus la combustion de quelques points de destin/Persona et de Traits obtient un inespéré et ÉNORME score : 14 pts ! Les Furets n'obtiennent qu'un petit 8 pts de position (incluant les 2 succès

auto générés lors de la concession faite par les Gardes au maire). Ça peut paraître largement en faveur des PJ mais il ne faut pas oublier que Finn est un stratège débutant alors que Iman est un chef de guerre Furet accompli, 5 dés, plus quelques savoirs appropriés. L'avance en terme de position risque de fondre sous la tactique militaire Furet.)

Finn a confiance que le village tiendra bon, grâce à ses préparatifs et la motivation qu'il a insufflée aux miliciens. Mais il sait l'ennemi plus aguerri et retors : combien de temps ces villageois tiendront-ils face à de féroces guerriers venus éteindre leur soif de sang ? Sans parler de leur terrifiante bête de guerre ! Au moins, cette brute de Furet – le maître tortionnaire, Clyde – ne semble pas dans les rangs ennemis. La torche vengeresse de Sloan a dû avoir raison de lui lors de leur intrusion dans les tunnels. À moins que...

Le cri de guerre des assaillants le tire de ses pensées. Les Furets attaquent, méthodiquement, organisés et coordonnés. Finn dispose la milice sur les remparts et étudie l'ennemi. Cette première passe d'armes est un véritable round d'observation, une succession de manœuvres et approches indirectes, volées de flèches



ou de pierres, harcèlement par les piquiers Furets, etc. Mais l'ennemi reste comme en réserve. Jusqu'à ce qu'il relâche la marte pour de bon : le monstre se précipite de manière frontale sur le mur d'enceinte et entreprend l'escalade, à la recherche de chair à déchiqueter. Finn rassemble quelques miliciens et tente de repousser la bête, sans résultat. Il rallie ses troupes et les réorganise pour le prochain assaut, alors que les Furets se regroupent aussi de leur côté.

(On avait convenu qu'une fois par volée Finn puisse utiliser Combat-tant plutôt que Militaire lors de son jet, histoire de simuler le fait qu'il prend la tête des défenseurs et se jette dans la bataille l'épée au poing. En revanche, je lui ai bien précisé que cette implication le met en première ligne et que son sort sera dans

la balance en cas de concession ou compromis issu du conflit. No guts, no glory.)

Pendant ce temps, Sadie et Sloan ont réussi à atteindre le barrage. Celui-ci est plein à craquer, gonflé d'une eau glaciale issue de la fonte des neiges. Démolir l'édifice ne devrait pas être trop difficile : l'eau est retenue par un assemblage rudimentaire de rondins de bois et de branches enchevêtrées, le tout lié par des cordages tendus au maximum. Quelques coups de hache bien placés et ceux-ci lâcheront sans peine. Nos héroïnes sont sur le point de se mettre à la tâche lorsque soudain elles entendent un bruit sur la berge. Horreur ! Des fourrés sort Clyde le Furet qui leur sourit de toutes ses dents pointues ; il est d'autant plus épouvantable qu'une partie de son poil est grillé et qu'il présente d'affreuses brûlures sur le museau et



le haut du corps. « Je le savais ! Une petite Souris trop maligne que celle-ci. Elle ne pouvait que penser à un plan tordu, oui. Je vais te faire payer tout ça, ma mignonne. Lentement, cette fois-ci » dit-il d'une voix basse et enrouée. Il s'avance sans précipitation sur le tapis de branches flottantes, relevant sa cape pour découvrir une bandoulière de dagues acérées. Sloan se rappelle de l'écœurante virtuosité avec laquelle il manipulait ses lames lors de séances de torture dans les tunnels. C'est un mercenaire sanguinaire, un tueur au sang froid qui ne leur laissera aucune chance. Et ni elle ni Sadie ne sont des combattantes accomplies. Si seulement Finn était là avec sa fougue et sa redoutable épée !

(Nous avons un deuxième conflit en cours. Les buts : « libérer l'eau et s'en tirer vivantes » côté Souris contre « tuer Sadie et capturer Sloan (et s'en occuper » plus tard) ». Jet de position : Sloan : Combattant 2d + 1d d'aide de Sadie + 1d Trait « Pattes fermes » (puisque le combat aura

lieu en équilibre sur les branchages du barrage) = 1 succès, auquel on retranche 1 succès (les Souris sont Fatiguées) et on ajoute au score de Vigueur de Sloan : position : 6. Clyde a 5d en Combattant + 1d d'aide (Savoir : Embuscade – il les a coincées sur le barrage) = 5 succès + Vigueur (5) : position : 10. Si on considère les maigres talents pugilistiques à 2d des deux Souris comparé aux 5d de Clyde, nos héroïnes sont dans une périlleuse situation de vie ou de mort, pour elles mais aussi pour Finn et les villageois !)

Clyde s'avance tranquillement, toutes dagues dehors. Il pourrait ne faire qu'une bouchée des Souris mais il prend son temps, manœuvre, menace, intimide, bref joue avec ses proies (Clyde a un Instinct, « Ne jamais tuer son adversaire... trop rapidement ». Et il veut s'amuser un peu, sûr d'avoir le dessus. Je joue le jeu et scripte donc en fonction). Sadie tente de le maintenir à distance avec sa fronde mais le Furet l'ignore et finit par atteindre Sloan pour piquer, tailler et couper dans le vif. Profitant de cela, Sloan décide alors de détourner son attention et parer les coups avec son bouclier tandis que Sadie récupère sa hache et s'attaque aux attaches qui tiennent le barrage.

Village : Le combat fait rage. La



marte est agrippée aux remparts et monopolise toutes les forces des miliciens. Les Furets en profitent pour approcher des échelles et se hisser sur le chemin de ronde. Voyant cela, Finn rameute quelques paysans munis d'épieux et mène une charge désespérée pour les repousser. Son épée virevolte, se lève et retombe inlassablement, et éclaircit les rangs des assaillants. Son acte de bravoure offre un répit aux assiégés, de courte durée cependant : la marte est maintenant solidement campée sur le chemin de ronde au milieu des miliciens épouvantés et croque, déchire et éventre à tout-va.

Barrage : Sloan finit par perdre pied sous les coups vicieux de Clyde. Sadie décide de manœuvrer à sa manière et donner le temps nécessaire à sa compagne pour finir de briser les cordes du barrage. Elle se jette sur Clyde au mépris de sa vie. Surpris par l'avalanche de coups, de morsure et de griffes, le Furet met quelques temps à reprendre ses esprits mais sa contre-attaque est décisive. De sa dague droite il cloue Sadie par l'épaule aux rondins tandis qu'il enfonce doucement avec un rictus sinistre sa lame gauche dans le ventre de la Souris. Il est tiré de sa jouissance sadique par un lourd craquement sur sa gauche. Sloan en a presque fini de trancher les cordages de ré-

tention. Clyde tente de se précipiter vers sa nouvelle proie mais Sadie agrippe le bras tenant la lame qui la vrille de toutes ses forces pour gagner d'ultimes secondes. Sloan abat frénétiquement la hache sur les cordages. Ils vont bien finir par céder !

Village : Finn regroupe les quelques miliciens qui lui restent et tente une dernière manœuvre désespérée. En harcelant la marte à coup de piques, ils parviennent à l'amener sur le guet au-dessus de la porte du village et dans un ultime effort ils la basculent dans le vide, en plein milieu de la fosse hérissée de pieux. Le monstre s'empale d'abord profondément sur les pieux mais s'extirpe du piège en un coup de rein avant de pousser un dernier glapissement d'agonie. Malheureusement elle s'abat lourdement sur la porte principale qui s'affaisse dans un terrible fracas. Un groupe de Furets s'engouffre par l'ouverture. S'engage une dernière lutte sans merci dans les ruelles du village. Finn et les siens peuvent encore tenir, mais combien de temps ?

(Finn a gagné son conflit avec cependant une concession mineure : on décide de « décorer » la scène en laissant les Furets entrer dans l'enceinte. Cela ne change rien au sort du village – le but des Souris était



« tenir jusqu'à l'ouverture du barrage » – et tout repose maintenant entre les pattes de Sadie et Sloan..)

Barrage : Clyde parvient à se dégager de l'étreinte d'une Sadie qui sent ses forces l'abandonner. Il se retourne vers Sloan et tout sourire, s'approche inexorablement de la Patte-Tendre paniquée qui cogne à toute volée ces fichus nœuds de cordage. Tchaaaaac ! Enfin ! Le tressage principal vient de rompre ! L'alignement des rondins distendu ne peut plus contenir la puissance de l'eau qui s'engouffre par tous les interstices. Clac-Clac-Clac ! Les derniers liens qui tenaient encore craquent sous la pression et soudainement tout l'édifice vole en éclats. Le Furet et nos deux Souris sont emportés par le tumulte des flots.

(Mes amis, ce fut h-a-l-e-t-a-n-t, la position des Souris a fait le yo-yo, les crasses et surprises des actions choisies en aveugle aidant. Elles ont même failli remporter le conflit sur un dernier jet crève-cœur qui a amené la position de Clyde à 2 avant que celui-ci n'achève la dispo des Souris dans un dernier souffle. Il gagne le conflit et accomplit donc son but. Mais il doit une concession majeure aux Souris ; et naturellement, les joueurs ont choisi que le barrage cède (ce qui n'est pas en contradic-

tion avec le but de Clyde que j'avais intentionnellement axé sur Sadie et Sloan, pas sur leur intention) plutôt que – par exemple – négocier la vie de Sadie.

Village : La situation est critique : les Furets se sont réorganisés et contrôlent maintenant la porte d'entrée. Ils s'apprêtent à balayer les derniers rangs de la milice qui les tiennent encore à l'écart de la populace. Subitement la cloche d'alerte retentit ! C'est le signal ! Les Furets se figent, interloqués, alors que les Souris grimpent se mettre à l'abri sur les toits des chaumières. Dans un fracas de fin du monde une gigantesque vague balaie le village, explosant la palissade qui donnait sur le lit de la rivière. L'effroyable torrent balaye quelques maisons et les infortunés Souris qui s'y tenaient mais surtout fauche la troupe des Furets affolés, cueillis sans nulle part où se réfugier, en plein milieu de la place du village. En quelques secondes, tout est fini. Un silence surnaturel s'installe en lieu et place du fracas de la bataille. Les cris des blessés, les pleurs des civils terrorisés, les glapissements belliqueux des Furets, le hurlement féroce de la marte semblent n'être plus qu'un lointain souvenir flou que vient faire oublier le doux bruit de l'eau qui ruisselle avec langueur, sous un beau ciel bleu de printemps.



(Les allers-retours entre les deux conflits ont été très simples à installer puisqu'on peut gérer le timing facilement, en jouant alternativement la volée de Finn puis celle de Sadie et Sloan. Comme le conflit au village allait s'achever un peu avant celui du barrage, on a ralenti un chouïa le premier (jouant action par action pour alterner avec ceux d'en haut) pour coordonner la victoire forcément partielle de Finn avec les deux dernières actions de ses compagnes. C'est relativement simple à estimer puisque la diminution de position permet de sentir que l'issue du combat n'est pas loin. Bref un rythme soutenu, un suspens omniprésent, un auditoire captivé, en résumé, un grand moment.)

Les habitants de Gilpledge sont perdus entre le chagrin causé par la perte d'êtres aimés et l'enivrant sentiment d'avoir vaincu l'ennemi et d'être encore de ce monde. Le printemps est jeune, la nature va leur fournir de quoi survivre et reconstruire le village. Finn ne retrouvera de ses compagnes que le bouclier percé de coups de Sloan. Il reprend le chemin de Lockhaven : les Furets sont à nouveau sur le pied de guerre, ils complotent et manigacent quelque chose en rapport avec les Odeurs, la frontière et le contrôle de prédateurs. Il faut que Gwendolyn soit préve-



nue ! Finn – ce jeune vétéran – repart le cœur gros. Une fois l'hiver venu, lorsque les Souris de la Garde se retrouveront à Lockhaven, des chansons contant le courage de Sadie et la ruse de Sloan seront entonnées et de nombreuses bières leur seront dédiées. Mais pour le moment, Finn se sent bizarre dans la peau d'un survivant ; car survivre, cela signifie souvent être seul.

Quelque part, dans un souterrain humide et sombre, une porte verrouillée s'ouvre, révélant une cellule où une jeune Souris en piteux état est pendue à un mur, retenue aux poignets par des anneaux métalliques rouillés. « Je t'avais promis une séance privée, ma maligne. Et je tiens toujours mes promesses, oh oui... » croasse une voix éraillée, que couvre le lancinant frottement d'une lame sur une autre.

PAR UDO FEMI



JDR ÉDITIONS : L'INTERVIEW



Qui est donc derrière JdR Éditions ?
Votre équipe est-elle composée de nouveaux venus sur la scène de l'édition de JdR ou comptez-vous des noms déjà connus ?

JdR Éditions est composée de plusieurs membres. Delphine Denocq, joueuse et juriste, est la gérante de la société. Frédéric Dorne, connu pour sa JdR TV, la première webtv du JdR, et auteur du premier de nos produits, *Scenarii Medfan*, est le référent en matière de jeu de rôle. Gabriel Glachant, joueur invétéré et informaticien de métier, prête ses nombreux talents de compositeur, narrateur ou conseil et Sylvain Blondel, fort de son expérience de professionnel du jeu, se consacre principalement aux jeux de société. Plusieurs graphistes nous épaulent, dont le plus connu est sans conteste Fabien Laouer, l'auteur de BD.

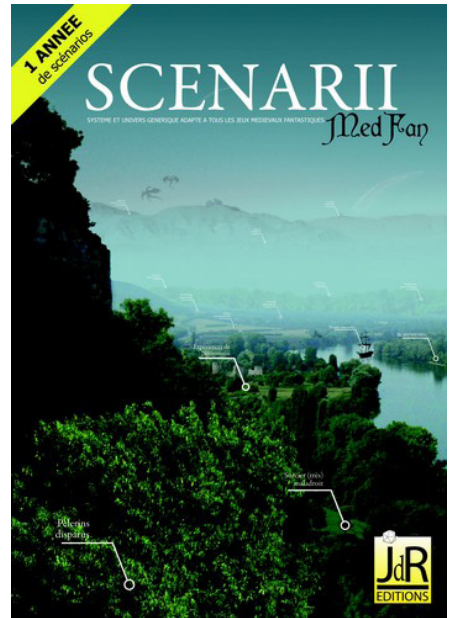
Votre site Internet se veut très marketing avec des auto interviews et pas mal de matériel de promotion de vos deux créations actuelles. Pourquoi avoir pris cette option plutôt que de vous reposer sur la presse rôlistique (électronique et/ou papier) comme pas mal des autres éditeurs ?



Comme JdR Éditions est très récente (premier produit sorti en mars 2012), nous avons un réseau relationnel grandissant sur lequel nous travaillons tous les jours et nous devrions être présents à la rentrée dans la presse papier. Pour commencer, nous nous sommes concentrés sur les sites Internet, public et privé, ainsi que le réseau social Facebook.

Avec *Scenarii*, vous êtes entrés sur le marché au travers de matériel exploitable pour différents jeux. Pourquoi ne pas avoir tablé plutôt sur un nouveau jeu ? Est-ce pour répondre à une demande identifiée des joueurs ? Avez-vous passé des accords avec des éditeurs pour que *Scenarii* s'adapte particulièrement bien à l'un ou l'autre jeu existant ?

Notre philosophie est d'aider à jouer. Quoi de mieux que de commencer avec l'aide de jeu de rôle la plus efficace : des tonnes de scénarios ? Ce n'est que dans un deuxième temps que nous avons édité un jeu de rôle amateur qui a été revisité pour se hisser au niveau professionnel. Nous comptons ainsi proposer des aides et soutenir le milieu rôliste en permettant de découvrir des jeux qui n'auraient pas vu le jour autrement.



Pour en revenir à *Scenarii MedFan*, nous avons fait appel à des maîtres de jeu expérimentés pour chacun des mécanismes couverts par le système Cross Games et nous ajoutons à la demande de nouvelles tables sur la partie privée du site.

À ce propos, comment *Scenarii* a-t-il été accueilli ? À combien d'exemplaires vendus en êtes-vous ? Y a-t-il un vrai besoin de ce type d'ouvrage généraliste pour qu'un *Scenarii 2* (le retour de la vengeance) voie le jour ?

Scenarii Medfan a été accueilli avec enthousiasme dès la prévente, et le stock initial de 300 exemplaires est



presque épuisé. Il semble donc bien que de nombreux maîtres de jeu apprécient cette aide de jeu, soit pour l'utiliser littéralement, soit pour y picorer des idées et des plans parmi ses 400 pages. Nous avons été surpris de découvrir que pas mal de joueurs l'offrent à leur MJ pour qu'il propose des parties plus souvent ! La demande pour un second tome consacré à d'autres univers est bel et bien là et nous étudions la question. Il s'agit d'un lourd chantier qui demande plus d'un an de production, mais heureusement, les parties de test de plusieurs autres ambiances ont déjà en partie été menées.

Après *Scenarii* sous forme d'auto-édition, vous lancez *Deus l'Ascension* à partir d'un crowdfunding sur Ulule. Pourquoi ce changement ? Si Ulule n'avait pas marché auriez-vous abandonné *Deus* ? Pensez-vous conserver ce modèle économique pour les jeux venant d'auteurs extérieurs ?

Il s'agit d'un jeu qui nous est arrivé très tôt, car son auteur, Gilles Théophile, nous l'a proposé dès mars, et nous n'avions pas la trésorerie pour le lancer aussi vite que nous l'aurions voulu. Le crowdfunding nous a permis de le faire. De plus, ce système permet de rassembler une communauté de maîtres de jeu et de joueurs, ce qui est très important pour nous. Enfin, il faut bien avouer que cela permet aussi de sonder un marché encore en friche, celui du JdR amateur professionnalisé. Sans le financement, nous n'aurions probablement sorti *Deus* que sous la forme PDF et peut-être, plus tard, en papier, uniquement s'il s'avérait un succès. Mais son avenir aurait été nettement compromis. Nous réfléchissons à poursuivre cette voie pour les autres JdRA que nous éditerons, mais nous ne repoussons aucune des autres possibilités pour l'instant.



Quels sont vos prochains projets ? Êtes-vous ouverts à l'envoi de lettres d'intention voire de jeux déjà rédigés ?

Nous avons plusieurs projets en cours, le prochain produit sortira à nouveau des mains de Frédéric : il s'agira d'un ouvrage d'aide à la conception de scénario, autant pour les méticuleux qui écrivent tout, que pour ceux qui improvisent à la volée. Une première extension pour *Deus l'Ascension* devrait suivre, *a priori* un supplément destiné au MJ regorgeant d'idées d'aventures, de lieux, de PNJ, de règles avancées, etc. Ensuite nous sortirons un autre jeu de rôle, medfan cette fois, qui viendra secouer un peu les habitudes rôlistes. Nous sommes à l'étude de plusieurs JdR amateurs et l'un d'eux pourrait être le prochain édité. En parallèle, nous allons lancer nos premiers jeux de société et ouvrir la gamme par un jeu de carte rapide et dynamique, inspiré à la fois des westerns et du medfan.

Nous sommes tout à fait ouverts aux propositions de nouveaux jeux à éditer, de rôle ou de société, et nous préférons des jeux bien avancés à des notes d'intention. Nous en recevons d'ailleurs beaucoup et tous sont lus et analysés. Si certains

sont refusés, d'autres sont retournés avec des conseils de remaniement. C'est comme cela que tout a commencé pour *Deus l'Ascension*, et aujourd'hui ce jeu entre dans la phase de production.

**PROPOS RECUEILLIS PAR ROMUALD
« RADEK » FINET**





DERNIÈRE TERRE



La dernière terre ... Sérieux ? Il n'y en aura plus après ? C'est quoi cette histoire ?

(Alex) Si bien sûr, ne t'inquiète pas. Car la Dernière Terre est une saga de dark fantasy qui s'étendra sur 6 tomes. Les deux premiers sortiront en novembre chez l'Homme Sans Nom, alias les éditions HSN (www.editions-hsn.fr) et nous ferons en sorte que la suite sorte moins d'un an après. En tout cas nous travaillerons d'arrache-pied pour cela.

(Mag) Alors sans vraiment rien dévoiler de crucial ni spoiler d'entrée de jeu, L.D.T. je vais vous donner la quatrième de couverture du roman :

Un monumental ruban de pierre se dresse en sentinelle au bord des brumes éternelles. Les hommes leur ont donné un nom : la Dernière Terre.

Dans la cité-capitale des Cinq Territoires, Cahir, jeune homme frêle, maladif, aux mœurs et aux allures bien éloignées des codes stricts qui font loi autour de lui, subsiste envers et contre la réprobation générale. Il est issu des Giddires, un peuple rejeté, au ban de la paix politique qui unit les autres contrées. Malgré cela, entre intelligence et ingénuité, il parvient à se rapprocher de certains locaux, dont Ghent, fils du Haut-Capitaine à la tête des forces militaires des Basses-Terres.

Au fil de ces jours paisibles, s'il advenait un événement capable de bouleverser tous les dogmes établis, quel poids l'existence de Cahir aurait-elle dans la balance des certitudes ?

Donc c'est du roman et de la Dark fantasy ... D'accord mais ce n'est pas le premier ! Qu'est-ce qui déchire vraiment et fait qu'on devrait prendre le temps de lire cette série plutôt qu'une autre ?

(Mag) Pas facile de répondre à cette question.

Disons que notre envie a été de créer tout un univers qui correspondait à nos attentes toutes personnelles.



Alex avait un scénario de base depuis longtemps et un jour de l'an de grâce 2002, il m'en a fait part pendant un trajet professionnel en train. Cela lui trottait depuis quelques temps de me demander si j'étais intéressée de donner corps par écrit à cet univers. J'ai tout de suite été emballée parce que nous avons le même état d'esprit et la même sensibilité. Donc j'ai dit oui immédiatement.

Bien sur, il a fallu peaufiner beaucoup de détails, rendre le tout cohérent pour bâtir une base solide, ou en d'autres termes, le tome 1. Cela fait, nous avons ensuite pu élaborer la suite, chacun apportant ses idées pour faire avancer l'histoire et les personnages.

A présent, je dirais que la force principale du projet LDT (La Dernière Terre) c'est d'être installé de plain pied dans les atouts de son genre : la part belle est donnée aux intrigues humaines et politiques qui se déroulent dans un univers crédible où le lecteur va pouvoir, en quelque sorte,



venir s'asseoir en spectateur et se sentir comme parmi de vieux amis. C'est ce que nous aimons ressentir dans nos lectures, et ce que nous essayons donc de mettre en place. Avec évidemment, cette petite dimension qui change tout : le versant épique et fantastico-mystique qu'on ne retrouve qu'en littérature de l'imaginaire !

J'ajouterai également qu'un soin particulier est apporté à l'écriture en ce que nous ne cherchons pas nécessairement à nous conformer à certains dictats modernico-simplistes (oué, j'aime bien les expressions néologiques avec des tirets dedans) qui voudraient parfois lénifier la per-





sonnalité d'une plume au profit de la simplification à outrance, type roman de gare. Cette exigence vient de mon expérience de lectrice aussi où parfois, sincèrement, j'ai l'impression d'être prise pour une *gogol* en termes de niveau de langage.

Mais au fait, t'es qui toi ? Et c'est qui la jolie jeune femme à tes côtés ?

(Alex) Eh bien moi je suis Alex, illustrateur de profession et travaillant pour divers univers et licences officielles comme *Star Wars*, *Le Trône de Fer* (dark fantasy forever !), *Rogue Trader*, *Warhammer 40000* ou encore *the Lord of the Rings*. Et quand le temps me le permet, j'occupe aussi pour des couvertures de livres principalement en France. Pour L.D.T., je suis co-scénariste et m'occupe de la partie graphique, ainsi que des couvertures.

(Mag) Je suis Magali, illustratrice de

profession moi aussi. Je travaille essentiellement outre-atlantique pour les mêmes licences qu'Alex, avec, par ordre d'importance dans mon planning, *the Lord of the Rings*, *Star Wars*, *A Game of Thrones*, *Warhammer Invasion* ou encore *Call of Cthulhu*. Je travaille aussi actuellement pour *Wizards of the Coast*, sur le bien connu *Magic : The Gathering*. Je sévis également pour plusieurs maisons d'édition littéraire, outre-atlantique tout comme en France. Pour *La Dernière Terre*, je suis l'auteur, celle qui écrit le livre en lui-même donc, et aussi co-scénariste.

Le titre n'est pas vraiment inconnu pour tous ceux qui ont suivi l'actualité du couple diabolique (Alex et Magali) depuis quelques années. Le projet étant déjà en vie depuis un bout de temps, n'est-il pas trop dur de le laisser sortir au grand air ?

(Alex) C'est surtout qu'on n'avait pas du tout prévu de le sortir dans un cursus « classique » de l'édition.

C'est d'abord et avant tout un plaisir et un hobby. Quand nous avons un peu de temps libre, nous nous efforçons de travailler dessus sans aucun autre but que de se faire plaisir. Par la suite, nous avons dans l'idée de le sortir nous-même en quelques exemplaires pour les amis et la famille, pour qu'ils aient un souvenir



et partager cela avec nos proches. Le destin a fait que Dimitri Pawlowski, l'éditeur d'HSN, ait eu le texte entre les mains à un moment donné et l'ait suffisamment apprécié pour que l'aventure éditoriale commence.

Comment cela s'est-il passé concrètement ?

(Mag) En fait, travaillant d'abord pour HSN en qualité d'illustrateurs, nous ne voulions sortir L.D.T qu'à petit nombre d'exemplaires pour l'offrir à nos proches, ainsi qu'Alex le disait précédemment. Nous avons demandé à l'éditeur d'HSN si son imprimeur pouvait nous faire un devis relatif à nos besoins. En voyant le dit devis, nous nous sommes dit que ça pourrait se faire, mais que nous allions juste attendre un peu, le temps de thésauriser pour faire une impression.

Voyant cela, l'éditeur nous a demandé de lui envoyer un exemplaire en pdf du roman, et si jamais cela lui plaisait, il n'écarterait pas l'éventualité de le publier, car le genre faisait partie de ceux qu'il souhaitait ajouter à son catalogue. Non sans une certaine appréhension, nous lui avons donc envoyé le fichier, qu'il a aussitôt transmis à son comité de lecture. À notre grande surprise, les retours de son staff ont été positifs.

C'est donc lors du salon des Imaginales en mai de cette année que l'éditeur nous a annoncé la nouvelle.

Vu le nombre de croquis déjà réalisés, vous ne comptez surement pas vous contenter de la couverture d'un roman. Ou allons-nous pouvoir admirer la suite des illustrations ?

(Alex) Notre métier étant ce qu'il est, il est évident que tout un univers visuel se développera autour du projet. Dans le premier tome de L.D.T, « l'Enfant merehdian », il y aura une section bonus dans laquelle vous pourrez retrouver quelques une de nos illustrations liées à l'univers, mais aussi la vision de quelques artistes que nous estimons beaucoup et qui nous ont fait la joie et l'amitié de participer.





Cette section s'intitulera « Visions de La Dernière Terre », et une dizaine d'artistes y représenteront graphiquement, soit un personnage, soit un lieu de l'univers L.D.T.

À part nous, vous pourrez donc y retrouver notamment Cent Altar, grand artiste et architecte qui a travaillé pour Disney Animation sur *Tarzan*, *Kuzco*, *Hercules*, et aussi sur le court métrage *Destino* où l'on peut voir l'association entre Disney et Salvador Dalí, et dans lequel Cent a dessiné tous les décors du film.

Vous pourrez aussi découvrir une illustration de Jacques Lamontagne, bédéiste et scénariste qu'il n'est pas très utile de présenter, puisqu'il est l'artiste derrière l'univers des *Druïdes* chez Soleil ou encore *Aspic*.

Marc Simonetti, bien connu ici en France pour son travail sera également de la partie... Ainsi que bien d'autres, issus de la BD, de l'anima-

tion ou de l'illustration jeunesse. Nous vous invitons à faire un tour sur le blog LDT, où nous dressons, semaine après semaine, le portrait de tous ces intervenants que nous ne remercierons jamais assez. <http://projet.ldt.over-blog.com/>

C'est très touchant pour nous que ses personnes-là dont nous respectons et apprécions le travail aient pris de leur temps pour se joindre au projet. Ce sera de jolis souvenirs à raconter à nos petits enfants (hahahahahaha-hum...)

Graphiquement toujours, nous avons pleins d'idées liées à la saga, et quelques auteurs et créateurs planchent d'ores et déjà sur divers supports parallèles au roman. Le seul projet que je sois autorisé à mentionner à l'heure actuelle est un projet de jeu de cartes. Deux auteurs sont en train de réfléchir au gameplay, étape la plus complexe et qui demande beaucoup de temps. Il y aura ensuite une grande phase de bêta-test pour que le jeu puisse être le plus complet possible.

D'autres choses sont en cours mais au jour d'aujourd'hui il est un peu tôt pour en parler. D'une part parce que notre métier nous prend beaucoup de temps, mais aussi parce qu'à l'heure actuelle, la majeure partie de notre énergie est monopolisée par la saga elle-même.



Donc la dernière terre s'ouvre vers une approche de gamme. N'est-ce pas trop risqué de s'investir à aussi long terme dans un marché qui peut décider de tout arrêter du jour au lendemain par faute de ventes ?

(Alex) Je pense surtout que si on réfléchit dans ce sens, il est clair qu'on n'entreprend jamais rien. La raison pour laquelle nous acceptons une approche aussi « prolifique » du projet c'est avant tout pour le plaisir de développer notre univers. Nous voulons nous amuser, et c'est peut-être bien une des approches les plus saines et constructives qui soient, car nous ne sommes pas parasités par de quelconques enjeux. Nous ne faisons pas LDT pour gagner de l'argent. Bien sûr, nous faisons les choses de sorte à ce que ça fonctionne, car il n'est pas dans nos conceptions de nous investir à moitié. Et si le livre pouvait être profitable à notre éditeur, bien sûr, ce serait parfait. Mais nous gagnons déjà notre vie avec notre métier. Nous avons donc l'esprit libre pour mener l'univers LDT à bien dans des conditions sereines. Et sinon, quels sont vos autres projets en cours ?

(Alex) Pour Magali et moi-même, c'est l'aventure *Star Wars* qui conti-

nue, au sein de projets sous licence supervisés par Lucasfilm et ça nous prend pas mal de temps, conjointement au *Seigneur des Anneaux*, le *Trône de Fer* et *Warhammer*. Notre quotidien, en somme ! Des couvertures de romans sont également sur « l'établi ».

Nous sommes aussi en train de travailler sur le tome 3 de la Dernière Terre pour une sortie en 2013.

Pour Magali, l'actualité est aussi à *Wizards of the Coast*, ainsi qu'un superbe projet, outre-atlantique toujours, dont elle sera peut-être autorisée à parler courant 2013.

Il y aurait bien d'autres petites choses, mais pour le moment, ça devrait vous suffire, pas vrai ?

Site de L.D.T. : www.laderniere terre.com

Site HSN : www.editions-hsn.fr

ROMUALD « RADEK » FINET





ELRO LES BONS TUYAUX 6 :

LE RETOUR DES FAUSSES

BONNES IDÉES...

Les Fausses Bonnes Idées, je vous en avais parlé la dernière fois... Mais elles n'ont pas dit leur dernier mot ! Il y a, notamment, une série d'idées d'intrigues qui est à aborder avec énormément de précautions. Je ne dis pas qu'il n'y a pas moyen de les

mettre ne place, mais... Attention !

Celle que j'appellerai le “**cube**”, en hommage à ce film si étrange, est à mon avis à proscrire...

Les héros se réveillent dans une espèce de donjon/rêve/vision/cellule/demi-plan quelconque, sans savoir pourquoi, et cherchent une sortie, ou au moins une raison. Il n'y en a apparemment pas... ni sortie, ni raison. Si vous prenez cette voie, assurez-vous qu'il y ait quelque chose à comprendre, et que les joueurs (et les PJ) le comprennent assez vite pour ne pas se frustrer ou se lasser. Sachez qu'il y a des joueurs qui apprécient d'être déstabilisés et contraints ainsi, et d'autres non... Mais à quoi bon jouer si rien de ce que votre personnage (ou vous) faites n'avance à rien et que vous ne comprenez toujours pas de quoi on parle ?

Il y a eu de nombreux films comme ça, avec une espèce de carcan sans échappatoire pour des gens qui n'ont pas choisi d'y être (*Saw*, *Predators*, et même *The Ring*, ou le carcan n'est pas une prison physique...), et il est normal que vous trouviez l'idée bonne si les films vous ont impressionné... Mais un film n'est pas un scénario de jeu de rôles, et vos PJ (ni vos joueurs) ne sont pas les personnages de votre roman.

Même si vous ne laissez qu'une porte de sortie, laissez plusieurs moyens d'y arriver... Un film, par nécessité, ça a l'inconvénient d'être linéaire. Si votre scénario a ne serait-ce qu'une chance de se finir sans que les joueurs aient compris de quoi il retourne, gagné ou perdu, retravaillez-le... Ce n'est vraiment pas le but de la partie !

Et ça arrive trop souvent avec cette autre FBI scénaristique que les MJ adorent, le **voyage dans le temps**. Il y a deux écoles... Soit vous faites un scénario dans lequel le voyage dans le temps est hors du contrôle des PJ et strictement limité par des règles, soit vous laissez tout ouvert. Dans le deuxième cas, c'est obligatoirement une fausse bonne idée : Qu'est-ce qui empêche n'importe qui de revenir une minute avant que toute l'histoire ne se déclenche pour se prévenir lui-même, ou tout empêcher ? Qu'est-ce qui empêche quelqu'un d'autre de revenir juste avant pour l'empêcher d'empêcher ça ? Et ainsi de suite...

Dans le premier cas, il est *possible* que ça ne soit pas une FBI... Mais ça l'est le plus souvent. Il faut que votre scénario soit d'une linéarité implacable, ou avec de sacrés passages obligés pour les joueurs. Il

faut que le nombre de voyages dans le temps soit strictement contrôlé et limité. Il faut que ça soit hors du contrôle des joueurs et géré par des règles strictes... Et surtout il faut que rien de tout cela ne se voie du point de vue des joueurs !

Même dans la littérature ou au cinéma, c'est si rare de trouver un voyage



dans le temps vraiment bien traité ! Et si ça paraît un tant soit peu guidé, les joueurs auront l'impression de ne plus avoir leur libre-arbitre. Il faut donc très bien connaître ses joueurs pour pouvoir faire ce genre de choses...

Le coup du **Cluedo**, ou de l'amnésique est aussi difficile à mettre en place...



Cela semble intéressant de conférer une amnésie à l'un des héros sans qu'il s'en doute... Un peu à la façon du film *Angel Heart*, où le héros s'aperçoit progressivement qu'il n'est pas celui qu'il pense être... Ou du jeu de *Cluedo*, dans lequel on peut s'accuser soi-même. Il y a des amnésies moins graves que celles où l'on s'aperçoit qu'on est un tueur, cela dit, et ça peut même être une très bonne idée : Je l'ai vu faire.

Une fois. Une seule. Et c'était le fruit de discussions entre le MJ et le joueur concerné, les deux se connaissant depuis l'enfance et se faisant confiance. L'amnésie était alors intégrée à toute la trame scénaristique, et ne paraissait pas un moyen inévitable et artificiel de "rajouter" des compétences ou des contacts au background du personnage... C'est chose rare que ce petit artifice de l'amnésie ne paraisse pas forcé !

La fausse bonne idée, ce n'est pas l'amnésie en elle-même, mais c'est de la "parachuter", de dire au joueur "il te manque des souvenirs" puis de les lui donner sans qu'il n'en puisse mais... Parce que ça change le rôle qu'il s'est choisi.

Autre chose... Il faut à tout prix bannir **l'apocalypse irrémédiable**.

Oh, il n'y a rien de mal à faire courir le monde à sa perte si cela permet aux PJ de l'éviter... De même, rien de mal à jouer dans un monde post-apocalyptique, ou à mettre en place un grand chambardement du monde pendant la campagne. Non, je parle ici d'une apocalypse en apothéose que les PJ *ne pourront pas éviter*... Quelque chose de prophétisé, qu'ils l'appellent ou non de leurs vœux.

Voyez-vous, si c'est inévitable, alors les héros n'en sont pas. Quelle que soit la cause, s'ils savent que tout est voué à l'échec et que le monde (ou l'humanité, ou leur civilisation, et ainsi de suite) cessera d'être à brève échéance, autant ne rien faire. Tuer ? Il suffit d'attendre, tout sera détruit. Sauver quelqu'un ou quelque chose ? A quoi bon... Survivre ? Rien ne survit à la fin de tout.

A l'instar de trop de dissertations d'écoliers, trop de MJ gâchent une campagne apocalyptique en détruisant leurs propres efforts par une conclusion évidente et pataude...

Une apocalypse, donc. Ils croient souvent que cela rend leur univers plus noir, plus désespéré, et que ce genre de final rend la chose plus spectaculaire. C'est le cas... Mais si cela ne sert à rien de faire quoi que ce soit et qu'il n'y a qu'à regarder le feu d'artifice, alors à quoi bon jouer dans un tel univers ?



Il y a même un jeu qui est sorti avec ce concept, *Deadline...* à mon avis intéressant uniquement pour un certain genre de scénario en une séance, et encore. Certains apprécieront, mais, d'après mon expérience, la plupart non. Un cadre ainsi limité signifie que la possibilité de rejouer au jeu est également restreinte...

Passons. Autre erreur de débutant... **Jouer tous les voyages :**

"Never confuse movement with action", disait Ernest Hemingway, et il avait raison. Ne faites pas voyager vos PJ pour le plaisir, ne décrivez pas tout s'il ne se passe rien... Posez l'ambiance, dites ce qui est important, mais ne vous transformez pas en guide touristique. De même, vous n'êtes pas obligé de trouver une idée de scénario, ou quelque chose à faire faire à votre groupe pendant qu'ils se rendent d'un point à un autre pour votre campagne...

Il existe quelque chose que (hélas) peu de MJ utilisent en cours de séance : l'ellipse ! N'hésitez pas à dire "le voyage est sans histoire, un mois se passe..." et à résumer en une phrase ou deux la totalité de ce laps de temps.

Cependant, il peut être utile de permettre aux joueurs de dire ce que

chaque personnage entreprend durant ce "temps mort". Ce peut être le moment idéal pour renouveler l'équipement, s'entraîner pour monter de niveau, ou se renseigner... Laissez les joueurs faire ça à leur rythme, ne poussez pas à l'aventure. Scénario courant s'il en est pour amener les PJ d'un point à un autre, **la capture :**

Je ne dis pas qu'il n'y a pas moyen de le mettre en place de manière correcte... D'abord, il faut que tout le monde soit capturé, ou personne. A moins que l'idée ne soit justement de mettre en scène l'évasion, séparer le groupe est une mauvaise idée. Ensuite, il faut s'arranger pour que ça ne soit pas un passage obligé, ou pour que, au moins, les joueurs croient qu'ils avaient une chance d'échapper à la capture. C'est difficile à faire sans que ça se voie...

Les joueurs sentent ce genre de chose. Ils n'aiment pas qu'on les contraigne, que leurs actions ne "comptent pas"... Si vous les capturez, arrangez-vous pour qu'ils ne soient pas tentés de résister. Les policiers polis d'un état pas trop corrompu, en petit nombre, entourés d'innocents, feront mieux que des gardes trop nombreux ou trop puissants d'un empire maléfisant : Faites que le choix se rende, de temporel



ser, soit le moins coûteux, idéologiquement et matériellement.

Même alors, plus que la confiscation des objets (vaisseau spatial, épée magique...), castrer ainsi les PJ dans leur marge de manœuvre, ça peut mettre les joueurs de mauvaise humeur... Ils ne se laisseront pas faire, avec raison d'ailleurs, mais ça peut donner des réactions assez bizarres. Certains joueurs préféreront la mort de leur personnage plutôt que la prison, poussant les gardes à bout, insultant ceux qui les tiennent en joue, ou se suicidant plutôt que d'être pris...

Dans la même veine, il y a des **choses qu'il vaut mieux ne pas faire jouer**... Les situations trop désespérées, ou les joueurs ont le sentiment d'être coincés, si elles sont parfois indispensables, peuvent pousser à bout. C'est une alchimie subtile : connaissez vos joueurs !

Évitez les sujets qui fâchent, qui tachent, ou qui font mal. Souvent gratuits, ils n'ont pas toujours leur place à une table amicale.

Pour parler crûment, évitez de faire jouer la torture d'un des PJ, ou son viol... S'il fait un personnage qui s'est fait torturer, violer (*et caetera...*) par le passé, ou qu'il vous en parle lui-même entre deux scénarios et vous dit que ça approfondirait son

rôle, pourquoi pas. Et ça reste rare. Mais ne forcez jamais ce genre de choses, même si c'est réaliste... Le réalisme n'a qu'un temps. C'est un divertissement entre amis.

Je ne vais pas moi-même entrer dans les détails, mais la torture et le viol, ça vous change un homme pour le restant de ses jours, qu'il ait subi ou infligé. C'est donc quelque chose qui change **COMPLETEMENT** le rôle d'un personnage, à court et long terme... Donc, c'est à *ne jamais faire sans l'accord du joueur* ! Même s'il s'agit d'une scène ou un PJ un peu sombre "interroge" un ennemi, ne forcez rien, et restez-en aux allusions. Ce genre de choses peut mettre tout le monde mal à l'aise.

Ces sujets sont difficiles, non seulement parce que tabous, mais aussi parce qu'il arrive qu'un des joueurs se soit *réellement* fait maltraiter... Encore une fois, connaissez vos joueurs.

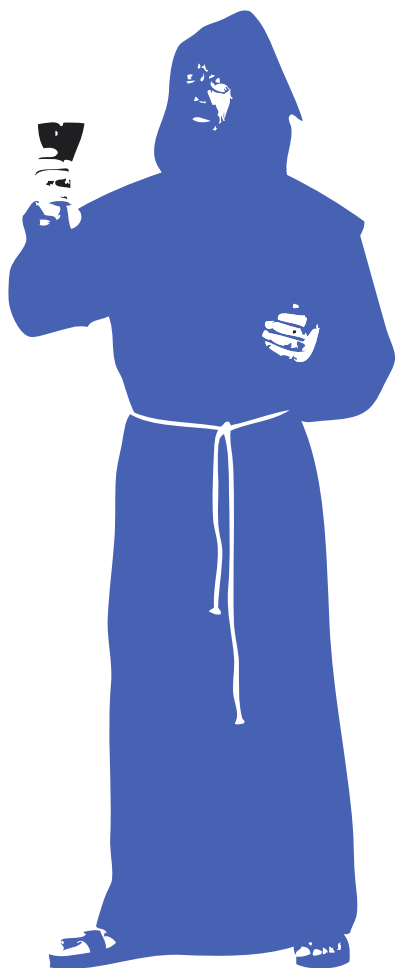
La maladie, la mort, les horreurs de la réalité, cela peut aussi déprimer. Si vous faites un jeu de rôles d'horreur, allez-y franco... Mais pour un simple donjon du vendredi soir, le commentaire social et le grand guignol sont peut-être à remiser, non ?

Dans une moindre mesure, et sans excès de pudibonderie, évitez de faire jouer **les sujets intimes** ou juste indéliçats, comme le fait d'aller aux toilettes, ou les relations sexuelles, *même si ça paraît bien, aventureux, voire réaliste*. Oui, je sais, il existe des suppléments sur l'érotisme, avec tables des chances de fécondation, compétences de type "kamasoutra", voire pire (ceux qui connaissent le jeu "FATAL" savent de quoi je parle). Ce n'est pas parce que ça existe que tout y est bon à prendre.

Oui, l'amour et le sexe sans lendemain (entre tous les sexes), ont leur place dans un scénario de jeu de rôles... Comme tout type de relation. Mais doit-on tout décrire ? Encore une fois, évitez ce qui met mal à l'aise votre groupe, même si vous êtes très à l'aise avec ce genre de choses vous-même. Entre amis à la même table, décrire des scènes de cul (n'ayons pas peur des mots), même avec des personnages fictifs, ça fait bizarre. Que vous soyez acoustophile ou pas. Tout est dans l'allusion et la délicatesse !

A quoi sert de tirer (sans jeu de mot...) sur des tables idiotes et inutiles quand il suffit de suggérer... "Le soir, l'elfe vient effleurer la paroi de ta tente... Le lendemain, alors que





vous chevauchez vers le temple perdu, son sourire persistant trahit son émotion, souvenir brûlant dans la fraîcheur du matin..." C'est un peu mièvre, mais tout le monde a compris.

Enfin, ne faites pas comme moi... évitez le **préchi-précha**.

"*Papa, don't preach !*", disait Madonna, et elle aussi, elle avait raison.

Les joueurs n'ont que faire de vos grands discours ou de votre vision tout personnelle du bien et du mal, il ne faut jamais jouer un scénario polémique juste pour polémiquer, ni un scénario avec une "morale" à la fin... Parce que vous vous aliénez les joueurs qui ne sont pas d'accord, vous barbez les autres, et *tous* ont l'impression de retourner à l'école. Et pas pour un cours intéressant.

A moins que tout le monde à la table soit du même avis que vous, évitez les sujets polémiques, d'actualité ou politiques, dans le cadre d'univers contemporains... Parce que ça risque de créer des disputes et de polariser la table. Evitez controverse religieuse, aussi. Une échappatoire : lorsque le monde de campagne n'est pas le vôtre, vous avez plus de latitude !

Quel que soit le monde, qui dit "fin morale" dit fin définie, donc scénario linéaire, et absence de choix de la part des joueurs. Même si vous prévoyez une alternative immorale, si elle est clairement la moins bonne, certains joueurs prendront un malin plaisir à vous embêter et à se diriger vers celle-ci. Et ils auront raison. Un joueur brimé est un joueur qui ne s'amuse pas.



C'est une fausse bonne idée que de punir les personnages quand ils font quelque chose de "mal", et *ce n'est pas la même chose que de les mettre en face des conséquences réalistes de leurs actes...* Ne serait-ce que parce que la vie n'est pas juste, et que les méchants ne sont pas toujours punis. Ne punissez pas non plus les joueurs par dépit s'ils détruisent vos scénarios... Ce n'est pas une guerre. Trouvez ce qui ne va pas, et parlez-en en dehors du jeu.

D'une manière générale, une fausse bonne idée commune est l'élément scénaristique qui **force la main des PJ**.

Une erreur courante est de mettre une condition sine-qua-non au déroulement d'un scénario... Par exemple, il faut que les PJ signent un contrat pour travailler pour telle ou telle personne. Habituellement, c'est parce que le contrat est magique et doit les forcer d'une manière ou d'une autre (ce qui est aussi à proscrire). La solution, indispensable, est de trouver un moyen de faire participer ceux qui ne veulent pas signer au reste de l'aventure.

Je dis "contrat", mais c'est la même chose pour tout sort puissant. Les enchantements sont juste plus "directs". Il faut éviter le TGCM («ta

gueule c'est magique»...) à tout prix, tout ce qui marche "automatiquement", les sorts "tellement puissants qu'il n'y a pas de règle pour ça". Ce genre de chose est à *bannir complètement* ! Il faut qu'il y ait une échappatoire (même si elle est de bien plus haut niveau que les PJ) ou au moins que l'enchantement fonctionne selon des règles précises... Et donc contournables.

Rien ne doit échapper aux règles de votre univers de campagne, parce que tout en fait partie !

Et d'ailleurs, cela marche aussi pour les personnages non-joueurs. Il ne faut jamais qu'un PNJ soit au dessus des règles, même s'il est puissant, même si c'est un dieu. L'omnipotence, c'est interdit, en jeu de rôles... Tout simplement parce que, qu'un tel personnage soit là pour aider les héros ou non, quoi qu'il fasse, il rend leurs actions inutiles ! La castration guette les personnages, encore une fois : avec ou contre le **MJ-PJ**, ils deviennent des figurants.

Le MJ-PJ, c'est le personnage non-joueur "chéri" du maître de jeu, celui qu'il adore jouer. Il est souvent très puissant, c'est parfois un ancien PJ joué par le maître de jeu en son temps, ou quelqu'un de connu et d'important dans son univers...



A moins qu'il ne s'agisse d'une célébrité ou d'un personnage historique, si vous jouez dans un univers contemporain ou proche du nôtre. Drizzt, Elminster, Lofwyr, Sherlock Holmes, le Roi Arthur... Autant d'idoles intouchables.

En tout cas, les MJ ont du mal à leur trouver des défauts, ou à les léser d'une manière ou d'une autre. Certes, il peut vous sembler génial de faire rencontrer "des gens cools" aux PJ, et c'est souvent le cas...

Mais rappelez-vous qu'il faut que ces PNJ restent faillibles, vraisemblables. Ce sont les PJ qui sont les héros, et il ne doit exister au monde rien ni personne qu'ils ne puissent pas atteindre en puissance, un jour, ou si puissant qu'il échappe aux règles que les PJ doivent suivre. Enfin, dernier écueil qu'il faut absolument éviter... **Le scénario pour MJ.**

J'appelle ainsi le scénario qui plait au MJ, qui a l'air super cool, avec une histoire géniale et des PNJ fouillés, des décors grandioses et un méchant spectaculaire... Mais qui n'est pas adapté aux personnages. C'est une jolie histoire, mais ça n'est pas l'histoire des PJ ! Il y a certains types de trames plus "dangereux" que d'autres en la matière, notamment les scénarios de type "infiltration"... N'y pensez pas, à moins que tous vos personnages soient des experts en discrétion.

Les groupes étant généralement polyvalents dans la plupart des univers, oubliez... Oubliez aussi toute idée de scénario où l'accroche (quelle qu'elle soit) ne correspond pas au background ou aux capacités des PJ. Bannissez donc *tout scénario qui n'est pas fait en fonction des personnages...* C'est certes pour vous-même, mais c'est aussi



pour le bénéfice des joueurs que vous officiez en tant que MJ.

Ah mais, me direz-vous, que faire des scénarios du commerce dont vous avez fait l'emplette parce qu'ils vous enthousiasmaient ? Pas de panique. S'ils sont bien faits, ils comportent des scènes qui satisferont tous types de personnages... Mais dans tous les cas, vous devrez les retravailler. Non seulement l'accroche, pour mieux impliquer les PJ, mais aussi certaines scènes : celles mal adaptées aux personnages devront être coupées ou modifiées. On ne fait jamais jouer un scénario du commerce tel quel !

Un tel module est une partition, et vous le chef d'orchestre : La musique est peut-être magnifique, mais vous ne pouvez pas la jouer telle quelle, il vous faut l'arranger pour votre ensemble et y ajouter votre interprétation... Ou gare aux fausses notes !

Voilà pour cette deuxième «four-née» de Fausses Bonnes Idées...

Qu'il s'agisse d'un élément scénaristique qui risque fort (s'il n'est pas exécuté avec délicatesse et sensibilité) de paraître autocratique de la part du MJ, ou qu'il s'agisse d'une règle ou de cadre qui les rend inefficaces, d'un personnage qui les rend

(eux ou leurs efforts) inutiles par comparaison, toutes ces choses sont à proscrire.

Elles sont sources de frustration pour les joueurs et, dès lors, pour le maître de jeu. D'autant que les joueurs seront tentés de détruire ou détourner le scénario, et sont bien capables d'y arriver !

Cent fois sur le métier remettez votre ouvrage : Si vous voyez les traces d'une des FBI citées plus haut, ou de quelque chose qui y ressemble, faites la police... Vérifiez que tout colle, et que rien de fâcheux ne peut se produire. Vous n'aurez même probablement rien à modifier dans votre scénario : il suffit souvent d'un peu de doigté et d'improvisation pour orienter le jeu de façon à ce qu'il n'aille pas dans le mur, de façon à ce qu'on ne force ni ne frustre personne...

Bref, de façon à ce que tout le monde s'amuse.



LA RÉDEMPTION DU PHÉNIX



Une bonne partie des rôlistes que nous sommes connaissent assez bien Romain d'Huissier pour ses jeux – la Brigade Chimérique ou plus récemment Devâstra, et je ne cite ici que les derniers parus pour ne pas m'encombrer d'une liste longue comme le bras.

Néanmoins, beaucoup moins le connaissent sous sa casquette d'écrivain, avec deux ouvrages dernièrement sortis chez des éditeurs peu médiatisés, mais qui gagnent à être connus. Le premier est Hexagon : la Matière noire édité par Rivière Blanche (ne l'ayant pas encore passé pas la case livre de chevet, je n'approfondirai pas le sujet), le second est la Rédemption du Phénix sorti sous la forme d'un fascicule chez le Carnoplaste. Éditeur que vous n'êtes pas censés découvrir, puisqu'il a à son actif déjà deux titres des aventures du luchador le plus connu de Los Murcielagos, j'ai nommé Green Tiburon. Comme je le disais le format fascicule cher à cet éditeur iconoclaste offre un format quasi parfait à ce type de récit : court, intense et haut en couleur. Romain d'Huissier, très féru du genre et des légendes du Jiang Hu (dont vous avez pu déjà bénéficier avec Qin – 7^e Cercle), nous brosse en un peu moins de quarante pages



une des nombreuses légendes prenant pour cadre le monde des forêts et des lacs.

L'action se déroule dans la région bordant le village des Trois collines et accompagnera un jeune Wu Xia idéaliste, qui s'oppose à une meute de brigands terrorisant les environs, nommée les « Fauves sanguinaires ».

Sans entrer davantage dans les tenants et aboutissants de ce court récit, je peux vous annoncer d'entrée que le canon du genre est pleinement respecté. Toutefois, l'auteur s'affranchit de quelques lourdeurs propres au style (si vous avez déjà parcouru *Au bord de l'eau* – classique de la littérature de l'empire du Milieu – vous me comprendrez) comme l'habitude de présenter des myriades de personnages secondaires au nom et à la biographie soutenue, puis de les faire disparaître au premier coup de lame. Au final, il s'appuie sur une poignée de premiers rôles charismatiques et aux noms évocateurs tels que Loup au sabre affamé, Tigre à la face grimaçante ou même Phénix qui surpasse les Immortels. Leurs parcours jusqu'au statut de Wu Xia est tout du moins narré, mais de façon fort habile, apportant un ressort narratif et un attache-

ment aux instants les plus cruciaux. Pour autant sans être décrits avec la même profondeur les seconds rôles (lisez ici, la plupart des non-combattants) ne sont pas omis. Et seuls ceux apportant un ajout réel au récit auront droit à une épaisseur et une personnalité soutenant par là même l'histoire et les autres protagonistes.

Les combats – qui restent le cœur et la raison de ce type de récits – y sont décrits avec force détails et un dynamisme rendant pleinement hommage au style chorégraphique des films de la Shaw Brother. Chaque Chevalier arrivé dans ses derniers retranchements finira par utiliser sa technique secrète, au titre aussi mystérieux qu'évocateur : « Idéogramme de l'imprévisibilité », « Danse du Cobra »... Ce climax arrachera sans doute un petit frisson au lecteur, qui inconsciemment sera encore aux côtés de bretteurs et recherchera lors du prochain affrontement l'intensité qui l'aura étreint précédemment. De même, tous les adversaires ne feront pas preuve d'un caractère immoral et certains feront preuve d'une droiture et d'une honorabilité retranscrivant un attachement à des valeurs propres au monde des forêts et des lacs.



Au final, Romain d'Huissier nous livre un récit riche et épique rendant pleinement ses lettres de noblesse à un style et un univers pas ou mal connus. Les amateurs du genre seront séduits par la richesse et la volonté de fidélité, pour les non-initiés pas de crainte non plus car un index en introduction du récit leur permettra de se familiariser sans peine au genre et aux termes qui parsèment le fascicule. La Rédemption du Phénix offrira aussi aux rôlistes aficionados souhaitant l'exploiter autrement que le temps d'une lecture une aventure clé en main pour des jeux comme Qin ou Wuxia. Elle permettra un petit intermède entre deux scénarios d'une campagne ou même une initiation parfaite pour prendre en main les canons du genre. J'espère voir le Carnoplaste et Romain d'Huissier s'associer à nouveau rapidement, car le seul défaut de ce récit est qu'il est comme un Finger de Cadbury... tellement bon qu'il en est trop court.

TONY MARTIN

**LE CARNOPLASTE
ROMAIN D'HUISSIER
7,50 €**



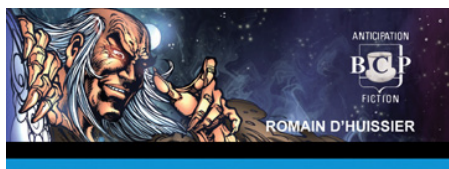
LA GRANDE NUIT EST UNE GRANDE ET HALETANTE CAMPAGNE POUR LA BRIGADE CHIMÉRIQUE - L'ENCYCLOPÉDIE ET LE JEU. ELLE OFFRE L'OPPORTUNITÉ DE VIVRE UNE SAGA ÉPIQUE DANS LE PLUS PUR ESPRIT DU COURANT LITTÉRAIRE MERVEILLEUX SCIENTIFIQUE ! LES DIX SCÉNARIOS QUI LA COMPOSENT MÉLÈNT LES ÉVÉNEMENTS HISTORIQUES À LA LITTÉRATURE « FEUILLETONNESQUE », LES PERSONNALITÉS ÉMINENTES AUX SURHOMMES, ET LA SCIENCE-FICTION DE L'ÉPOQUE À DES AVENTURES DANS L'INFINIMENT GRAND ET L'INFINIMENT PETIT.

REJOIGNEZ L'EUROPE SUPERSCIENTIFIQUE DE LA BRIGADE CHIMÉRIQUE ET VIVEZ LA GRANDE AVENTURE DANS L'UNIVERS RADIUMPUK DE L'ENTRE DEUX GUERRES.

192 PAGES • 36 €
DISPONIBLE EN BOUTIQUE



HEXAGON : MATIÈRE NOIRE



HEXAGON : MATIERE NOIRE



RIVIERE BLANCHE

Depuis quelques temps, sauf si vous vivez dans une grotte, vous avez dû remarquer que nos écrans sont submergés par une vague de super héros allant de l'homme porteur d'une armure technologique or et rouge à l'homme vert (de rage), jusqu'à tous les réunir pour une nouvelle série de films. Il en est de même pour notre passion ludique, entre les productions françaises et les productions US, vous n'avez que l'embarras du choix pour vous faire plaisir. Alors bien entendu, vous pouvez toujours rechercher l'inspiration dans les très nombreux comics mais vous avez maintenant la possibilité de vous plonger dans le premier roman de Romain d'Huissier, *Hexagon : matière noire* (si l'on ne considère pas *La rédemption du Phénix* comme un roman).

Le groupe Hexagon a connu plusieurs vies, plusieurs naissances. Sans trop entrer dans le détail, il faut savoir que l'univers d'Hexagon peut être comparé à celui de *Marvel*, à la différence que ce sont des auteurs franco-italiens qui vont lui donner vie, le tout édité par *LUG*.

Je ne suis pas là pour déflorer les rebondissements de ce roman dynamique, mais sachez que le groupe Hexagon est au bord du gouffre depuis la mort de leur leader, l'Homme d'Airain. Au-delà de



sa puissance, il soudait l'équipe, la rendait plus forte, son absence est un vide que rien ne semble pouvoir combler. Leur solidarité d'antan, qui leur a permis de vaincre les plus puissants adversaires, n'est plus que de façade. Mais face à ce qui constituera la plus grande menace qu'ils ont pu connaître jusqu'alors, ils vont se retrouver devant un dilemme dont l'issue sera soit la renaissance d'Hexagon, soit sa disparition définitive.

Romain D'huissier est un spécialiste du genre super-héroïque, et cela se sent bien dans son roman. Même si on peut lui reprocher quelques petites choses, il faut bien reconnaître qu'il parvient à insuffler un rythme proche à celui rencontré dans les comics tout au long de ses 303 pages. La scène opposant les deux groupes antagonistes est particulièrement bien menée. Allant d'un personnage à l'autre, le rythme ne baisse pas et l'on se prend à visualiser ces multiples combats se déroulant en parallèle.

Et puis, très rapidement, on ne peut s'empêcher de voir ce roman comme étant une source potentielle d'inspiration pour nos JdR à pouvoirs. Le style, le thème, sont proches de ce que vous pourriez faire avec *ICONS* publié chez *John Doe* ou même la nouvelle version de *Marvel Heroic*

roleplaying basic game édité par Margaret Weis Production.

De fait, même s'il vous faudra passer un peu plus de temps pour lire *Hexagon : matière noire* qu'un comics plein d'illustrations, je ne saurais trop vous conseiller de vous le procurer, vous serez surpris de voir que même sans images les mots peuvent être très évocateurs, entraînants et surtout inspirants. Je n'aurai qu'une chose à rajouter : vivement la suite !

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 20 euros
- Format : couverture souple, A5
- Nombre de pages : 303
- Éditeur : Rivière Blanche



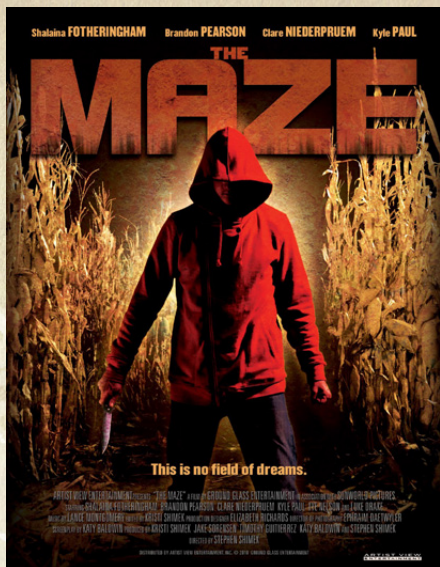
Le ciné m'a tuer

THE MAZE ET LA TRAQUE

Cette fois-ci, je vous fais du deux en un. Tout simplement parce que les deux films dont je vais vous parler n'auraient pas assez de matière pour un texte chacun, même si ils mettent le doigt sur des sujets que j'aimerais voir plus souvent abordés dans les parties de jeu de rôle ...

Le premier est donc « *The maze* » ... Un sympathique film de tueur psychopathe, un bon *slasher* à l'ancienne. Une bande de jeunes adultes (ça change des ados) se font un délire en passant un moment dans un labyrinthe de maïs. Comme quoi on peut vraiment être désœuvré pour n'avoir que ça a foutre de son week-end quand on est jeune, beau et avec de la thune ... Enfin, soit !

Malheureusement, le soir tombe et un vilain tueur en série rôde dans le labyrinthe et s'en va massacrer tout le monde de la façon la plus stupide qui soit. Bon, le méchant c'est le genre émo façon Tokyo Hotel, est habillé en rouge, couleur discrète. Il n'arrive pas à tuer la dernière victime qui finit par se faire arrêter. Ben oui, seule, au milieu des cadavres, la nuit, ça fait suspect, non ? Elle découvre ensuite que le tueur est en fait un flic du coin mais arrive à le piéger alors qu'il pensait l'avoir tuée. Point final. Écrit en 5



minutes, joué en deux soirs, un film comme on évite d'en regarder. Les personnages ont la profondeur d'une flaque d'eau un jour de sécheresse et tous les clichés, y compris le coup des lunettes qui tombent, y passent. Alors pourquoi en parler ? Soit je n'ai pas d'amis, soit j'ai un truc à dire ... Optons pour la réponse deux. La première chose qui frappe est le fait que les victimes considèrent les murs du labyrinthe comme de vrais murs alors qu'il ne s'agit que de maïs. Pourquoi ne pas courir droit devant jusqu'à ce qu'ils atteignent une route, au lieu de faire des détours pour finir bloqués dans des culs de sac ? Le méchant, lui, n'hésite pas. Je me demande si les joueurs agiraient de même ?

Ensuite, il y a la scène où l'héroïne survit mais sans tuer le psychopathe ! Et là, on redémarre le suspense. Combien de parties se sont finies par ce genre de *cliffhanger* ? Combien de fois avez-vous eu l'occasion de devoir défendre votre intégrité devant des autorités qui vous croient coupables ? Imaginez un *Warhammer* où vous terminez devant l'inquisition qui est vraiment persuadée que vous êtes des hérétiques alors que vous les combattez ? Là, on ne parle pas de malentendu mais du fait que vous allez y passer sous les yeux du criminel, et qu'il va falloir tout dévoiler en étant à sa merci, le genre mission impossible.

Le second film est « *La traque* », un bon film français avec des acteurs de second rôle mais qui y mettent une vraie profondeur. En gros, on a une famille de notables d'un bled paumé, le genre empereurs sur leurs terres, pas méchant mais un peu trop habitués à avoir tout le monde à leurs ordres. On a ensuite un gentil docteur local qui a dragué la petite-fille des mecs et qui essaie désespérément de l'emmener à la ville, loin de la fromagerie industrielle familiale. Ajoutons un bébé dans le ventre et un sentiment de trahir les siens en partant. Bref, l'ambiance est pesante. On a en plus un sanglier genre méga



costaud qui agresse les bêtes du grand-père. Paf, une partie de chasse s'organise. Évidemment, l'ambiance est lourde et on sent bien que le docteur qui voulait avoir une discussion avec le paternel, ben il en mène pas large.

On passe ensuite dans une partie de chasse où les déchets toxiques de l'usine familiale ont donné naissance à des sangliers un poil féroces et pas contents du tout. L'histoire finit avec un bain de sang et un final où la gentille fille à son papa se révèle être une ordure pas mal dans son genre. Bref, c'est du survival, de quoi encore activer votre meneur de jeu favori à *Dés de Sang*.

Là où le film est innovant est qu'en fait, les vrais méchants de l'histoire

sont tout autant les humains que les bêtes. On finit même par se dire que les bestiaux ils ont rien demandé et que c'est pas de leur faute si ils ont avalé les merdes de l'usine d'à côté. Pour arriver à ressentir du dépit pour des sangliers carnivores féroces, c'est vous dire comme les humains sont glauques.

Ensuite, il y a le décor. Ben l'arrière pays français, ça dénote pour un survival. Mais, à vrai dire, la nuit, dans une zone de chasse interdite au public, entouré de sangliers tueurs et d'une famille de nerveux de la gâchette, ça vaut tous les déserts et autres forêts amazoniennes. Ça n'a l'air de rien mais sans portable, on peut être très mal même dans la Brenne. C'est fou comme une cabane de chasse peut être sinistre ailleurs que dans le Montana ...

Pour finir, le coup de la victime qui finalement est aussi pourrie à l'intérieur que les autres, ça casse. D'ailleurs, vivement le prochain scénario où je peux placer ce genre de perso gentiment mauvais. Entre l'héritière éplorée qui finalement trouve que la tune c'est bien et le garçon abandonné en souffrance qui finit par flinguer ses parents une fois que les héros les ont retrouvés, il y a de quoi faire ...

RED STATE

Avant tout chose, un "Red State" est un état des USA qui vote massivement et depuis longtemps républicain. Un sympathique lieu comme l'Alaska ou encore l'Alabama. Un de ces endroits pittoresque qui se veut proche de l'Amérique originale ou plutôt de la vision républicaine de l'Amérique pure des origines. Un de ces états où le fait d'être homosexuel (ou soupçonné de l'être), d'être noir (voir légèrement typé du sud) ou encore d'être fille-mère (même si le père biologique est en prison pour le viol dont est issu le bébé), n'est vraiment pas une bonne chose au point où votre vie est en jeu.

C'est aussi le genre d'état où il y a plus d'églises que de stations-service et où le nombre d'armes par habitant est supérieur à 1 (voir avoisine les 2 dans certains cas, enfants y compris). Bref, des lieux à traverser en voiture sans s'arrêter.

Le soucis est que les « héros » du film y vivent, dans cet état. Dans une zone où les homos finissent emballés dans du cellophane et abattus dans des ruelles près des boîtes gays. Dans un coin où un homme d'Eglise est tellement barré que même les nationaux-socialistes des USA (oui, oui, ce groupe existe réellement), se dis-

tinguent de lui en l'accusant de délire mystique.

Évidemment, les gentils *adulcents* vont décider de se trouver un plan à quatre avec une femme ouverte aux propositions rencontrée via un site spécialisé. Comme de bien entendu, ils vont avaler une bonne bière droguée et finir dans la cave du fameux pasteur pas bien dans sa tête entouré de sa famille de ravagés.

Sans surprise aussi, on va découvrir qu'il est à l'origine des meurtres d'homosexuels, commis au sein même de son église. Comme prévu, les jeunes vont se faire abattre et un seul arrivera à s'enfuir.

Mais c'est là que tout va complètement partir en vrille par rapport aux





gros stéréotypes des films de sectes chrétiennes assassines.

Avant de vous en parler plus avant, Red State contient un morceau d'anthologie. C'est le discours du pasteur. Pendant un bon quart d'heure, vous allez avoir droit au délire complètement mystique d'un grand malade. Le problème est qu'il n'est pas du genre baveux aux yeux exorbités mais plutôt dans le style bon grand-père, encore jeune, actif, propre sur lui, qui aime chanter et raconter des histoires aux enfants. Chacun de ses arguments est sans haine, juste tiré des écritures mais interprété pour coller à son délire criminel. C'est une source d'inspiration pour tout grand maître de secte qui se respecte. C'est complet, cohérent, clair mais complètement, alors là complètement, délirant et criminel. A voir et revoir pour interpréter de grands malades mystiques.

Pour en revenir au film, on a droit en face à un shérif homosexuel soumis au chantage de la secte qui va faire appel au SWAT... Enfin à des sous-fifres du SWAT qui vont commencer leur intervention par une jolie bavure à effacer dans le sang. Voir des membres du SWAT abattre de sang-froid des individus désarmés qui se rendent, c'est inhabituel. Mais quand parmi eux, il y a des otages identifiés qui subissent le même traitement, là ça tient de la folie.



Imaginez vos héros pris entre des policiers qui ne veulent laisser aucun témoin et des sectaires qui veulent finir auprès de leur dieu les armes à la main ... Conclusion, tout ça va finir dans un bain de sang innommable et avec les trompettes de l'Apocalypse en fond sonore (en vrai fond sonore, dans l'histoire, pas comme ambiance).

La postface du film est aussi un superbe moment de surréalisme. Ou comment le mec responsable de la boucherie est officiellement un héros qui a démonté une cellule terroriste. C'est un grand moment de cynisme des autorités qui, en fait, sont bien contentes que le bon pasteur finisse dans un QHS (Quartier Haute Sécurité), loin des caméras et



sans jugement jusqu'à la fin de ses jours. Problème réglé et en douceur, Patriot Act oblige.

Pour finir je citerai le haut gradé de l'histoire : « Un homme qui commet un meurtre aux Etats-Unis au nom de ses croyances est un dangereux terroriste, fin de l'histoire ». Tout un programme !

EXIT HUMANITY

Non, le film de zombie n'est pas mort !

Oui, je sais, encore un film avec des zonzons ... après les vampires et le post-apocalyptique, voilà les zombies en phénomène de mode qui fait vendre n'importe quoi.

Mais comprenez-moi ! Déjà, un film qui parle de morts-vivants et qui n'a pas dans son titre, ni « Dead » ni « Zombie », il y a de quoi intriguer ... Non ?

Ensuite, un film qui raconte une attaque de morts-marchants (je sais elle est pas drôle mais j'ai pas pu m'en empêcher), au temps des cow-boys, c'est concept ! Ici, le labo hyper sophistiqué ben c'est un coin de grotte pourrie avec un scientifique qui fait aussi dentiste à la pince à clous ... Bien sur, il est alcoolique comme il se doit pour l'époque.

Après, un film qui est à moitié ra-

conté par une voix off choisie parce qu'elle fait « super dark que j'ai peur quand je l'entends et que je sens que ça va mal finir », c'est bien aussi et surtout ça change des films de zombies modernes qui se déroulent à grande vitesse dans tous les sens. Ici, on est dans une histoire narrée au coin du feu de camp, un conte pour faire peur dans la plus pure tradition. Ajoutez à cela un scénario dont les temps morts sont gérés par des dessins animés. Oui, oui, de vrais dessins qu'on a animé, pas par des mangas crayonnés qui donnent dans le trait dur et cruel, de quoi renforcer les scènes « off ». On est loin des effets spéciaux et, mis à part quelques flammes numériques, le reste c'est du maquillage et du jeu d'acteur.

Pour finir, le film tire son titre et son concept du « que reste t-il de nous, les humains ? ». Ici, les zonzons sont des éléments extérieurs, pas le centre du film. La question est posée sur ce qui définit l'humanité une fois qu'elle n'a plus la civilisation pour la soutenir.

Pour en revenir au film, on suit un morceau de vie d'un ancien militaire confédéré, vivant seul avec sa femme et son fils dans les bois. Il revient de la chasse pour découvrir son épouse transformée en zombie. Pan, il la tue, premier traumatisme. Évidemment le gamin a disparu et il se doit de par-



tir à sa recherche. Heureusement, il le retrouve. Bon, le gosse est pâlichon, du sang plein la bouche et comme une envie de bouffer son père. Re pan, nouveau traumatisme. Il ne lui reste plus qu'à brûler le corps et à se tirer une balle dans la tête ... Et ça il n'en est pas capable, reretraumatisme ... Heureusement, il a promis à son gamin de lui montrer un jour une cascade qu'il aimait et se décide donc à y verser les cendres ... Et on part pour un road movie, ou plutôt un wood movie vu le décor.

Notre héros croquera un frère et une sœur bien sympas, un groupe de pillards sudistes qui n'a pas compris que le Sud avait perdu et que, non, on ne peut pas domestiquer des zombies même en essayant fort sur des cobayes humains capturés au hasard. Enfin, il rencontrera une petite vieille guérisseuse qui accessoirement, a provoqué l'arrivée des zon-

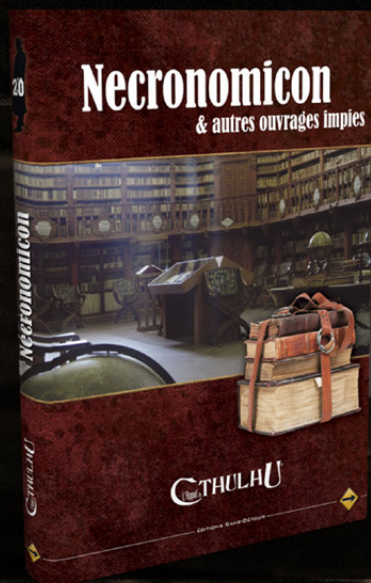
zons en voulant ressusciter sa sœur ... Ambiance.

En résumé, un bon petit film de zombies pour du *Z-Corps* survival ou du *Tecumah Gulch* revu, mais à réserver aux joueurs qui préfèrent compter leurs balles et faire du role-play de survivants.

ROMUALD « RADEK » FINET

« N'est pas mort ce qui à jamais dort,
Et au cours des siècles peut mourir même la Mort »

Abdul AlHazard

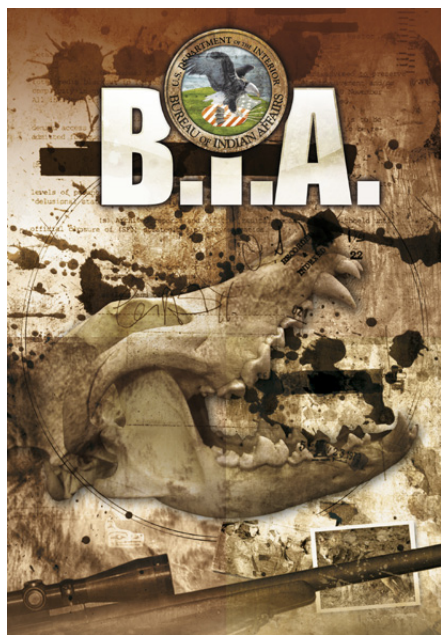


NECRONOMICON & AUTRES OUVRAGES IMPIES VOUS OUVRE LES PAGES DE CES LIVRES QU'ON DIT IMPIES, À COMMENCER PAR LE LÉGENDAIRE NECRONOMICON, ÉCRIT PAR L'ARABE FOU ABDUL ALHAZRED ET MAINTEES FOIS CITÉ EN RÉFÉRENCE PAR H.P. LOVECRAFT. DÉCOUVREZ ÉGALEMENT DES CENTAINES D'OUVRAGES ENGENDRÉS PAR LE MYTHE DE CTHULHU, AINSI QU'UN INVENTAIRE D'ARTEFACTS ÉTRANGES.

MAIS SURTOUT, DEVEZ-VOUS À VOTRE TOUR DÉPOSITAIRE DE LA VRAIE CONNAISSANCE ET APPRENEZ À PORTER L'INNOMMABLE PAR ÉCRIT EN CRÉANT VOS PROPRES OUVRAGES !

NE VIVEZ PLUS DANS L'IGNORANCE. OUVREZ LES YEUX ET VOYEZ LE MONDE RACONTÉ PAR CEUX QUI CONNAISSENT LA VÉRITÉ !

DISPONIBLE EN BOUTIQUE
240 PAGES - 40 €



DANSER POUR LA LUNE

Harry Kumack frappa des paumes sur la table. Ce ne fut pas violent, mais suffisamment brusque et fort pour faire sursauter le jeune homme assis face à lui.

« Mon garçon, il va falloir quand même que tu nous parles, tu sais ? Sans vouloir te presser, j'aimerais pouvoir comprendre cette affaire avant mon départ à la retraite, si tu vois ce que je veux dire ? »
Le garçon ne répondit pas, baissant

encore les yeux et fixant résolument la table.

« Dany, il faut tout me dire. Tu verras, ce sera plus simple après... »

- Je ne m'appelle pas Dany, mais Ahiga. Je suis du peuple qui vivait là avant vous... »

Harry soupira. Mais il fallait en passer par là pour crever l'abcès. Après, il serait toujours temps de revenir aux choses sérieuses.

« Ah oui ? » fit-il nonchalamment en se carrant contre le dossier de sa chaise.

« Oui. Mon peuple a trop vécu d'injustices depuis que vous, les blancs, avez pris nos terres. Nous devons lutter pour garder notre culture, notre histoire, nos souvenirs. Nous sommes les derniers Hommes qui foulent cette contrée et nous devons en défendre la probité et l'honneur. Quand les grands chefs parlent, ils nous disent tous que la lutte n'est pas terminée et que demain, il y aura un lever de soleil sur une nouvelle nation d'Hommes. Une nouvelle nation comanche. Nous devons lutter. C'est tout. »

Le discours avait été récité d'une façon hésitante, butant sur les mots et d'une voix encore trop fluette pour ce grand adolescent de dix-sept ans. On était loin des discours enflammés des plus radicaux. Le jeune Indien n'avait même pas relevé la tête, conti-



nuant à fixer le gris sale de la table de la salle d'interrogatoire, espérant fuir le regard de l'officier qui lui faisait face.

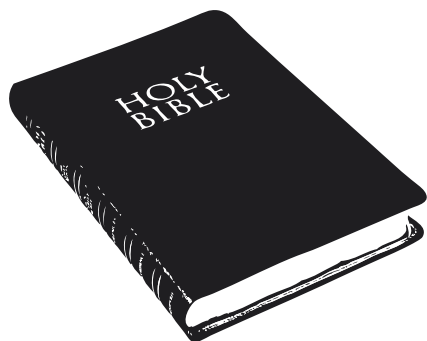
« Écoute, Ahiga. Ahiga, c'est ça, hein ? Bien. Écoute-moi. Ce type de discours cela fait maintenant bien quinze ans que je l'entends. Derrière lui, nombreux sont ceux qui ont fait des choses héroïques et formidables, je n'en doute pas. Mais beaucoup ont aussi fait pas mal de conneries. Et puis, quoi, je ne peux pas revenir deux siècles en arrière pour tout arrêter, n'est-ce pas ? Et quand bien même, le pourrais-je seulement ? Bref, tu sais parfaitement que ce n'est pas pour ça que nous sommes ici, Ahiga. »

Il sortit une large photo d'un dossier rouge posé devant lui et la fit glisser devant le jeune homme. Ce dernier

y jeta un coup d'œil. La photo représentait un homme d'un certain âge, plus que bedonnant, une canette de bière levée en salut au photographe dans une main et un fusil de chasse dans l'autre, une chemise d'un goût douteux ouverte sur un maillot de corps maculé. Son visage rond et rouge souriait de toutes ses dents sous une vieille casquette de baseball où le nom de l'équipe disparaissait sous l'usure et la crasse. L'archétype du *redneck* de la région...

« C'est Gribbs. » L'adolescent avait lancé le nom dans un soupir. Et très vite ses yeux avaient fui la photo. Harry se dit qu'il était prêt. Il fallait juste le pousser encore un peu.

« Oui, c'est John-Edouard Gribater, dit Gribbs. » Il fit une pause, observant les réactions de son vis-à-vis. « Et tu ne saurais pas ce qui lui est arrivé, Ahiga ? » Harry avait parlé avec



douceur, dans un quasi-murmure.

« Non ... » Voilà un non qui voulait dire oui. L'officier ne cria pas victoire pour autant.

« Tu sais, Ahiga, en ce moment, dans deux autres pièces comme celle-ci, tes copains parlent avec mes collègues. C'est, comment te dire, comme un jeu, tu vois. C'est le premier qui parle qui négocie. Oui, comme dans les séries, à la télé. Celui qui parle a le droit de réclamer un accord avec le procureur. Par contre, ceux qui se taisaient trop longtemps... » Il fit une pause pour laisser les mots saper la résistance du jeune Indien. « Et je t'avouerai que je ne sais pas trop bien où ils en sont. Peut-être que tu es le premier, encore. Ou bien ils sont déjà en train de rédiger leur déposition. Va savoir. » Il se pencha sur la table et en tapotant sur la photo de son index, il baissa la voix. « Dis-moi ce qui s'est passé avec Gribbs. On sait tous que c'est un salaud. On pourrait comprendre beaucoup de choses, tu sais. »

Il resta penché sur la table, le plus proche possible du jeune homme, fixant son visage et essayant d'y lire les émotions contradictoires qui le traversaient. Il lui laissa le temps de cogiter. De son côté, il se remémora Gribbs. Un type déjà propriétaire d'un paquet de terres où il faisait élevage de bovins. Et pourtant il avait voulu s'emparer de la plaine aux pieds des Collines jaunes. Évidemment cela avait créé de sacrés remous dans la réserve : ces terres étaient sacrées. Bloqué par les autorités, notamment le Bureau, et en désespoir de cause, il avait porté l'affaire devant les tribunaux et son avocat, Harry ne s'en souvenait que trop bien, avait plaidé l'affaire religieuse. « *Pour les Indiens, toutes les terres sont sacrées. Eh bien, pour nous, c'est ça qui est sacré !* » Et il avait brandi la sainte Bible. Et ensuite il avait amalgamé tout ça en un discours retors sur le droit à la propriété mêlé de religion révélée et de paganisme sacrilège. Et le tribunal avait marché. On n'était pas au Texas pour rien...

Depuis, ses chevaux paissaient sur la plaine et Gribbs et ses hommes menaient la vie dure aux Indiens voulant se rendre sur les collines. La tension était toujours vive. Maintenant, Gribbs avait disparu.



« C'est de notre faute... »

Ce n'avait été qu'un murmure. Un souffle. Les yeux du jeune garçon étaient humides. Harry ne dit rien, conservant sa position penchée et douloureuse pour garder le contact qui venait de s'établir.

« On était dans les collines jaunes. On voulait danser. Juste danser. Danser pour la Lune. »

L'officier s'éclaircit doucement la gorge.

« Et Gribbs est venu pour vous en chasser, n'est-ce pas ? Il vous a menacés, insultés et peut-être même qu'il a essayé de vous frapper. En tout cas, il y a eu un accident, n'est-ce pas ? Juste un accident, pas vrai ? »

Ahiga avait relevé la tête et des larmes avaient tracé des sillons humides sur ses joues.

« Non, monsieur. Il faisait nuit. Il n'y avait que nous et la Lune, monsieur. Elle brillait fort au-dessus des collines. Les anciens nous l'avaient dit pourtant... » Sa voix s'éteignit, brisée par un sanglot. Harry se rendit compte que c'était la transgression de l'ordre des anciens qui mettait le garçon dans cet état, pas la disparition de l'éleveur. Il fronça les sourcils.

« Écoute, elle est jolie ton histoire, mais quel rapport avec Gribbs... ?

- C'est parce qu'on a pris sa casquette ! Il nous avait menacés dans l'après-midi, quand on montait aux

collines. Mais en partant, il avait laissé sa casquette sur la clôture. On s'est dit que ce serait chouette de faire... de faire de la magie sur lui. Pour déconner, quoi. » L'adolescent ne pouvait plus s'arrêter de parler. « On est montés sur les collines et on a campé en attendant la nuit. Les anciens avaient dit qu'il fallait les laisser tranquille. Pourquoi on a fait ça... !? » Il éclata en sanglot. Harry ne put que lui tendre la boîte de mouchoirs en papier. Ahiga en prit plusieurs pour s'essuyer les yeux et le nez. Et il reprit. « Alors la Lune s'est levée et on a commencé à danser. Comme les anciens. Comme on les avait toujours vus faire, mais au village. Là, on a dansé, dansé, dansé toute la nuit. On ne pouvait plus s'arrêter. Et on chantait aussi. On chantait pour la Lune. On parlait la vieille langue. Mais je ne la connaissais même pas ! Et puis, je ne me souviens plus de rien, monsieur. Je crois qu'on est tombé de fatigue. L'aube se levait. On s'est levés et on est redescendus en courant au village.

- Et Gribbs, dans tout ça ? » Harry tenait le bon bout, il le savait. Il fallait juste guider l'adolescent dans sa confession.

« Gribbs ? J'en sais rien, on ne l'a pas revu, monsieur. Je vous jure ! Tout ce que je sais, c'est que sa casquette on l'avait mise sur la grande pierre



plate et elle avait été déchirée. Et elle était pleine de sang aussi. Mais ce qui nous a fait courir, monsieur, ce sont les traces de griffes sur la pierre. Elles n'y étaient pas quand on est arrivé ! Je vous le jure ! La Lune nous a vu danser et il est venu pour nous... » L'adolescent avait ouvert de grands yeux aux pupilles dilatées par la terreur. « On a manqué de respect aux anciens. On a manqué de respect aux esprits. Alors il est venu... »

Harry ne pouvait quitter des yeux le gamin terrorisé. Il ne feignait pas la peur, ça non. Le policier sentit comme une sueur glacée lui couler le long du dos. La bouche pâteuse, il finit par articuler une phrase.

« Mais qui est venu, Dany... ? »

- L'esprit... La Lune... Celui-de-la-Lune... » Le jeune homme se mit à sangloter de manière compulsive, rendant difficile son élocution. Mais il se reprit pour dire : « Et ce qui me fait peur, monsieur, c'est que je suis sûr qu'il est toujours ici avec nous... »



Derrière la vitre sans tain, le shérif, souriant, se tourna vers les deux hommes en costume noir. Il toussota un peu et s'adressa au plus vieux, un quinquagénaire aux cheveux gris et aux lunettes aussi noires que la nuit.

« Eh bien, voilà, on a les coupables. Nous n'avons plus qu'à les faire avouer où ils ont caché le corps et l'affaire est bouclée. Finalement, vous avez fait le déplacement pour rien, messieurs.

- Pas si sûr, shérif. » L'homme aux lunettes continuait à fixer le jeune Indien en pleurs et qui rédigeait maladroitement sa déposition. « Je crois bien qu'ils n'y sont pour rien, moi. Je vais donc vous demander de les relâcher. »

Le shérif ouvrit la bouche en grand. Ses yeux exprimaient à la fois l'incrédulité et la colère. Il eut un moment d'indécision, mais il se reprit.

« Monsieur, aussi vrai que je m'appelle Timothy L. Carston et que je suis shérif dans cette ville, ce même a commis un crime. Lui et ses amis. Et si je ne sais pas encore comment ils ont fait et où est le corps, laissez-moi vingt-quatre heures et ils finiront par me le dire. Parole d'homme ! »

- C'est touchant, shérif, cette implication. Est-ce parce que ce Gribbs était de vos amis ? » Il leva la main quand le shérif, rouge de colère contenue, voulut répliquer.

« Ecoutez, shérif Carston, je m'en veux de vous avoir blessé. Si, si, vraiment. Mais, que vous le vouliez ou non, cette enquête nous appartient. Elle appartient au B.I.A.

- Pardon ? » Le shérif approchait de l'apoplexie.

« Oui, shérif, cette enquête est à nous. » Le quinquagénaire se tourna alors vers le représentant de la loi.

« Il y a eu disparition, je suis d'accord avec vous. Mais je suis convaincu que ces gosses n'y sont pour rien. Et comme cette disparition a sûrement eu lieu dans la réserve, elle dépend du Bureau.

- Mais vous ne savez même pas si c'est le cas !

- Et vous, vous êtes capable de me dire où elle a eu lieu ?

- Eh bien, non... Mais ils ont pu très bien le tuer ailleurs.

- Sauf qu'ils ont passé la nuit dans les Collines jaunes. Et donc s'ils l'ont tué, c'est forcément en territoire indien, vous êtes d'accord ?

- Nous n'avons que leur témoignage pour ce qui est de ce qu'ils ont fait pendant cette nuit-là.

- Allons-nous continuer à jouer au chat et à la souris, shérif ? Voulez-vous l'arbitrage d'un juge fédéral ? Vous ne gagneriez pas. De par mon autorité je prends en charge, au nom du Bureau des Affaires Indiennes, cette affaire de disparition.

Ou de meurtre, si vous préférez. Une équipe viendra poursuivre l'enquête menée jusque là par vos hommes. Allez, relâchez ces enfants, shérif. Je vous remercie. » Et il se tourna vers la glace sans tain.

Le shérif, furieux, fusilla du regard le deuxième individu, un jeune homme au visage impassible.

« Je vais les relâcher, vos protégés. Par contre, honnêtement, je ne vous garantis pas leur sécurité. Les amis de Gribbs ne laisseront pas passer cette provocation, messieurs.

- C'est à vous de veiller sur leur sécurité, shérif. Il serait dommageable que l'on ait à vous le rappeler. » Le jeune homme avait une voix de fausset.

Le shérif ne répondit pas. Avec un dernier regard noir pour les deux hommes, il sortit en claquant la porte. Le jeune homme toussota.

« Je crois que nous nous sommes fâchés avec les autorités locales, monsieur.

- J'ai, au contraire, aidé à notre plan, Johnson. Et j'ai le pressentiment que cela va palier notre problème récurrent.

- Notre problème récurrent... ?

- Oui, Johnson, je suis quasiment certain que nous n'aurons pas la primauté de l'enquête. Ils ont déjà prévu une équipe, n'est-ce pas ? »



Johnson baissa la tête vers son portable, l'air contrit. « Effectivement, monsieur, je viens d'avoir un message. Le Bureau a déjà délégué une équipe pour l'enquête.

- Un jour, il faudra bien que nous améliorions notre efficacité et notre réactivité sur l'envoi des équipes, Johnson.

- Oui, monsieur.

- En attendant, nous avons semé des graines de la colère qui seront difficiles à mâcher et digérer pour nos amis du Bureau. Ils vont devoir batailler avec les autorités locales et les amis de feu monsieur Gribbs. Ils n'auront sûrement pas le temps de vraiment se consacrer à leur enquête. »

Il regarda l'entrée du shérif dans la salle d'interrogatoire. Il sourit devant le regard noir que l'officier et son chef lancèrent dans leur direction après leur court conciliabule.

« Bon, ce n'est pas tout ça, mais nous avons un vrai problème sur les bras. Il y a un « incarné » qui se promène en toute liberté. Il faut le débusquer à tout prix. Faites surveiller nos jeunes apprentis chamans, Johnson, la créature ne tardera pas à vouloir revenir vers eux. C'est plus fort qu'elle. Envoyez donc une équipe pour la récupération de la chose. Bien sûr, incluez l'élimination des témoins. Y compris l'équipe du Bureau s'ils s'approchent un peu trop près de la vérité. Exécution, Johnson.

- Bien, monsieur. » Et Johnson sortit de la pièce, le portable collé à l'oreille.

L'homme retira ses lunettes noires, les essuya consciencieusement et sortit de la pièce en les remettant avec soin.

Dans la salle d'interrogatoire, maintenant vide, les néons clignotèrent et grésillèrent un bref instant. Pendant ces quelques secondes, une silhouette humaine sembla se détacher du mur du fond. Lorsque la lumière revint, il n'y avait plus rien...

ROMUALD « RADEK » FINET



WWW.SANS-DETOUR.COM

BRIGADE CHIMÉRIQUE

BRIGADE CHIMÉRIQUE LA GRANDE NUIT



LA GRANDE NUIT EST UNE GRANDE ET HALETANTE CAMPAGNE POUR LA BRIGADE CHIMÉRIQUE - L'ENCYCLOPÉDIE ET LE JEU. ELLE OFFRE L'OPPORTUNITÉ DE VIVRE UNE SAGA ÉPIQUE DANS LE PLUS PUR ESPRIT DU COURANT LITTÉRAIRE MERVEILLEUX SCIENTIFIQUE ! LES DIX SCÉNARIOS QUI LA COMPOSENT MÊLENT LES ÉVÉNEMENTS HISTORIQUES À LA LITTÉRATURE « FEUILLETONNESQUE », LES PERSONNALITÉS ÉMINENTES AUX SURHOMMES, ET LA SCIENCE-FICTION DE L'ÉPOQUE À DES AVENTURES DANS L'INFINIMENT GRAND ET L'INFINIMENT PETIT.

REJOIGNEZ L'EUROPE SUPERSCIENTIFIQUE DE LA BRIGADE CHIMÉRIQUE ET VIVEZ LA GRANDE AVENTURE DANS L'UNIVERS RADIUM-PUNK DE L'ENTRE DEUX GUERRES.

192 PAGES • 36 €

DISPONIBLE EN BOUTIQUE



BRIGADE CHIMÉRIQUE
AUX CONTENS DU MEILLEUR SCIENTIFIQUE

Nominé au prix "ActuSF 2011"



144 PAGES • DISPONIBLE EN BOUTIQUE
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 29 €

BRIGADE CHIMÉRIQUE
L'ENCYCLOPÉDIE

256 PAGES • COUVERTURE CARTONNÉE
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 36 €
DISPONIBLE EN BOUTIQUE

BRIGADE CHIMÉRIQUE
L'ÉCRAN DE JEU

ÉCRAN 3 VOLETS CARTONNÉ • LIVRET DE 20 PAGES
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 20 €
DISPONIBLE EN BOUTIQUE



EDITIONS SANS-DETOUR





LE JEU DE RÔLE : ENTRE DIMENSION SACRÉE ET MANIFESTATION DE NOS ARCHÉTYPES ?



Le jeu de rôle a plusieurs dimensions. Il s'agit tout d'abord d'un jeu coopératif pour lequel les participants, sous la direction d'un « maître de jeu » (parfois appelé « conteur »), endossent le rôle d'un personnage imaginaire évoluant dans un univers fictif et structuré, pouvant toutefois reposer sur des références « réelles » (période historique ou contemporaine, mythes au sens large du terme, nous allons y revenir). Ce jeu, dans sa dimension

traditionnelle, se déroule en un « temps » et un « lieu » délimités ; il peut être assorti d'accessoires (figurines, cartes, plans, fonds sonores). Il peut être aussi « grandeur nature », totalement *in vivo*, avec costumes et accessoires, un cadre reconstitués et en temps réel. Le jeu de rôle a également une dimension dramatique, car il met en scène une histoire, un récit auquel participent activement les joueurs. Les échanges ludiques créent, et c'est le but premier, un plaisir, celui du divertissement : car le participant vit ce moment comme une rupture avec le quotidien.

Le succès du jeu de rôle ne peut s'expliquer uniquement que par sa seule dimension ludique ; il en existe probablement une autre, cachée et inconsciente, qui expliquerait pourquoi inconsciemment nous y jouons et certainement pourquoi ce jeu, loin d'être superficiel, suscite un tel engouement chez ceux qui le pratiquent.

C'est en relisant les classiques de Mircea Eliade¹ que l'idée d'écrire cet article m'est venue. Cet auteur est toujours une référence, bien que nécessairement critiqué, car son travail de portée universelle sur les religions a permis d'en dégager les grands principes. Quel est le rapport



entre le jeu de rôle et le religieux ? Pensez-vous peut-être que j'essaye de vous embrigader dans une secte rôlistique ? Non, je ne suis pas un gourou, désolé. Plus sérieusement, Mircéa Eliade avait constaté, non sans arrière-pensées politiques d'ailleurs (la lutte contre le Communisme), que bon nombre d'activités humaines pouvaient avoir à l'origine une dimension religieuse et sacrée. La danse, la musique, le théâtre, par exemples remplissaient jadis cette fonction, car ils mettaient en scène, sous forme rituelle, la geste divine, notamment celui de la Création de l'univers (les participants se substituaient aux êtres mythiques et mimaient leur histoire). Le couple « rite-mythologie » est indissociable : ils s'enrichissent mutuellement. Dans les cultures traditionnelles, les mythes sont une histoire sacrée, ils sont l'Histoire. Le temps du mythe, à jamais perdu, est cet *illo tempore*, ce temps d'avant, sacré et idéalisé, incessamment, régulièrement et symboliquement commémoré au moment des cérémonies rituelles. Ces mythes, imaginés dès le Paléolithique, ont été véhiculés, altérés, transformés et transmis oralement de générations en générations par les chamanes (étymologiquement le chamane est « celui qui sait² »). Le chamane n'est pas

un prêtre (fonction propres aux religions du Livre), mais quelqu'un qui entre en relation avec l'invisible ; il est une interface avec les esprits et leur monde. Lors de son voyage au « pays des esprits » (la transe chamanique), il produit une histoire, la raconte et la met en scène. Le chamane est le lointain ancêtre des « conteurs » des sagas vikings, des bardes et autres personnalités en charge de transmettre l'héritage culturel au sein des peuples sans écritures. Il est le lien entre le « sacré » (le monde de l'invisible et de l'incontrôlable) et le « profane » (le monde sensible).

Les pratiques religieuses des cultures de chasseurs-cueilleurs (et des religions révélées) ont des similitudes avec le jeu de rôle : présence d'un intercesseur qui « sait », d'un univers imaginaire, de participants initiés (puisque membre d'un groupe pratiquant « ce » jeu), d'un espace et d'un temps du jeu en rupture avec le quotidien, etc. Le jeu de rôle serait-il une activité aux racines sacrées qui serait devenue profane dans un « monde désenchanté » ?

Création conceptuelle de l'esprit humain, la religion et sa dimension symbolique sont le produits des structures cognitives de notre cerveau (et contribuent à l'équilibre de l'individu³). Les anthropolo-



gues cognitivistes et structuralistes ou les archéologues « post-modernes » estiment que la culture est un système d'idées indépendant : ce seraient uniquement les relations structurées entre les idées et les valeurs culturelles qui façonneraient le comportement humain. Ces idées et ces comportements seraient transmis aux générations suivantes qui reproduiraient et perpétueraient le système. Cette interprétation, pertinente, ne prend pas en considération la récurrence des comportements humains. Car chaque être humain, en dépit des connaissances acquises au cours de son existence, porte en lui le bagage génétique de la Préhistoire, longue période constitutive⁴. Ces « archétypes⁵ » (théorisés par Carl Gustav Jung⁶) se manifestent notamment dans la production artistique, le rêve et dans les mythologies... Ces archétypes appartiennent à notre « inconscient collectif ». L'analyse herméneutique des mythes dévoile souvent des préoccupations propres aux sociétés de chasseurs-cueilleurs, qui n'ont plus lieu d'être dans nos sociétés contemporaines sécurisées⁷ : les mythes connaîtraient un phénomène de « dégradation » et de « désacralisation », les pratiques jadis « sacrées » deviendraient « profanes ».

À présent, revenons au jeu de rôle contemporain et passons en examen certaines caractéristiques de celui-ci, au regard de nos observations précédentes :

Penchons nous en premier lieu sur le rôle du « conteur ». Caché derrière son écran (ce qui marque une rupture entre l'espace réservé aux joueurs de celui qui « sait » (qui connaît les « mystères »), c'est celui qui transmet les connaissances inspirées du livre de règles et de l'univers du jeu (il « sait » d'autant plus qu'il peut être aussi le créateur du scénario, voire du jeu). Tout au long du récit, le conteur omniscient fait interagir les personnages en fonction des règles et de l'univers du manuel de jeu (le Livre) et d'un synopsis. Le conteur est donc l'intercesseur entre le Livre et les joueurs, qui sont en réalité, des « initiés » d'un niveau inférieur (le profane étant le non participant ou le non rôliste). Il est intéressant de noter au passage, qu'en dépit des règles, une partie honnêtement menée est soumise aux aléas des dés, ce qui n'est pas sans rappeler la « dimension incontrôlable » de la vie : le « conteur » n'est qu'un intermédiaire, un messager...

Le temps de la partie, son espace et ses accessoires renvoient également à ces pratiques enfouies. Prenons le cas des figurines, qui au-delà de leur aspect esthétique et leur côté pratique lors d'une partie sont des représentations des héros ou d'êtres naturels ou surnaturels... Nous ne sommes pas loin des préoccupations des hommes du Paléolithique et même après qui ont modelé des « Vénus » ou autres figurations symbolisant un être « suprahumain » ayant une dimension symbolique (souvent la fertilité).

Enfin, l'univers de jeu. Il s'agit souvent d'espaces et de temps imaginaires, puisés dans la culture des civilisations anciennes ou créés de toutes pièces (*Cthulhu*, *le Seigneur des Anneaux*, par exemple). Ces « mondes » trahissent autant des préoccupations anciennes que contemporaines⁸ : ils sont situés dans la zone floue, séparant la science exacte de l'ignorance totale. Le jeu de rôle est une projection de nos fantasmes et de nos peurs, souvent puisés dans nos archétypes⁹. Prenons l'exemple du jeu *Vampire : la Mascarade*. Il n'y a pas de thème aussi ancien que celui du vampire, dont la préoccupation centrale est le sang¹⁰, la mort et la vie éternelle (et de son corollaire la damnation éternelle, car dans une

dimension supranaturelle, comme dans la vraie vie, il y a toujours ambivalence ou opposition). Le mythe du vampire a connu un regain avec la trilogie de Anne Rice, publié à partir de 1991, précisément au moment de la « grande peur » du SIDA (une dizaine d'années après la constatation des débuts de l'épidémie aux États-Unis en 1981). D'autres thématiques récurrentes du jeu de rôle (et des romans et des films d'anticipation) : la génétique, la fin du monde, etc., c'est-à-dire nos craintes intimes réactualisées avec les dangers contemporains. Le jeu de rôle serait peut-être un moyen d'exorciser ces peurs. Ces thèmes portent en eux un message subliminal, celui de la régénération, et au sens large de l'éternel recommencement (*Le mythe de l'éternel retour*).

Bien que le jeu de rôle n'ait rien de religieux dans le fond, il en présente certains aspects, certaines formes. L'humain a besoin pour vivre (et aussi pour se dépasser) de constructions symboliques. Toutefois, il n'est pas que la religion qui s'appuie sur des symboles (la politique en est le meilleur et le pire des exemples).... Il est donc difficile d'affirmer que le jeu de rôle a des racines sacrées ou religieuses. Le jeu de rôle reste avant tout un jeu, mais nous avons



vu ici qu'il est loin d'être un divertissement banal, dont les racines sont aussi anciennes que l'Homme.

RÉMY VALAT

¹Mircéa Eliade (1907-1986) était un historien des religions, un philosophe, un philologue et un spécialiste des mythes. Ses travaux en histoire comparée, servis par une connaissance encyclopédique des textes sacrés des religions traditionnelles lui ont permis de définir le phénomène religieux. Son engagement dans les rangs de l'extrême droite et son amitié avec le philosophe suisse Carl Jung, font de lui un auteur controversé. En 1928, il découvre l'Inde et rédige un doctorat sur le yoga et entame la rédaction de ses traités d'histoire des religions. Mircéa Eliade enseigna à Paris à l'École pratique des hautes études (1945), puis à Chicago (1956).

²Le chamanisme est un phénomène quasi-universel, il remonterait au plus tard à l'homme de Néanderthal. Le mot « shaman » vient du toungouse, šaman (shaman), il est étymologiquement associée à la notion de « savoir » (« ša »). Beaucoup d'auteurs s'accordent à dire que l'essence du chamanisme est l'aptitude à entrer en transe pour atteindre le royaume des esprits, où

le chamane tente des actions utiles comme la guérison d'une personne en lui restituant son âme, en combattant les esprits malfaisants ou diriger le défunt vers le royaume des esprits. Ake Hulkrantz le définit comme « un fonctionnaire social qui, avec l'aide des esprits gardiens, atteint l'extase dans le but de créer un rapport avec le monde surnaturel sur la demande des membres de son groupe. »

³Lire les travaux de Bruno Bettelheim sur la petite enfance (et plus particulièrement *La psychanalyse des contes de fées*).

⁴Sur l'échelle de l'histoire humaine, 99,5 % de nos ancêtres ont vécu dans ce type de société.

⁵ Carl Gustav Jung (1875-1961), médecin psychiatre suisse, ancien disciple de Freud, fondateur de la psychologie analytique (ou description des manifestations de l'inconscient) et pionnier de la psychologie des profondeurs. Les thèses de Jung étaient en vogue dans l'Allemagne nazie et la proximité du psychanalyste avec le régime (au contraire de Sigmund Freud, d'origine juive) ont terni l'image du médecin, bien qu'il aurait apporté son soutien à des Israélites, notamment Freud, menacés et persécutés. Il rompt avec le parti en 1940 et devient agent de renseignement au service des Alliés.



Carl Jung a dégagé les concepts d'inconscient collectif et d'archétypes, comme composante de la psyché profonde, dont le centre est le « moi ». Il est intéressant de noter que Jung aurait connu l'équivalent d'une « extase mystique » et mis ses connaissances théoriques et pratiques à la compréhension du phénomène religieux. La notion de « centralité » du « moi » pourrait être rapprochée de la notion de « Centre » étudiée par Mircea Eliade dans le domaine des religions.

⁶Par exemple, Henrietta de Veer, dans son étude sur la mythologie japonaise, avait relevé l'importance du contact visuel. Le contact visuel porté à l'insu d'un être placé en situation de vulnérabilité est une notion qui pourrait également renvoyer à la situation familière des hommes de la Préhistoire qui – au moment de la chasse – s'efforcent de se rapprocher de leur cible hors de portée de leurs sens pour l'attaquer avec des armes de jet ou de contact.

⁷Il est possible de dater une série télévisuelle en la situant dans son environnement social, économique et politique. La série *X Files*, par exemple, aborde des sujets comme les organismes génétiquement modifiés ; la guerre froide (et le danger russe-ex-soviétique) est omniprésente,

sans parler de la théorie du complot. Les années 1990 est la période du débat et de la prise de conscience de la mondialisation (en réalité, la 3^e du genre, mais on l'ignorait encore).

⁸C'est ce que dévoile les numéros de *Scientifiction* (de Michel Meurger), les mythes contemporains (tels les Ovnis) sont de pures inventions, mais des « réactualisations » de croyances anciennes. Dans le cas des Ovnis, il s'agit entre autres, de l'idée d'une communication ciel-terre, de théophanie, voire de kratophanies (les vaisseaux).

⁹Le sang est considéré comme le symbole de la vie dans les traditions anciennes. L'usage funéraire de l'ocre rouge (oxyde de fer), constaté dès le Paléolithique, est présumé matérialiser le sang et la vie.



LA RAISON ET L'AMBITION

COMME UN VOL DE PÉCORES : RETOUR(S) SUR UN GN POUR ADOS

Il est de ces expériences que l'on souhaite partager. Pour dire qu'elles sont possibles, qu'elles revêtent un potentiel exceptionnel, et aussi pour donner envie de les reproduire, ailleurs, en d'autres lieux, avec d'autres acteurs, petits et grands. Mon challenge ? Qu'une fois la dernière ligne de cet article parcourue, certains d'entre vous se fassent la réflexion qu'ils au-

raient bien aimé être de cette épopée ludique et que peut-être aussi cela les décidera à franchir le pas afin de passer de l'autre côté du miroir. Cap sur l'aventure... grandeur nature !

APPEL AUX OÛHMANS DE BONNE VOLONTÉ

Il y a toujours quelqu'un pour allumer la mèche et pour souffler dessus afin de s'assurer qu'elle crépite bien d'une petite flamme vivace. Eh bien dans cette histoire, ce gars-là s'appelle Cédric Lhomond. Un ancien du gaz, aux dés bien usés des deux côtés du paravent, un de ceux qui percutent instantanément quand on évoque à portée d'oreille la trinité « jeu, rôle, imaginaire ». Jamais loin, on trouve Emmanuel Busquets, shaker-en-chef-des-idées-qui-décoiffent, co-créateur avec lui d'un univers médiéval-fantastique offrant un vaste cadre propice tant aux parties de jeu de rôle sur table qu'à leur adaptation en semi-réel. Et c'est bien ce qu'ils ont entrepris de faire, ces deux oiseaux-là, en imaginant une histoire évoluant d'un épisode à un autre, en fonction des actions, des choix et de l'intérêt de jeunes joueurs qui constituent le cœur de cible de l'entreprise.

Comme quelques nouveaux-venus dans l'équipe, votre serviteur prend justement le train en marche alors que le tortillard serpente en direction du futur chapitre d'une saga comptant déjà deux volets à son compteur. À la faveur d'un ravitaillement en bénévoles, réalisé avec ouverture mais néanmoins discernement (présence de mineurs oblige), je décroche mon billet pour le péripère. Je monte à bord d'un wagon, bonjour, bonjour, serre des louches, louche sur certains dont le visage m'est familier (le monde du jeu n'est pas si vaste...) et trouve une place

sur une banquette pas trop loin de la fenêtre, histoire de pouvoir profiter du paysage tout en laissant d'ores et déjà mon crayon glisser sur le papier pour y consigner deux ou trois idées...

VOYAGE EN PREMIÈRE

CLASSE

Bien vite, la glace est brisée, les échanges fusent, les propositions s'enchaînent, l'histoire se construit, la destination finale se dessine avec plus de netteté. De simple passager,

DES SOUDARDS À DESSOUDER.





Cédric Lhomond, le Seigneur des ados

« Un mono pour les gouverner tous et dans l'imaginaire les lier. »

Impliqué dans le social depuis quinze ans, Cédric Lhomond vient de souffler ses quarante bougies et pratique le jeu de rôle depuis moitié plus de temps que la première durée mentionnée dans cette phrase. Animateur socioculturel, il est aujourd'hui directeur du secteur ados au sein de LJC (voir le second encadré). Militant dans l'âme, son postulat professionnel est clair : *« Je rends à l'éducation populaire ce qu'elle m'a donné et me donne encore. »* Pour ce faire, il a recours au jeu pour mettre en contact des jeunes et des adultes dans un cadre ludique permettant de valoriser les deux parties. C'est donc tout naturellement qu'il en est venu à glisser de la pratique du grandeur nature en tant que simple participant vers l'organisation d'une animation ludique qui correspondrait plus à ses attentes. *« À force de râler, on a décidé avec Emmanuel Busquets notamment qu'il serait plus constructif de créer le GN idéal à nos yeux. Il reste cependant encore du boulot... »* Il a d'ailleurs observé que ce type d'événement a de nombreuses vertus vis-à-vis des jeunes qu'il est chargé d'accompagner durant une partie de leur temps libre. *« La perspective de leur participation au semi-réal permet de les projeter huit à dix mois en avant, de les associer à un projet. De manière connexe, cela me permet de mettre en place des ateliers techniques proposant de la couture pour la confection des costumes et la création d'armes en latex. S'y ajoutent aussi l'occupation d'un espace naturel à respecter et l'intégration de règles de vie en communauté, supports à l'acquisition d'une plus grande autonomie. »* Son meilleur rôle ? Ni Shimrod le puissant sorcier, ni Oggy Flyingbard le lamemage qu'il incarne annuellement durant chaque épisode du GN monstre de Kandoria. Dominant de sa grande taille les quelques dizaines d'adolescents qui lui sont confiés dans le cadre de ses attributions, il les tire vers le haut, et, en pleine responsabilité, leur offre des éclats d'imaginaire... qui les aide à grandir. Belle mission.

je me retrouve – comme d’autres – avec une casquette de contrôleur visée sur le crâne, le carnet de contre-danses en moins et c’est tant mieux.

Ce qui est rapidement très stimulant avec ce projet, c’est sa dimension participative. Le mécano en chef coordonne, oriente, mais lâche la bride aux envies, tant qu’elles servent le jeu en lui apportant de la matière à exploiter ou en étant au contraire source de légèreté. Un élément bluffant, c’est le nombre de volontaires, jeunes adultes jusqu’à quinquas, qui sont prêts à mouiller la chemise pour servir l’élaboration d’une grande nature pensée pour divertir trois dizaines de joueurs âgés de 11 à 17 ans. Un coup de starter et la mécanique tourne vite à plein régime. On sent qu’elle a été entretenue, convenablement huilée depuis l’été précédent, et les sympathiques réunions de préparation qui se succèdent à bonne cadence sont chacune source d’enrichissement de l’intrigue, d’exploration de nouvelles pistes et de renforcement des liens unissant les bénévoles anticipant déjà sur ce qu’ils vont mettre en scène pour le plaisir des ados.

Juillet 2012, le coup de sifflet du chef de gare résonne et il est déjà temps de faire embarquer la génération montante...



CHEMIN DE TRAVERSE

RACLETERRE, UN WEEK- END D'ARRÊT, TOUT LE MONDE DESCEND !

Imaginez un bled, loin de toute civilisation, négligé par les autorités, boudé par les riches, prisé par les indésirables, constituant une espèce d’espace frontalier, une vague croix sur la carte du monde connu, tracée par un fonctionnaire caco-chyme à la main tremblotante indiquant où s’arrête le territoire du glorieux (et autoritaire) empire de Lextor et où débute celui de la profonde (et inquiétante) Fourêt vivante. Ben voilà,



vous y êtes. Bienvenue à Racleterre. Son unique taverne, ses multiples débris humains... pardon oûhmans, ses environs chargés de mystères, de promesses d'aventure(s), de dangers, et ses trente et un aventuriers en herbe, parfaitement déterminés à les affronter, arme en latex inoffensive (sauf pour les infortunés PNJ) à la main.

Pour peupler la bourgade et ses abords, un groupe conséquent, que dis-je ? une légion de rôlistes motivés, qui sont venus avec une galerie de costumes confectionnés pour d'autres événements du même ordre et offrant de belles perspectives de réutilisation ; qui mettent à disposition un imposant arsenal de répliques d'armes et d'armures constitué au fil du temps, de nature à équiper tel ou tel figurant en fonction des besoins de ses interventions ; qui proposent

une collection d'objets incongrus variant du pendentif-magique-qui-fait-vrai au laboratoire d'alchimie qui intrigue, garantissant pour les uns le petit détail qui parfait un personnage et agrémentant pour les autres le cadre de jeu avec originalité ; qui suggèrent une flopée de saynètes susceptibles d'alimenter le scénario, prêtes à être mises en oeuvre pour satisfaire aux exigences de rythme du grandeur nature ; et surtout, surtout, qui viennent chacun avec le désir de partager, de donner à jouer, d'offrir un moment à part aux jeunes joueurs qui ont encore beaucoup à découvrir de ce type de loisir.

Car le secret de cette belle histoire – et je commençais alors à le deviner – était de prendre en donnant. Un paradoxe ? Pas tant que ça...

TOUS DESSUS !



CHOURAVE LA BETTERAVE

VERSUS LES GROSSES

LÉGUMES

C'est bien beau tout ça, on parle, on parle, mais quand est-ce qu'on joue ? Préalable complémentaire indispensable : déterminer les contours des aventuriers. Qui sont-ils ? Chevaliers, sorciers, négociants, druides... ? Sont-ils seuls ou en groupe ? Quels intérêts servent-ils ? En ce qui concerne ce chapitre essentiel, il y a ceux qui reprennent leur rôle de l'année passée, ceux qui ont une idée précise de ce qu'ils souhaiteraient incarner – Ah ! l'émblématique brigand « Chourave la Betterave », son oeuvre criminelle, ses rapports récurrents (et douloureux !) avec la justice de l'empereur... – et les quelques-uns qui ont encore une opinion bien vague sur leur alter ego du week-end mais dont l'indécision est bien vite dissipée, aidés par des aînés soucieux de leur garantir l'inspiration nécessaire. On trouve aussi des joueurs qui ont anticipé de longue date leur participation à l'événement, qui ont amoureuxment façonné leur matériel durant les ateliers GN proposés par l'association encadrant l'animation – tel Léo et son élégante/redou-



LE BOUC DE L'ÉMISSAIRE

table arme d'hast à double lames – ou qui se sont faits confectionner par leur grand-mère un costume qui en impose (traduction pour nos jeunes lecteurs : « qui le fait gavé grave ») – à l'image de Tom, 13 ans, nécromant intérimaire, doté d'une superbe robe ourlée de runes cabalistiques et d'un sinistre ouvrage de sorcellerie qui chatouille tout de même de risquer un regard sur ses formules secrètes.

Devant, autour, derrière eux, des PNJ. Partout. Des rôles secondaires, en nombre, apparaissant à la faveur de scènes variées, mais aussi des personnages hauts en couleur, semi permanents. Un délégué impérial,



LE MÉCHANT DE L'HISTOIRE (MALGRÉ LUI)

Clotaire Fionus, qui manifestera un talent consommé pour glisser avec constance (et dignité) sur les planches savonnées par ses « honorables collaborateurs », Hirodan Rill, un mystérieux mais populaire mage revenu d'entre les morts (nous y reviendrons nous aussi), un forestier dont les (Grands-)pas de rôdeur guideront les hobbi..., pardon les jeunes héros, sur les chemins détournés de la région, Kofi Fonan (l'auteur de ce papier, heureux d'incarner un rôle aussi stimulant, malgré les @ !\$% de

sabots du costume), un faune soucieux de préserver la paix entre les Oûhmans et les Faériques, ce qui ne le dispensera pas d'un inique procès, et la liste des interlocuteurs des joueurs est encore bien trop longue pour tous les citer ici.

Ce qui n'a rien de long en revanche, ce sont les règles qui régissent le jeu et les interactions entre les protagonistes. Et tout a été fait pour que chacun en soit imprégné...

LE RÈGLEMENT, ET C'EST PAR COEUR QUE VOUS LE CONNAÎTREZ !

Plus de soixante participants sur le site et pas un pépin de tout le week-end. Pas de chicanage, pas de fâcherie, pas de blessé non plus surtout. Pourquoi, comment ? Deux maître mots : professionnalisme et responsabilisation. En effet, Loisirs Jeunes en Créonnais a mobilisé pour l'occasion une solide équipe d'encadrement : cinq animateurs socioculturels (Cédric, Frédéric, Laura, Amandine et Jeoffrey) qui ne laissent rien au hasard et gèrent ce qui se passe dans et autour du jeu. Lors de ma première entrevue avec

Cédric Lhomond, une phrase choc m'avait d'ailleurs convaincu que cette ambitieuse épopée n'avait rien d'un bricolage à la petite semaine : « *Le bien-être et la sécurité des jeunes d'abord, après on joue !* » De fait je ne me suis pas privé de battre le rappel de mes vieux potes de jeu de rôle pour leur vendre le GN et je me suis pointé avec leurs fils qui ont constitué un quatuor de joyeux drilles prêts à en découdre. Quelques membres de cette vieille garde ont même répondu présents pour passer deux nuits sous tente et incarner tel ou tel PNJ.

Les règles sont énoncées, répétées : on se bagarre certes « pour de faux » mais sans se mettre en danger, on s'implique avec entrain mais on sonne la mi-temps en cas de nécessité. On a couru, transpiré, ri, vécu à plein des aventures dont nous parlerons encore longtemps. Et tout a roulé, dans le respect de consignes de jeu simplissimes à mettre en oeuvre : les sortilèges tenaient en une formule (Banquise ! Tout le monde glisse et perd l'équilibre sur un périmètre donné), les règles de combat étaient très explicites (une

LES GOBELINS VOUS SALUENT BIEN !





LORSQUE LA MAGIE OPÈRE

« blessure » reçue à un membre le neutralisait jusqu'à ce qu'il soit soigné), et tout à l'avenant.

Des principes élémentaires, intelligibles par tous, des grands (enfants) qui encadrent leurs cadets en s'amusant. Bien. Et si on revenait sur l'histoire proprement dite ?

OKAY COCO, ÇA TOURNE !

C'est qu'il s'en passe des trucs à Racleterre. Imaginez plutôt. Il y a

quelques années, une bande d'aventuriers intrépides ou inconséquents – il reste assez peu de témoins de cet épisode malheureux pour nous éclairer sur ce point – n'a rien trouvé de mieux à faire que de tirer de son sommeil séculaire et sépulcral un sorcier maudit réputé pour son mauvais réveil. Traînant des pieds et pesant contre les empêcheurs de reposer en paix, cet acariâtre mort-vivant ne s'est donc pas privé pour manifester son méphitique mécontentement en distribuant des anathèmes à ceux qui croisaient sa macabre trajec-



toire, pour relever ça et là zombies et autres créatures de la nuit, pour envisager même de reprendre du service en implantant durablement dans la région une petite boutique Terreur & Ténèbres. Fort heureusement cependant, les fautifs purent compter sur le concours de plusieurs alliés de valeur décidés à renvoyer la « liche », puisque c'est son nom, successivement à son tombeau, à ses rêves de noirceur et à l'oubli. Parmi eux, un brave type, Hirodan Rill, Pygmalion en invocations magiques. Bref, comme tout vrai héros qui se respecte, il se sacrifie et provoque l'effondrement d'une petite montagne sur sa pomme, sur la poire de la créature menaçante et aussi sur le citron de quelques PJ au passage en guise de dommages collatéraux mais ils l'avaient tout de même bien cherché, convenons-en.

Et voilà que, miracle, Hirodan est de retour. Sauvé des décombres par une nouvelle expédition de courageux et vertueux apprentis héros, tout à leur joie de retrouver leur mentor. Las ! Dans le même temps, les augures étranges prolifèrent à Racleterre : pluie de feuilles de lierre noir et crottes de gobelins, la pression pèse sur la communauté isolée. Les signes ne trompent pas, une puissante magie est à l'oeuvre et les créatures de

la Fourêt vivante s'en émeuvent. Des figures majeures tiraillent les joueurs dans des directions contradictoires. Faut-il écouter Hirodan qui propose une méthode pour définitivement neutraliser l'essence fantomatique de la liche ? Obéir au délégué impérial qui en appelle à l'ordre, et rien qu'à l'ordre. Suivre les recommandations de Shimrod, le maître des sorciers, qui sort de sa neutralité habituelle pour lancer un avertissement sibyllin ? S'en remettre à l'appel à la concorde prononcé par le roi des fées (rencontré à l'issue d'une procession nocturne dans les bois ; repassez-vous l'entrevue entre la Communauté de l'Anneau et Galadrielle et imaginez la même chose, vraiment, avec un intimidant lapin blanc drapé dans sa bienveillance toute féérique : les mâchoires des ados n'étaient pas loin de se décrocher sous les effets conjugués de la magie propre à la clairière, des moirures lumineuses improbables et des réverbérations sonores soignant à merveille l'atmosphère ; je sais de quoi je parle, j'y étais, perdu entre songe et réalité). Ainsi, le groupe se divise, des factions se constituent, et des luttes intestines se nouent entre les joueurs eux-mêmes. Autant dire que la mayonnaise a pris et bien pris.



« LICHE-BOTTES BLUES »

Émaillé d'une large gamme d'événements, le fil du grandeur nature s'étoffe ainsi au cours du week-end, les joueurs affinant leur analyse de la situation, épousant comme ils le souhaitent la trame principale de l'histoire, tout en s'impliquant dans des intrigues secondaires qui leur garantissent une action quasi permanente. La force du nombre de bénévoles permet de gérer la variété des scènes, leur simultanéité et même aussi d'aligner des effectifs pléthoriques pour certaines d'entre elles. Ainsi, à l'approche de l'épilogue, les joueurs sont-ils conduits par leurs cinq héros à l'assaut d'une tribu de gobelins corrompus (est-ce un pléonasme ?). Les humanoïdes alignés face à eux, commandés par un shaman hargneux, sont une grosse vingtaine, grîmés de vert, vêtus de cuir et de fourrure, armés de gourdins, de projectiles et d'autres accessoires susceptibles d'intimider n'importe qui à l'exception d'une horde d'adolescents pressés d'anéantir leurs adversaires. La bataille est homérique, rang contre rang, rythmée par des provocations suivies d'une mêlée furieuse, par un mouvement de débordement (complètement avorté, nous avons chargé et butté directement contre les cinq

héros qui attendaient en arrière-garde l'heure de l'hallali ! Oups !), par les grognements du troll qui parcourt la zone en vociférant « *Miam ! Miam !* » sous les cris d'orfraie de celles et ceux qui tentent d'échapper à son appétit (ainsi qu'à sa massue), et par une charge ultime des PJ qui n'est pas loin de valoir le passage d'un 38 tonnes sur une colonie de grenouilles candidates à l'aplatissement. Commentaire final de Marie, 13 ans : « *Bon, qu'est-ce qu'il reste à cogner par ici ?* »

Toutefois, cet épisode n'était en définitive que le premier volet du grand final. L'heure du choix se profile et la véritable épreuve consiste à ne pas se tromper. Car, autant tout débalancer maintenant, la liche est bien plus proche encore que certains joueurs le redoutent. En effet Hirodan Rill, celui dont les parchemins-posters tirés de *Sorcier-Magazine* revêtent les murs des chambres des valeureux héros en devenir, n'est pas revenu seul de l'Outremonde. Non, non, non. Il a en lui une espèce de passager clandestin mystique qui n'attend que l'issue de la cérémonie censée disperser définitivement la présence néfaste de la liche pour en fait en consolider le pouvoir de manière définitive. Questionnaire à choix multiples, enfin deux : faites-vous confiance au mage

LJC

L'association Loisirs Jeunes en Créonnais (en GIRONDE), fondée en 1997, a pour but d'offrir aux familles des modes d'accueil adaptés et sécurisés, pour que leurs enfants entre 3 et 17 ans puissent passer des moments de repos, d'apprentissage et d'épanouissement par une pratique ludique. Elle gère :

1 – Le CLIC (Centre de loisirs intercommunal du Créonnais), qui propose aux 3-12 ans des activités à thème, mini séjours, sorties et ateliers, les mercredis et durant les vacances scolaires.

2 – Le Secteur Sports, qui propose toute l'année aux enfants et aux jeunes de 7 à 14 ans de découvrir plusieurs familles sportives (sports collectifs, de combat, individuels, gymnastique, athlétisme...).

3 – Le Secteur Ado, qui propose aux 12-17 ans des activités toute l'année, au collège, au point jeunes ou en séjour.

4 – Des Accueils Péri-scolaires.

www.ljcreonnais.org

Rill ou vous défiez-vous de lui, du moins de l'âme noire de la liche qui est sans doute en lui ? Réponse massive des ados : « *On n'est pas tombés de la dernière pluie de dés à 20 faces !* » Mais la créature est puissante. Tout se joue donc durant un rituel qu'une partie des PJ doit discrètement noyauter pour en modifier la finalité. La tension est palpable et la lecture de certaines formules étire même Michel, ami des fées et des lutins, et le perturbe suffisamment en tout cas pour rendre nécessaire l'intervention d'autres conjurés qui viennent le seconder. Lorsque la cloche de fin

de round claque d'un bing sonore, les héros l'emportent par « chaos technique » sur une liche qui n'en revient pas de s'être faite berner dans les grandes largeurs, et avec la manière s'il vous plaît. Mais tout a un prix et les cinq héros consentent à se sacrifier pour ériger une barrière emprisonnant à demeure l'âme damnée. Clap de fin sur les nobles paroles d'une joueuse soucieuse d'endiguer les velléités des petites mains qui s'ouvrent déjà cupidement sur les dépouilles des martyrs : « *On ne fouille pas les héros !* » Un exemple à suivre.



TO BE CONTINUED

Il y aurait encore tant à dire pour rendre pleinement hommage à cette initiative, tant de coups de champagne à adresser, tant de moments improbables à commenter, tant de personnes à remercier pour ces souvenirs impérissables. Le grandeur nature s'est conclu sous le soleil, qui brillait haut dans le ciel, mais chaque visage rayonnait aussi de sa propre luminosité. Nous étions fourbus mais ravis. Le contrat était rempli.

Il y a quelques années, j'ai eu à répondre à la question suivante : « *Qu'est-ce que t'apportent les jeux de rôle ?* ». Je me souviens, entre autres choses, avoir affirmé « *Beaucoup d'amis* ». Je ne renie pas cette réputation, car cette nouvelle aventure est aussi le terreau de belles rencontres qui connaissent déjà une postérité. Je la complèterais néanmoins aujourd'hui en ajoutant « *Donner consistance à l'imaginaire, le modeler, lui conférer une forme qui puisse être partagée avec d'autres* ». Et ce GN l'illustre parfaitement.

Le quatrième opus de *Comme un vol de pécores* se dessine déjà à l'horizon de l'été 2013. Des idées sont en chan-

tier, le scénario fait dès aujourd'hui l'objet de réflexions préalables. Mon petit écuyer âgé de six ans négocie âprement pour y faire une apparition, avec dans le regard l'éclat crâneur de ces benjamins déterminés à prouver leur valeur devant mille et un périls. Je vais voir ce que je peux faire pour lui... Moi j'en serai, c'est sûr, pour toutes les raisons que cet article s'est efforcé de mettre en valeur, et également pour tout ce que j'y découvrirai, sur moi, sur les autres, sur une histoire qui demeure à construire ensemble, jeunes et moins jeunes, tous soumis au charme d'une formule magique intemporelle : « *On dirait qu'on serait...* »

LAURENT SÉRÉ

PHOTOGRAPHIES INSPIRÉES : CLAIRE CRAPEZ

LIEN VERS LE FILM DU SECOND OPUS :
[HTTP://VIMEO.COM/32190682](http://vimeo.com/32190682)



CONCOURS LA DERNIERE TERRE

CLÔTURE DU CONCOURS LE 30 NOVEMBRE 2012 À MINUIT.

QUESTION 1

LA DERNIERE TERRE EST UNE SÉRIE DE ?

- A - DARK FANTASY
- B - HEROIC FANTASY
- C - HIGH FANTASY
- D - BIT-LIT



QUESTION 2

QUELLE EST LA PROFESSION DE L'AUTEUR DE LA DERNIERE TERRE ?

- A - PATISSIÈRE
- B - INSTITUTRICE
- C - ILLUSTRATRICE
- D - INFORMATICIENNE

QUESTION 3

QUI A RÉALISÉ LA COUVERTURE DU TOME 1 DE LA DERNIERE TERRE ?

- A - MAGALI VILLENEUVE
- B - CENT ALANTAR
- C - ALEXIS FLAMAND
- D - ALEXANDRE DAINCHE

QUESTION 4

**COMBIEN D'ARTISTES PARTICIPENT À L'ANNEXE ILLUSTRÉE
DU TOME 1 DE LA DERNIERE TERRE ?**

- A - 7
- B - 9
- C - 10
- D - 14

1^{ER} PRIX

UN EXEMPLAIRE DE LA DERNIERE TERRE
TOME 1 - L'ENFANT MEREHDIAN

2 REPRODUCTIONS SIGNÉES
PAR LES ARTISTES MAGALI VILLENEUVE
ET ALEXANDRE DAINCHE

2^È PRIX

UN EXEMPLAIRE DE LA DERNIERE TERRE
TOME 1 - L'ENFANT MEREHDIAN

3^È AU 5^È PRIX

1 REPRODUCTION SIGNÉE PAR L'ARTISTE
ALEX DAINCHE OU MAGALI VILLENEUVE



POUR PARTICIPER, ENVOYEZ VOS RÉPONSES À : CONCOURS-MARAUDEUR@GMX.FR



VOUS TROUVEREZ DES INDICES POUR LES RÉPONSES À CETTE ADRESSE :

WWW.LADERNIERETERRE.COM





SYNOPSIS

Un marchand londrien a rapporté en Granbretagne l'existence d'Alia, une diseuse de vérité dans la région de Brusselles, en Hollandia. Celle-ci aurait de réels pouvoirs de divination et aurait permis au marchand d'éviter plusieurs attaques sur sa route vers Londra. Apprenant son existence, un connétable granbreton a décidé d'envoyer un expert de l'Ordre du Furet, accompagné d'un détachement de l'Ordre du Faucon, pour la retrouver et la ramener en Granbretagne où elle sera étudiée et utilisée à des fins militaires. Ce que le marchand

ignore, c'est que la jeune femme ne dispose en réalité d'aucun pouvoir et s'est simplement basée sur quelques informations glanées dans la région pour savoir qu'aucun brigand n'était de sortie dans la région en raison de festivités locales auxquelles tout le monde participait. Bref, c'est une diseuse de bonne aventure de foire et elle ne peut pas lire l'avenir, mais comme nous le verrons, elle a un petit frère courageux, un certain Marvin.

Mais Veronus Balthin, l'expert de l'Ordre du Furet, pense qu'elle ne veut tout simplement pas collaborer avec les Granbretons et il a donc commencé à exécuter les habitants du village de Brusselles pour convaincre la jeune femme de se mettre à table. Les personnages vont être capturés en essayant d'aider Alia et son jeune frère, Marvin, à s'échapper. Ils seront ensuite libérés par ce même Marvin et devront tenter de sauver la population de Brusselles en renvoyant les Granbretons chez eux. L'une des pistes est de solliciter l'aide de mutants vivant dans des ruines proches.

FUITE À TRAVERS BOIS

Les personnages se rendent à Amsterdam depuis Parye et passent donc



à proximité du village de Bruxelles, situé sur la frontière entre la France, la Germanie et Hollandia. En fait, le scénario peut être déplacé dans toute région propice à l'existence d'un petit village isolé et pas trop loin de la patrie des Granbretons. Les personnages peuvent traverser la zone pour différentes raisons : acheminer un paquet entre deux villes, chercher un clan de mutants pour punir des attaques récentes (en fait le fruit de vulgaires bandits), rendre visite à un habitant du village... Ils entendent alors un bourdonnement en provenance des bois, puis un bruit de combat. Profitant d'un moment d'inattention des Granbretons, Marvin a réussi à faire sortir sa sœur, Alia, de la maison dans laquelle elle était détenue et à l'emmener dans les bois, mais une patrouille en ornithoptère est sortie pour les retrouver et vient de leur remettre le grappin dessus. Les Granbretons ne sont que deux et les personnages penseront donc pouvoir s'en débarrasser facilement. S'ils n'interviennent pas, ils assisteront à la capture des deux jeunes gens puis seront capturés par les fantassins granbretons arrivés à la rescousse. S'ils se battent, ils vaincraient sûrement les deux passagers de l'ornithoptère mais ne pourront échapper aux fantassins (au nombre de 12).

MASQUES DE BÊTES

FOR 15 CON 17 TAI 16 INT 12
POU 11 DEX 14 APP 10

Point de vie : 17

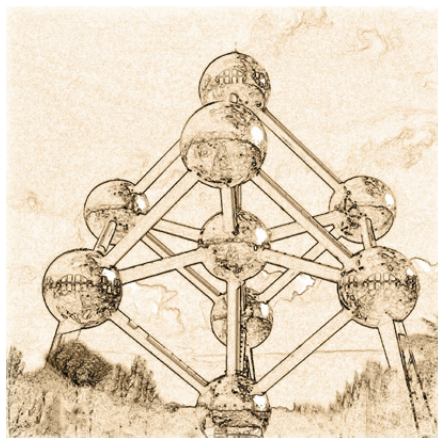
Armure : 1d10-1 (heaume porté),
plaques granbretonnes.

Modificateur de dégât : +1d4

Armes : épée large 75%, dégâts
1d8+1+MD, PdS 20, lance-feu granbretonne 50%, dégâts 5d6, portée 50m.

Compétences : Bagarre 70%, Chercher 63%, Déplacement silencieux 48%, Ecouter 56%, Esquive 50%, Europe du Tragique Millénaire 25%, Granbreton 60%, Grimper 50%, Idiome Secret de l'Ordre 70%, Langue commune 60%, Lutte 32%, Maîtrise technologique 20%, Sauter 60%, Se cacher 38%, Secrets de l'Ordre 75%

Lorsqu'ils arrivent sur place, les personnages constatent qu'une jeune femme en robe de chambre et un





jeune homme vêtu comme un forestier sont aux prises avec deux granbretons de l'Ordre du Faucon. Les soldats viennent de perdre leur ornithoptère, endommagé par une pierre lancée par Marvin, mais ils ont clairement le dessus. Ces deux masqués-là se battent à l'épée. Lorsque ce combat sera terminé, les fantasins encercleront le groupe, coupant toute retraite. Trois d'entre eux sont armés de lances-feu granbretonnes. Se rendre est la seule manière d'éviter une mort rapide, mais en réalité, même s'ils combattent, les personnages seront plutôt assommés et capturés. Ils n'auront pas le temps de discuter avec Alia et Marvin. Marvin réussira toutefois à se faufiler par miracle dans la forêt.

CAPTURÉS !

Les personnages auront des visions dans une demi conscience : ils sont attachés et transportés dans un village en proie à une évidente terreur, car occupé par des Masques de Bêtes. Sur la place du village, des gibets montrent une demi-douzaine de pendus. Ils se réveillent ensuite dans une petite cabane aux sorties renforcées et bien gardées. Ils sont détenus par les Granbretons ! Trois soldats montent la garde devant la cabane et ne se laisseront pas piéger facilement. Par les fenêtres renforcées de barreaux, les personnages peuvent voir la place du village. De nouveaux gibets sont construits par des villageois sur les ordres des Granbretons. Après quelques heures, avant la tombée de la nuit, les villageois sont rassemblés de force sur la place et un représentant de l'Ordre du Furet se présente devant eux. Il leur tient ce discours :

« Votre sorcière a tenté de s'échapper, ce matin. L'un d'entre vous l'a aidée. Des étrangers ont été capturés et seront mis à mort demain matin. Alia refuse toujours de nous confier ses secrets. Et elle se prétend votre amie... Elle refuse de partager sa science avec notre empire bienveillant. C'est pourquoi, dès ce soir, un autre d'entre vous sera pendu. »



Des Masques de Bêtes s'avancent parmi la populace terrifiée et jettent leur dévolu sur une vieille femme rabougrie. Malgré quelques cris et un petit mouvement de colère, le peuple laisse faire, impuissant. La femme est amenée sur le gibet. On lui passe la corde autour du cou et, sans autre forme de procès, le tabouret sur lequel elle se tenait est renversé... La mort ne met guère de temps à venir. *« Que cela vous donne à réfléchir. Puisse Alia revenir à la raison et mettre un terme à votre calvaire. »*

Sur ces mots, le Masque de Furet s'efface dans une auberge accaparee par les gradés granbretons, sous bonne garde, et les autres soldats dispersent la foule.

LE RETOUR DE MARVIN, LA

NUIT...

Laissez les personnages imaginer des plans d'évasion. Rappelez-vous qu'ils sont désarmés, qu'on leur a pris leurs armures et leur équipement utile et que le village est infesté de Granbretons. Au milieu de la nuit, les personnages seront réveillés par un petit choc : on vient de leur lancer une sarbacane et cinq dards par la cheminée de la prison. Un Granbreton étrangement petit se présentera

ensuite près de la prison et s'affalera sur le sol. Deux des trois gardes iront à sa rencontre, et seront étourdis par un Marvin déguisé et en possession de spores de champignons à effet soporifique. Les personnages doivent comprendre que le troisième garde est à eux, et qu'ils doivent utiliser la sarbacane. Les dards sont enduits d'un poison soporifique du même tonneau que les spores utilisées. Ils ont donc cinq essais pour toucher le garde. S'ils échouent, Marvin prendra la fuite et ils seront pendus au matin. Si le garde est neutralisé, Marvin s'emparera de ses clés, demandera le silence aux personnages et les conduira dans les bois, dans une cachette que lui seul connaît.

LA CACHETTE

Marvin expliquera enfin la situation aux personnages. Il les remerciera pour avoir essayé de les aider dans la forêt et leur dira que c'est pour cette raison qu'il est venu les libérer. Il les supplie alors de l'aider à sauver sa sœur et son village de la menace granbretonne.

LES FAITS

Les Granbretons sont arrivés en ville en fin de semaine dernière. Cela fait cinq jours qu'ils sont là. Ils sont dirigés par deux hauts gradés de l'armée granbretonne. Veronus Balthin, de



l'Ordre du Furet, est un spécialiste des choses magiques (ou technologiques). Il est le seul représentant de son ordre ici. Steem Lockhart est le responsable des soldats de l'Ordre du Faucon et compte sur un détachement de trente-trois hommes (si on part du principe que les deux pilotes d'ornithoptère ont été tués, sinon, 34 ou 35). Ils ont deux ornithoptères à leur disposition, en comptant celui endommagé par Marvin lors de l'évasion de la veille. Les Granbretons sont venus dans un but précis : ils veulent vérifier les dires d'un marchand, passé par le village des semaines plus tôt, qui prétend qu'Alia, la sœur de Marvin, dispose de dons de voyance. C'est un numéro qu'elle fait auprès

des passants pour gagner un peu d'argent, mais en réalité, elle n'a aucun don. Hélas, les Granbretons ne la croient pas et pensent qu'elle cache ses pouvoirs et refuse d'obtempérer. Au début, ils l'ont frappée et violente, , ils s'en prennent à présent aux villageois. Sept personnes ont déjà été pendues, mais Alia – qui ne cesse de clamer son impuissance – n'est pas entendue.

QUE FAIRE ?

Les personnages auront sans doute quelques idées sur la façon de procéder, mais faites attention à quelques éléments.

Les Granbretons sont en nombre et ce ne sont pas des tendres.



Ils sont sur leurs gardes après avoir constaté l'évasion des prisonniers. Selon eux, une escouade ennemie est en position dans les bois (ils n'accepteront pas d'avoir été roulés par un villageois).

S'ils sont repoussés, ils reviendront avec une armée pour raser le village. Laissez donc les personnages gamberger un peu. La cachette des bois est une bonne cache et on ne les y trouvera pas. En tout cas, pas les Granbretons. Mais *quelqu'un* va les trouver.

LE CUEILLEUR MUTANT

Alors qu'ils réfléchissent dans leur cache (ou qu'ils se déplacent dans la forêt), les personnages enten-



dront des bruits de pas sur le tapis de feuilles mortes. C'est Harlak, un mutant vivant avec sa communauté dans les ruines des temps anciens, à quelques kilomètres de là. Haglak est armé d'un bâton et dispose d'une fronde et d'un sac de pierres. Il se montrera agressif dans un premier temps, car il sait quelle est la réaction des gens normaux face aux mutants. Mais une fois ses PdV réduits de moitié, il se rendra, implorant la pitié des personnages.

HAGLAK LE MUTANT

FOR 13 CON 15 TAI 12 INT 12
POU 10 DEX 13 APP 10

Points de Vie : 14

Armure : 1D6-1 (cuir souple)

Modificateur aux dégâts : +1d4

Armes : Bâton 60%, dégâts 1d8+MD, PdS 20, Fronde 60%, dégâts 2d4-1+MD, Portée 50m, munitions 16.

Compétences : Déplacement silencieux 50%, Ecouter 60%, Esquive 50%, Monde naturel 45%, Orientation 40%, Pister 60%, Se cacher 65%.

Mutations : Haglak est bossu et l'un de ses bras est plus long que l'autre : il s'en sert pour marcher plus vite tout en maintenant son équilibre précaire.

Haglak représente une réelle opportunité pour les personnages, s'ils ne le tuent pas. Il fait en effet partie d'une communauté d'une trentaine



de mutants vivant dans des ruines proches. Il acceptera de mener les personnages à son chef, Vano, s'ils le lui demandent. Pour mettre les personnages sur la piste des mutants, Halgak peut utiliser le « nous » : *« Ne me faites pas de mal, nous ne voulons pas de mal, nous ne reviendrons plus, ne me frappez pas... »*. Ils devraient ainsi comprendre que le mutant n'est pas seul. Sinon, Marvin peut leur dire qu'il a déjà croisé quelques mutants dans les environs, et que ça ne l'étonnerait pas qu'ils se soient rassemblés quelque part, dans une caverne ou dans les arbres (mais il ne sait pas où se trouve leur camp). L'idée de base est que les personnages tentent de rallier les mutants à leur cause pour renverser les Granbretons.

LE VOYAGE VERS LES RUINES

S'ils suivent Halgak, ils en ont pour une demi-journée de trajet à travers bois. De temps en temps, un ornithoptère survolera la région, car les Granbretons sont à leur recherche. Demandez quelques tests en Déplacement silencieux ou en Se cacher à ces moments-là, mais les pilotes d'ornithoptère doivent également réussir un test en Chercher (63%) pour repérer un personnage qui aurait échoué à son test. De plus, ils ne se poseront pas : ils rentreront

au village après avoir relevé la position du fuyard, ce qui retardera l'intervention des Londriens. Tant que Halgak est avec eux, les personnages ne feront pas de mauvaise rencontre (c'est un bon pisteur et il connaît la forêt comme sa poche). Il se peut qu'ils passent à proximité d'une grosse bête en maraude, comme un ours. Demandez alors une nouvelle fois quelques tests de discrétion, et ne provoquez le combat que si vous en avez vraiment envie (Ours en page 211 du livre de base édition 1996).

LES RUINES DE FER

C'est ainsi que les mutants appellent leur foyer. Il s'agit en réalité de neuf grosses boules de fer sérieusement endommagées mais rafistolées avec des branches et des peaux de bête (les restes de l'Atomium, le célèbre monument bruxellois). Les mutants vivent surtout dans la seule boule plus ou moins intacte. L'arrivée des personnages dans les ruines suscitera l'émoi auprès de la population, qui a appris à se méfier des humains normaux et de leurs réactions primaires. Certains essaieront même de s'en prendre à Halgak pour avoir amené au camp des étrangers, mais rapidement, une voix s'élèvera pour calmer le jeu : Vano, chef des mutants des



ruines de fer, se présentera et demandera aux étrangers ainsi qu'à Haglak de le suivre dans l'une des boules, recouverte de peintures étranges.

Rencontre avec Vano

Vano est un mutant un peu spécial. Physiquement, il est petit, un peu tordu : ses jambes sont trop courtes et sa tête trop grosse, mais c'est surtout mentalement qu'il a changé. Il voit dans l'avenir. Il affirmera aux personnages qu'il avait prévu leur visite et qu'il les attendait. Il parle par énigmes, quelque chose comme « *La fausse prophétesse est dans une cage, la proie des oiseaux de proie* (les Faucons). *Son frère mène à nous des héros, vainqueurs de l'oiseau de mé-*

tal (L'orni, même si c'est Marvin qui a abattu l'engin). *Le difforme et son frère doivent s'unir pour lutter contre les bêtes* (les Granbretons), *mais le frère vainqueur repoussera ensuite le difforme. Puis, les bêtes reviendront.* »

En gros, Vano a vu juste. Il sait que pour vaincre les Granbretons, mutants et villageois doivent s'unir, mais il sait aussi que si leur union l'emporte, les villageois ne voudront pas des mutants à leurs côtés une fois la guerre finie. De plus, les Granbretons reviendront en force par la suite. Menez les négociations comme bon vous semble, mais Vano n'acceptera pas d'engager ses guerriers dans un affrontement où il ne gagnerait rien.



Ce qu'il veut, c'est que l'un des chefs du village vienne lui promettre que les mutants et les villageois ne se tourneront pas le dos en cas de victoire. Il veut des maisons pour ses mutants et le droit à l'enseignement pour ses enfants. Il veut que les mutants et les hommes qui le souhaitent puissent former des couples et se reproduire. Marvin ne peut s'exprimer au nom de tous, et il a été élevé, comme beaucoup, dans la crainte des mutants (il est vrai qu'en général, ils sont assez agressifs).

Il faudra donc, pour sceller l'accord, se rendre au village pour y chercher l'un des chefs (le bourgmestre, par exemple), le ramener à Vano et le convaincre d'accepter ce marché. Mais soyez à l'écoute des propositions des personnages. Quelques tests en Eloquence peuvent déblo-

quer la situation, mais jamais Vano n'acceptera de mettre les siens en danger plus que de raison.

EXTRACTION DU BOURGMESTRE

Sur l'avis de Marvin, le seul représentant officiel du village n'est autre que Jan Breckmans, le bourgmestre. C'est un homme sympathique, assez ouvert d'esprit, mais complètement dépassé par les événements. Il ne sait pas quoi faire pour épargner sa population. Il sait que la jeune Alia n'est pas capable de lire dans l'avenir et il a essayé d'en parler à Veronus, mais celui-ci n'a rien voulu entendre. Il est depuis assigné à résidence. Veronus l'aurait bien exécuté pour l'exemple, mais il sait que la populace peut encore espérer survivre à cette épreuve tant que son bourgmestre est encore en vie, et l'espoir de survivre les rend moins téméraires.

Sa maison, une grande bâtisse à deux étages, est gardée par deux Granbretons armés d'épées et de lances. Elle est située au nord du village et est un peu isolée. Il y vit avec son épouse, Hilda, et ses deux enfants, Gert et Sonja. Lui faire quitter sa famille sera très compliqué et les emmener, peut-être encore plus. Il faudra donc jouer serré ou se montrer convaincant. Le bourgmestre sera sensible aux descriptions de ce que les Granbretons feront des siens s'ils restent



plus longtemps au village, mais il soulèvera les craintes habituelles : représailles, danger des mutants, etc. Au final, les personnages devraient trouver le moyen de le convaincre et de l'emmener (seul) jusqu'aux ruines de fer.

De retour aux ruines, Vano recevra le groupe avec empressement et attendra de Jan qu'il accepte ses conditions. Furieux dans un premier temps (ou pas, s'il a déjà été informé de ces conditions par les personnages), il finira par se ranger à l'avis général. Les mutants seront réunis et Vano leur apprendra qu'ils doivent prendre les armes pour libérer les villageois. Contrairement aux attentes, ils seront fiers de ce choix et partiront au combat plein d'enthousiasme.

A LA GUERRE !

Bien que les mutants sachent se battre et que la forêt soit leur alliée, ils ne sont pas des soldats entraînés et ne disposent que d'un armement sommaire là où les Granbretons ont des machines volantes (le premier orni aura été réparé) et des lances-feu. Vano et les siens attendront des personnages qu'ils leur proposent un plan. Voici les forces en présence :

Les mutants : au nombre de trente et un, dont seulement vingt guerriers

en état de se battre (les enfants et les vieillards ne comptent pas), ils sont volontaires mais armés de bâtons, de frondes, d'arcs sommaires et d'épées volées sur des mercenaires. Ils ne portent que des armures de cuir. Ils connaissent la forêt comme leur poche et s'y battent, s'y cachent et s'y déplacent avec un bonus de +10%.

Les villageois : terrorisés, ils sont au nombre de cent-quarante-deux pour seulement cinquante hommes et femmes en état de se battre. Les rassembler sera difficile, car le village est surveillé et occupé par les Granbretons. L'armurerie du village compte des épées, des haches et des armures légères. S'ils défendent leur maison, ajoutez +10% aux combattants du village.

Les Granbretons : en fonction des actions des personnages, il peut en rester 31 ou plus (jusqu'à 35), en plus des deux commandants (Veronus et Steem). Décomptez avec précision les pertes dans leurs rangs. Ils n'ont pas de guérisseur avec eux et les blessés graves ne seront donc plus à compter parmi les combattants. Ils se battent avec efficacité tant que leurs chefs sont encore en vie ou capables de leur donner des ordres, après quoi, ils peuvent éventuellement être tentés de prendre la fuite si la situation tourne à leur désavantage.



Voyez avec les personnages ce qu'ils comptent faire et agissez en conséquence. Une attaque frontale contre les Granbretons risque de faire du dégât dans les rangs des mutants. L'idéal serait de priver les soldats de leurs machines volantes et de leurs lances-feu, puis de s'en prendre à leurs chefs. Si Steem est capturé, Veronus n'en aura cure et prendra le commandement des forces restantes. Si Veronus est capturé, il en ira autrement, car Steem a pour mission de le protéger. Il cherchera donc à gagner du temps. Si Veronus est tué, Steem n'a plus aucun intérêt à rester là et prendra donc la fuite s'il sent qu'il peut perdre la bataille. Veronus se retranchera, en cas d'attaque, auprès d'Alia, sous bonne garde, et menacera de la tuer s'il est acculé.

Pour les profils des villageois, lancez 1d4. Sur un résultat de 1, c'est celui du Serf (p.189), sur un 2, c'est celui du Pionnier (p.188), sur un 3, c'est celui du Marchand (p.186) et sur un 4, celui du Garde municipal (p.186). Pour les profils des mutants, prenez celui de Haglak (ou celui du Pillard nomade, p.188).

Vano a le profil du Noble décadent (p.188).

Les Granbretons ont tous le même profil (voir début du scénario), sauf Steem et Veronus.

Steem a le profil du Seigneur téné-

breux (p.188) et Veronus, celui de l'Apprenti sorcier (p.184).

FINAL

Une fois la victoire remportée (en cas de défaite, les survivants sont traqués puis passés par les armes), les célébrations seront de courte durée... Tous craindront les représailles des Granbretons. Vano proposera alors aux villageois de venir habiter les ruines de fer. Solution qui sera acceptée par tous. Ce ne sera bien sûr qu'une solution temporaire, mais les ruines sont bien cachées et assez éloignées du village pour que la piste ne soit pas si aisée à suivre....

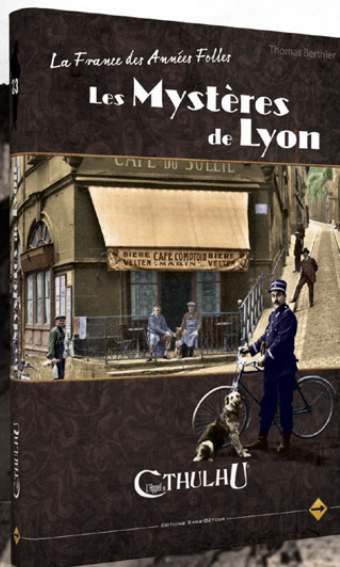
GENSERIC DELPÂTURE

"Une profondeur historique impressionnante et qui se rapproche des joueurs français"
Mythologia.net

Jouez français !

"Une réussite à feuilleter d'urgence"
Kéimaira World

"10/10. Le meilleur supplément pour la sixième édition française de L'Appel de Cthulhu"
SciFi Universe



AVEC LES MYSTÈRES DE LYON, DÉCOUVREZ LA PLUS MÉCONNUE DES GRANDES VILLES DE FRANCE ! FAITES SURTOUT UN VOYAGE DANS LE TEMPS AUX LES RACINES DE L'OCCULTISME EN EUROPE ! RICHEMENT DOCUMENTÉ ET ILLUSTRÉ DE PHOTOS D'ÉPOQUE LES MYSTÈRES DE LYON EST LE PREMIER OUVRAGE DE LA SÉRIE LA FRANCE DES ANNÉES FOLLES. UNE CAMPAGNE EN QUATRE SCÉNARIOS COMPLÈTE LE MANUEL.

DISPONIBLE EN BOUTIQUE
256 PAGES • 36 €





2^E PARTIE : LES AMIS ENCOMBRANTS – SOMALIE 2012

UN BATTLEGROUND DANS LA CORNE DE L'AFRIQUE POUR P.U.N.C.H.

Ce scénario est prévu pour 3 à 5 joueurs. Il s'inscrit dans la suite de l'aventure *Déloger le Chef Rabba*, publiée dans le *Maraudeur* n°7. On peut toutefois imaginer le jouer in-

dépendamment en partant du principe que les personnages étaient justement en mission de routine en Somalie avant d'être réquisitionnés par la P.U.N.C.H. Par ailleurs, les règles complètes de P.U.N.C.H. sont disponibles dans le n°7 et des aides de jeux peuvent être téléchargées sur le site de Studio 09 <http://www.studio09.net/>.

RAPPEL DES FAITS :

Province du Hiiran, dans les Émirats Islamiques de Somalie. La semaine précédente, une unité P.U.N.C.H. a mené une opération armée contre un chef de guerre local ; Mohammed Hussein Rabba. Celui-ci régnait sur une population essentiellement rurale, mobilisant une centaine de soldats et tirant profit des trafics d'armes et de drogue. Son contrôle s'étendait sur un vaste territoire et par la même parasitait considérablement les projets du commanditaire de l'opération ; **Lance Hanoevre**.

Si le détournement des aides alimentaires et l'empêchement d'un programme humanitaire de développement agricole pouvaient justifier l'élimination du Chef Rabba, ce sont d'autres considérations qui ont motivé M. Hanoevre. Ce dernier est un homme d'affaires américain qui



s'est démené pour se glisser dans les arcanes du pouvoir somalien. Il est aujourd'hui proche de certains cadres du Gouvernement Fédéral de Transition (GFT), censé présider au destin de la Somalie (du moins qui essaie). M. Hanoevre est consultant freelance pour le groupe AREVA. Il fait de la prospection et l'uranium présent dans le sous-sol du Hiiran pourrait le rendre très très riche. La principale difficulté est d'obtenir et de garantir des concessions dans un pays aussi instable. Pour cela, il a dû la jouer « à la somalienne » : Corrompre et pactiser avec ceux que, dans tout autre pays du monde, on considérerait comme des bandits. En graissant la patte à des ministres et en finançant un programme agricole, il a obtenu des engagements du président somalien Sharif Ahmed, doublant au passage des industriels russes très mécontents. Ces derniers n'ont pas vraiment digéré d'être écartés de la table des négociations et ils ont réagi. Avec le soutien d'anciens des services secrets russes, ils ont obtenu des documents suggérant la corruption de certaines personnes haut placées du GFT par Lance Hanoevre. Ils ont transmis ces informations à celui qui était le plus à même de nuire aux plans de Hanoevre, le chef de guerre Rabba. La P.U.N.C.H. a violemment contré la tentative

russe, Rabba est mort, son armée a souffert et les documents en sa possession ne sont plus. Mais les Russes ne vont pas en rester là.

21 HEURES PLUS TARD :

Les membres de l'unité s'apprêtent à quitter la Somalie. Le sac sur l'épaule, ils libèrent la suite qui leur était réservée au Wandu Hôtel, direction : l'aéroport de Mogadiscio. Alors qu'ils se débattent avec l'administration somalienne, dans une chaleur infernale, au milieu d'un hall envahi de militaires, surgit M. Forefinger, plus rougeaud que jamais. Manifestement, il y a un changement de programme. Dès qu'il aura récupéré son souffle, il va s'excuser patement, car en fait, il y a un petit additif à la mission.

Cet épisode est composé d'un rapide *battleground*, une mission d'urgence : libérer des otages retenus par des pirates au large des côtes. La séance ne devrait pas excéder trois heures.

Comme précisé plus tôt, si les joueurs n'ont pas joué le scénario précédent, leurs *contractors* étaient justement en Somalie, sur des missions de protection de fonctionnaires de l'ONU ou de contrôle de sécurité d'établissements commerciaux pour le compte d'une des SMP du groupe Bastion, lorsque la P.U.N.C.H. les sollicite en urgence. Ce sont d'autres membres



de la P.U.N.C.H. qui ont accompli la mission précédente et ils n'auront à priori aucune information.

BATTLEGROUND : AU MAUVAIS

ENDROIT, AU MAUVAIS

MOMENT

Le commanditaire de leur précédente mission s'est de nouveau mis dans de sales draps. Lance Hanoevre, qui croisait sur son yacht, le Cape Arago, dans l'océan Indien avec sa compagne et quelques amis, vient d'être arraisonné par des pirates. Ceux-ci savent parfaitement à qui ils s'attaquent, car ils ont été renseignés par Mohammed Hussein Rabba. En revanche, ils ne savent pas du tout que celui-ci vient d'être tué. Les pirates veulent une rançon. Ils vont se mettre en relation avec AREVA pour poser leurs conditions. Mais AREVA n'a pas l'habitude de payer les cautions pour leurs consultants, ils vont temporiser et se mettre en contact avec l'ambassade américaine.

Hanoevre, de son côté, a réagi dès le début de la prise d'otages. Il a aussitôt joint son contact avec la P.U.N.C.H. pour qu'il fasse le nécessaire. Il ne veut pas que des forces armées réglementaires soient impliquées. La

difficulté est qu'il n'a eu le temps de transmettre que peu d'informations avant que les pirates ne s'emparent du relais satellite.

Sitôt qu'il a récupéré les *contractors*, M. Forefinger les reconduit à l'hôtel Wandu, un établissement sécurisé dans la grande périphérie de Mogadiscio. Dans la suite qu'ils ont quittée voilà deux heures, Thumb les attend déjà. Le gros éthiopien semble très fatigué et plutôt contrarié. Sur l'écran d'un ordinateur portable, protégé par une connexion cryptée, une fenêtre trahit la présence de M. Littlefinger qui suit la petite réunion en téléconférence, bien à l'abri des emmerdes.

OBJECTIFS :

Forefinger présente ainsi la situation : « Un yacht, avec 9 civils à bord, vient d'être arraisonné par des pirates à environ 35 nautiques de Mogadiscio. Les pirates ont abordé le bateau avec deux barques motorisées, des modèles courants en Somalie. On ne sait pas exactement leur nombre, entre 10 et 15 hommes. On ne sait pas non plus quel est leur armement, ni leur identité. La prise d'otage dure maintenant depuis près de 5 heures. Les pirates ont emmené le bateau vers le sud, pour se stabili-

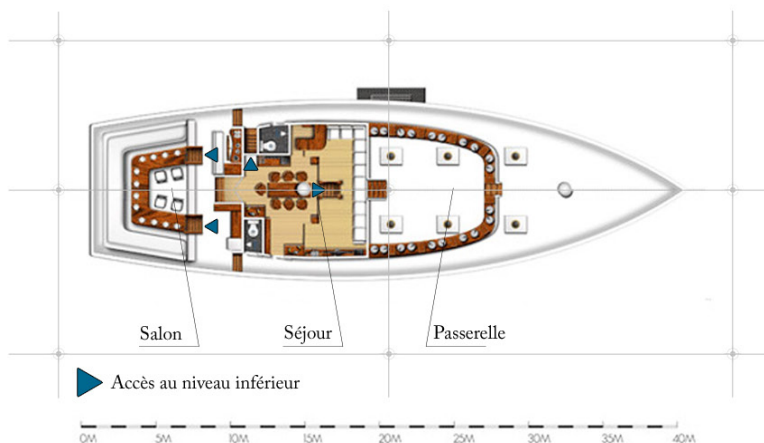


delta bay

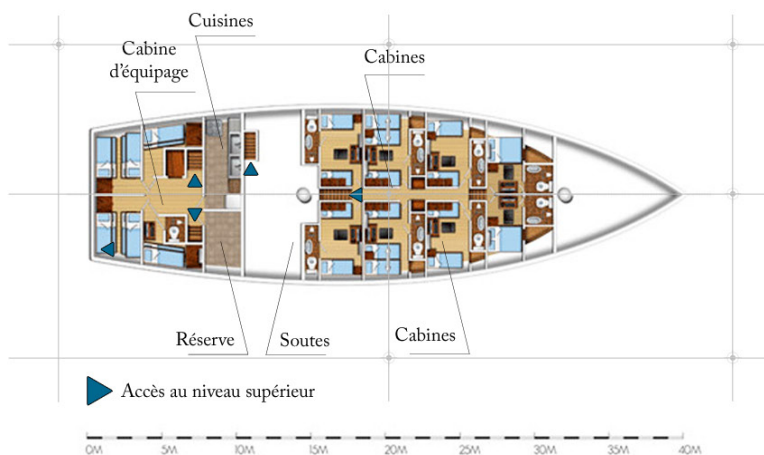
MODÈLE : S.D. 180

"CAPE ARAGO"

Pont
Supérieur



Pont
Inférieur





ser à 45 nautiques du port.

Le client a deux requêtes : que lui et les siens soient libérés sans dommage. Et que l'un de ses invités : **Mochtar Abdul-Hassan Guled** ne tombe en aucun cas aux mains d'une quelconque autorité. Ce qui ne va pas être si évident car un navire espagnol, le *Infanta Cristina*, appartenant à l'EUNAVFOR (Force Navale Européenne) est en route. Ils devraient être sur le terrain des opérations dans moins de 3 heures. Il ne faut pas que la présence de Guled sur le *Cape Arago* soit connue.

Pour l'instant, une demande de rançon est remontée à l'ambassade américaine. La position de l'ambassade vis-à-vis des rançons est très ferme, la situation pourrait s'éterniser. En dernier recours, le propriétaire du yacht pourrait payer la rançon, mais cela ne se ferait pas si rapidement et même si c'est plus coûteux, il préfère une solution plus... punchie. »

Nous avons donc trois objectifs principaux :

Que le navire soit libéré.

Qu'aucun civil ne soit tué.

Que personne n'apprenne la présence d'Abdul-Hassan Guled sur le Yacht.

Les *contractors* vont devoir régler l'affaire avec 24/28/34* dès dans le Pool. Selon la qualité de leur prépa-

ration, ils disposeront au maximum de 7 Dés-Bonus.

* Le premier chiffre est utilisé pour une séance avec 3 joueurs, le second pour 4 joueurs et le troisième pour 5.

INFORMATIONS ET

CONSIDÉRATIONS

TACTIQUES :

Les personnages ont peu de temps pour mettre au point leur tactique. Thumb attend anxieusement qu'on lui dresse la liste du matériel nécessaire. Matériel qu'il va devoir réunir très rapidement. C'est surtout en fonction de leurs choix stratégiques et de leur anticipation que les PJ vont pouvoir capitaliser des Dés-Bonus.

Le premier élément, c'est l'approche du yacht. Avec un navire ou une embarcation, ils ont toutes les chances d'alerter les pirates de faction. Sans compter que sans moteur, l'approche peut être très longue et très laborieuse. L'idéal serait d'approcher par voie sous-marine. Le minimum est de se munir de matériel de plongée. Thumb va fournir une petite corvette hydrojet, qui peut atteindre aisément les 30 nœuds (30 nautiques/h). Le problème c'est qu'à moins de 700m du Yacht, elle risque de trahir leur



présence (le périmètre est encore plus grand de jour).

L'idéal serait de se munir d'engins de propulsion individuels, permettant une approche sous-marine en toute discrétion depuis une base distante. Ce genre de matériel est évidemment peu courant, toutefois Thumb pourrait s'en procurer auprès d'un club nautique très sélect de l'un des hôtels de luxe de Mogadiscio. Si les PJ pensent à en faire la demande, il fera le nécessaire pour les obtenir (Gain : 1 Dé-Bonus). Cet engin, est une sorte de moteur à hélice, alimenté par batterie, auquel le plongeur s'accroche et qu'il guide grâce à un guidon. Sous l'eau, un tel engin atteint une vitesse de 4 nœuds maximum et peut descendre beaucoup plus profondément que l'organisme du nageur ne peut le supporter.

Les armes n'aiment pas le milieu marin. Les fusils spécifiquement amphibies, comme le fusil d'assaut APS russe, perdent beaucoup d'efficacité sortis de l'eau. Pour cette mission, des armes sous housse protectrice seront amplement suffisantes. Thumb peut leur obtenir des AK 47 très facilement, mais s'ils réfléchissent un peu, les *contractors* préféreront probablement des pistolets mitrailleurs moins encombrants en plongée. S'ils s'arment légèrement (par exemple, ils peuvent se voir dotés de Mini-Uzi,

des pistolets mitrailleurs compacts) ils gagnent 1 Dé-Bonus. S'ils optent pour de l'armement plus lourd, ils ne bénéficient pas de ces dés.

Des « modérateurs de son » seront un petit plus non négligeable (le terme silencieux est très exagéré pour une arme automatique) (Gain : 1 Dé-Bonus).

Un gilet pare-balle serait évidemment très handicapant pour plonger, les jets deviendraient des Actions Complexes en milieu aquatique.

Avec le nom du yacht (le *Cape Arago*), les *contractors* peuvent obtenir les références du constructeur américain facilement : Delta Bay, sur la côte ouest. Par contre, les plans du navire ne se trouvent pas sur internet, il va falloir se montrer très persuasif avec la secrétaire revêche et M. Frayton, le directeur commercial, pour qu'il accepte de leur faxer ou leur envoyer les plans du S.D. 180, le modèle du *Cape Arago* (Gain : 2 Dés-Bonus).

Si on cherche à le savoir, Littlefinger peut obtenir des informations sur les civils présents à bord. Forefinger a indiqué qu'il y avait 9 civils sur le navire, mais grâce à ses contacts à l'ambassade américaine, il peut avoir des informations plus précises : à bord, il y a le commanditaire (Lance Hanoevre, mais il évitera de le nommer), son épouse (Aliiya, kenyane



d'origine), 2 gardes (kenyans eux aussi et expérimentés), 2 domestiques somaliennes et **Chad Win-
kler**, le pilote qui seconde Lance Hanoevre. À cela s'ajoute un couple d'invités : Monsieur et Mme Missi, qui sont en fait M.A-H. Guled et sa compagne. Ceux-ci ont donné un faux nom aux pirates et l'ambassade ne peut pas les identifier (Gain : 1 Dé-Bonus).

Les informations les plus difficiles à obtenir sont relatives aux pirates. Évidemment, il en existe des centaines. Des joueurs observateurs et un peu futés pourraient tout de même se dire que si les pirates ont fait descendre le yacht vers le sud des côtes somaliennes, ce n'est peut-être pas sans raison. Effectivement, Ils se sont rapprochés de leur base, le port du village de Makeyd. Ce village est sensé être un village de pêcheurs à 60 km de Mogadiscio. Aller interroger le Commandant Broubakar (avec ce qu'il faut de persuasion et de bak-chich) pourrait leur apprendre pas mal de choses sur les pirates qui se sont emparés du *Cape Arago*. Selon Broubakar, il s'agit probablement de **Osmeth Ramaï-Banna** et sa bande. Ce sont des pirates expérimentés, ils sont généralement une douzaine, bien armés (AKM et lance roquette). Ramaï-Banna est un ancien militaire, il choisit soigneusement ses cibles et

généralement ne frappe pas au hasard. L'an dernier, il a tué un otage chinois. Si on demande au Commandant pourquoi il n'a jamais été arrêté si on le connaît si bien, un silence gêné accompagnera les PJ vers la sortie... (Gain : 1 Dé-Bonus)

PRINCIPAUX OBSTACLES :

Les personnages trouveront le yacht sans trop de problèmes. Le pilote de la corvette, un sud-africain nommé **Sidberg**, est compétent et se stabilisera à un nautique du bateau. Tac-
tiquement, il serait logique que l'action se déroule de nuit. ; Forefinger les a réunis vers 14h, ils ont eu tout l'après-midi pour planifier l'opération et il faut moins de 2h pour arriver dans le périmètre du *Cape Arago*. *L'infanta Cristina* n'est pas loin, il croise à moins de 5 nautiques et observe. Pour l'instant, il n'agit pas, mais il va envoyer un message au bateau des *contractors*, leurs conseillant de ne pas rester dans le secteur. Par chance, il pleut légèrement et cela réduit sensiblement la visibilité.

Les personnages vont devoir réussir au moins deux jets de natation (standard) pour se familiariser avec le matériel de plongée et avec les Engins de Propulsion Individuels. Si ces jets échouent, on peut imaginer qu'un

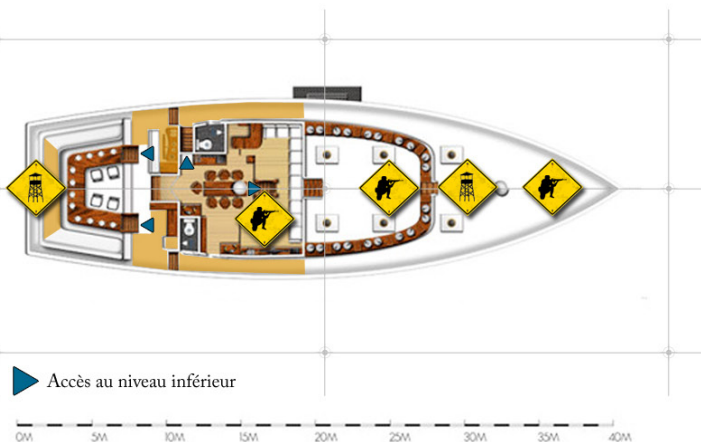


delta bay

MODÈLE : S.P. 180

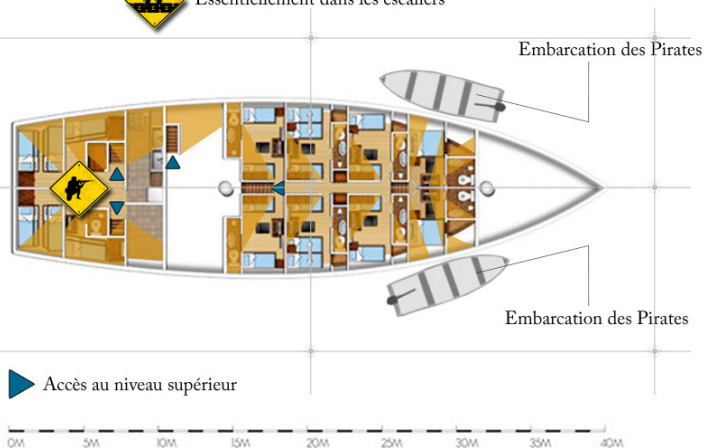
"CAPE ARAGO"

Pont Supérieur



Essentiellement dans les escaliers

Pont Inférieur





Lance Hanoevre est un homme d'une cinquantaine d'années. Il est massif et solidement charpenté, mais aussi très grassouillet. Le teint mat de celui qui profite du soleil toute l'année, il ressemble à un touriste américain ordinaire si on ne remarque pas sa montre à 20 000 \$. Sous ses airs de vieil animateur de club de vacance, Lance est un homme très dur et très calculateur. Il est puissant, car il connaît beaucoup de monde haut placé, en Europe, en Afrique, mais aussi aux USA.

plongeur se mette en difficulté, obligeant ses camarades à intervenir ou leur faisant perdre beaucoup de temps (et de dés). S'ils ont des EPI, ils vont devoir les attacher près du yacht, s'ils souhaitent les retrouver.

Le *Cape Arago* mesure environ 34 m de long et une douzaine de large. Il a deux étages, plus le toit qui peut être utilisé par les passagers pour la bronzette. Le pont correspond à l'étage supérieur. L'échelle arrière, qui permet aux nageurs de remonter sur le navire, aboutie sur le pont arrière, à l'étage.

Les deux embarcations des pirates, des barques de bois d'une dizaine de mètres, équipées de puissants moteurs, sont amarrées au yacht par des échelles de corde.

Le pont inférieur du bateau est à l'intérieur de la coque et n'a pas d'accès sur l'extérieur hormis les hublots (trop petit pour laisser passer quiconque) et les escaliers menant au niveau supérieur. En bas, on trouve les petites cabines de l'équipage, chaque cabine compte 4

couchettes. Les deux domestiques occupent une cabine et les gardes occupent l'autre. Toujours à l'arrière, on trouve quelques couchettes supplémentaires, et une salle de bain. Deux escaliers montent vers le pont supérieur depuis les cabines arrière. La partie centrale du pont inférieur accueille une grande cuisine et la réserve froide. La soute est au centre, mais on ne peut y accéder depuis le niveau inférieur, seulement depuis l'escalier du grand séjour à l'étage. Cette soute est de toute façon pratiquement vide, il n'y a que quelques effets personnels des Hanoevre (vélos, bagages, mobilier de plage et malles de vêtements usagés). Enfin, à l'avant du pont, on trouve des cabines spacieuses et luxueuses, avec cabinet de toilette, en tout huit cabines dont deux suites à la proue, légèrement surélevée. Une des suites est occupée par Hanoevre et son épouse, l'autre par Mochtar Abdul-Hassan Guled et sa femme. Chad, le pilote occupe une chambre simple.



Le pont supérieur est en partie à l'air libre. On peut faire le tour complet du yacht par l'extérieur grâce à une petite coursive. À l'arrière, il y a un salon couvert dont les grandes baies vitrées s'ouvrent sur la mer. Sur les banquettes, les plaisanciers se prélassent ou bien ils bronzent sur le parapet. On peut aussi plonger et remonter par une petite échelle. Sorti du salon, on monte quelques marches vers le séjour, le grand espace central. Entre le séjour et le salon, des escaliers descendent vers les cuisines et les cabines de l'équipage. Il y a aussi une petite cuisine annexe. Le séjour est très spacieux, il comprend une table à manger, un bar et un espace salon donnant sur la passerelle. Deux sanitaires sont accessibles par la coursive extérieure. Un petit escalier descend vers la soute et un autre au centre du séjour amène aux cabines et aux suites. L'accès à la passerelle se fait en descendant quelques marches. La passerelle est orientée vers l'avant du navire. Elle est très

moderne et vaste. Manifestement, elle est conçue autant comme un lieu de vie que comme un vrai poste de pilotage.

Le pirate qui s'est attaqué au yacht de Lance Hanoevre ne l'a pas fait au hasard. Osmeth Ramaï-Banna et ses hommes connaissaient le *Cape Arago* comme appartenant à un riche homme d'affaires lié au groupe AREVA. Il avait obtenu cette information du chef Rabba lors d'une transaction. Quand il a croisé le sillage du bateau de Hanoevre, il n'a pas hésité à attaquer. L'un des gardes embarqués a été sévèrement blessé, l'autre s'est rendu. Ramaï-Banna a joint AREVA grâce au contact que lui avait donné le chef Rabba, mais contrairement à ce qu'il escomptait, ceux-ci ont tergiversé. Finalement, l'ambassade américaine a pris contact avec les pirates et à cette heure, les négociations sont toujours en cours.

Ramaï-Banna a attaqué avec 11/12/14 hommes. Ceux-ci sont armés de AKM, des fusils d'assaut de





modeste facture (des AK47 cheap). L'un d'eux est également équipé d'un lance roquette RPG-7, avec deux roquettes. Ils sont considérés comme de la « piétaille ». Seul Osmeth est de niveau « vétéran », outre un fusil d'assaut, il a également un vieux Colt .45 automatique (pistolet gros calibre). Les pirates sont vigilants, ils ont eu quelques échanges radio avec l'*Infanta Cristina* et savent qu'il y a

peu de chance qu'ils interviennent, mais restent très prudents.

LES PIRATES SE SONT RÉPARTIS EN 4 POSTES DE GARDE :

2/2/3 hommes sont en poste sur le pont supérieur, à l'extérieur. Ils surveillent les embarcations depuis la proue du navire.

Osmeth reste avec 2/3/3 hommes sur la passerelle. Ils surveillent

Osmeth Ramaï-Banna est un combattant trapu, à la peau sombre et au regard dissimulé par d'épaisses lunettes à grosse monture. Il est assez difficile de déterminer son âge, mais il a plus de 40 ans. Vêtu d'un pantalon de treillis et d'un débardeur kaki, il ne se distingue pas forcément du reste de ses hommes sinon par le fait qu'il parle très bien anglais et qu'il garde un calme froid quand tout sombre dans le chaos.



Mochtar Abdul-Hassan Guled est un paysan qui a réussi grâce à la violence. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, gras, le teint très gris, la barbe poivre et sel. Il est vêtu d'une robe traditionnelle somalienne et porte un poignard à la ceinture. Sa femme Saïba est complètement voilée. Sur ce yacht, ils ne semblent pas trop à leur place, mais Guled, grossier et profiteur, s'est rapidement acclimaté au luxe décadent américain. S'il doit s'opposer aux personnages, considérez-le comme de la « piétaille ».

constamment les radars et la radio. 3/3/4 autres pirates surveillent les otages réunis dans le séjour (les deux couples, les deux domestiques et le pilote).

Les 4 derniers hommes se reposent dans les cabines de l'équipage en bas. L'un des gardes, blessé, est allongé là, dans le coma. Il a reçu des soins rudimentaires de la part des pirates, mais son cas pourrait devenir vraiment critique dans les 12 heures. L'autre garde est attaché, dans la soute. Depuis les cabines de l'équipage, il n'est pas impossible que l'on surprenne les *contractors* s'ils empruntent la petite échelle arrière (sur un jet de discrétion raté).

Outre la résistance armée et le fait qu'avec les otages, Osmeth et ses gars ont un sacré avantage, les personnages vont devoir gérer un autre gros problème : Mochtar Abdul-Hassan Guled. Hanoevre ne souhaite pas que les autorités le trouvent en sa compagnie. Guled est un criminel notoire, impliqué entre autres dans le trafic d'armes

et recherché par les forces internationales (les USA et l'Europe notamment). Le problème est que c'est aussi quelqu'un de très influent dans les Émirats Islamiques de Somalie, l'allié de nombreux chefs de guerre, à même d'appuyer les projets de Hanoevre. Celui-ci a besoin de lui pour asseoir son contrôle sur les concessions du Hiiran une fois Rabba mort. C'est la raison pour laquelle il lui fait profiter de son yacht et l'a emmené dans une petite croisière vers le Kenya, le pays de son épouse où il passe beaucoup de temps. Pour autant, on ne peut pas dire que Hanoevre a des liens affectifs avec Guled. Cela reste strictement diplomatique et commercial. Aux pirates et aux forces espagnoles de l'*Infanta Cristina*, ils ont donné le nom de Mochtar Hassan Missi et de son épouse Saïba. Guled restera très méfiant, même vis-à-vis des *contractors*. Il ne sait d'ailleurs pas du tout que c'est Hanoevre qui les a commandités (peut-être que les PJ non plus) et va s'en tenir à sa couverture.



L'ennui, c'est que le patrouilleur espagnol est tout proche et lors de l'attaque, il va se rapprocher encore, bien décidé à monter à bord. Bien sûr, les *contractors* vont pouvoir fuir en plongeant, mais Guled ? Hanoevre préfère que son encombrant ami disparaisse purement et simplement plutôt que d'avoir à justifier sa présence aux Espagnols. Guled lui n'est pas d'accord, évidemment. Que feront les joueurs ?

L'*Infanta Cristina* est un patrouilleur de haute mer de l'armada espagnole détaché à la mission de EUNAVFOR pour lutter contre la piraterie. Il mesure près de 90m de long, avec un équipage de 115 soldats, des canons de 40 mm et 76mm, des missiles *Harpoons* et *Sea Sparrows*, des lances torpilles et des mortiers. Il peut mettre à l'eau des zodiacs avec des équipages de 6 à 8 soldats. Ses optiques, radars et sonars sont très pointus, ils ont repéré l'hydrojet des *contractors* et pourront localiser les barques si les PJ les utilisaient. La seule solution pour quitter le navire avant l'arrivée des espagnols, sans se faire intercepter ou abattre, ce sera la voie sous-marine. Même ainsi, l'hydrojet devra mettre les gaz pour échapper au patrouilleur. Le Capitain Paloma est un homme avisé et plutôt procédurier.

LES COMPLICATIONS :

Nous vous proposons 3 complications par ordre croissantes :

Des murs en carton. Il est bien dangereux d'utiliser des armes à feu dans un yacht dont les murs ne constituent pas du tout une couverture efficace. Une des balles des *contractors* va se loger dans la tête de la belle Aliiya Hanoevre. Une prime saute. Gain : 4 dés de Pool.

Témérité malvenue. Deux possibilités pour cette complication, selon le déroulement de la partie. Option 1 : un pirate passe à l'attaque. Il est manifestement très jeune, totalement paniqué, mais il ne va pas hésiter à tirer au lance-roquette à l'intérieur du bateau, l'endommageant suffisamment pour qu'une domestique, le garde dans le coma et la femme de Guled y laissent la vie et que le yacht souffre d'une énorme voie d'eau qui le condamnera dans l'heure. Sauf si les *contractors* ont suffisamment de réflexes pour neutraliser le pirate à temps. Option 2 : Guled se doute que sa survie est compromise, dès qu'il en a l'occasion, il s'empare d'une arme et cherche à fuir, en empruntant une barque (et risquant de tomber aux mains des espagnols) ou en prenant une combinaison de plongée des PJ. Gain : 6 dés de Pool.



Renfort précipité : Contre toute attente, un zodiac espagnol avec 6 soldats débarque sur le *Cape Arago*. A priori, ils vont d'abord tirer sur les pirates somaliens, mais leur réaction vis-à-vis des *contractors* sera complètement imprévisible. Ils vont essayer de les désarmer pour tirer tout cela au clair. Ils sont considérés comme de la « piétaille », armés de matériel de combat opérationnel, de grenades aveuglantes et de fusils d'assauts HK G36. Gain : 15 dés de Pool.

Ce second épisode des aventures somaliennes se termine, une fois que les *contractors* ont pris le large. Derrière eux, les forces espagnoles investissent le yacht et entendent les explications embrouillées de Hanoevre. Nul doute qu'avec ses contacts à l'ambassade, il ne sera pas trop inquiété. Lors du prochain épisode, la P.U.N.C.H. va bien finir par solder les comptes de ce brave Lance.

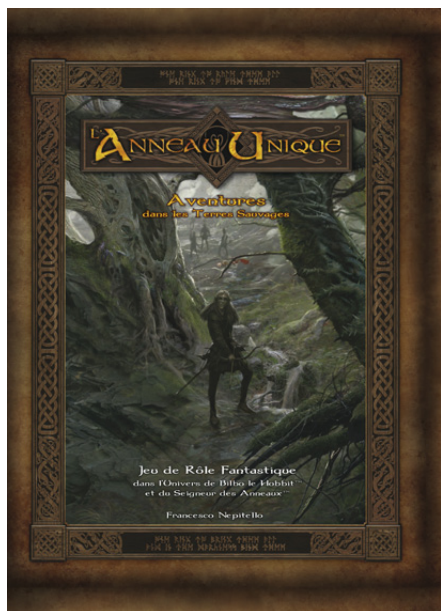
LEDUPONTESQUE

**MISE EN FORME DES PLANS : TONY
MARTIN**





CARAN GAUR



Caran Gaur est une campagne en trois épisodes qui se propose de faire voyager votre compagnie des Monts Brumeux aux lisières de la Forêt Noire en traversant toute la vallée de l'Anduin. Vous trouverez dans ces pages une introduction à toute la campagne et son premier épisode. Entre chiens et loups

« Mais aucun charme, aucun sort, ni la griffe, ni le venin, ni l'art du diable, ni la force d'une bête ne pouvait abattre Huan de Valinor. »

LE SILMARILLON

Quand ? Cette quête peut avoir lieu en 2946 ou en toute autre année au choix du Gardien des Légendes. Il est cependant préférable qu'elle intervienne en fin d'été ou au tout début de l'automne.

Où ? L'aventure débute dans le Val d'Anduin Ouest, au pied des Monts Brumeux, dans la zone sous influence des Hommes des Bois. Dans ces contreforts montagneux en plus de leur activité de bûcherons, les Hommes des Bois sont aussi bergers et élèvent des troupeaux de chèvres ou de moutons. Elle se poursuivra dans la suite de la campagne à travers toute la vallée de l'Anduin pour se finir à la lisière de la Forêt Noire, dans Fort Bois et ses environs.

Quoi ? Depuis quelques semaines



les troupeaux de Hitherd, un village de bergers, est harcelé par une meute de wargs. Lors d'une attaque, les compagnons arrivent à point nommé pour défendre un berger et son troupeau aux prises avec les carnassiers. Ils se rendent ensuite au village de l'homme dont la communauté divisée est prête à succomber à l'Ombre. Là, ils découvrent que ce sont en fait les chiens des Hommes des Bois qui sont visés par la meute maléfique.

Pourquoi ? Parmi les chiens de la Forêt Noire, les compagnons des Hommes des Bois, est née une portée de chiots héritiers du sang de Huan, le légendaire limier des temps anciens, qui vint à bout de Draugluin, le plus gros loup que la terre ait porté. Particulièrement courageux, les chiens issus de cette lignée ne reculent jamais devant les wargs aussi nombreux soient-ils. Le Né-cromancien ne peut tolérer que les descendants de celui par qui il fut autrefois vaincu foule cette terre et puissent un jour donner à ses ennemis un avantage déterminant sur ses serviteurs. Il a donc chargé un de ses loups les plus maléfiques d'éliminer ces chiens hors du commun.

Qui ? Caran Gaur, le *Loup-garou cra-moisi*, est un chien de Sauron élevé de sa main même. Son nom lui vient de la couleur carbonisée de son poil

rappelant les flammes sombres dont est issu ce monstre. Intelligent, machiavélique et retors, le loup-garou est à la tête d'une meute qu'il mène dans une chasse implacable contre les mâtiens que son maître lui a désigné d'abattre.

PHASE D'AVENTURE

Cette aventure se compose de trois parties.

Première Partie : Les bergers des contreforts des Monts Brumeux

Qu'ils descendent du Col de Montagne ou du Haut Col pour pénétrer pour la première fois de leur carrière dans les Terres Sauvages, qu'ils soient en transit entre deux quêtes ou quittent un hivernage à Castel Pic, les compagnons se trouvent dans le Val d'Anduin Ouest où ils vont venir à l'aide de la communauté de bergers aux prises avec une meute de wargs et surtout avec les dissensions qui sourdent en son sein.

Deuxième Partie : La traque dans le Val d'Anduin

Lancés à travers la vallée de l'Anduin à la poursuite de Caran Gaur et de ses séides, la compagnie doit faire des choix décisifs pour emprunter le chemin le plus rapide afin d'intercepter le loup-garou qui file ventre à terre vers Fort-Bois débusquer la dernière portée des limiers sans peur.



Troisième Partie : Fort Bois

À Fort Bois, la Compagnie doit faire face aux réticences des Hommes de Bois à révéler où se trouve l'élevage abritant les chiens menacés par Caran Gaur. Ils devront se montrer persuasifs pour convaincre les anciens de la menace qui plane sur leur secret et enfin se mesurer au redoutable loup-garou.

PREMIÈRE PARTIE : LES

BERGERS DES CONTREFORTS

DES MONTS BRUMEUX

PIÉGÉS !

Alors qu'ils cheminent au pied des Monts Brumeux dans les dernières pentes des estives fleuries qui précèdent la vallée de l'Anduin, les compagnons perçoivent, au détour d'un profond bois de pins, un concert de grognements et d'aboiements féroces.

L'attention des compagnons, test de **Vigilance SR (Seuil de Réussite) 12**, est attiré par des abois provenant du prochain vallon. Un succès supérieur permet de distinguer des grognements de loups et un succès extraordinaire des cris d'appel à l'aide. Des hommes libres sont en danger ! Parvenue sur la crête, la compagnie a

pleine vue sur un spectacle désolant. Un berger, ses deux enfants et son troupeau de chèvres sont acculés au fond d'une combe par une meute de wargs. Trois chiens de berger sont déjà tombés, il n'en reste plus qu'un, fier et tenace, qui tient tête à lui seul à toute la meute, courant d'un bout à l'autre de la passe pour repousser l'ennemi.

Grimpé de façon précaire dans un sorbier ployant sous son poids, un jeune garçon, du nom de Geim, repousse de maladroits coups de bâtons trois wargs qui se jettent tour à tour sur le tronc.

Son aînée, Ailla, accompagnée du troupeau de chèvres, a trouvé refuge dans les escarpements à pic d'un affleurement rocheux. De là elle arrose de pierres une dizaine de wargs qui bondissent tour à tour et attrapent, un à un, les cabris les plus bas, les jettent à terre et leurs brisent la nuque de leurs puissantes mâchoires.

Dos à un pin, le berger Frael visiblement boiteux, tient en respect de sa lance trois wargs de plus.

JOUER FRAEL

Frael est enragé, il est obsédé par un ennemi invisible contre lequel il jure : *« Tu te caches, je saurais te trouver ! Tu m'entends ! Viens suppôt de l'Ombre »*. Il tente de se défendre avec acharnement mais inefficacement. Frael ne

prête pas attention ni à ses enfants, ni à son troupeau. Pour interpréter Frael, criez, grognez, pleurez. Boitez, agitez-vous de façon désordonnée sans que cela ne donne aucun résultat.

JOUER AILLA

Ailla est un véritable petit cabris. Agile, volontaire elle tente de sauver ses chèvres du mieux qu'elle peut tout en encourageant son petit frère. Pleine de sang-froid face au danger, elle ajuste des pierres qui filent droit sur le museau des loups. Ailla a récemment perdu sa mère, son père est comme fou depuis. Elle se sent maintenant responsable de toute la famille. Sifflez, donnez des ordres au chien, encouragez Geim et Frael. Vous êtes énergique et plein d'espoir. Malgré la fin tragique qui s'annonce, vous ne baissez pas les bras.

JOUER GEIM

Geim est un jeune enfant. Paniqué, tétanisé, il obéit à son instinct de survie pour se mettre hors de portée des prédateurs. Vous êtes choqué, apeuré et la mort prochaine se lit dans vos yeux.

Brith, le chien de berger, lui n'est pas mis aux abois, bien au contraire, il se démène comme un beau diable pour porter assistance à ses maîtres là où



la situation est la plus critique. À son arrivée, malgré leur nombre, les loups fuient en tout sens. Ils reculent devant le chien qui a déjà mis hors de combat trois opposants, mais reviennent de plus belle dès qu'ils court défendre un autre de ses maîtres à qui il accorde ainsi un moment de répit. Malgré son courage toutefois, le chien ne peut être partout à la fois ! Surtout que de l'autre côté du vallon, tapis dans un fourré d'arbrisseaux, Caran Gaur, son chef de meute et quatre autres wargs attendent patiemment que le chien finisse par s'épuiser pour surgir et achever le courageux compagnon du berger. On l'aura compris, la stratégie du loup-garou n'est pas de tuer les hommes mais bien de les harceler afin que le chien qui ne craint pas la meute s'épuise pour enfin le mettre à mort. Inexorablement, la vitesse de l'animal diminue, ses aboiements se



font moins puissants et ses blessures s'accumulent. Le piège va bientôt se refermer.

SUS AUX LOUPS !

La compagnie peut donc intervenir à point nommé pour interrompre le drame qui se joue sous leurs yeux. Ne pas courir au secours d'hommes libres dans cette fâcheuse posture est un Méfait assorti du gain immédiat de 2 points d'Ombre.

Un compagnons possédant le **Trait Connaissance de la faune** ou encore **Connaissance des ennemis-Loups sauvages** remarque immédiatement qu'aucun chef de meute ne dirige les wargs. Il doit forcément se trou-

ver dans les alentours avec un autre groupe de loups. Il faut donc s'attendre à une autre vague d'assaillants. Un Test de **Chasse SR 14** permet aux compagnons de comprendre la stratégie de la meute : épuiser le chien. Avec un succès supérieur ou extraordinaire, ils comprennent que les hommes devraient être déchiquetés depuis longtemps et donc que la seule véritable cible des wargs est le chien.

GÉRER TECHNIQUEMENT LA SITUATION :

Lorsque la compagnie intervient, Brith possède encore **10 points d'Endurance**. Il perd un point par round tant qu'il lui reste trois posi-



tions à défendre : son maître le berger Frael et chacun de ses enfants. Il ne perd qu'un point tous les deux rounds pour deux positions et tous les trois rounds pour une seule position.

À chaque round, lancez un dé du Destin : sur A, le chien met un loup hors de combat et ne perd pas d'Endurance, sur C, le chien est blessé et perd 1 point d'Endurance de plus.

Arrivé à 0 point d'Endurance, Brith, vaincu, campe sur sa dernière position, il est exténué, voir page 243 de *L'Anneau Unique*, et ne peut plus se défendre. C'est ce moment qu'attend Caran Gaur pour intervenir. Si ce dernier parvient à atteindre le chien, il lui administre alors le coup de grâce.

Il faut **3 rounds** à Caran Gaur pour dévaler de sa cachette et atteindre Brith.

La Compagnie peut adopter plusieurs stratégies pour déjouer les plans du suppôt de Sauron. En plus de celles issues de l'imagination de vos joueurs en voici quelques-unes.

Embuscade : (voir page 214 du livre de base) il s'agit de la stratégie la plus évidente. Les loups ne sont pas aux aguets, aucune sentinelle ne surveille le vallon et ils ne s'attendent nullement à l'intervention d'une compagnie bien armée. Quant à Caran Gaur, son entière attention

est portée sur le chien et sur l'assaut final qu'il va lui-même mener. Le SR du test de Vigilance des wargs pour détecter une embuscade est de 16 (sans compter l'éventuel +2 conféré par une position avantageuse voir plus bas).

Pour les tests de Vigilance, considérez la meute comme un seul ennemi et ne faites donc qu'un seul jet.

Sous le vent : avec un jet de **Chasse 14**, la compagnie peut se mettre sous le vent pour conférer aux compagnons une position avantageuse et un +2 aux tests de Vigilance de la meute pour repérer la compagnie. Il faut un round à la compagnie pour se positionner.

Utiliser le feu : est une technique évidente pour profiter de l'aversion naturelle des wargs pour les flammes.

Mettre le feu à la combe peut aussi être une solution mais à double tranchant. Cela nécessite auparavant qu'au moins trois compagnons se consacrent pendant 3 rounds à réunir du combustible et 1 à allumer le feu. Si les loups repèrent la machination – test de Vigilance SR identique à celui d'une Embuscade – ils harcèlent les incendiaires. Une fois le feu actif pendant 4 rounds consécutifs, la meute fuit et Caran Gaur n'intervient pas mais se montre sur la crête et utilise son *Épouvantable sortilège* pour narguer les compagnons avant



de disparaître. Il attendra un moment plus propice pour parvenir à ses fins. Lorsque le feu se propage, lancez un dé du destin à chaque tour, sur un C Frael, un de ses enfants ou un compagnon est piégé par les flammes – voir règles p. 222. L'intensité du feu est tout d'abord celle d'une *Torche* au premier round puis gagne un niveau de puissance par round pour devenir l'équivalent d'un *Bûcher funéraire* au quatrième et pour les suivants.

Charger : la compagnie se jette au plus tôt dans la bataille. Cette option est la plus risquée du fait de la forte opposition. La distance que doivent couvrir les héros avant d'arriver au contact leur ôte toute possibilité d'Embuscade. Cette stratégie a le mérite d'interrompre immédiatement les attaques des wargs sur le berger et ses enfants soulageant ainsi le chien. Les wargs se tournent aussitôt vers les nouveaux assaillants formant une ligne entre la compagnie et Frael et ses enfants. À l'abri derrière ses troupes, Caran Gaur attaque alors pour éliminer Brith. Il met un nombre de round égal aux points d'Endurance restants de Brith +1 pour le mettre à mort. Les compagnons doivent donc briser les rangs des wargs avant cette échéance pour secourir le chien. Si le chien est sauvé, Caran Gaur hurle à la mort, utilise son *Épouvantable sortilège : Fièvre*

chasserresse à l'encontre du meilleur combattant de la compagnie, puis se retire avec sa meute.

Tirer sur les loups : la compagnie peut rester à distance sous le couvert de la crête pour faire pleuvoir des traits sur les wargs. Les loups sont à longue portée, Caran Gaur et ses lieutenants sont hors de portée. Les loups ne changent alors pas de stratégie mais cinq d'entre eux cessent de s'acharner sur Ailla et le troupeau pour se détourner vers la compagnie. Il est possible par ce moyen d'éliminer les loups et ainsi soulager le chien qui, avec moins de points à défendre, devient plus efficace sur ses autres positions. Ainsi éliminés un à un, les loups abandonnent leur position une fois qu'il ne reste plus que la moitié de leur effectif encore en état de combattre.

Dans ce cas Caran Gaur se montre sur la crête et utilise son *Épouvantable sortilège : Fièvre chasserresse* pour narguer les compagnons avant de disparaître. Il attendra un moment plus propice pour parvenir à ses fins.

CONSEILS DE MAÎTRISE

Les héros se trouvent face à une forte opposition qui les surpasse en nombre. Ils doivent donc imaginer des solutions qui leur permettent à la fois de sauver les hommes, le troupeau et préserver leur propre sécuri-



té. L'assaut frontal ne peut engendrer qu'une catastrophe : les wargs sont trop nombreux et vont rapidement submerger les défenseurs puis tuer le chien.

Dans l'urgence, les PJ ne vont peut être pas remarquer que la véritable cible est le chien et se focaliser sur la défense des hommes. Ce n'est pas grave ils ont encore tout le prochain chapitre pour se rendre compte de l'importance de Brith. À ce stade ils doivent tout au plus se poser des questions et s'émerveiller devant un tel chien. La mort de Brith tôt dans le scénario n'est pas rédhibitoire, les personnages découvriront les enjeux liés à la préservation de sa lignée une fois au village des bergers.

N'hésitez pas à utiliser au plus tôt *La Fièvre chasseresse* de Caran Gaur afin de bien intégrer les affres de l'Ombre à la partie. Il n'est pas utile que tous les héros la subissent, au contraire, le jeu en compagnie induit automatiquement des conséquences dramatiques à tout le groupe même si un seul compagnon est atteint. Les effets de la Fièvre sur un ou deux membres peuvent même créer des dissensions dans le groupe. Preuve que l'Ombre est à l'œuvre.

L'idéal est de contaminer l'un des membres ayant un Lien de Communauté avec un compagnon, voir page 106 de *l'Anneau Unique*, et pas

l'autre. Ce dernier devra alors protéger son compagnon contre lui-même et assister à la lente déchéance que l'idée fixe de tuer le loup-garou impose à son esprit.

Insistez sur les conséquences des actes d'un compagnon enfiévré pour faire ressentir le désastre qu'elle peut engendrer. Ainsi attaquer Caran Gaur au lieu de défendre le groupe entraîne fatalement des conséquences désastreuses. Alors qu'un héros tente d'abattre sur le loup-garou, un warg happe Geim et le tue. Sa flèche aurait été plus utile ailleurs... Alors qu'il poursuit le loup-garou, un compagnon est blessé... L'Ombre guette la compagnie.

SORTIR DE LA NASSE

Une fois libérés de l'étau, quelles qu'en soit les conséquences, Frael et ses enfants emmènent le troupeau vers le village plus bas dans la vallée. Un troupeau de chèvre est un bien inestimable en ces temps sombres, ne pas faire tout son possible pour ramener les animaux en sécurité au village est un Méfait qui en plus de coûter un point d'Ombre condamne Frael et ses enfants aussi sûrement que les crocs des loups.

Un test de **Vigilance SR 12** permet de remarquer que les loups suivent le convoi de loin. Un héros possédant le trait **Connaissances des ennemis**



Loups ou Gobelins reconnaît là une tactique habituelle chez les wargs : les fauves attendent la nuit et la venue de leurs alliés gobelins pour reprendre leur attaque.

Le village n'est plus très loin la compagnie devrait arriver bien avant la nuit...

Ce trajet sous tension est à nouveau l'occasion pour Caran Gaur de faire succomber un héros sous la coupe de la *Fièvre chasseresse*. Il s'installe assis au sommet d'un promontoire rocheux à l'aplomb duquel le troupeau doit passer. Il est à portée de flèche. L'occasion est trop belle.

Si un héros prend le temps d'ajuster le loup-garou, trois wargs tapis non loin fondent sur Geim ou Ailla, s'ils sont encore vivants, et tentent de l'agripper.

Si aucun héros ne tombe dans le piège, c'est Frael qui succombe à la tentation en quittant son poste auprès de ses enfants et de son troupeau. Il essaie de contourner le promontoire pour aller rejoindre le chemin menant au sommet. Durant son ascension, les yeux exorbités, il ne cesse de crier qu'il va prendre la peau de ce démon, il est comme fou, tombe plusieurs fois avant de faire voler sa lance bien maladroitement en direction de Caran Gaur, qui lui observe tranquillement ses serviteurs attaquer les enfants avant de se détourner lentement.

Prévenir l'attaque des loups nécessite un test de **Vigilance SR 16**, n'oubliez pas que Brith, s'il est encore vivant peut aider les héros lors de ce test.

Les loups cherchent à utiliser leur capacité spéciale *Grand bond* puis *Étreinte* pour saisir un des enfants. Si un fauve atteint cet objectif, il s'enfuit alors que les deux autres protègent sa fuite et le rattraper nécessite de réussir une action prolongée de trois tests d'**Athlétisme SR 14, SR 12** si Brith est encore en vie et harcèle le fuyard (le loup est encombré par l'enfant qu'il traîne par une jambe). Le loup s'il n'est pas poursuivi est hors d'atteinte en cinq rounds.

Si les loups parviennent à leur fins, Frael hurle sa douleur à l'encontre de Caran Gaur jurant qu'il n'aura de cesse de le poursuivre.

CARACTÉRISTIQUES

Les wargs et leur chef de meute : ils sont une vingtaine mais adaptez ce nombre de façon à ce que les héros soient dépassés et que la confrontation directe soit une solution très risquée obligeant ainsi les joueurs à imaginer d'autres solutions. Le sur-nombre permet aussi de mettre en exergue, en plus du courage de Brith et de ses congénères, l'intérêt capital pour les Hommes des Bois de conserver cette lignée de chiens qui



est un héritage des temps anciens. Prenez les caractéristiques des Wargs pages 253-254 de *L'Anneau Unique*.

Le loup-garou, Caran Gaur :

Caran Gaur est un loup-garou, Molosse de Sauron – Voir page 255 de *L'Anneau Unique*.

Caran Gaur est un mignon de Sauron élevé de sa main même. C'est un animal machiavélique, intelligent et d'une grande patience. Ce n'est pas un combattant mais un chef de

meute qui ne s'implique physiquement qu'en dernier ressort pour administrer le coup de grâce à Brith.

Il ne perd pas de vue son objectif premier : éliminer Brith et ses congénères et non les compagnons. Au contraire, il utilise ces derniers pour parvenir à ses fins en leur insufflant la *Fièvre chasseresse* qui les conduit à lui donner obsessionnellement la chasse ce qui les mène irrémédiablement à leur perte et à celle de Brith.

* Haine : Caran Gaur récupère tous

Niveau d'Attribut

7

Endurance

Haine*

35

10

Parade

Armure

6

3D

Compétences

Personnalité 3

Survie 3

Déplacement 3

Coutume 1

Perception 3

Métier 3

Compétences d'armes

Morsure

3

Déchiquetage

1

Capacités spéciales

Effroi

Résistance abominable

Épouvantable Sortilège : Fièvre chasseresse **

Vitesse du serpent***

Voix impérieuse



ses points de Haine au début d'une séance de jeu.

**** Épouvantable sortilège : Fièvre chasseresse :** p. 239, force un héros à effectuer un test de Corruption de SR 14 (SR16 pour un Tueur). S'il le rate, le héros gagne un point d'Ombre et subit la Fièvre chasseresse. Le héros n'a qu'une obsession : avoir la peau de Caran Gaur. Plus rien d'autre ne compte pour lui. En présence du loup-garou, le héros est comme possédé : la fièvre obscurcit son raisonnement, il agit au mépris de sa sécurité et de celle des autres pour arriver à ses fins. Le héros est considéré comme Épuisé. Il lui faut dépenser un point d'Espoir pour surmonter temporairement la Fièvre : 1 point pour renoncer à une pulsion de chasse insensée (poursuivre le loup malgré des risques immédiats, tenter de le tuer au lieu de secourir un compagnon en danger...), 1 point pour ne pas être considéré comme Épuisé durant une rencontre avec le loup-garou. L'effet dure jusqu'à ce que le héros tue sa proie ou bien jusqu'à ce que la Fièvre ne le mène à sa propre perte. À ce jour, Caran Gaur est venu à bout de tous ses poursuivants...

***** Vitesse du serpent :** p. 240, plus que la vitesse pure, Caran Gaur utilise son intelligence. Il est par exemple toujours à la limite de portée des flèches les plus véloces et les regarde se planter à quelques pas de lui sans même bouger, passe au

dernier moment derrière un arbre quand la lance la mieux ajustée devrait l'embrocher... le tout en narguant le tireur de son regard narquois. Utilisez cette capacité de sorte à attiser la Fièvre chasseresse qui ne manquera pas de s'emparer des compagnons mais aussi des joueurs !

TUER CARAN GAUR ?

Tuer Caran Gaur prématurément peut diminuer drastiquement l'intérêt dramatique du scénario. Voici quelques artifices pour éviter cela afin de préserver le plaisir des joueurs et si et seulement si ces derniers ne sont pas en mesure de voir les ficelles de la manipulation.

Le mieux est d'intervenir en amont, aussi le loup-garou est un créature puissante avec des statistiques *ad hoc*, mais si vous avez à votre table une compagnie surpuissante avec un Légolas qui dégomme les créatures volantes des Nazguls à 10 000 pieds dans la lumière du crépuscule, n'hésitez pas à adapter les caractéristiques du chien de Sauron à votre groupe avant la partie.

Il est aussi possible si jamais un accident survenait, de substituer un Caran Gaur mort sur un malentendu par son chef de meute. Artifice à bien sur n'employer qu'une fois et si vraiment les joueurs n'ont pas encore vraiment distingué qui est qui dans la meute.



Et si jamais les héros éliminent Caran Gaur par la *maestria* de leurs actions eh bien tant mieux ! Surtout n'invoquez pas de solutions maladroites et alambiquées qui gâcheraient le plaisir de tous. Si cela intervenait trop tôt dans la partie, il est aussi possible de prévoir un groupe d'Orcs en embuscade à quelques lieux de là, qui, prévenus par le reste de la meute, peuvent se substituer au loup-garou pour le reste de la campagne et poursuivre la mission confiée à Caran Gaur.

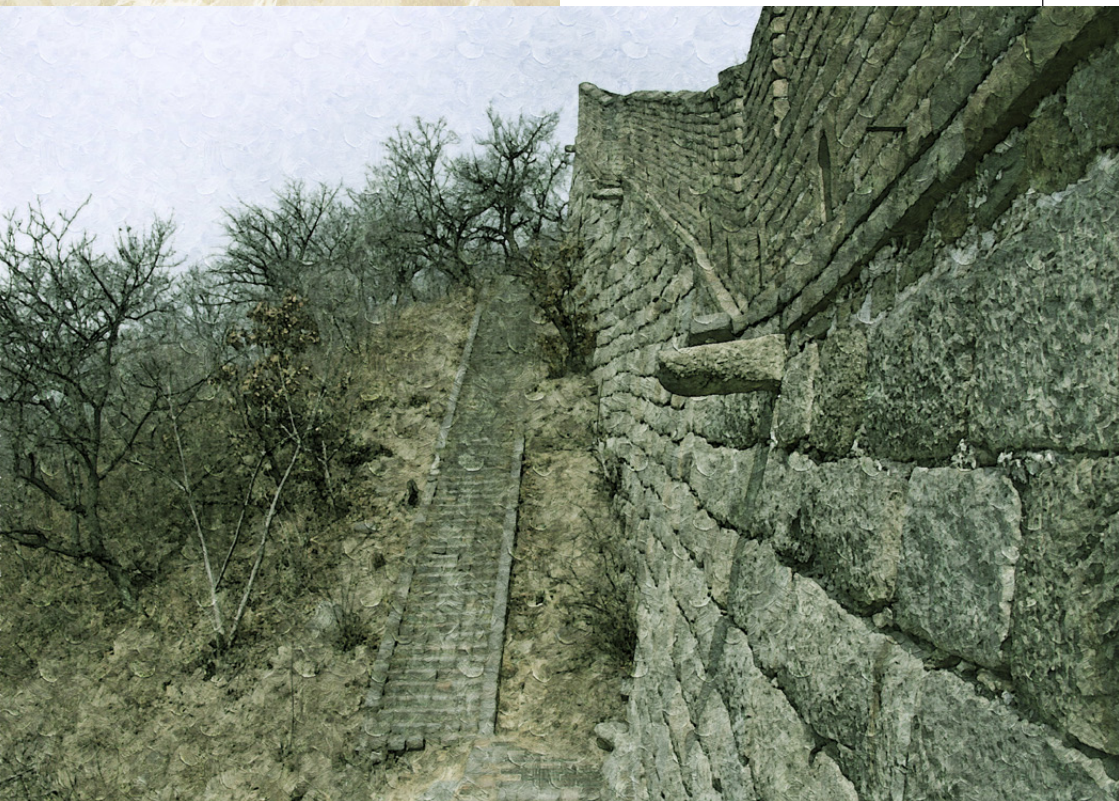
BRITH

« *Le chef de la meute de Celegorm s'appelait Huan. [...] il était écrit qu'il*

rencontrerait la mort, mais pas avant d'avoir fait face au plus grand loup qui eût jamais parcouru la surface de la terre. »

Le Silmarillion

Brith est un chien de la Forêt Noire qui se distingue de ses congénères par une allure fière et un courage inégalé. Sa robe est gris argenté, ses yeux d'un bleu limpide et trois petites marques blanches, pareilles à des étoiles, ornent son noble front. Brith a été confié par le conseil des anciens de Fort Bois pour aider la communauté des Hommes des Bois vivant à s'installer sur les contrefort des Monts Brumeux.





En terme ludique, Brith est un chien de la Forêt Noire, voir page 133 de *L'Anneau Unique*, il est formé à assister ses maîtres aux quatre compétences d'Aide : Présence, Vigilance, Exploration et Chasse. Il peut aussi *Harceler un ennemi* et offre aussi les avantages d'une *Protection*.

Tout héro qui vient en aide à Frael et ses enfants est immédiatement considéré par le chien comme un ami et peu donc profiter de ses capacités.

Mais surtout, Brith ne craint aucun loup, warg ou loup-garou qui eux reconnaissant en lui un descendant d'Huan et le fuient naturellement. Ils ne peuvent attaquer le molosse frontalement qu'en cas de supériorité numérique de cinq pour un et au prix d'un point de Haine par round et seulement un des cinq loups peut porter l'attaque.

Un héro possédant la spécialité **Traditions anciennes** connaît la légende de Huan et ne peut s'empêcher de reconnaître en Brith une parenté avec le chien des temps anciens. Référez-vous alors au Silmarillion et particulièrement au Lai de Beren et Luthien pour lui en apprendre plus sur le chien de Valinor.

Hirtherd, le village des bergers

Alors que les warg sont sur leurs traces, c'est avec soulagement que la compagnie atteint enfin le petit village d'Hirtherd, colonie d'Hommes

des Bois située sur les premières pentes des Monts Brumeux. Le village est composé d'une dizaine de maison de pierre sèche réparties le long d'un ruisseau d'eaux vives descendant de la montagne.

Un muret de pierre blanche d'un mètre cinquante ceint le village protégeant granges, bergeries et maison à toits de chaume.

Alors que la compagnie franchit l'enceinte Hirtherd, un concert de hurlements retentit dans les hauteurs surplombant le village. Les villageois, le sang glacé, cessent leurs occupations tant que dure la clameur. Visiblement terrifiés, aucun ne s'enquière des nouveaux arrivants pas même des blessés ni des enfants. Les regards sont fuyants, l'atmosphère pesante. Chacun retourne vaquer à sa tâche : faire des provisions et barricader sa maison.

LA RENCONTRE AVEC BROHAR CHEF DE HIRTHERD

Alors que Frael mène le reste de son troupeau à la bergerie, trois hommes, Brohar le chef du village et ses deux fils, se dirigent vers la compagnie. Brohar est un colosse aux cheveux blonds et à la barbe bouclée, son regard est sévère et sa voix rude. Son aîné Bronach, à peine plus petit que son père, une lourde cognée à la main reste un pas en arrière alors que Bro-



gan son cadet, plus fin et aux longs cheveux, va à la rencontre des enfants de Frael.

Frael est durement pris à parti par Brohar qui lui demande de s'expliquer sur les nouveaux tourments que le berger amène sur le village. L'arrivée des wargs résonne comme un coup de tonnerre au sein de la communauté et il est évident que si les loups s'aventurent maintenant jusqu'ici leurs alliés gobelins ne vont pas tarder à suivre.

Un test de **Voyage** confirme que toute source d'aide est à plus de deux jours de marche et que fuir livrerait les habitants d'Hirtherd à la merci des wargs en pleine nature. Il ne reste plus qu'une solution aux habitants : rester et se battre !

PRÉSENTATIONS

Après avoir reproché à Frael de mettre à nouveau le village en danger en ameutant les loups aux alentours et de ramener en plus toute une troupe d'étrangers, Brohar, entouré de ses deux fils, somme la compagnie de se présenter. Brohar est suspicieux, il veut être sûr de ne pas accueillir à Hirtherd des ennemis plus dangereux encore que les wargs.

La Courtoisie ne sert à rien avec lui, il faut l'impressionner par ses qualités martiales avec un test de **Présence** SR 16.

VALEUR DE TOLÉRANCE

Brohar ne reconnaît pas la Sagesse mais prise la Vaillance. La Valeur de Tolérance de base de la rencontre est égale à la Vaillance la plus élevée des compagnons. À laquelle il faut ajouter 1 point si le groupe comprend un Homme des Bois et diminuer de 1 point car les compagnons sont introduits par Frael et amènent les wargs avec eux. N'oubliez pas d'appliquer le bonus dû au Prestige éventuel d'un héro de même culture que Brohar, à savoir Homme des Bois.

ÉVALUATION DE L'ISSUE DE LA RENCONTRE

Le Gardien des Légendes comptabilise le nombre de tests réussis par les joueurs pendant leurs Présentations. Chaque succès ordinaire compte pour un, tandis qu'un succès supérieur équivaut à deux jets réussis, et un succès extraordinaire à trois. Le total ainsi obtenu détermine l'attitude de Brohar mais aussi le SR à employer par les héros lors de toutes leurs interactions avec les habitants d'Hirtherd pour le reste du scénario. Son importance est donc capitale pour les événements futurs.

Bien sur, n'hésitez pas à ajuster le nombres de succès obtenus en fonction de l'interprétation de la rencontre par les joueurs et non de leurs seuls jets de dés. Des arguments lo-



giques et bien amenés par une fine interprétation ne sauraient être balayés par un simple jet de dés malchanceux.

NOMBRE DE SUCCÈS OBTENUS :

1-2 : « Il est impossible que vous restiez au village. Nous avons trop à faire ici pour nous préparer à l'attaque des wargs. Nous devons déjà protéger beaucoup trop de vies. Étrangers passez votre chemin ! ».

SR d'Interaction : 18.

2-4 : « Vous pouvez vous reposer ici pour la nuit avant de reprendre votre chemin. Ne traînez pas dans nos pattes nous avons beaucoup à faire ».

SR d'Interaction : 16.

5-7 : « Votre aide est la bienvenue, je vous confie à Bronach qui vous montrera quoi faire pour nous prêter main forte ».

SR d'Interaction : 14.

8 + : « Votre aide est inespérée, dites-nous quoi faire pour organiser la défense du village ».

SR d'Interaction : 12.

Le SR d'Interaction va fluctuer au cours du scénario en fonction des agissements de la compagnie. Il ne peut monter au-delà de 20 et ne peut descendre en dessous de 10. Le maître des légendes est invité à soigneusement enregistrer ce SR, reflet de l'attitude du village envers les héros.

Les chapitres suivants décrivent comment la compagnie peut en apprendre l'histoire d'Hirtherd, évaluer les défenses du village, fédérer le village et le préparer à l'attaque imminente des wargs et des gobelins. La situation est critique et sans l'intervention de la compagnie Hirtherd court immanquablement à sa perte.

Les chapitres suivants ne doivent pas être joués les uns après les autres mais en parallèle, chacun ayant une influence sur l'autre et sur la façon dont se déroulera l'attaque des forces de l'Ombre.

EN APPRENDRE PLUS SUR LE VILLAGE ET SA SITUATION

Les ferments de l'Ombre se trouvent dans le cœur des Hommes des Bois. Pour comprendre et prévenir les drames qui se préparent, les héros vont devoir découvrir les événements passés.

Pour obtenir ces informations auprès des habitants d'Hirtherd, les héros doivent utiliser leurs compétences d'interaction assorties du SR d'Interaction déterminé lors de leur présentation. Il est indiqué avec chaque information auprès de qui elle est disponible et la compétence à utiliser pour y avoir accès.

La petite communauté s'est installée



au pied des Monts Brumeux à la suite de la Bataille des Cinq Armées quand les orcs se sont fait moins nombreux dans la région (il y a donc moins de 5 ans si vous jouez en 2946). Auparavant ces pionniers gardaient leurs animaux dans les prairies des bords de l'Anduin non loin de l'orée de la Forêt Noire. **Villageois, Courtoisie.** La communauté de pionniers a rapidement prospéré grâce au bûcheronnage et à l'élevage pratiqué en toute quiétude dans des vallées vidées de wargs par la seule présence des chiens de Frael. Le berger pouvait alors grâce à ses trois chiens exceptionnels garder à lui seul les troupeaux de tout le village et les mener

haut dans les alpages pour chercher l'herbe la meilleure. Frael était alors un membre éminent du village, sa sagesse était reconnue et au conseil sa voix valait celle de Brohar. **Villageois, Courtoisie.**

Il y a de cela quelques mois une meute de wargs conduite par un étrange loup au poil cramoisi a réinvesti les vallées environnantes. Depuis des gobelins provenant des hauteurs des Monts Brumeux ont été aperçus à quelques heures de marche du village. **Chasseur, Courtoisie.**

Les attaques de wargs ont commencé à la fin de l'hiver dernier. Les troupeaux ont perdu beaucoup d'animaux, un des chiens de Frael



a été tué puis ce fut Frea, sa femme, qui chuta d'une falaise. Frael a été ensuite mordu à la jambe et est infirme depuis. Un deuxième chien a ensuite été tué. Bien que ne lui restant plus que Brith, Frael a persisté à mener les troupeaux dans les alpages au mépris de la sécurité des animaux. **Villageois, Persuasion.**

Depuis la mort de sa femme, Frea sœur de Brohar, tombée d'une corniche, Frael a perdu la tête et n'est plus lui-même. Rongé par la vengeance, il ne pense plus qu'à éliminer le loup qui a tué sa femme et l'a rendu infirme. La plupart des bergers du village lui ont retiré leurs troupeaux, les obligeant à abandonner d'autres activités comme la fromagerie, la chasse ou l'agriculture pour se consacrer pleinement à leurs troupeaux. Les activités de la communauté ainsi désorganisées, c'est la survie de tout le village qui est remis en cause. **Bergers, Persuasion.**

Brohar, en tant que chef, n'a pas su empêcher Frael de mettre les troupeaux en danger. Il n'a pas joué son rôle de chef du village et en rejette l'entière faute sur Frael. Pour Brohar, Frael est un fou qui s'est cru invincible et est monté trop haut dans la montagne ce qui a attiré les wargs et les gobelins sur le village. **Villageois, Persuasion ou Brohar, Intuition.** Dépassé par la situation, Brohar a sou-

mis au conseil le projet d'abandonner le village et que les familles aillent se réfugier dans la vallée de l'Anduin à l'abri des wargs et des gobelins. Le bois étant abondant dans la vallée les bûcherons approuvent leur chef alors que les bergers refusent de quitter les prairies montagnardes plus favorables à l'élevage. Le sujet crée des dissensions et pour les bergers Frael en est la cause. **Bergers, Persuasion ou Brohar avec Intuition.**

Brohar a laissé les défenses du village se dégrader, c'est un bon bûcheron mais un mauvais chef qui n'a pas l'intention de prendre la tête de la défense le village. Pour lui la situation est désespérée, il préférerai fuir pour mettre la population à l'abri. **Brohar, Intuition.**

Brohar accuse Frael d'avoir conduit sa sœur à la mort. Frea a élevé son neveu Brogan comme son fils à la mort en couche de la femme de Brohar. Brogan est meurtri par la disparition de sa tante et, conforté par son père, tient son oncle pour responsable de la mort ou des blessures endurées par Geim et Ailla dans la première partie du scénario. **Brohar ou ses fils, Intuition.**

Brogan a confié à ses cousins Geim et Aillia (si l'un d'eux est encore vivant) que bientôt « leur père ne leur ferait plus jamais de mal ». **Geim et Ailla, Intuition, SR à votre appréciation**



selon les relations qu'entretiennent les compagnons avec les enfants.

La meute de wargs n'est pas descendue des hauteurs des Monts Brumeux attirée par l'imprudence de Frael mais est arrivée de la vallée de l'Anduin. Il n'est donc pour rien dans la situation désastreuse du village. **Chasseurs, Enigme.**

Il y a cinq ans Brith et deux autres chiens qui ne craignent pas les wargs ont été donnés à Frael sur décision du conseil du peuple des Hommes des Bois de Fort Bois pour aider la communauté à installer une colonie dans les contreforts des Monts Brumeux. **Seul Frael détient cette information. C'est un des secrets les mieux gardés du conseil des Hommes des Bois. Il ne sera révélé à des étrangers qu'en dernier recours et seulement si les compagnons ont prouvé leur valeur – voir la conclusion du scénario.**

Jouer Brohar : malgré une carrure imposante Brohar est un bon chef en temps de paix mais n'a pas l'âme d'un chef de guerre. Conscient d'avoir négligé la défense du village, Brohar rejette toutes les responsabilités de la situation dramatique du village sur Frael. Quand vous l'interprétez, parlez avec assurance pour donner le change mais aucune de vos paroles ne

s'accompagne de décisions claires et ne cessez pas de proférer un flot d'accusations envers Frael. Un jet d'**Intuition** permet de confondre Brohar. Lui démontrer qu'il n'est pas trop tard pour se racheter assorti d'un test de **Persuasion**, peut lui faire regagner confiance et s'impliquer dans la défense du village – voir l'encadré *Gérer les hommes de Hirtherd.*

Jouer Brogan :

l'ainé de Brohar brûle au contraire de prendre la tête du village pour mener la défense mais, respectueux du statut de son père, il ne veut pas se substituer à lui. Lorsque vous l'interprétez, commencez vos phrases par « *Il faudrait...* » puis ravisez-vous pour vous ranger à l'avis de Brohar. Un test d'**Intuition** permet de détecter la nature de Brogan et d'ensuite le persuader, test de **Persuasion**, de se révéler à son père et à tout le village comme le meneur d'homme qu'il est réellement – voir l'encadré *Gérer les hommes de Hirtherd.*

Persuader Brohar de faire amende honorable et pousser Brogan à la tête du village diminue le SR d'Interaction de la compagnie d'un niveau

ÉVALUER LES DÉFENSES DU VILLAGE

Une fois dans l'enceinte, même pour une poignée de minutes si l'accueil est des plus froids, il est possible de



mesurer en quelques coups d'œil à quel point l'Ombre ronge le village. En observant les villageois, un test d'**Intuition SR14** permet de conclure que la communauté est totalement divisée. Il n'y a aucune entraide, chacun se prépare de son côté à l'assaut qui doit survenir dans les prochaines heures. Ainsi, un vieil homme porte sur le dos un fagot de bois visiblement trop lourd pour lui. Tous passent à côté de lui sans un geste ni même un regard. Un autre cherche désespérément des bras pour soulever une lourde poutre pour barricader une porte de grange. Tous refusent, trop occupés à leurs propres travaux. Visiblement chaque famille prévoit de protéger ses seuls membres et sans cohésion aucune avec le reste de la communauté.

Avec un test d'**Artisanat SR 14**, un compagnon inspectant le mur d'enceinte se rend compte que l'édifice est fortement dégradé en certains points, des pans de murs sont prêts à s'écrouler, des brèches doivent être comblées. De plus, le portail de bois a été retiré pour faciliter l'entrée des troupeaux dans le village. L'état de cette fortification ne ralentira qu'à peine l'intrusion des assaillants. Le passage du ruisseau de montagne dans la muraille n'étant pas protégé, il constitue aussi un point d'entrée

dans le village. Ajoutez à cela que la plupart des bâtisses ont des toits de chaume ce qui implique qu'un ennemi maniant le feu peut provoquer un incendie ravageur en quelques minutes.

Connaissant la division des villageois et à la vue de l'état des fortifications, la compagnie comprend sans mal que le village court inmanquablement à sa perte si rien n'est fait pour mieux le préparer à l'assaut.

Mais en réussissant un test d'**Art de la guerre**, un héros peut constater que les Hommes des Bois sont des bûcherons et des chasseurs aguerris qui peuvent rapidement former une troupe efficace. Le village peut repousser une attaque avec quelques travaux, une troupe organisée et un ou plusieurs meneurs efficaces.

FÉDÉRER LE VILLAGE

Pour résister efficacement à l'attaque qui se prépare les compagnons vont devoir fédérer une communauté d'Hommes des Bois très divisée. Pour cela plusieurs possibilités s'offrent à eux.

Utilisez le test d'Interaction déterminé lors des Présentations pour résoudre les tests suivants.

Convoquer un conseil du village : il faut persuader Brohar ou les anciens du village de réunir tous les

villageois. Pour cela les compagnons doivent réussir un test prolongé de **Persuasion de 3 succès**. Les héros pourront alors exposer leurs arguments, crever l'abcès des rancœurs qu'ils ont mis au jour, comme par exemple prouver l'innocence de Frael dans les maux du village, de la mort de Frea ou encore démontrer que la stratégie de défense du chacun pour soit va irrémédiablement conduire la communauté à sa perte. Réussir à vaincre les dissensions par ce moyen requiert de la part de la compagnie un test prolongé de **Persuasion de 5 succès**. Réussir cette entreprise diminue le SR d'Interaction de la compagnie d'un niveau.

Faire renaître l'espoir : les héros peuvent tenter de galvaniser le village en faisant appel à la fierté des Hommes des Bois qui ne peuvent s'incliner sans combattre, et doivent recouvrer leur confiance, se retrousser les manches pour protéger les leurs et tout ce qu'ils ont bâtis ces dernières années. Tenir un tel discours nécessite un test prolongé de **Inspiration de 3 succès**. Une fois le moral revenu dans le cœur de tous, le SR d'Interaction de la compagnie diminue d'un niveau.

S'ériger en chef de guerre : préparer les hommes à se battre en les



entraînant, fortifier le village – voir chapitre suivant –, organiser des tours de garde, une mission de reconnaissance dans les environs, permet de fédérer les villageois autour de tâches nécessaire à la protection de toute la communauté. Pour inciter les villageois à les suivre les héros doivent réussir un test prolongé de **Présence de 3 succès**. Une fois l'adhésion des villageois obtenue, le SR d'Interaction de la compagnie diminue d'un niveau.

PRÉPARER LE VILLAGE À L'ATTAQUE

Pour briser le flot des assaillants, le village doit entreprendre une série de travaux indispensables à sa défense.



Mais chacun se prépare séparément sans se préoccuper des défenses communes. Il revient donc aux héros de prendre les choses en mains.

Chacune des tâches suivantes est assortie d'un SR qui doit être augmenté de deux niveaux si les héros les entreprennent sans l'aide des habitants d'Hirtherd.

RÉPARER LA MURAILLE :

La porte : remonter le lourd portail de chêne requiert un test prolongé d'**Artisanat SR 14** de 3 succès.

Les brèches : Cclmater les brèches est une action prolongée d'**Artisanat SR 16** nécessitant **6 succès**. Pour finir dans les temps, les succès doivent être obtenus en **10 tentatives**. Pour chaque succès manquant il persiste une brèche dans la muraille.

Le passage du cours d'eau : obstruer les deux arches qui laissent passer l'eau de l'eau à l'aide d'une grille de fer forgée puis la sceller nécessite une action prolongée d'**Artisanat SR 18 de 3 succès**. Autant dire que des compagnons dotés du trait Forge sont les bienvenus ! Il est aussi possible d'entraver la course de l'eau avec des madriers et des rochers disposés à ces endroits avec un test prolongé de d'**Athlétisme SR 16 de 6 succès** pour qu'aucun ennemis ne puisse se faufiler.

Dresser un rempart de pieux autour

de l'enceinte est un travail de longue haleine qui nécessite l'adhésion du village – voir *Fédérer le village*. Un tel travail requiert plusieurs actions prolongées : une **d'Athlétisme de 4 succès SR 14** pour transporter le bois, une **d'Artisanat de 4 succès SR 14** pour confectionner les pieux et une **d'Art de la guerre de 3 succès SR 14** pour les disposer correctement. Un fois l'ouvrage achevé, seuls les assaillants utilisant une capacité spéciale appropriée comme *Grand bond*, à savoir des wargs montés ou non de gobelins, peuvent franchir l'enceinte si celle-ci est défendue. Les assaillants n'auront alors d'autre choix que d'essayer d'abattre la porte ou d'emprunter le passage du ruisseau.

Bien sûr tout ceci ne constitue que des suggestions dont vous pourrez vous inspirer pour gérer toutes les idées sorties de l'imagination de vos joueurs (creuser un fossé, détourner le cours d'eau, placer des archers sur les toits, se préparer contre un incendie...).

Lors des travaux, chaque succès supérieur ou extraordinaire obtenu sur un test d'Artisanat, ou d'Art de la guerre permet de diminuer le SR Interactions des héros, leurs compétences et leur assurance permet de gagner la confiance des habitants d'Hirtherd.

Chaque tâche menée à bien permet à un héro d'ajouter gratuitement son



bonus Attribut de Cœur lors du test d'Art de la guerre pour obtenir des Avantages de combats – voir page 213 du Livre de base – soit des dés de Maîtrise supplémentaires à utiliser par le défenseur lors de l'attaque et ce pour chacun de ces lieux.

GÉRER LE TEMPS

Le temps est capital dans la préparation du village. L'attaque est imminente, il faut faire vite ! Chaque test raté dans les préparatifs est une perte de temps qui doit faire frémir les héros. Inspirez-vous des conseils de la page 195 du livre de base pour gérer le temps et faire monter la pression. Une autre solution plus mécanique est de fixer un nombre de tentatives allouées à la compagnie pour mener les travaux. Au-delà de cette limite, il n'y a plus rien à faire, le village supportera l'assaut en l'état où en sont les travaux. Autoriser 30 tests permet de tout faire sans avoir trop le droit à l'erreur, 40 ou 50 sont plus confortables. Avec 25 il faut faire des choix sur les travaux les plus urgents à entreprendre.

À vous d'adapter la limite en fonction de votre groupe et de l'ambiance que vous voulez instaurer.

L'ATTAQUE

Il faut au moins une nuit aux gobelins – plus si vous l'estimez nécessaire

– pour descendre des montagnes et atteindre les environs d'Hirtherd. Pendant ce temps, les wargs de Caran Gaur encerclent et montent la garde dans les alentours du village.

Si Brith a survécu à la première partie du scénario, Caran Gaur attend de réunir des forces pour attaquer Hirtherd et venir à bout du dernier chien qui lui résiste. Gardez alors à l'esprit que lors de l'attaque l'objectif premier de Caran Gaur est d'abattre le chien.

Si le chien a péri dans la montagne, Caran Gaur offre en pâture Hirtherd à ses loups et aux gobelins afin de reconquérir ces vallées aux mains des Hommes des Bois avant de partir pour celle de l'Anduin.

La tactique d'assaut du loup-garou est identique dans les deux cas : répandre le doute et la peur chez les défenseurs, incendier les toits de chaume, attaquer la muraille en plusieurs points pour diviser et submerger les forces de l'adversaire, envahir le village, et, au plus fort du combat, isoler Brith et le tuer. Il a fait appel aux archers gobelins pour submerger la défense sous le nombre et, puisqu'ils ne craignent pas Brith, qu'ils abattent le chien de leurs flèches empoisonnées.

Pour toute l'attaque, les gobelins et wargs sont les assaillants et les héros et les hommes d'Hirtherd sont les défenseurs et ont donc l'initiative.



ILS ARRIVENT !

Alors que plus de la moitié de la nuit vient de passer paisiblement, laissant espérer que l'attaque n'est pas pour cette nuit, un concert de hurlements lugubres salut soudainement le levé de la Lune. Une horde ricanante et vociférante de gobelins descend alors les pentes surplombant Hirtherd. Le village est bientôt encerclé d'archers gobelins et de wargs dont certains sont montés de guerriers gobelins brandissant leurs armes.

À la vision de ce spectacle, le désespoir gagne le cœur des plus braves. Les compagnons doivent alors faire un test de **Peur SR 14**. Un échec privera le héros de la possibilité de faire appel à ses bonus d'attribut pour la durée du combat.

Un messager s'approche alors de la porte du village. C'est un chef orc ridiculement affublé d'un casque à panache cabossé qui dû autrefois être porté par un fier général des Peuples Libres. Monté sur un énorme loup, il invective les défenseurs : « Braves Hommes des Bois, ouvrez vos portes

et livrez-nous le dernier de vos misérables cabots que je me fasse un manteau de sa peau mitée ! Il ne vous sera alors fait aucun mal et vous pourrez retourner vous réfugier dans les robes de votre magicien des bois là-bas de l'autre côté du fleuve ! ». S'en suit un concert de rires et d'obscénités provenant des rangs de la horde. Le message est à présent clair, seul la mort de Brith intéresse réellement les assaillants.

Bien sûr il ne fait aucun doute pour la compagnie que la promesse ne sera pas tenue

LA DÉFECTION DE BROHAR

Pourtant des voix s'élèvent dans les rangs des hommes de Hirtherd et à leur tête se trouve leur propre chef: Brohar. Ce dernier, visiblement paniqué, propose de livrer le chien et son maître avec. « *Après tout ne sont-ils pas à l'origine de tous les maux du village ? Sans ce maudit chien le village vivrait paisiblement. Sans Frael, Frea, ma sœur, vivrait encore ! Deux pour sauver tous les autres, le marché est équitable. Il n'y a qu'à les livrer et wargs et gobelins se retireront.* ».

Si les héros n'interviennent pas l'idée fait son chemin dans certains esprits. Il est temps pour les compagnons de définitivement prendre les rennes et de soulever leur troupe par un appel au combat ! Un test d'**Inspiration**



suffit pour faire taire la proposition de Brohar et envoyer les hommes à leurs postes. En cas d'échec, la discussion qui s'envenime est interrompue par la première salve de flèches ennemies.

L'ASSAUT :

Une pluie de flèches enflammées visant à incendier les toits de chaume annonce la charge imminente de la meute hurlante. À moins que la compagnie n'ait prévu cette éventualité, le toit des bâtisses est bientôt en flammes. Si les héros ne veulent pas voir les défenseurs quitter la défense du mur pour éteindre le feu, ils doivent eux-mêmes organiser les opérations. Ainsi un test **d'Art de la guerre** est nécessaire pour que tous les hommes ne ruent pour sauver leur maison, un autre de **Présence** pour organiser le combat contre le feu.

Si le combat contre feu n'est pas organisé, le SR d'Interaction pour rallier un groupe d'hommes à soi – voir encadré *Gérer les hommes de Hirtherd* est augmenté de deux niveaux. Nombre de villageois préfèrent sauver leur maison plutôt que de se battre.

Un héro perspicace et réussissant un test **d'Art de la guerre** SR 14 remarque que les flèches ne visent qu'une moitié du village laissant

l'autre intacte. Connaissant l'aversion des wargs pour le feu, c'est de ce côté que les loups vont porter leur attaque pour pénétrer dans le village.

GÉRER LES HOMMES DE HIRThERD

Les Hommes des Bois, s'ils sont fédérés, viennent en appui de la compagnie. Ce sont les héros qui prennent les initiatives et accomplissent les actes attachées à chaque événement lors de l'attaque. Toutefois ces derniers ne peuvent pas à la fois, par exemple, éliminer les porteurs du bélier, repousser les gobelins escaladant le mur ou faire un tir de barrage pour faire taire les archers ennemis. Aussi, avant chaque événement, les héros doivent-ils réussir un test de **Présence** ou **d'Art de la guerre** avec le SR d'Interaction pour rallier autour d'eux suffisamment d'hommes pour les soutenir. Ainsi chaque héro peut mener un groupe de défenseur sur un point stratégique. Quatre héros ayant rallié un groupe de défenseurs autour d'eux peuvent ainsi tenir quatre points d'attaque. Par contre, si les héros ne sont pas soutenus, ils auront beau se démenier, ils seront inmanquablement submergés par l'ennemi et ne pourront accomplir les actes nécessaires à la réussite de chaque événement.

Si les héros sont parvenus à percer à jour les intentions de Brohar et de



Bonach – voir les encadrés *Jouer Brohar* et *Jouer Bronach* – chacun d’eux peut mener une troupe de défenseurs et tenir un point du mur libérant ainsi les héros sur d’autres fronts.

L’ATTAQUE DE LA PORTE

La première charge est constituée d’une troupe nombreuse et désorganisée de gobelins qui se dirige sur la porte. Leur chef au casque empenné s’époumone pour ouvrir un passage dans les rangs de gobelins à une troupe de soldats orcs portant maladroitement un bélier taillé hâtivement dans un mauvais tronc.

Pour que la porte résiste aux coups de boutoir, il faut éliminer les six porteurs du bélier. Quatre autres soldats sont prêts en derrière pour remplacer les morts. Si les orcs parviennent pendant trois tours à être au complet pour percuter la porte, cette dernière cède et laisse le passage ouvert aux assaillants.

Attention à ne pas oublier les dés de Maîtrise en bonus offerts par la restauration de la porte ! – voir Préparer le village à l’attaque.

LES CARACTÉRISTIQUES DES ASSAILLANTS

La majorité des troupes sont des archers gobelins – voir page 246 du livre de base –, excepté qu’ils réservent leurs flèches enduites de poison

seulement pour Brith. À leur tête se trouve un chef orc – voir page 245 – armé d’une épée courbe, casque et bouclier mais pas de hache, le reste de la troupe, dont ceux qui manient le bélier, sont des soldats orcs – voir page 246. Pour les wargs prenez les caractéristiques de la page 254.

N’oubliez pas la capacité spéciale **Lâcheté** des gobelins et soldats orcs, leur chef est sans cesse en train de les rabrouer avec sa **Voie impérieuse** pour les lancer au combat. Les héros ne manqueront pas de jouer sur cette faiblesse pour repousser l’ennemi. N’oubliez pas que Caran Gaur dispose aussi de cette capacité spéciale et peut par l’effroi qu’il inspire aux gobelins les pousser à l’attaque.

Concernant le nombre des assaillants, restez évasif sur le sujet. Il fait noir et il est difficile de les dénombrer. Les héros doivent se sentir dépassés et penser mener leur dernier combat.

UNE PLUIE DE FLÈCHES !

Un groupe d’archers gobelins posté en arrière fait pleuvoir sur le village un flot incessant de traits meurtriers. Tous les deux rounds, lancez un dé du Destin, si vous obtenez un C, un héros est touché automatiquement. Cette grêle meurtrière décourage les hommes et ajoute deux niveaux de difficulté au SR d’Interaction des héros pour rallier à eux des défenseurs.



Le gros des troupes déferlant sur la muraille, le régiment d'archers n'est pas protégé. Un héros audacieux peut organiser une sortie et fondre sur les archers et les prendre en embuscade – page 214 du livre de base. Une fois cinq archers mis hors de combat, les gobelins se débandent pour ne plus se reformer.

Pour regagner l'abris des murailles, il faut réussir un test prolongé **d'Athlétisme SR 14 de 3 succès** pour ne pas être engagé en dehors des murs par une escouade de wargs venus à la rescousse.

Accomplir un tel exploit permet au héros de diminuer leur SR d'Interaction d'un niveau.

L'ATTAQUE DE LA MURAILLE

Plusieurs bataillons de gobelins chargent la muraille en plusieurs points simultanément (fixez le nombre selon votre compagnie), préférentiellement sur les brèches, pour s'abattre sur les défenseurs, les étouffer sous le nombre et franchir l'enceinte.

Les héros défendant ces parties du mur doivent se battre en infériorité numérique – voir page 216. Chacun est engagé par un soldat orc armé d'une lance ou d'une épée courbe et deux archers gobelins armés de couteaux dentelés (ils n'utilisent pas leurs arcs pour assaillir le mur). Si le héros parvient à tenir trois rounds

face à ces adversaires sans se laisser déborder (tout adversaire tué est immédiatement remplacé) alors toute la défense tient et le flot ennemi est repoussé.

Attention à ne pas oublier les dés de Maîtrise en bonus offerts par la restauration du mur ! – voir Préparer le village à l'attaque.

ET SI LA COMPAGNIE A ÉCHOUÉ À FÉDÉRER ET À FORTIFIER LE VILLAGE ?

C'est le cas si la compagnie n'a pas mené à bien au moins deux des trois points du chapitre *Fédérer le village*, si la porte n'est pas remise en place et qu'il demeure trois brèches et plus dans le mur. La population d'Hirterd n'est pas unie dans la défense du village et l'ennemi l'envahit sans peine. Chaque maison doit faire face seule à une bande trop nombreuses de gobelins pendant que les wargs isolent Brith qui est alors abattu par les traits des gobelins. Si la muraille n'a pu être colmatée, malgré une résistance héroïque, les défenseurs ne peuvent être partout à la fois et ils sont rapidement submergés. Brith et le village tombent alors dans les mêmes conditions.

DUEL !

Au plus fort de la bataille, que se soit par la porte tombée sous les coups de



bélier, une brèche ou une partie de mur qui a cédé sous le flot ennemi, le chef orc foule le sol d'Hirtherd ! Un héros peut se porter à sa rencontre est l'engager en duel. Tous retiennent leur souffle et aucun assaillant ou même défenseur (à par éventuellement un autre héros) n'ose intervenir dans le combat.

Terrasser cette immonde créature crasseuse et récupérer le casque d'un héros d'autrefois redonne du baume au cœur aux défenseurs et au contraire provoque la stupeur de l'ennemi.

Les héros voient leur SR d'Interaction baisser de deux niveaux et l'ennemi fuit la position.

DES GOBELINS DANS LE RUISSEAU

Profitant d'une attaque de diversion sur une autre position, un détachement d'archers gobelins, le couteau entre les dents, patauge dans l'eau pour franchir le mur en passant par une des arches qui enjambe le ruisseau.

Un test opposé de **Vigilance** contre la **Discrétion** (*Déplacement 3*) des gobelins est nécessaire pour remarquer la manœuvre. Si elle est découverte, un héros ayant rallié à lui un groupe de défenseurs peut attendre les gobelins à la sortie du passage et leur tendre une embuscade.

Si le passage est obstrué, il est aussi possible de prendre les gobelins en

embuscade. Ayant de l'eau par-dessus le genou, ils se battent avec une pénalité de +4 au SR.

Si les gobelins parviennent à passer, ils se dirigent vers la porte ou une brèche pour prendre les défenseurs à revers. Repousser cette attaque fait diminuer le SR d'Interaction d'un niveau, ne pas y parvenir accroît par contre le SR de deux niveaux de difficulté.

LES LOUPS DANS LES MURS !

À l'opposé d'où les maisons sont incendiées, un rassemblement de loups s'est formé et approche silencieusement pour bondir par-dessus le mur. Plusieurs d'entre eux portent un archer goblin sur l'échine. L'objectif de cette cavalerie est de prendre les défenseurs à revers et de créer la panique dans leurs rangs. Le SR d'Interaction des héros est augmenté de deux niveaux si les wargs entrent dans le village.

Un héros doit réussir un test **d'Art de la guerre** pour que les défenseurs ne rompent pas les rangs et les rallier à lui pour traquer les wargs entrés dans le village.

Un test d'**Art de la guerre** réussi lors du chapitre **Ils arrivent !** permet de déjouer l'attaque et de prendre les wargs par surprise avant qu'ils ne franchissent le mur. Un test de **Chasse** ou encore de **Vigilance SR 16** permet la même chose.



Le (ou les) les héros tenant cette partie du mur doit affronter un warg monté par un goblin par round de combat. S'il parvient à toucher ses opposants (seulement toucher pas tuer ! goblin et warg sont désarçonnés puis achevés par les défenseurs qui soutiennent le héros) pendant cinq rounds d'affilés l'attaque est repoussée. Si Brith est aux côtés des héros, trois rounds suffisent à repousser les wargs.

LE CRIME DE BROGAN

Au plus fort de l'attaque Frael, enfiévré par la proximité du loup-garou qui a emporté sa femme et peut-être même un de ses enfants, parcourt la muraille en tout sens cherchant de ses yeux exorbités Caran Gaur qu'il sait être proche. Son infirmité l'empêche d'être d'une quelconque utilité sur le mur, le berger devrait plutôt être chez lui à protéger ses enfants.

L'inattention de Frael, Brogan ne la supporte plus. Inspiré par l'Ombre, le neveu de Frael, poignard à la main, cherche son oncle pour, croit-il, mettre fin au calvaire de ses cousins tant aimés. Si personne n'arrête l'adolescent, Frael surpris, tombe un poignard enfoncé dans le dos.

Si les enfants de Frael se sont confiés aux héros sur les propos étranges de leur cousins : « *bientôt votre père ne vous fera plus jamais de mal* » (voir

En apprendre plus sur le village et sa situation), il suffit au héros d'un test d'**Intuition 14** pour anticiper le drame qui se prépare, sinon un jet de **Vigilance 16** est nécessaire pour remarquer le regard meurtrier de l'adolescent. Un héros doit quitter sa position, dégarnissant ainsi la défense du mur, pour empêcher que l'impensable ne se produise : les hommes libress'entretuent !

Qui plus est la mort de Frael empêche les héros d'avoir accès à une information capitale pour le reste de la campagne.

CARAN GAUR SE MONTRE !

L'attitude du loup-garou dépend de la mort ou non de Brith avant l'attaque. Si le chien est déjà mort, alors Caran Gaur est assis patiemment sur un rocher. Il observe l'assaut et attend l'issue du combat. Si vous n'en ressentez pas le besoin, il n'est pas nécessaire qu'il intervienne dans l'attaque.





Sinon, il dirige ses troupes de sa *Voie impériuse* (+1 en Haine) pour éviter que les gobelins ne reculent et pour permettre aux wargs d'oser affronter Brith (voir les caractéristiques de Brith dans la première partie du scénario) ou encore d'utiliser *Grand bond*.

Si le siège tourne à la faveur des défenseurs, Caran Gaur, comme surgit de nul part, apparaît, juché sur un coin de la muraille non attaquée. Il pousse alors un long et glaçant hurlement destiné à inspirer l'effroi – il utilise alors sa capacité spéciale du même nom.

Le chien de Sauron veut attirer à lui Frael et les héros atteints de la Fièvre chasseresse pour qu'ils se portent à sa rencontre et réduire ainsi la défense des points attaqués. Si les héros engagés dans la résistance d'un point du mur ne peuvent résister à la tentation, il y a de fortes chances que cette position tombe alors aux mains de l'ennemi.

Un fois son objectif atteint et ayant évité flèches et coups par sa *Vitesse du serpent*, Caran Gaur repart. Mais reste à portée de flèches invitant les héros enfiévrés à franchir le mur pour le suivre... ce que Frael fait sans même réfléchir et Brith avec lui, en chien fidèle qui suit son maître même dans la mort ! Une harde de wargs attend bien sûr tapie dans la nuit pour se je-

ter sur les inconscients...

Il va falloir aux héros trouver des trésors de sagesse pour résister aux provocations de Caran Gaur et empêcher Frael – qui, rappelons-le, détient une information capitale pour la suite de la campagne – ou eux-mêmes de se jeter dans la gueule du loup !

BRITH ACCULÉ

Que se soit en dehors des murs pour secourir son maître ou bien isolé par l'ennemi qui a pénétré dans Hirtherd, il est fort probable que Brith se voit à un moment ou un autre isolé, entouré de wargs, une dizaine, le harcelant et de gobelins, une dizaine aussi, le dardant de flèches empoisonnées. Pour mémoire, si les wargs ne disposent pas de point de Haine, pour quelle raison que se soit – ils ont par exemple dû utiliser *Grand bond* pour franchir une barrière de pieux – ils ne peuvent attaquer le chien directement. Seul les flèches des gobelins peuvent alors venir à bout du molosse.

Pour simuler la résistance de Brith dans une telle situation, considérez qu'il reste au chien **5 points** d'Endurance. Il perd cependant 1 point à chaque round pendant lequel il est pris au piège, tout les deux rounds si les wargs n'ont plus de points de Haine. Arrivé à 0, Brith est mortel-



lement blessé et il suffit alors d'un roundde plus pour achever le courageux animal.

Les héros n'ont donc que peu de temps (entre 6 et 11 rounds) pour rallier des défenseurs, briser l'étau et sauver l'animal ! Pour cela il leur faut éliminer ou faire fuir au moins la moitié des assaillants de Brith avant que ce dernier n'ai plus de points d'Endurance.

la mort de Brith, les wargs hurlent à la mort, tournent le dos à l'ennemi et se fondent dans la nuit. Si les gobelins ont perdu leur chef, ils ne tardent pas à faire de même.

LE JOUR SE LÈVE !

Si aux premières lueurs de l'aube Hitherd tient encore et que Brith n'est pas mort, Caran Gaur lève le siège. Le loup-garou reconnaît qu'il a à faire à trop forte partie avec les héros pour cette nuit. Il décide de se diriger vers la vallée de l'Anduin pour rejoindre Fort Bois et atteindre son deuxième objectif : éliminer la chienne, mère de tous ces chiens particuliers, qu'il sait pouvoir trouver là-bas.

En route, les occasions de se débarrasser de la compagnie qui entrave ses plans seront nombreuses et le loup-garou sera alors sur son terrain de prédilection, en pleine nature ! Il aura alors ensuite tout le loisir de revenir s'occuper de Brith.

CONCLUSION

Une fois le village sauvé ou l'ennemi parti après le sac du village, il ne doit y avoir plus place au doute dans l'esprit des joueurs que Brith est le véritable objectif de Caran Gaur.

Frael certainement sauvé de la mort par les héros et libéré pour un temps de la fièvre de tuer le loup-garou du fait de l'éloignement de celui-ci, révèle au héros que Brith lui a été confié par le conseil de Fort Bois et que l'existence de ces chiens est un des secrets les mieux gardés des Hommes des Bois. Il faut absolument se rendre là-bas pour informer le conseil que l'Ombre a connaissance de l'existence des chiens et a envoyé Caran Gaur sur leur piste. Qui sera assez courageux pour entreprendre un tel voyage ?

Si Frael est mort avant de révéler cette information, la compagnie arrivera certainement à la conclusion que Caran Gaur part poursuivre ses méfaits dans la vallée de l'Anduin mais se lancera sur la piste du loup-garou sans connaître sa destination finale. La compagnie n'aura pas le choix de la route à suivre. Une seule piste : celle dictée par Caran Gaur !

RÉCOMPENSES

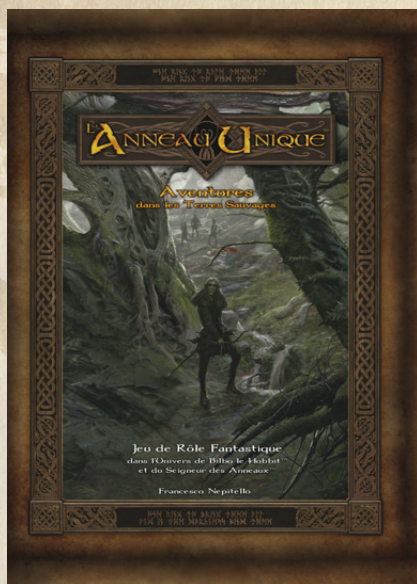
Un point d'expérience, en plus de ceux alloués pour chaque séance,



peut être donné pour chacune des deux parties de ce volet de la campagne. Il y a fort à parier que les héros ont utilisé, voire épuisé, leurs ressources d'Espoir, et la prochaine phase de Communauté est encore loin. Aussi, vous pouvez si vous le souhaitez, et bien que cela ne soit pas prévu par les règles, attribuer à chaque héro un point d'Espoir pour chacun des événements suivants : Frael et ses enfants sont vivants, Brith est vivant, le village n'a pas été mis à sac.

Une compagnie qui quitte Hirtherd san que le village soit en ruine, après avoir placé Brogan à sa tête, fait reconnaître ses torts à Brohar et fédéré la communauté d'Hommes des Bois, bref a extirpé les germes de l'Ombre d'Hirtherd, alors cette compagnie mérite amplement de recouvrer la totalité de ses points d'Espoir avant de se lancer à la poursuite de Caran Gaur. Elle en aura d'ailleurs sans doute bien besoin...

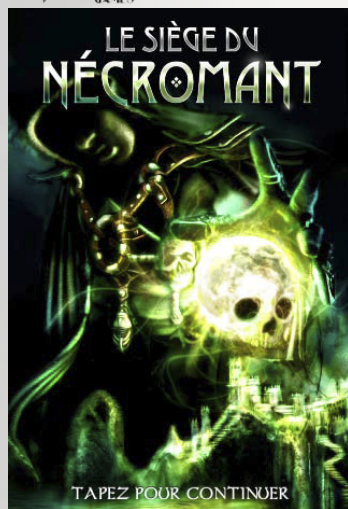
JÉRÔME MICHEL





Voici le deuxième ouvrage d'une série de livres-jeux acclamés par la critique. Ici, c'est vous, le lecteur, qui contrôlez la direction que prend l'histoire.

« Habitant de la cité côtière de Myr, vous rentrez chez vous après un long été passé dans les mines de Durath Tor pour trouver votre ville natale assiégée par d'étranges créatures. Une sombre présence s'est emparée de la ville et vous êtes le seul capable de libérer la forteresse d'Erid Buul, le mystérieux nouveau maître des lieux, et de ses cohortes infernales. »



Vous n'avez pas à avoir d'expérience dans les livres-jeux pour découvrir les secrets de la chute de Myr !

Gamebook Adventures 2: Le Siège du Nécromant vous propose :

- Une aventure inédite, pleine de magie, de monstres et de mystères. Nous ne réimprimons pas des livres-jeux existants, nous vous proposons de nouvelles aventures créées par des auteurs expérimentés et reconnus.
- Une interface intuitive qui vous fera feuilleter votre livre comme s'il s'agissait d'un format papier.
- Un mode de lecture portrait ou paysage sur iPad.
- Des liens dynamiques entre sections qui dépendent de vos choix précédents.
- De nouvelles règles et un système de combat unique. Les règles sont accessibles à tout moment pour vous rafraîchir la mémoire.
- Des lancers de dés réalistes en 3D avec des effets physiques. Secouez l'appareil pour modifier le destin des dés ... ou acceptez votre sort !
- Une option de lancer rapide pour accélérer les combats mais en se soumettant au résultat des dés.
- Des fonds facilement interchangeables et un type de papier qui vous donnera le livre que vous désirez.
- Une fiche de personnage accessible à tout moment et qui gèrera automatiquement vos objets, vos statistiques et les informations que vous avez récoltées.
- Trois niveaux de difficulté : Novice, Fan et Classique
- Des signets pour sauvegarder votre progression et recommencer depuis un point enregistré.
- De nombreuses voies à suivre, chacune apportant des informations sur l'intrigue globale. Des tas de façons de terminer l'histoire et de réussir la fin ultime !
- Des objectifs à atteindre, disséminés dans tout le livre, pour ceux qui veulent être sûr d'avoir tout exploré.
- Des illustrations de Dan Maxwell. Une fois trouvées, chaque illustration est encadrée et affichée sur le mur des objectifs afin d'être affichée en plein écran.
- Des illustrations en HD pour profiter de l'écran Retina de l'iPhone 4 et de la taille de l'iPad.
- Un chapitre sur les univers pour rester informé des dernières découvertes sur Orlandes.
- Une carte interactive qui peut être zoomée. Elle est également mise à jour régulièrement au fur et à mesure que le terre d'Orlandes se dévoile.



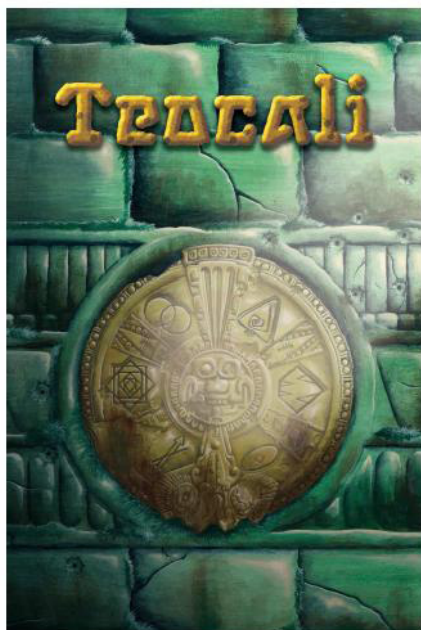
Les Gamebook Adventures vous sont proposées par un groupe de passionnés enthousiastes. Si vous êtes un habitué des séries Défis fantastiques, Loup Solitaire, Sorcellerie ou Graal, alors les Gamebook Adventures sont faites pour vous ! Notre but est de proposer aux anciens lecteurs de livres-jeux de nouvelles aventures et d'apporter une nouvelle expérience aux lecteurs novices.

Ce nouvel opus est disponible ici :

<http://itunes.apple.com/fr/app/gamebook-adventures-2-le-siege/id375065935?mt=8>

Le premier tome, « L'assassin d'Orlandes » est toujours disponible ici :

<http://itunes.apple.com/fr/app/gamebook-adventures-1-l-assassin/id352871101?mt=8>



LES DÉMENTS DE LA MONTAGNE

Cette aventure peut être intégrée entre deux histoires ou être le point de départ de la future épopée des personnages-joueurs (PJ). Dans les déments de la montagne, ces derniers seront réunis à la demande du Seigneur de l'Île par Fils de la Terre pour livrer un colis au chef du clan du Roc situé à l'extrême boréal de l'Échine. Mais alors qu'ils sont en route pour le village du clan, ils tombent sur un messager cherchant à tout prix l'aide de fidèles des Teotls. En effet, près du petit village où les PJ se dirigent, trois personnes ont trouvé la mort

de manière violente. Les corps des défunts ont été retrouvés horriblement abîmés. Il ne tient qu'aux PJ de retrouver les coupables et de les traire en justice !

L'AVENTURE

Plutôt qu'une histoire linéaire, cette enquête vous propose une chronologie détaillée, une série de lieux et d'événements. Les PJ étant libres dans la région entourant le village du clan du Roc, établir un scénario dirigiste serait fortuit et inutile. Les éléments qui vous sont proposés constituent donc une base que vous pouvez agrémenter selon votre imagination

LA VALLÉE DU CLAN DU ROC

La région autour du village du clan du Roc est une longue vallée d'environ 6 km sur 2 km, dont le fond est taché d'un petit lac sans nom et située entre trois grands monts : le Machu-Metzma situé à l'austral, le Machu-Tzezo situé au levant et le Machu-Otl situé au boréal. Sises sur les monts, des ruines du temps d'avant la Folie sont visibles : un ancien temple dédié à Teotlua situé sur le sommet du Mach-Otl et une étrange statue d'obsidienne représentant un aigle debout sur une sphère située en bas du Machu-Metzma.



Juste à côté du petit lac se trouve le village du clan du Roc. Possédant à peine une centaine d'habitants, sa vingtaine de maisons blanches sont enfoncées de moitié sous terre afin de protéger leurs habitants des vents violents de la région. Seules trois structures hautes s'élèvent dans la ville : le temple dédié à Imtotec, la *chicharia* ainsi que la maison du chef. Tout autour du village, une muraille de pierre granitique haute comme deux hommes protège les gens du clan du Roc des éventuelles créatures venues de la Sylve qui rôdent la nuit. Quatre postes de garde en bois recouverts de toile ont été aménagés pour couvrir chaque point cardinal. Une seule et unique double porte en bois permet d'entrer dans la ville et d'en sortir.

La topographie du lieu est assez étrange : partout dans la vallée du Roc, des milliers de hauts éperons d'obsidiennes s'élèvent à plusieurs dizaines de mètres et forment des canyons labyrinthiques. Personne ne sait comment, une immense et épaisse forêt de conifères secs et épineux a réussi à croître dans les canyons et semble inonder chaque parcelle de terre qui n'est pas prise par un éperon d'obsidienne. En somme, vue de l'un des monts, la vallée du clan du Roc ressemble à une forêt percée d'une myriade de pics noirs.

LE CLAN DU ROC

PRINCIPES : SOLIDARITÉ, CONVICTION, LABEUR

Le clan du Roc est une communauté comportant un peu plus de 100 habitants situé à l'extrême boréal de l'Échine. Isolé à plusieurs soleils de marche de n'importe quel village au milieu d'une nature hostile, il doit sa survie à la rudesse de ses gens et à l'importance de sa responsabilité. En effet, le clan a pour fonction l'extraction d'une obsidienne d'un type particulier nommée les éclats d'Ahecatl. Générant une légère lumière noire, le Seigneur de l'Île l'apprécie personnellement pour la création d'œuvres d'art. De fait, la communauté est très protégée et guerriers comme tribaux répondent très rapidement au





moindre de ses appels. Il est à noter que les éclats d'Ahecatl ne sont pas traités mais simplement conservés dans un entrepôt en ville jusqu'à ce que des *pochtecas* envoyés par Teotitlan viennent les chercher, presque chaque saison.

L'obsidienne spéciale est extraite au cœur d'une mine profonde située sur le flanc du Machu-Tzezo. Difficile à trouver et de plus en plus rare, les mineurs du clan du Roc doivent s'enfoncer de plus en plus profondément sous la mine du Machu-Tzezo.

Le clan comporte trois castes : la plus importante, celle des mineurs, est dirigée par le taciturne Marteau Rugissant et comporte environ 40 personnes ; la deuxième en termes d'importance est celle des nourriciers, dirigée par la jolie Abeille Tranchante, qui comporte une trentaine de personnes et qui pourvoit la ville en racines, en viande et en baies tout en assurant la protection des mineurs ; enfin, la dernière est celle des faiseurs, dirigée par Main Brumeuse, qui possède une vingtaine de membres et qui se charge de toute la logistique de la ville. À cela s'ajoutent le chef de clan, Or Azur, la vénérable Poussière Rampante, trois guerriers aigles menés par Voile Divin dépêchés pour enquêter sur les crimes avant que les tribaux n'arrivent, deux gens crânes

ainsi qu'un prêtre, Lumière Dorée, et son disciple, Maïs Nourricier.

Enfin, le village ne possède pas d'Huacan. Celle la plus proche est située au sommet du Machu-Metzma. C'est une grande Huacan, de la taille de trois hommes, dont la tête est celle d'un bouc et le corps celui d'un humain.

DES FOUS DANS LA

MONTAGNE

La tranquillité du village du clan du Roc a été brisée suite à l'apparition de mystérieux meurtres sauvages et abominables. Tous les six soleils, un homme est en effet retrouvé aux alentours de la ville, dans la forêt, assassiné, le corps frappé à mort, la chair déchiquetée.

Trois groupes aux courants de pensée différents se disputent la vérité quant à ces crimes :

- Le premier et aussi le plus représentatif, mené par le chef de Clan, Or Azur, croit que les gens assassinés ont été attaqués par la nuée de *coatls* nichant sur le pic du Machu-Otl. Les plaies seraient dues à des coups de morsure terribles ou aux coups puissants des queues de ces créatures légendaires. Cependant, beaucoup savent aussi que les *coatls* ne sont guère



amusés de tuer des humains sans raison valable.

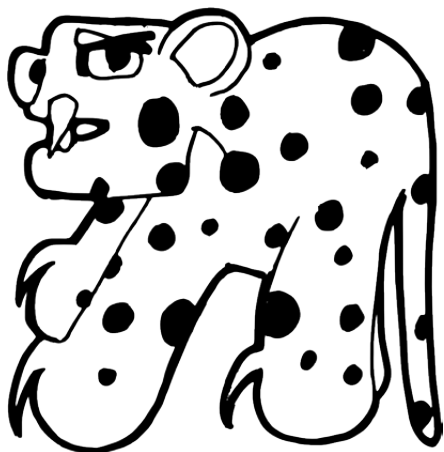
- Le deuxième qui est le moins représentatif et qui est mené par la vénérable, pense que ces crimes sont dus à des *ozomatlis* chassés de la Sylve. Selon la vénérable et certains chasseurs de la région, plusieurs dizaines d'*ozomatlis* auraient été vus dans l'Échine ces derniers temps. La sauvagerie des meurtres paraît tout à fait en accord avec la bestialité de ces créatures légendaires. Cependant, aucune des victimes n'a été dévorée alors que la plupart du temps, les *ozomatlis* ne se privent pas de manger de l'humain. Enfin, le troisième groupe est celui des mineurs et de Lumière Dorée qui croit dur comme fer avoir libéré quelque chose des profondeurs des mines. Des créatures étranges, mi humaines mi monstres, comme celles des Puits Abyssaux des Plaines de Poussière. Ce sont ces choses qui auraient fait des victimes.

La vérité est en fait toute autre. Les victimes ont été assassinées par deux Ahe'mas, à la base intégristes, dont la foi en leur Teotl a été corrompue. Soleil Effroyable, le plus âgé et puissant des deux Ahe'mas pense qu'en rêve, son Teotl lui parle et lui ordonne de tuer certaines personnes. Pieux et obéissant, ce maître Ahe'ma a entraîné son jeune élève dans sa quête punitive. Ils sont deve-



nus des chasseurs d'humains, punissant de mort ceux que leur « Teotl » désigne à Soleil Effroyable lors de ses nuits agitées.

Malheureusement, le soi-disant Teotl qui transmet ses ordres n'en est pas un. C'est en fait l'âme d'un mort, un adolescent nommé Singe Dansant, tué accidentellement dans un éboulement qui a secoué la mine du village du clan du Roc il y a une lune. La grande majorité des habitants du village, en dehors des sept mineurs présents le soleil de l'accident pense que l'événement est arrivé naturellement. En vérité, les sept mineurs du village qui formaient l'équipe de nuit avaient demandé à l'adolescent de descendre en éclaireur dans un puits de mine fraîchement découvert. Lors de sa descente, Singe Dansant a



été surpris par un éboulement et est tombé au fond du puits. Malgré ses cris d'agonie qui ont duré plusieurs heures, personne n'est venu à son secours. Les sept mineurs, tous, ont entendu ses hurlements. Aucun n'a rien fait de peur de se tuer dans le puits. Les sept hommes ont laissé Singe Dansant mourir et n'ont jamais avoué leur inaction, expliquant seulement à leur chef de caste qu'un éboulement avait bloqué l'un des puits et que Singe Dansant n'était jamais arrivé à la mine. Quatre d'entre eux ont décidé d'arrêter d'être mineurs, profondément troublés par leur inaction, les trois autres ont continué à travailler en conservant le silence.

Mais la chance n'allait pas être de leur côté. En effet, avant sa mort, depuis le fond du puits, Singe Dansant voyait dans la lumière des torches de la mine les silhouettes lointaines de ceux qui l'avaient laissé mourir. Pris d'une rage inconnue des insulaires et

d'un désespoir que peu ont ressenti, l'âme de l'adolescent est devenue d'une noirceur et d'une puissance jamais égalée. Au prix d'efforts incommensurables, elle a réussi à résister à l'attraction de l'Huacan située sur le Machu-Metzma et à se réfugier dans les rêves. Par chance, les mineurs travaillaient dans différentes équipes (la première travaillant le matin et le midi, la deuxième l'après-midi et la soirée et la dernière la nuit) et l'âme de Singe Dansant a pu rester dans les rêves des soleils entiers, apprenant à devenir plus forte et autonome.

Par hasard, l'âme de l'adolescent a croisé la route de deux Ahe'mas. Le plus âgé des deux, Soleil Effroyable, possédait un *xoal* ruiné par les nombreuses atrocités qu'il avait vues dans sa longue vie, facilement exploitable pour l'adolescent.

Blasphémant, l'âme hérétique devenue plus enragée et plus dangereuse que n'importe quelle âme de l'Île s'est faite passer pour Ahecatl et a ordonné aux Ahe'mas de tuer ceux qui l'avaient abandonné.

Ainsi ont commencé les meurtres. Tous les six soleils, les deux Ahe'mas assassinent l'un des mineurs coupables. Six soleils sont en effet nécessaires à l'âme de Singe Dansant pour se reposer de la fatigue que lui inflige le fait de communiquer dans les rêves.



Les PJ doivent donc arrêter les Ahe'mas et empêcher l'âme d'initier de nouveaux crimes.

GALERIE DE PERSONNAGE

PERSONNAGES CLÉS

SINGE DANSANT

Autrefois simple mineur, Singe Dansant est aujourd'hui devenu une des âmes les plus noires que l'Île ait compté. Il existe ainsi, pour ceux qui peuvent voir les âmes, sous la forme d'une flamme obscure, semblant aspirer la lumière. Juste avant, c'était un garçon de taille moyenne aux cheveux longs et à l'air aimable.

Fils de Coyote Fier et de Racine Couchée, Singe Dansant était destiné à devenir un mineur parmi tant d'autres, suivant une vie toute tracée. Sa mort l'a amené à voir le monde sous un angle vengeur et dément.

C'est par ailleurs la dernière personne à être « morte » au sein du village avant les meurtres. En effet, Singe Dansant a disparu il y a une lune. Tous le pensent mort et il a longtemps été pleuré par ses parents et son clan. Cependant, le chef de clan ainsi que le prêtre du temple estiment que les célébrations n'ont pas été suffisantes et à chaque soleil, une prière collective est organisée au

temple par les deux hommes pour la paix de l'âme de Singe Dansant.

S'il est possible pour un Maaci de communiquer avec Singe Dansant, celui-ci restera hostile et violent. En outre, l'âme de l'adolescent est constamment dissimulée dans les rêves et il est impossible de la ressentir autrement qu'en combinant une Grâce de l'âme et du rêve. En termes de jeu, toute tentative de communiquer ou de ressentir l'âme de Singe Dansant par une Grâce voit sa difficulté augmenter de 4.





LES AHE'MAS MEURTRIERS – SOLEIL EFFROYABLE ET LAME NEIGEUSE

Ces deux Ahe'mas, le maître Soleil Effroyable et le disciple Lame Neigeuse, sont arrivés dans la vallée du Roc un peu par hasard. À la poursuite d'un meurtrier de Teotitlan se dirigeant vers la Sylve, les deux hommes ont dû s'arrêter lorsque Lame Neigeuse s'est blessé à la jambe suite à une mauvaise chute. C'est durant ce temps de repos que Soleil Effroyable a commencé à voir ses rêves habités par l'âme sombre de Singe Dansant. L'adolescent, se faisant sciemment passer pour Ahecatl, a corrompu Soleil Effroyable et lui a ordonné de tuer ceux qui l'ont laissé mourir. Plutôt malin, Singe Dansant ordonne ces meurtres en invoquant l'hérésie, le blasphème et une future menace, totalement fictive, que ses victimes représenteraient pour la survie de l'Île. Habile, il réussit à légèrement modifier les rêves de Soleil Effroy-



able pour prendre l'apparence d'une flamme noire qu'il annonce comme étant le premier symbole d'Ahecatl. Enfin, pour que son action soit la plus violente possible, et parce qu'il est complètement dément, le jeune homme fait en sorte que Soleil Effroyable batte à mort chacune des victimes.

Crédule et fasciné par cette manifestation de son Teotl, Soleil Effroyable n'a pas d'autres choix que de se plier à la volonté de Singe Dansant. Même si le premier assassinant fut difficile pour lui, les autres sont devenus des rituels qu'il accomplit sans aucun scrupule. Chacune des morts qu'il cause brise une partie de son âme et



Lame Neigeuse remarque bien que son maître devient de plus en plus faible d'esprit. Il se met à parler seul et est souvent pris de crises de violence.

De son côté, Lame Neigeuse ne fait qu'aider à attraper les victimes. Il ne tue pas et ne tuera jamais. Soleil Etfroyable lui interdit, non par abnégation, simplement parce qu'il estime que cette mission divine revient à lui et à personne d'autre.

Actuellement, les deux Ahe'mas se cachent dans une grotte située très haut dans le flanc du Machu-Tzetzto. De leur position, ils observent les mineurs en bas et guettent leurs futures proies.

SECONDS RÔLES

OR AZUR

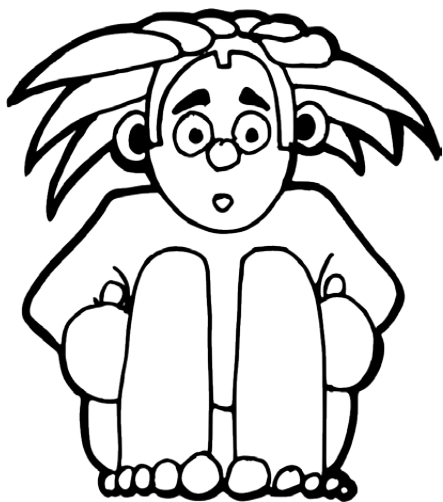
Chef du clan du Roc, Or Azur est un insulaire d'une trentaine d'année qui n'aime pas trop qu'on lui pose des questions et qui voit sa place de chef comme un bon moyen d'être tranquille et de se faire obéir. Fils et petit-fils de chef de clan, Or Azur est chef de clan depuis la mort de son père suite à une attaque de *coatl*, il y a neuf saisons. C'est un gros homme adipeux au regard noir et à l'esprit acéré toujours vêtu d'un *tilmatli* blanc surmonté d'un *poncho* coloré magnifiquement tissé. Bien qu'il paraisse

un peu lourdaud, c'est un homme d'affaire avisé, un chef de clan respectable, un mari aimant (son unique et très discrète femme se nomme Brise Cinglante) mais surtout, c'est un stratège pragmatique qui n'hésite pas à sacrifier l'individu au profit du groupe.

Il vit dans une belle maison à deux étages (la plus grosse du village) entouré de quatre esclaves et de sa femme. Il n'hésitera pas à recevoir les PJ chez lui et à les accueillir avec des mets délicieux venus de Teotitlan (fruits frais et viande de dindon) et de la *chicha* à profusion.

Il ne sera jamais hostile aux PJ et essaiera de les aider du mieux possible. Il sera cependant réticent à répondre à trop de questions. Sa patience a des limites et c'est un homme très occupé.





Ce qu'il dit

Voilà ce qu'Or Azur peut dévoiler aux PJ au fil de la discussion :

D'après lui, les meurtres sont dus à des *coatls*, nichant en haut du Machu-Otl. Les plaies sont certainement provoquées par les mâchoires de ces créatures ou simplement par leur puissance. Il n'en est cependant pas certain et veut que les PJ prouvent la véracité de ses propos.

Les victimes ont été attaquées au dehors du village, lorsqu'elles étaient dans les bois ou sur un des chemins. Plus précisément, la première et la deuxième victime ont été attaquées dans les bois à environ 500 mètres du village (voir le lieu des premiers meurtres plus loin) et la troisième sur la route de la mine.

Leur corps a été réparé par les gens crânes puis brûlé selon les rites insulaires à la demande expresse du

prêtre et des habitants du village.

Il sait que les *coatls* sont en tout quatre, dirigés par un énorme spécimen qui se fait appeler la Gueule.

Les guerriers aigles n'ont pas osé aller affronter les *coatls*. Il comprend très bien leur peur.

Il veut que l'affaire soit résolue au plus vite car les gens commencent à avoir peur. Une belle récompense sous la forme de 100 pièces de jade attend chacun des PJ s'ils semblent réticent à agir pour le chef.

Il explique que deux des trois morts sont de la caste de faiseurs et l'autre de la caste des mineurs.

Il pense que la théorie de la vénérable, Poussière Rampante, n'est que foutaise. Pour lui, les *ozomatlis* sont trop peu nombreux dans la région pour oser s'attaquer à des humains.

Ce qu'il cache

Or Azur cache peu de choses. Voici ce que les PJ peuvent apprendre en interrogeant sa femme ou en lisant dans les pensées du chef, sa mémoire, etc.

Son père a été tué par un *coatl* devant ses yeux, alors qu'il tentait de répondre à une énigme posée par la bête.

Il voue une haine implacable envers ces créatures et désire tous les éliminer.

Il est persuadé que « la Gueule » tue ses gens pour le provoquer.



Ce qu'il sait

Sans le savoir, Or Azur cache des choses aux PJ. Tant qu'on ne lui demande pas précisément ou que les PJ n'abordent pas de sujet en rapport, il gardera ces éléments pour lui simplement par omission.

Les deux premières victimes, celles de la caste des faiseurs, ont intégré cette caste il y a une lune. Elles étaient autrefois de la caste des mineurs. Lui ne connaît pas la raison de leur volonté de changer de caste mais cela lui a toujours paru étrange vu que les mineurs sont choyés dans le village.

Un adolescent, Singe Dansant, a disparu il y a une lune.

POUSSIÈRE RAMPANTE

Femme d'une soixantaine d'années, belle mais à la peau parcheminée, Poussière Rampante est la vénérable du clan du Roc depuis déjà vingt soleils. Elle porte souvent un *tilmatli* gris, plusieurs colliers de jade ainsi qu'un bandeau coloré dans ses cheveux blancs. Comme la plupart des vénérables, Poussière Rampante est une personne sage et mesurée qui dispense conseils et savoir. Bien qu'écoutée et respectée, Poussière Rampante est aussi un peu mise au ban de sa communauté. En effet, en dehors de la caste des nourriciers dont elle a fait partie, peu de per-

sonnes viennent la voir, écouter ses contes ou simplement prendre de ses nouvelles. Cela est dû au simple fait que Poussière Rampante n'est pas une personne pieuse qui n'aime pas les cérémonies. Bien que croyante, elle estime que la volonté des Teotls est limitée et que seuls les tribaux sont vraiment protégés par eux. Les tribaux doivent donc protéger les insulaires normaux comme les Teotls les protègent eux. Plutôt volubile et franche, elle n'a jamais caché cette manière de penser héritée d'une grande expérience de la vie et cela lui a valu des ennemis. Un en particulier, le prêtre Lumière Dorée.

Lumière Dorée a en effet une pen-



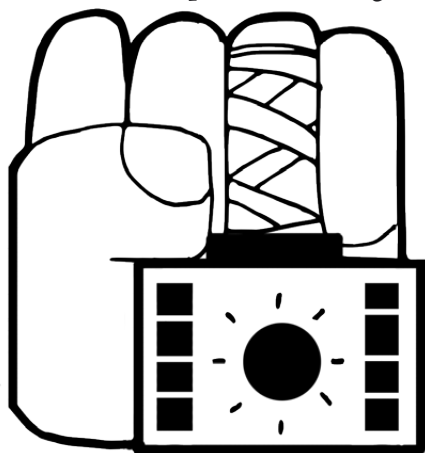


sée bien différente. Il estime que les Teotls sont partout, dans toutes choses et doivent être absolument vénérés, chaque soleil. De fait, depuis son arrivée au village, il lutte socialement et politiquement contre la vénérable, qu'il estime indigne de son statut.

De son côté, Poussière Radieuse ignore cordialement le prêtre et se contente en apparence de vivre une vie paisible, loin de la religion et des tribaux. Plutôt méfiante et parfois un peu méprisante envers les fidèles des Teotls, elle hésitera un peu à parler aux PJ, restera cordiale mais ne dira pas beaucoup de choses.

Ce qu'elle dit

Des petits groupes d'*ozomatlis* ont été vus dans la forêt autour du village. Certains ont volé des objets à la mine et aux chasseurs du clan (armes sommaires, outils...). Ce sont certainement eux qui ont tué les gens.



Leur présence récente ne peut être une coïncidence.

Les *ozomatlis* ont, d'après les chasseurs, trois repaires. Le premier est dans la forêt, près du Machu-Metzma. Le deuxième est situé sur le Machu-Otl, dans une série de cavernes difficile à trouver. Enfin, le troisième est dans la forêt, à quelques centaines de mètres du village vers le boréal.

L'ambiance dans le village est de plus en plus délétère à cause de Lumière Dorée qui organise des cérémonies chaque soleil pour les différentes victimes. Actuellement, il y a quatre cérémonies par soleil pour les victimes récentes.

Les victimes ont été attaquées au dehors du village, lorsqu'elles étaient dans les bois ou sur un des chemins. Plus précisément, la première et la deuxième victime ont été attaquées dans les bois à environ 500 mètres du village (voir le lieu des premiers meurtres plus loin) et la troisième sur la route de la mine.

Leur corps a été réparé par les gens crânes puis brûlé selon les rites insulaires à la demande expresse du prêtre et des habitants du village.

Ce qu'elle cache

En parlant aux gens du village, les PJ peuvent apprendre que la vénérable et le prêtre se détestent cordialement.

Ce qu'elle sait

Sans le savoir, Poussière Rampante



cache des choses aux PJ. Tant qu'on ne lui demande pas précisément ou que les PJ n'abordent pas de sujet en rapport, elle gardera ces éléments pour elle simplement par omission.

Un adolescent, Singe Dansant, a disparu il y a une lune. Elle trouve étrange que personne ne l'ait vu, ni rejoint sur le trajet de la mine.

Les mineurs sont étrangement tendus depuis quelques temps. En effet, leurs nuit semblent agitées et plusieurs mineurs viennent voir la vénérable en pleine nuit pour entendre ses histoires.

Le chef de clan déteste les *coatls* depuis longtemps.

LUMIÈRE DORÉE

Lumière Dorée est le prêtre du clan du Roc depuis déjà dix cycles. C'est un homme pieux, très pieux même, bien plus que la majorité des insulaires, et assez narcissique. Ancien tribal, fidèle d'Imtotec, c'est un vieil homme aux yeux fatigués (il est myope) qui a choisi de quitter sa tribu pour servir plus directement le peuple de l'Île mais qui maîtrise encore les Grâces, notamment celles de la terre. Sympathique et avenant, il cache cependant un côté inquisiteur et moralisateur dont il ne privera pas les PJ. Il porte constamment un simple *tilmatli* vert ainsi qu'un long bâton dont le sommet est garni d'une grosse boule de



Pierre. Actuellement, il est la principale figure spirituelle du village et en ces temps de crise, presque tout le village se tourne vers lui. Pour rassurer ses ouailles, il a fait en sorte que les victimes reçoivent des funérailles dignes de dignitaires et que tous les soleils, chaque victime soit honorée tant que le ou les coupables n'ont pas été trouvés.

Ce qu'il dit

Il pense que l'ambiance en ville va s'améliorer grâce à la présence des PJ.



D'ailleurs, s'ils le veulent, il prévoira une cérémonie en leur honneur.

Pour lui, le chef et la vénérable ne protègent pas assez les gens du village de ces horribles crimes. L'assassinat doit rester pour les gens un tabou obscur et c'est en ce sens qu'il organise rapidement les funérailles des victimes.

Sans lui, la ville serait depuis longtemps sujette à la panique.

Les gens crânes lui obéissent et vont d'ailleurs en son sens.

Pour lui, les assassinats sont la faute des mineurs, qui ont libéré des créatures en creusant trop profondément sous la montagne. En effet, il y a quelques temps, alors qu'il se promenait un soir sur le chemin de la mine, il est persuadé d'avoir vu des créatures humanoïdes de couleur sombre rôder autour de l'endroit (sans le savoir, il a effectivement vu

les deux Ahe'mas). Ses yeux fatigués ne l'aident cependant pas.

Il décrit les créatures comme de taille humaine, portant des peaux noires et traînantes et d'une rapidité défiant la réalité.

Il montre aux PJ qu'il déteste la vénérable.

Ce qu'il cache

C'est un couard, un vrai de vrai, qui fuit dès que le danger se présente.

Il a été poussé en dehors de la tribu Toteci car justement trop peureux pour faire un bon fidèle. La tribu l'a mis dans ce village éloigné pour qu'il prouve sa valeur... En dix ans, il ne l'a toujours pas prouvée.

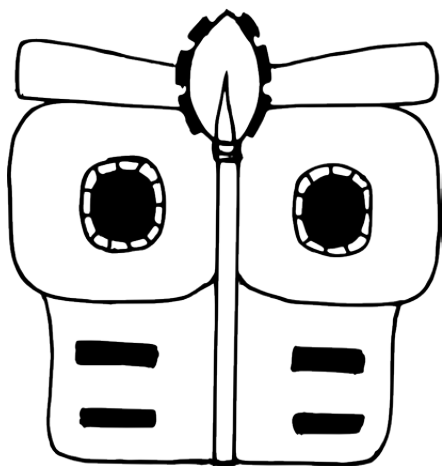
Il est terrifié par la mort et c'est surtout pour ça qu'il a pris les gens crânes sous sa coupe et qu'il leur ordonne d'exécuter les funérailles très rapidement.

Ce qu'il sait

Sans le savoir, Lumière Dorée cache des choses aux PJ. Tant qu'on ne lui demande pas précisément ou que les PJ n'abordent pas de sujet en rapport, il gardera ces éléments pour lui simplement par omission.

Un adolescent, Singe Dansant, a disparu il y a une lune. Il trouve étrange que personne ne l'ait vu, ni rejoint sur le trajet de la mine.

Les cérémonies qui ont lieu à chaque soleil ont débuté en l'honneur du jeune homme.





VOILE DIVIN

Voile Divin est le chef des guerriers aigles envoyés pour enquêter sur les meurtres et gérer la population en cas de panique. Il dirige actuellement une petite équipe de trois guerriers débutants (Opale Sûre, Chien Honorable et Œil puissant).

Physiquement, c'est un jeune homme bien bâti, à la peau caramel et aux cheveux longs. Lui et ses hommes portent des armures de coton et des casques-aigles aux couleurs chamarrées. Ils viennent tous du village sans histoire de Haute-Cime situé à six soleils de marche vers l'austral.

Voile Divin et ses hommes ont été envoyés par le *tlatoa* lui-même pour prêter main forte aux PJ. Tous sont dévoués et sympathiques envers les PJ. Plus que des pourvoyeurs d'informations, les guerriers aigles peuvent être utilisés de deux manières :

En tant que frein à l'enquête des PJ, si ceux-ci vont trop vite, ils les appelleront pour des enquêtes annexes qu'ils croiront en rapport avec l'affaire (voir la liste des événements optionnels plus loin).

En tant qu'aide si les PJ s'ennuient ou ramment un peu. Ils peuvent ainsi les aider à enquêter en allant dans des lieux à leur place, interroger des personnes ou même les accompagner.

Si les PJ ne les utilisent pas, les guerriers aigles et Voile Divin se conten-



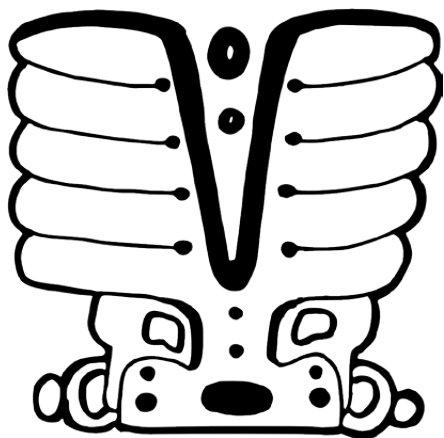
teront d'enquêter dans le village sans rien trouver de particulier, sauf si vous décidez du contraire. Enfin, sachez aussi qu'ils ont beaucoup aidé la communauté en protégeant les gens des *ozomatlis* et en empêchant d'éventuelles émeutes.

LA CASTE DES MINEURS

La caste des mineurs est la plus importante du clan. C'est la première caste, celle sur qui la responsabilité du clan repose. Elle compte environ 40 personnes et est dirigée par Marteau Rugissant, un grand mineur taciturne et laconique qui n'aime pas les étrangers. Indifféremment, lui et les gens de sa caste savent les mêmes choses.

Ce qu'ils disent :

Les mineurs travaillent en équipe : 10 mineurs travaillent le matin et le midi, une vingtaine l'après-midi et 8



travaillent le soir. Depuis la mort de Singe Dansant, seulement 3 mineurs acceptaient de travailler de nuit : Gorille Nocturne, Jade Cinglant et Arbre Infantile.

Un mineur qui travaillait de nuit, Jade Cinglant, est l'une des victimes de l'assassin.

La caste a perdu un jeune membre, Singe Dansant, il y a quelques temps. Ses parents vivent dans une maison, près du temple d'Imtotec. Eux-mêmes membres de la caste, ils diront que leur fils a disparu un soir alors qu'il allait seul jusqu'à la mine pour travailler. Ils sont tristes.

Les mineurs ressentent depuis quelques temps une ambiance étrange autour de la mine, comme si un mal invisible rôdait.

Ce qu'ils cachent :

Évidemment, Gorille Nocturne et Arbre Infantile cachent bien qu'ils ont abandonné Singe Dansant dans la mine.

Quatre mineurs de l'équipe de nuit ont décidé de changer de caste : Nuage Affirmé, Brume Couchée, Aigle Habile et Serpent de Feu.

Serpent de Feu et Brume Couchée, anciens mineurs, sont les deux premières victimes des assassins.

Ce qu'ils savent :

Toute la caste a des doutes sur les différentes morts et beaucoup pensent que quelqu'un en veut aux mineurs en particulier.

LES MINEURS LÂCHES

Les personnes de l'équipe de nuit, anciens ou actuels membres, sont difficiles à rencontrer. En effet, bien qu'ils ne se cachent pas, tous sont fréquemment éloignés de la ville.

Gorille Nocturne et Arbre Infantile, frères jumeaux de petite taille à la peau couleur miel et aux cheveux courts, sont peu à la mine et sont le plus souvent près de la Huacan. Ils y vivent presque. Ils lui font constamment des offrandes et essaient d'expier leur faute.

Nuage Affirmé, membre de la caste des nourriciers, est un homme de grande taille aux cheveux bouclés et à la peau ébène. Anéanti par sa lâcheté, il est constamment dans la forêt qui entoure le village. Il cueille quantité de racines et chasse plus que de raison. L'homme ne dort plus depuis longtemps. Il peut être rencontré au



détour d'un chemin dans la forêt, au bon vouloir du conteur.

Aigle Habile est le plus facile à rencontrer parmi les mineurs lâche. Constamment à la *chicharia*, il noie sa tristesse dans l'alcool. menteur habile, il niera toujours avoir abandonné Singe Dansant et expliquera sa dépense de pièces de jade à la *chicharia* par une peine amoureuse. Seules des Grâces bien utilisées peuvent lui faire dire la vérité ou faire apprendre la vérité aux PJ.

Dans tous les cas, les mineurs auront beaucoup de mal à parler de leur acte abominable car tous ont donné leur parole de ne jamais en parler...

Les victimes

Parmi les victimes, on compte : Serpent de Feu, Brume Couchée et Jade Cinglant.

Le premier, Serpent de Feu, 26 cycles, a été retrouvé sur le chemin de la mine, couvert de plaies et presque décapité. Il allait chercher du bois dans la forêt. Il n'a pas de famille, ses parents sont morts.

Le deuxième, Brume Couchée, âgé de 23 cycles, était en train de cueillir des baies. Il a été retrouvé couvert de plaies et la gorge tranchée. Il a une femme, Aube Généreuse, qui est évidemment effondrée et qui ne sait rien de l'histoire avec Singe Dansant.

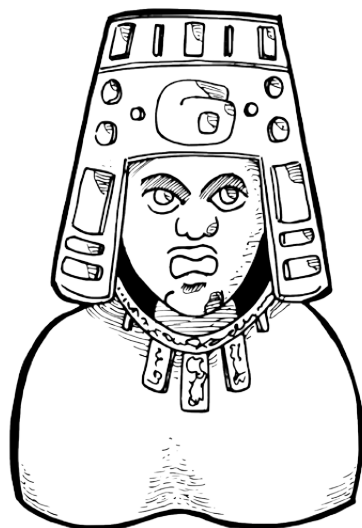
Jade Cinglant, 29 cycles, a été tué en sortant de la mine pour uriner. Il a été

retrouvé décapité et couvert de plaies. Il a deux femmes, Glace Solaire et Neige Lunaire (des jumelles) qui sont elles aussi effondrées, et six enfants de 3 à 12 cycles. Aucun ne connaît l'histoire de Singe Dansant.

Les rites effectués par le prêtre ont permis aux âmes des victimes de rejoindre rapidement la Huacan. Elles ne peuvent donc pas être contactées.

D'AUTRES PERSONNAGES

Évidemment, il y a bien d'autres personnages dans le village. Si vous avez besoin d'inclure d'autres membres de caste dans l'enquête, n'hésitez pas à utiliser les générateurs de noms pour Teocali que vous pouvez trouver dans l'espace documentaire du site www.gabizone.com





Souvenez-vous en tout cas que seuls les personnages cités plus haut peuvent vraiment apprendre des choses aux PJ.

LIEUX IMPORTANTS

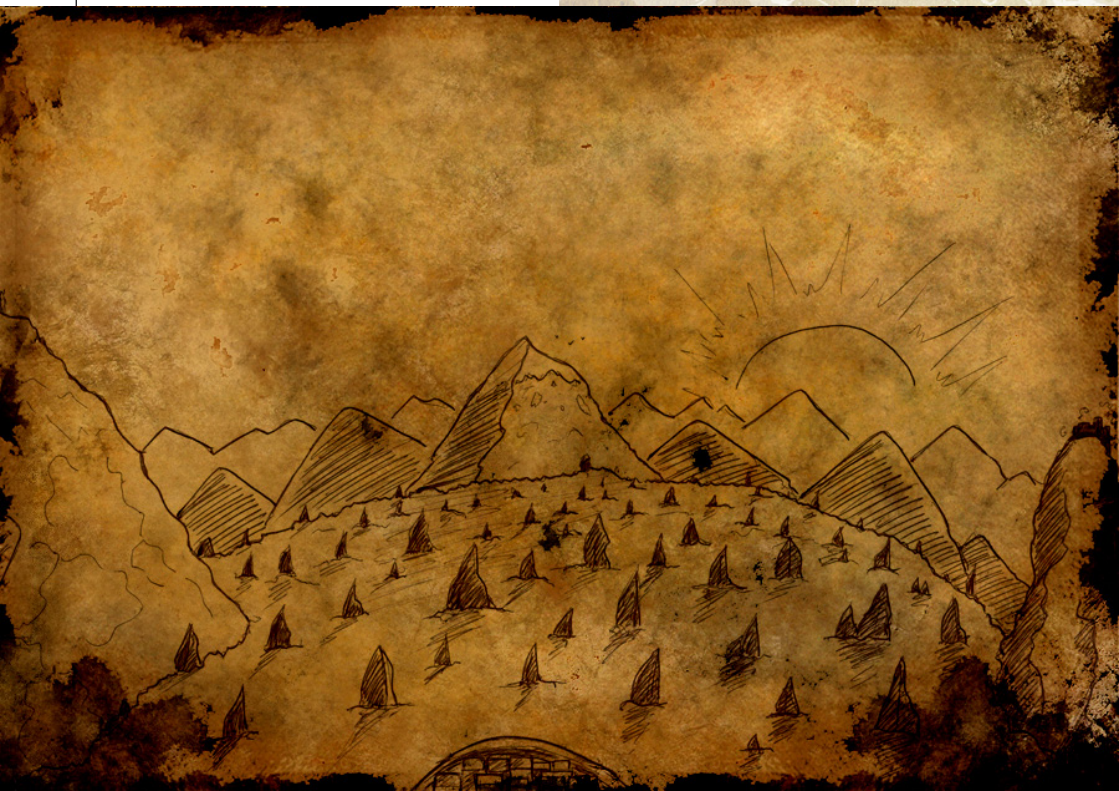
Dans cette aventure, vos PJ arpenteront de nombreux lieux. Cette partie est destinée à décrire les différents lieux. Le village lui-même vous est présenté en début d'aventure.

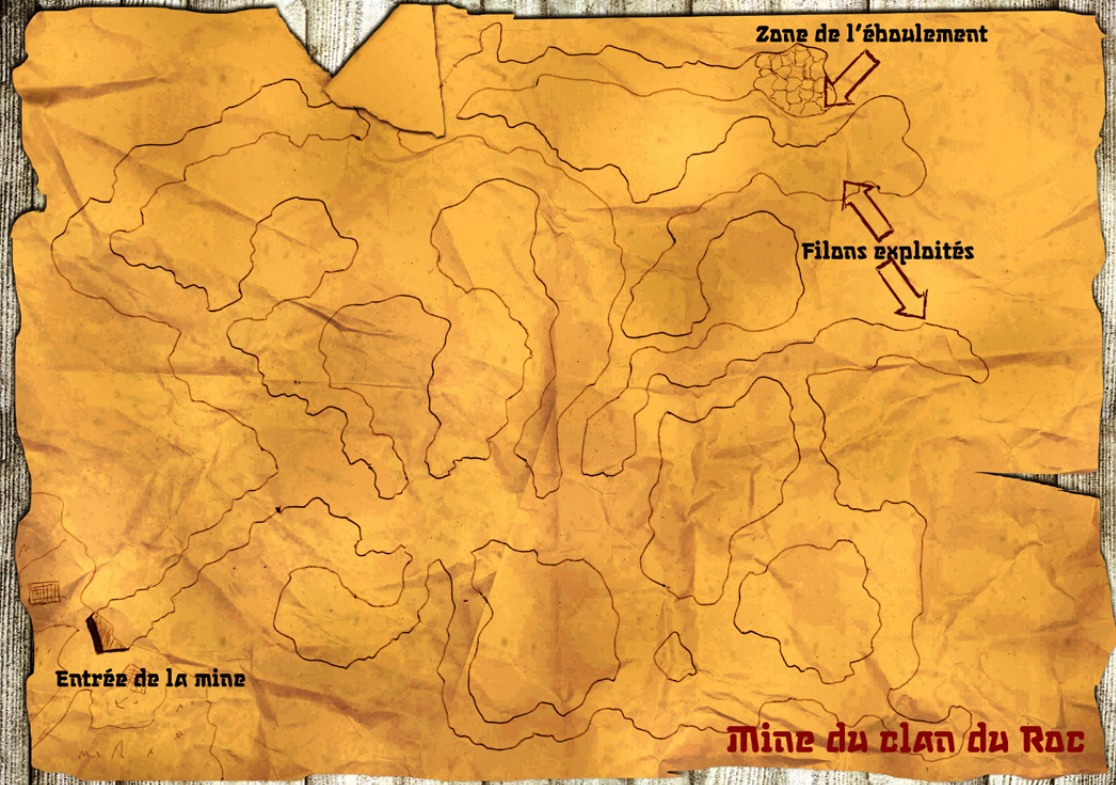
LA FORÊT DE LA VALLÉE DU ROC (6 KM SUR 2 KM)

La forêt de la vallée du Roc occupe tout le territoire de cette enquête. C'est une forêt épaisse, de conifères,

percée de centaines de pics noirs dont certains sont hauts de plusieurs dizaines de mètres. Sise tout autour du village du clan du Roc, la forêt est devenue le grenier de la communauté. On y trouve de nombreux animaux, des racines comestibles ainsi que quelques baies que la caste des nourriciers a la charge de ramener au clan. Cependant, pour ceux qui ne la connaissent pas, c'est un vrai labyrinthe et il est difficile de s'y retrouver sans repères.

Plusieurs chemins serpentent dans la forêt. Les deux plus importants sont celui menant à la mine et celui par lequel les PJ arrivent, qui passe à travers l'Échine et qui naît depuis la





route des Cimes.

L'ambiance de ce lieu est plutôt exotique pour les insulaires. La forêt, comme toute la vallée, est froide et sans *poncho*, les PJ vont vite ressentir le froid mordant. De la même manière, de la brume matinale s'élève bien souvent depuis le centre de la vallée et monte jusqu'aux contreforts des trois monts et donne à l'endroit un petit côté mystique.

CE QUE L'ON PEUT Y CROISER

Les personnages peuvent croiser plusieurs *ozomatlis* rôdant autour du village ainsi que des animaux plutôt variés (lapins, dindons, lamas sauvages, etc.).

Mais surtout, les PJ peuvent y croiser plusieurs membres du clan du Roc, notamment des nourriciers et des mineurs qui arpentent le chemin menant vers la mine.

LA MINE (À 1 H DE MARCHÉ DU VILLAGE)

La mine est sans doute l'un des lieux les plus importants de cette histoire. C'est en effet dans ses tréfonds que le jeune Singe Dansant a trouvé la mort. La mine du clan du Roc est située sur le flanc du Machu-Tzetzo. C'est ici que les mineurs extraient les éclats d'Ahecatl, rares et précieux.

La mine elle-même est étendue et profonde (voir plan). C'est une mine



d'obsidienne, la roche est donc souvent coupante et il vaut mieux être prudent pour ne pas se faire une belle entaille. Plusieurs boyaux s'enfoncent loin sous terre, se rejoignent et se séparent en un dédale dangereux. En effet, des éboulements surviennent souvent et les quelques étais posés çà et là ne semblent pas soutenir grand-chose. En somme, sans guide, sans plan ou sans Grâce, les PJ peuvent se perdre très rapidement

Si vos PJ explorent la mine, n'hésitez pas à y poser une ambiance inquiétante par des bruits étranges, des tremblements dans la pierre, des torches qui s'éteignent. En effet, de-

puis la mort de l'adolescent, l'endroit est chargé d'une aura malsaine. En outre, si vous êtes un peu sadique, provoquer un éboulement peut créer une tension dramatique bienvenue si la partie vient à ralentir.

Enfin, la quatrième victime, le mineur Arbre Infantile, sera retrouvé mort juste à l'entrée de la mine le lendemain de l'arrivée des PJ.

CE QUE L'ON PEUT Y CROISER

Pas de démons ou de monstres comme l'affirme Lumière Dorée mais plusieurs mineurs qui peuvent sans problème guider les PJ dans la mine. Les PJ n'y trouveront par ailleurs rien



Village du clan du Rac



Mais y a quoi dans cette boîte ?

Cette boîte dorée au verrou de jade est un MacGuffin (<http://fr.wikipedia.org/wiki/MacGuffin>) qui va lancer vos joueurs dans l'enquête. Son contenu n'a pas d'importance. En fait, quoi qu'ils fassent, vos joueurs ne peuvent l'ouvrir (expliquez-leur qu'elle semble avoir été fermée par le Seigneur de l'Île lui-même et que ni la force, ni les Grâces, ni la ruse ne peuvent l'ouvrir). Cela dit, si vous avez envie que vos PJ en voient le contenu, par exemple lorsque le chef reçoit la boîte, mettez-y ce que vous voulez (bijoux, codex, statuette etc.).

de particulier, hormis l'éboulement sous lequel gît Singe Dansant. Si les PJ s'intéressent à l'éboulement, qui est situé dans un puits profond, ils trouveront sans problème le corps grâce à un bras dépassant des rochers.

LE MACHU-TZETZO (À 1H DE MARCHÉ DU VILLAGE, VERS LE LEVANT)

C'est sans nul doute le plus grand des trois monts (environ 900 mètres) et son sommet enneigé est souvent cerné par le vol de grands aigles. Constitué en grande partie d'obsidienne, il est souvent arpenté par les mineurs et les chasseurs du clan.

Sur ses contreforts les plus hauts, les deux Ahe'mas se cachent dans une grotte bien dissimulée. Il faudra que les PJ gravissent au moins 600 mètres de pentes abruptes pour trouver la grotte. Mais attention, l'endroit est dangereux et ses plus hauts flancs sont couverts de neige et de glace.

MACHU-METZMA (À 30 MINUTES DE MARCHÉ DU VILLAGE, VERS LE BORÉAL)

Le Machu-Metzma est un mont impressionnant d'environ 600 mètres de haut, très abrupte (vos PJ doivent donc l'escalader pour atteindre la Huacan), fait de pierre noire et couvert de neige. À son sommet trône la Huacan de la vallée du Roc, nommée aussi « Tête de bouc ». Sur ce mont-ci, rien de particulier si ce n'est que le climax de cette aventure peut se dérouler à son sommet, lorsque l'âme de Singe Dansant prend le contrôle de la Huacan (voir plus loin, le combat final).

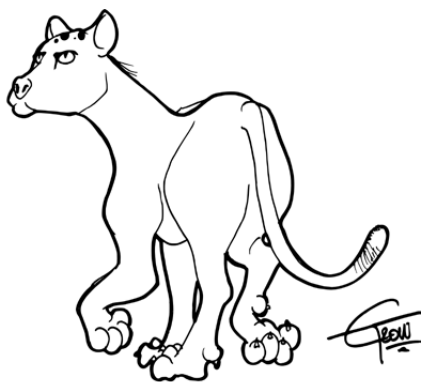
Enfin, dans la forêt qui grimpe sur la partie inférieure du Machu-Metzma, autour de la statue de l'aigle sur la sphère, une bande d'*ozomatlis* a élu domicile. C'est là que vos personnages pourront rencontrer la grande majorité de ces grands singes voraces (voir plus loin, confrontation avec les *ozomatlis*).



**MACHU-OTL (À 45 MINUTES
DE MARCHÉ DU VILLAGE, VERS
L'AUSSTRAL)**

Le Machu-Otl est le plus petit des trois monts mais aussi le plus abrupte. Mesurant 300 mètres de haut, c'est plus un unique pic étroit dont la pente est très raide qu'un véritable mont. Au sommet du Machu-Otl, on trouve une terrasse plate où trône un ancien temple dédié à Teotlua qui sert de refuge aux serpents volants. L'endroit, en plus d'être dangereux et habité par des *coatls*, diffuse une énergie malsaine qui semble aspirer l'Oa.

Dans ce lieu, aucune Grâce ne peut être lancée sous peine que le lanceur voit tous ses Oas disparaître (il pourra bien entendu réassimiler de l'Oa une fois sorti du lieu). Cela est dû au simple fait que l'endroit fut autrefois le théâtre d'une grande bataille entre



deux jeunes dieux. Les dégâts causés à ce temple lui retirèrent tout lien avec l'Île et aujourd'hui, il semble aspirer l'Oa dès qu'une Grâce est déclenchée.

Le temple lui-même n'est pas très grand. Tout en or et en pierre blanche veinée de noir, il n'en reste que les fondations et une partie couverte. Il devait ressembler autrefois à une pyramide à degré de trois étages, blanche et or.

Enfin, dans les trois cavernes qui creusent la base du Machu-Otl, on trouve un repaire où se terrent quelques *ozomatlis* au pelage brun. Amicaux et non-violents, ils semblent se cacher de leurs congénères et profiter de la présence protectrice des *coatls*. Dans les cavernes des *ozomatlis*, il existe un escalier disparaissant sous un éboulement qui permet de monter jusqu'au sommet du pic.

ÉVÉNEMENTS

Dans cette partie, vous trouverez la liste détaillée des différents événements de l'aventure. Cette partie débute avec une chronologie détaillée. S'en suit la liste des événements d'aventure, puis la liste des événements optionnels que peuvent générer les guerriers aigles notamment.

Chronologie



Mais qui sont les victimes ?

Lorsqu'ils vont commencer leur enquête, vos PJ vont certainement se demander si les victimes n'ont rien en commun. S'ils questionnent le chef ou d'autres personnes, ceux-ci diront ce que les victimes étaient en train de faire et de quelle caste elles font partie. Cependant, si on ne leur demande pas précisément, les gens ne souligneront pas le fait que deux des victimes étaient autrefois de la caste des mineurs. Pas par méchanceté, simplement parce qu'ils n'imaginent pas que ça peut servir l'enquête.

Cette chronologie détaillée vous aidera à bien organiser votre aventure. Elle débute avec la mort de Singe Dansant.

Soleil 1 – La nuit, Singe Dansant descend dans un puits de mine récemment découvert. Un éboulement l'écrase. Les sept autres mineurs de l'équipe le laissent agoniser sans rien faire. Tout le village pense que Singe Dansant a simplement disparu.

Soleil 2 – Deux Ahe'mas, Soleil Effroyable et Lame Neigeuse, à la poursuite d'un meurtrier, passent par la vallée du Roc. Lame Neigeuse, le plus jeune des deux se blesse en faisant une chute. Lumière Dorée organise une cérémonie journalière pour faire revenir Singe Dansant.

Soleil 3 – Alors qu'il est aux côtés de Lame Neigeuse, le sommeil agité de Soleil Effroyable est hanté par l'âme de Singe Dansant.

Soleil 5 – Depuis l'accident de Singe Dansant, quatre mineurs ont quitté la caste des mineurs.

Soleil 6 – Affaibli car incapable de

trouver le sommeil, l'esprit de Soleil Effroyable devient fragile. Il accepte sans contrainte les ordres de l'âme sombre de l'adolescent. Le soir du sixième soleil, Soleil Effroyable tue Serpent de Feu sous les ordres de Singe Dansant. Les PJ partent de Teotitlan et doivent remettre un colis précieux au chef de clan du Roc.

Soleil 7 – Le corps est retrouvé au matin sur le chemin menant de la mine au village. Couvert de plaies et battu avec une férocité rare. La victime subit les rituels funéraires et est brûlée rapidement sous l'impulsion de Lumière Dorée qui ne veut pas que les villageois voient de telles atrocités. Lame Neigeuse se remet de sa blessure. Il voit que son maître, Soleil Effroyable, a changé. La rumeur des meurtres se répand dans le village. La panique gagne le clan. Le chef envoie un messenger quérir l'aide de guerriers aigles.

Soleil 8 – Lame Neigeuse accepte de continuer d'obéir à son maître, pensant que sa mission est divine.



Soleil 9 – La forêt, déjà habitée par quelques *ozomatlis*, en reçoit toute une bande plutôt féroce. Les nouveaux venus sont à la poursuite d'une famille d'*ozomatlis* bruns.

Soleil 12 – À l'aube du 12^e soleil, Brume Couchée est capturé par lame Neigeuse en forêt. Soleil Effroyable démembre le mineur. Les morceaux du corps sont jetés devant la mine. Seulement quelques minutes plus tard, les restes du mineur sont trouvés. Lumière Dorée, averti par les mineurs, organise rapidement le rite funéraire. Le corps est brûlé.

Soleil 13 – Les quatre guerriers aigles arrivent au clan et commencent à enquêter. Sans résultat.

Soleil 18 – Jade Cinglant est capturé par lame Neigeuse puis emmené dans la forêt. Il est décapité puis démembré par Soleil Effroyable. Les restes de son corps sont déposés discrètement de nuit dans le village par lame Neigeuse qui utilise une Grâce pour être plus discret.

Soleil 19 – Au matin, tout le village voit le corps couvert de plaies. La panique est telle que les guerriers aigles doivent intervenir pour qu'il n'y ait pas d'émeute. Lumière Dorée organise un rite funéraire rapide et fait brûler le corps en hâte. Il organise une cérémonie journalière dédiée à chacune des victimes. Le chef de clan envoie un messager afin

de prévenir les premiers tribaux qu'il croise.

Soleil 21 – Évoluant dans l'Échine vers le village du clan du Roc, les tribaux croisent le messager qui leur explique que le village a besoin d'aide.

Soleil 23 – Au matin, les tribaux arrivent au village et sont accueillis par le chef de clan lui-même. Ils commencent leur enquête.

Soleil 24 – Peu après minuit, Aigle Habile sort de la *chicharia* pour rentrer chez lui. Il est enlevé par lame Neigeuse sans que personne ne remarque quoi que ce soit. Il est emmené en dehors de la ville puis démembré sur le chemin de la mine, à peine 15 mètres après la porte du village. À l'aube, des mineurs qui rentrent du travail de nuit appellent les PJ à l'aide. Le corps est sur le chemin juste devant la porte. Les PJ peuvent l'examiner.

Tous les six soleils – Un des trois mineurs restant est tué. L'ordre de leur mort est ainsi : Gorille Nocturne, Nuage Affirmé et Arbre Infantile.

ÉVÉNEMENTS D'AVENTURE

Ces événements sont ceux qui doivent ou peuvent se dérouler durant l'aventure si vos PJ ont des actions et des réactions relativement normales. Ils sont décrits dans l'ordre où ils devraient apparaître.



I. UNE COURSE SIMPLE

Réunis à Teotitlan par le conseiller Fils de la Terre qui les a fait mander sans donner de raison, les PJ se rencontrent dans une grande salle du palais du Seigneur de l'Île, semblable à une vraie salle d'attente. Les murs d'or et les drapés colorés soulignent le marron des coussins sur lesquels les PJ peuvent s'asseoir. L'attente est longue avant que Fils de la Terre ne reçoive les PJ. Ils peuvent donc discuter, se présenter, etc.

Passées quelques minutes, le conseiller appelle les PJ dans une petite bibliothèque où trône une centaine de codex répartis dans des étagères en pierre. Au milieu, le conseiller est assis et lit un codex épais. Fils de la Terre est un colosse, un personnage bien connu des plébéiens car protecteur des gens du commun. Il est vêtu d'un *tilmatli* vert qui met en valeur sa stature extraordinaire pour un insulaire.

À peine les PJ sont arrivés que l'homme se lève et salue personnellement chacun des insulaires. Il est très sympathique, montrez-le comme tel. Il peut par exemple s'inquiéter de la santé de chacun ou proposer un peu de *chicha*. Puis, après quelques formules de politesse, il prend dans ses mains une grosse boîte dorée (taille d'une boîte à chaussures) fermée par un verrou de jade et présente simple-



ment la mission des PJ. Il dit ceci :

« Le Seigneur de l'Île m'a demandé de réunir de jeunes tribaux d'horizons différents et c'est en ce sens que je vous ai fait appeler. Selon vos maîtres de tribu, vous êtes les personnes idéales pour la mission que je dois vous confier. J'ai toute confiance en vous et le Maître de ces terres a aussi toute confiance en vous.

Votre mission est simple. Prenez cette boîte et amenez-la à Or Azur, le chef du clan du Roc, situé loin dans l'Échine. Vous le trouverez facilement, c'est celui qui est le plus au boréal, dans une vallée de pierre et d'arbres encadrée de trois monts. Un chemin de terre depuis la route des Cimes vous y amènera, ne vous inquiétez pas, cependant préparez-



vous bien, il vous faudra quinze soleils pour arriver là-bas.

Sachez aussi que le Seigneur de l'Île ne m'a pas dit ce que cette boîte contient. Je ne dois donc pas l'ouvrir et vous non plus. Je ne sais pas pourquoi le Maître de ces terres veut une telle escorte pour cet objet, mais il doit avoir une bonne raison. Une fois que vous aurez remis la boîte à Or Azur, revenez me voir au palais, j'aurais une autre mission pour vous. Bon voyage, puissent les Teotls vous être favorables. Dehors, deux lamas chargés de victuailles et de matériel de voyage vous attendent. Faites attention à vous. »

Sur ces mots, Fils de la Terre congédie les PJ et continue sa lecture. Si ceux-ci insistent pour lui poser des questions, il y répondra mais ne dira rien de plus que ce qui est inscrit plus haut.

En sortant du palais, les PJ pourront trouver les deux lamas chargés de matériel surveillés par un membre du clan de la Lune d'Argent. Une fois les PJ arrivés, le membre de la Lune d'Argent les salue et s'en va. Vos PJ trouvent sur les lamas :

De quoi se nourrir pendant près de 20 soleils (fruits séchés, viande séchée, galettes de maïs et épis de maïs). Ils trouveront aussi à côté des lamas six dindons qu'ils pourront abattre pour se nourrir (Si un Xiatalt

est présent, signifiez lui qu'il apprécie moyennement la chose)

5 cordes de chanvres de 10 mètres.

Des hamacs pour chacun.

Des tentures cirées et des armatures pour fabriquer des tentes.

6 outres d'eau en cuir et 2 outres de *chicha*.

Un *poncho* épais pour chacun ainsi que des chausses de montagnards fourrées de laines.

Enfin, vos PJ sont prêts à partir pour le boréal de l'Échine ! Ils empruntent la grande avenue des Teotls puis la grande porte du quartier d'Imtotec et enfin, ils descendent les marches qui le mènent vers le reste de l'Île. C'est parti pour l'aventure.

II. VOYAGES, VOYAGES

Le voyage vers le village du clan du Roc est un moment particulier. Vous pouvez passer le voyage en mode rapide en soulignant simplement qu'il a été long et le froid mordant.

Ou au contraire, ajouter l'un de ces événements :

- **Blessure de l'un des lamas** : il faut le soigner, continuer en portant les vivres et le matériel (mais alors, plus de marche rapide) ou en acheter un autre dans un village à proximité (prix d'un lama : 150 à 250 pièces de jade).

- **Mauvaise route ?** : Le chemin a disparu, la route s'arrête ou l'un des



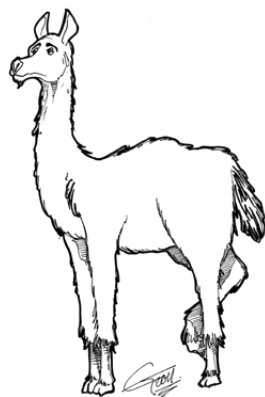
PJ semble indiquer que le groupe se dirige dans la mauvaise direction. Dans tous les cas, les PJ vont devoir retrouver le chemin.

- **Maladie du voyageur** : l'un des PJ (à la discrétion du conteur) est touché par une maladie, une piqure ou une morsure d'insecte qui provoque une infection voire une paralysie progressive (encore une fois, à la discrétion du conteur). Il ne tient qu'à ses alliés de le soigner.

- **Animal affamé** : un prédateur dangereux ou une créature légendaire affamée croise le chemin des PJ mais, attention, la bête fera tout pour satisfaire ses instincts voraces.

- **À l'aide !** : Une jeune femme d'un clan proche de la route des PJ demandent de l'aide ! Ses enfants et son mari se font attaquer non loin. Si les PJ la suivent, pour aider cette pauvre famille, ils tomberont dans une embuscade tendue par six à huit bandits (selon la taille du groupe de PJ) qui en veulent à leurs victuailles, à leurs pièces de jade et éventuellement à la boîte. Les PJ vont-ils se laisser faire ou défaire les bandits ?

- **Temps de chien** : un climat dur s'abat sur les PJ, une pluie torrentielle ou une chaleur excessive. Seul une Grâce ou un chemin alternatif empêchera les PJ de prendre des risques ou du retard.



III. SUR LE CHEMIN DU CLAN DU ROC

Une fois le voyage passé, vos PJ arrivent dans l'Échine, une majestueuse chaîne de montagne qui sépare La Sylve du reste de l'Île. Insistez bien sur le froid et le vent glacial qui règnent en maîtres ici. Alors qu'ils empruntent la route des Cimes vers le boréal, les PJ voient un chemin de terre serpentant vers le couchant. Après quelques minutes de marche sur ce chemin, ils voient une silhouette arriver vers eux. Lisez leur ceci :

« Après un voyage de treize soleils, vous arrivez sur le chemin partant de la route des Cimes vers le village du clan du Roc, quand soudain, vous voyez arriver un messager à pied. C'est un



jeune homme au pas rapide, vêtu d'un long poncho bleu. Il semble éreinté. Il s'avance vers vous. »

Le jeune homme s'approche à pas rapides des PJ, les hélant, les yeux pleins de joie. Il dira aux PJ avec un bonheur non dissimulé :

« Par les Teotls, c'est un miracle ! Je m'appelle Faucon Ethéré, le chef de clan du Roc, Or Azur, m'envoie quérir l'aide de fidèles des Teotls et voici qu'ils viennent à moi. C'est un miracle ! »

Si les PJ le questionnent sur la raison de sa quête aux tribaux, il répondra avec ces mots :

« Trois meurtres horribles ont eu lieu au village. Personne ne sait qui fait ça, ni comment. Des guerriers aigles ont été dépêchés pour nous

aider mais leur enquête n'avance pas. Par les Grâces, vous devez nous aider. »

Si les PJ questionnent encore le messager, il répondra avec ce qu'il sait, c'est-à-dire pas grand-chose. Lui-même n'a pas vu les victimes et venait de revenir au village juste avant que le chef ne lui demande de repartir quérir l'aide de tribaux.

Faucon Ethéré accompagnera les PJ jusqu'au clan du Roc. Agréable à vivre, il n'hésitera pas à discuter avec les tribaux.

IV. ARRIVÉE AU CLAN DU ROC

Après 2 soleils de marche sur le chemin en compagnie de Faucon Ethéré, les PJ arrivent enfin dans la vallée du Roc. Devant eux se dressent trois monts entourant une vallée verte percée de centaines d'éperons d'obsidienne noire. Au centre du paysage, un village entouré d'une épaisse muraille borde un petit lac. La scène, sa beauté et son calme, ne laisserait jamais penser que trois horribles meurtres ont eu lieu à cet endroit.

Pour rejoindre le village, les PJ traversent rapidement la forêt aux pierres dressées. Insistez sur les bruits de nature et le calme qui règnent en ce lieu. En à peine une heure de marche, ils rejoignent le village. Deux guerriers aigles leur ouvrent la lourde porte de bois, unique entrée de la ville et la re-



ferment lorsqu'ils sont passés. Toute entrée et toute sortie devra se faire avec l'accord des guerriers aigles à la porte. Ils ne devraient cependant jamais refuser le passage aux PJ.

Une fois dans les lieux, le messenger conduit les PJ à la *chicharia* où une grande pièce confortable (coussins, tables, eau, couchettes, etc.) leur est réservée. Là, ils peuvent déposer leurs affaires. Le messenger confiera les lamas à un jeune adolescent qui est, en quelque sorte, le palefrenier de la *chicharia*.

Une fois que les PJ se sont installés, le messenger les invitera à rencontrer le chef. C'est là que l'enquête commence véritablement. Reportez-vous au portrait du chef pour voir quel accueil il réserve aux PJ et à quelles questions il peut répondre. Une fois l'entrevue passée, les PJ sont libres d'enquêter comme ils veulent. S'ils le désirent, Faucon Éthéré peut leur servir de guide. Sinon, le messenger repartira quelques heures plus tard porter un message hors de la ville. Les PJ ne le verront plus de toute l'aventure.

V. ENQUÊTE, INDICES ET PISTES

Dans cette aventure, les PJ sont très libres. Ils peuvent évoluer au gré des indices qu'ils récoltent et des entrevues qu'ils obtiennent. Deux événements seront certainement de la

partie avant que l'enquête ne s'axe vraiment sur les Ahe'mas.

V. 1. ENQUÊTE SUR LES COATLS

Le chef insiste pour que les PJ enquêtent sur les *coatls* du Machu-Otl. Il déteste ces créatures, il a sans doute raison, et il espère inconsciemment que ce sont elles qui ont assassiné. Si les PJ pensent que ce n'est pas possible que ces bêtes aient provoqué de tels meurtres (ce qui est concevable vu que les *coatls* jouent avec leurs victimes, les manipulent puis les dévorent), insistez sur le fait que le chef est certain que ce sont les *coatls* les instigateurs de ces crimes. Dans tous les cas, si les PJ sont vraiment réticents, faites en sorte que le chef insiste encore, presque en implorant, ou qu'il propose une belle récompense de 100 pièces de jade pour chacun des PJ.

La route jusqu'au Machu-Otl est facile et il faut marcher environ 45 minutes vers l'austral pour atteindre ce pic de 300 mètres de haut. Ils verront au sommet du pic les formes dansantes des quatre serpents volants au-dessus des ruines d'un temple. Les créatures sont grandes, couvertes d'écailles et de plumes couleur jade. Parmi elles vole un énorme *coatl* de près de 12 mètres de long couvert de plumes bariolées.

Pour atteindre le sommet, les PJ de-



vront faire une sacrée escalade. En effet, une personne qui n'y connaît rien (ceux ayant moins de 3 en Se déplacer) escalade environ 12 mètres par heure alors qu'une personne plus prompt à escalader peut parcourir le double en autant de temps. Il faut donc plus d'une journée, voire deux pour escalader le pic (par chance, des terrasses où peuvent se reposer les PJ sont présentent un peu partout). Bien entendu, avec leurs Grâces, les PJ peuvent inventer des solutions pour être plus rapides.

Il existe cependant une solution alternative. Si vos PJ sont attentifs, ils verront à la base du pic des grottes qu'ils peuvent explorer. C'est là où vivent les *ozomatlis* bruns qui se cachent à leur arrivée (vous pouvez cependant leur faire rencontrer les PJ, dans ce cas voyez l'événement juste après). Si les PJ explorent les grottes, ils peuvent se rendre compte qu'un escalier est dissimulé par un petit éboulement. Si vos PJ dégagent l'endroit (cela prend une heure), ils peuvent emprunter l'escalier et gagner un temps précieux (il suffit alors de quelques heures pour déboucher dans les sous-sols du temple. Rien d'intéressant ne peut y être trouvé. Une pierre bouchant la sortie doit être déplacée pour que les PJ puissent atteindre la terrasse.)

Une fois l'ascension achevée, les PJ

arriveront sur la terrasse au sommet du pic. Dans les ruines de l'ancien temple, ils verront les quatre *coatls* fondre sur eux et s'arrêter en cercle autour d'eux. Le plus gros d'entre eux, celui surnommé Gueule dira alors d'une voix serpentine et lancinante :

« Hummmiiiiins. Noooooon. Triiiibaax. Quelle folie vous amène sur le territoire des coatls ? Nous vous avons laissssssé monter ? Allons-nous vous laisssssser descendre ? »

Soulignez bien que le « grand » *coatl* a l'air d'une puissance phénoménale. En fonction de l'attitude des PJ à leur égard, hostile, méprisante, neutre, respectueuse, les *coatls* réagiront de façons différentes.

Si les PJ sont hostiles, dans leurs manières, dans leurs propos ou même physiquement, les *coatls* attaquent. Ils sont quatre, dont un très puissant et ce ne sera pas une mince affaire que de les défaire, surtout quand on sait que le temple aspire les Oas... Si les PJ gagnent le combat, les trois « petits » *coatls* s'enfuient et le « grand » reste pour parler aux PJ. Si les PJ perdent, les *coatls* n'hésitent pas à les repousser hors de leur nid, quitte à les faire tomber dans le vide. Aux PJ de se débrouiller (vous trouverez le détail des capacités des *coatls* et de Gueule à la fin de ce scénario). Si les PJ ont une attitude neutre, ami-



cale ou respectueuse, Gueule leur répondra :

« J'accepterai de répondre à vos quesstions et de parler avec vous uniquement ssi vous répondez à une sseule des miennes. Vous avez jusqu'à la prochaine bourrasssque de vent pour y répondre. On me brise rien qu'en me nommant, que sssuis-je ? »

C'est une énigme, dont la réponse est : le silence. Vos PJ doivent y répondre pour continuer de discuter avec les *coatls*. Ils ont peu de temps, jusqu'à la prochaine bourrasque. C'est vous qui décidez de quand a lieu cette bourrasque. Laissez-les donc réfléchir et même donner plusieurs réponses. Après tout, Gueule n'a pas dit qu'ils n'avaient pas le droit de tenter plusieurs fois de répondre. Si vos PJ ne trouvent pas, Gueule leur dit simplement de redescendre, mais toute future ascension de leur refuge sera punie.

Si vos PJ trouvent la réponse, Gueule leur annonce qu'ils peuvent discuter. Le *coatl* n'a pas grand-chose à dire. Il annonce que ce n'est pas lui, ni aucun des siens qui a tué les pauvres gens. Il dit aussi que ce n'est pas le genre des *coatls* de tuer aussi violemment. Il n'a aucune preuve mais, pragmatique, il insiste sur sa bonne foi. D'après lui, il faut se tourner plutôt vers les *ozomatlis* qui rôdent dans la région.



Enfin, il annonce avoir vu, il y a au moins une saison, une âme étrangement sombre passer dans la vallée, depuis la Huacan jusqu'à la mine. Il ne sait rien de plus sur cette âme, si ce n'est qu'elle dégageait une aura malfaisante.

Si les PJ assèment les *coatls* de questions, faites en sorte que Gueule réponde aux questions de la manière la plus simple qui soit. Sachez aussi que : les *coatls* se sont installés là il y a plusieurs dizaines de cycles ; qu'ici, ils sont en sécurité car les tribaux ne peuvent pas utiliser leurs Grâces à cause du temple et que rares sont les gens à vouloir accéder à cet endroit



(ils peuvent expliquer aux PJ ce que fut le temple, voire le Machu-Otl plus haut), qu'ils se nourrissent de nombreux oiseaux de la région, etc. Enfin, lorsque les PJ repartent, Gueule les invite à ne plus jamais revenir.

Vos PJ ont récolté quelques indices, mais ils n'ont pas le coupable.

V. 2. ENQUÊTE SUR LES OZOMATLIS

À la demande de la vénérable, les PJ peuvent enquêter sur les *ozomatlis* qui hantent la région. Ces grands singes au pelage jaune, très intelligents, territoriaux et voraces, sont de plus en plus nombreux dans la vallée du Roc. Cela tient simplement au fait que les *ozomatlis* recherchent une famille d'*ozomatlis* bruns, des parias, des êtres maudits selon leur société compliquée, qui vivent depuis quelques temps dans la vallée. Ces *ozomatlis* bruns se cachent dans les grottes qui creusent la base du Machu-Otl et ont fui la Sylve pour se protéger. La famille compte un mâle, une femelle et quatre petits. Ils ne veulent de mal à personne mais ont peur des autres Ozomatlis.

En dehors de cette famille, on compte deux bandes. La première, vivant dans la forêt, pas très loin du village, est composée de 20 individus et est dirigée par une matriarche brutale, sanguinaire et énorme au pelage

rouge sang. C'est la bande la plus agressive, celle que les PJ rencontrent le plus facilement. Ils chassent et cherchent activement les *ozomatlis* bruns.

La seconde, plus grande (environ 60 individus !) est située sur le Machu-Metzma, autour de la statue de l'aigle et semble bien organisée. Ils vivent dans une série de grottes qu'ils ont aménagées sommairement, possèdent des petits, etc. À vrai dire, ils semblent avoir trouvé une seconde vie dans ces grottes et ne cherchent pas les ennuis (ils se cachent même quand des humains arrivent). Une chose est à noter, ces *ozomatlis* semblent bien plus intelligents que les autres et peuvent même utiliser quelques mots de langage sommaire. Leur chef, un couple d'*ozomatlis* au pelage couleur de feu, peuvent même acquiescer ou non à des questions en disant « oui » ou « non ». C'est en fait la statue qui semble les rendre ainsi.

Pour régler le conflit et enquêter plus avant, les joueurs devront se confronter aux *ozomatlis* normaux et certainement lutter s'ils rencontrent la plus petite bande. Avant de pouvoir interagir paisiblement avec les créatures légendaires de la plus petite bande, les PJ devront en défaire plusieurs membres mais surtout leur chef. Une fois la chef battue, les *ozomatlis* laisseront les PJ tranquilles et



seront presque calmes. Ainsi les PJ pourront communiquer avec eux par signes, par dessins, etc.

La deuxième bande sera craintive et les PJ devront amadouer ses membres pour communiquer avec eux. Les *ozomatlis* de ce groupe n'attaqueront que si les PJ sont hostiles et chercheront avant tout à communiquer (de loin) avec les PJ. Si les PJ sont bons diplomates (ils peuvent faire des offrandes, etc.) ils pourront rencontrer le couple dirigeant qui leur expliquera qu'avant de venir ici, ils recherchaient des *ozomatlis* bruns. Maintenant, depuis qu'ils sont ici, ils sont bien et ne veulent pas partir. Ils ne font pas de mal. Ils peuvent indiquer où se trouve la bande d'*ozomatlis* sauvages et même aider les PJ à lutter contre eux si ces derniers sont vraiment de bons diplomates. Enfin, ils accepteront de recevoir les *ozomatlis* bruns parmi eux si ceux-ci se présentent à eux. Depuis qu'ils sont ici, ils ne comprennent plus pourquoi ils leur en voulaient.

Dans tous les cas, les *ozomatlis* ne pourront réellement aider les PJ dans l'enquête. La seule chose qu'ils peuvent faire, c'est éventuellement les aider à escalader le Machu-Otl pour atteindre les *coatls* ou les aider à lutter contre la Huacan.

VI. LES DÉMENTS DE LA

MONTAGNE

TROUVER LES DÉMENTS DE LA MONTAGNE

Il va sans dire que trouver les deux Ahe'mas n'est pas chose facile. L'idéal est que les PJ aient exploré les pistes des *ozomatlis*, des *coatls* et des mystérieuses créatures de la mine avant de chercher d'autres pistes.

En fait, il existe plusieurs manières de connaître ou d'imaginer la présence des deux Ahe'mas ou en tout cas de tueurs humains :

Grâce aux dires de Lumière Dorée, les PJ pourront éventuellement faire le rapprochement avec des Ahe'mas. S'ils analysent sa mémoire, ils verront dans ses souvenirs déformés par la peur des êtres humains dont la peau noire semble leur couler du dos et dont la tête est garnie de pics acérés.

Interroger les gens crânes sur l'état des victimes permettra d'apprendre qu'elles ont été déposées de manière précise et que certaines blessures semblent avoir été faites avec des objets tranchants.

Découvrir que les victimes sont ou étaient uniquement des mineurs et enquêter aux alentours de la mine amènera irrémédiablement les PJ à se rapprocher des Ahe'mas.

Enquêter aux alentours de la mine permettra aux PJ de se sentir observés et éventuellement de distinguer



deux silhouettes, très haut dans la Machu-Tzetzco

Si les PJ parviennent à observer un cadavre récent, les plaies sur le corps dévoilent des petits éclats d'obsidienne. Éclats fréquemment laissés par les armes insulaires.

Utiliser une Grâce sur une victime récente pour visionner ses restes de mémoire, parler à des animaux (tels que des rapaces) qui peuvent avoir distingué les deux tueurs ou encore tenter de ressentir la vie dans le Machu-Tzetzco peuvent faire avancer l'enquête de manière significative.

Au cinquième meurtre, plusieurs plumes noires peuvent être retrouvées près d'un cadavre. Plumes fréquentes sur les coiffes des Ahe'mas. Au sixième meurtre, dans la main de la victime, un morceau d'étoffe noire peut-être trouvé.

Enfin, au dernier meurtre, l'arme de la victime est tachée de sang. Depuis son corps gisant, des traces ensanglantées dessinent un chemin vers la cachette des deux Ahe'mas.

Si jamais les PJ ne trouvent pas les Ahe'mas moins d'un soleil après le dernier meurtre, l'âme de Singe Dansant abandonnera les rêves de Soleil Effroyable. En effet, à peine un soleil plus tard, libéré de l'emprise de l'âme sombre, le maître Ahe'ma réalisera la malveillance de ses actes et partira, accompagné de son disciple, dans

l'épaisse Sylve où ils disparaîtront tous les deux.

VAINCRE LES DÉMENTS DE LA MONTAGNE

Une fois la cachette des Ahe'mas trouvée, les PJ tomberont sur Soleil Effroyable ou sur Lame Neigeuse. Deux choix s'offrent alors au conteur : soit les Ahe'mas se reposent et ce sont les PJ qui les surprennent, soit les PJ sont pris en embuscade juste quand ils entrent dans la grotte et sont cernés par les deux déments de la montagne. Dans tous les cas, un combat doit avoir lieu. Si ce sont les PJ qui surprennent les Ahe'mas, ils disposent tous de l'initiative et agissent avant les deux criminels. Si c'est l'inverse, ils agissent après Soleil Effroyable et Lame Neigeuse.

Pour déterminer s'il y a embuscade ou non, considérez qu'à partir du 6^e meurtre, les Ahe'mas sont sur leurs gardes et surveillent constamment les alentours de leur cachette. Avant le 6^e meurtre, ils se sentiront en sécurité et se laisseront surprendre.

Vaincre un maître Ahe'ma et son élève n'est pas chose facile, surtout quand le maître est extrêmement violent (il ne tuera cependant jamais un PJ). Il n'hésitera pas à frapper de sa lance ou même à utiliser ses Grâce de mort pour faire pourrir un membre d'un des PJ par exemple. Lame Neigeuse, plus mesuré quant à



une agression sur des tribaux, tentera plutôt de bloquer les agissements des PJ en utilisant des Grâces de combat simples et de protéger son maître. Le combat doit être difficile pour les PJ. N'hésitez pas à en rajouter sur les qualités de combattant de Soleil Effroyable et sur sa maîtrise des Grâces du combat et de la mort.

Dans tous les cas, les PJ ne peuvent véritablement contenir la puissance du maître qu'en faisant baisser sa Pugnacité à 0. Avant, considérez qu'il ne peut être contrôlé, apaisé ou même contenu. Sa maîtrise de la Grâce liée à la mort lui permettant d'annihiler tout moyen de contention.

Le disciple, quant à lui, doit être traité comme un PNJ hostile standard.

Une fois vaincus, les deux Ahe'mas, en particulier le maître, parleront sans honte de leurs actes. Il faudra que les PJ creusent un peu plus et les interrogent au mieux pour comprendre que le maître est guidé par une âme qui possède ses rêves.

Si les PJ réussissent à vaincre l'âme sombre, Soleil Effroyable sera tout de suite plus calme et se laissera conduire à Teotitlan pour être jugé. Il demandera cependant à ce que Lame Neigeuse ne soit pas inquiété (libre aux PJ de suivre ou non la volonté du maître).

En revanche, si les PJ ne comprennent pas que Soleil Effroyable est

possédé ou s'ils ne réussissent pas à vaincre l'âme, le maître Ahe'ma ne se laissera pas emmener pour être jugé, pensant que sa divine mission doit se poursuivre et tentera tout pour se libérer des PJ. Vos joueurs devront donc improviser pour contenir au mieux le dément de la montagne.

VII. L'ÂME NOIRE

TROUVER L'ÂME NOIRE

Il peut être difficile pour vos joueurs de trouver des indices sur la présence de l'âme de Singe Dansant. Essayez donc de les guider un minimum si vous voyez qu'ils peinent dans leurs recherches.

Voici les indices qu'ils peuvent dénicher quant à la présence de l'âme noire :

En réussissant à capturer Soleil Effroyable ou en l'interrogeant, celui-ci n'aura pas de problèmes, ni de honte, à expliquer qu'Ahecatl lui parle en rêve et lui ordonne de tuer les hérétiques. Pour prouver ses dires, il acceptera qu'une personne lise ses pensées, regarde son âme ou arpente ses rêves. Si un PJ Maaci lit les pensées de l'Ahe'ma, il verra que l'homme ne ment pas. En revanche, si un PJ Maaci regarde l'âme de l'Ahe'ma, il sera tout à fait possible de voir qu'une seconde âme, semblant faite



d'une flamme noire, surplombe la sienne. Enfin, si un Tzoniti arpente les rêves de Soleil Effroyable, il n'y verra que les ruines d'un village en cendres. Sur la place de ce village inconnu, une âme noire de la taille de trois hommes s'élève et semble aspirer la lumière.

Quelque chose de lourd pèse sur le

village du clan du Roc. En plus de l'ambiance mortifère qui y règne due aux assassinats, les abords de la mine sont empreints d'une aura inquiétante, comme si quelque chose de grave s'y était passé.

Évidemment, explorer la mine permet de retrouver le corps de Singe Dansant. Bien conservé grâce au froid, il peut facilement être examiné. Un test de Sens + Examiner ou de Âme + Savoir difficulté 4 permet de comprendre que l'adolescent a agonisé pendant quelques temps avant de mourir et qu'il a certainement appelé au secours.

Parmi les victimes, deux sont d'anciens mineurs. En enquêtant, les PJ peuvent rapidement comprendre que quatre mineurs ont décidé de changer caste en invoquant des raisons différentes. Ces changements se sont fait à seulement quelques soleils d'intervalle. Cela peut mettre la puce à l'oreille de vos PJ.

Si les PJ rencontrent les *coatls* nichant sur le Machu-Otl et s'ils optent pour une solution diplomatique, les créatures légendaires peuvent leur affirmer avoir vu pendant quelques instants une âme étrangement sombre évoluer dans la vallée.

Si les PJ s'intéressent plus aux victimes et s'ils ont compris que toutes étaient des mineurs, ils peuvent



s'intéresser un peu plus à la caste. Le chef de caste leur expliquera que le dernier événement notable est l'éboulement d'un puits il y a une lune. En réfléchissant un peu, ils peuvent faire le rapprochement avec la disparition de Singe Dansant, évoquée par le chef de clan, le prêtre ou les parents du jeune homme. Enfin, la prière journalière au temple peut être un bon indice quant à l'importance de Singe Dansant. Les gens de la communauté affirmeront tous que l'adolescent a disparu un soir sur le chemin de la mine, sans que personne ne sache comment.

« VAINCRE » L'ÂME NOIRE

Pour combattre l'âme noire, il existe quantité de solutions :

Attendre que les derniers mineurs soient tués par les Ahe'mas.

Confondre les mineurs restant et les traduire en justice pour ne pas avoir signalé la disparition de Singe Dansant.

Trouver l'âme dans le rêve de Soleil Effroyable et réussir à la convaincre de stopper ses méfaits.

Attendre qu'elle passe d'un rêve à l'autre et la détruire par une Grâce de la mort.

L'extraire de force du rêve de Soleil Effroyable tout près de l'Huacan pour qu'elle y soit directement attirée.

Et toutes les autres solutions que vos joueurs peuvent imaginer.

Cependant, ayez bien en tête que quoique fassent vos PJ, ils n'arriveront pas à vaincre totalement l'âme de Singe Dansant. Au contraire, ils attiseront sa furie et elle résistera à presque tout tant elle est puissante. En effet, sauf s'ils extraient l'âme des rêves de Soleil Effroyable, tout près de la Huacan, l'âme de Singe Dansant fuira rapidement vers la statue d'or au sommet du Machu-Metzma. En dernier recours, comme ultime vengeance et même s'il sait qu'il y restera enfermé, l'adolescent prendra le contrôle de la Huacan.

Deux solutions s'offrent alors aux PJ : soit ils suivent l'âme enragée jusqu'à la Huacan (dans ce cas, expliquez au plus perceptif d'entre eux que de temps à autre, il aperçoit la silhouette fantomatique d'un adolescent blessé marcher à une vitesse incroyable vers le Machu-Metzma), soit ils ne comprennent pas que l'âme n'a pas été vaincue et ils retournent à la ville. Ville que la Huacan possédée se fera un plaisir d'attaquer le soir venu (voir le combat final).

VIII. LE COMBAT FINAL

Qu'il se déroule au village (si les PJ



n'ont pas suivi l'âme en fuite) ou au sommet du Machu-Metzma, le combat contre la Huacan possédée par Singe Dansant doit être violent. Tête de Bouc est une Huacan terrible, qui dispose d'une force capable de tuer un homme d'un coup ou même de broyer la pierre. En somme, que le combat se passe dans le village ou sur la montagne, la statue d'or possédée doit faire peur et être un ennemi redoutable.

- Si la Huacan attaque le village, elle visera en priorité les derniers mineurs ayant abandonné Singe Dansant encore vivants (s'il y en a), sinon, elle se ruera sur les PJ. Se battre contre la Huacan dans la ville est très difficile. D'une part, il faut protéger les innocents de la fureur de ce monstre de métal, et, d'autre part, il faut trouver un moyen efficace de la stopper. Vos joueurs doivent donc trouver une solution efficace pour vaincre le véhicule de Singe Dansant. Ils peuvent utiliser des Grâces pour calmer l'âme de Singe Dansant, se faire aider des villageois et des guerriers aigles pour l'immobiliser ou même tenter de simplement la combattre pour faire baisser sa Pugnalité. La solution la plus efficace et la plus simple est d'essayer de faire entrer la Huacan dans le lac. Une fois immergée jusqu'à la taille, la statue d'or s'enfoncera dans la vase et se trou-

vera dans l'eau jusqu'aux épaules. Étant en grande partie creuse, elle se gorgera d'eau et ne pourra plus bouger : les PJ seront alors victorieux et la Huacan sera maintenant bien plus près du village.

- Si les PJ affrontent la Huacan au sommet du Machu-Metzma, ils auront beaucoup plus de facilité à la défaire. En effet, la faire tomber du sommet du Machu-Metzma est le moyen idéal pour la mettre hors de combat. Lorsqu'elle tombe, les chocs sur la pierre lui font perdre au moins un bras et une jambe. Dans l'impossibilité de se déplacer, Singe Dansant abandonnera le combat. La statue d'or sera cependant toujours efficace pour absorber les âmes. Évidemment, ils peuvent trouver bien d'autres solutions. Rappelez-vous seulement que la Huacan est enragée et les attaquera eux, au détriment de sa propre sécurité (après tout ce n'est qu'une statue).

Une fois la Huacan défaite, Singe Dansant restera enfermé dans la sphère qui se charge d'attirer les âmes (voir dans le livre de base - la Vérité). La vallée du Roc est sauvée de l'âme folle et des déments.

IX. EPILOGUE

Enfin, la vallée du clan du Roc re-



trouve son calme. Les PJ ont peut-être réussi à sauver quelques futures victimes de Singe Dansant, mais dans tous les cas, la vallée est de nouveau en paix.

Maintenant, il reste aux PJ de juger les deux Ahe'mas, les mineurs lâches restants et de savoir ou non s'ils parlent de l'âme folle et de la Huacan éveillée (s'ils ont combattu la statue d'or en ville, la rumeur se répandra comme une traînée de poudre à moins qu'un tribal utilise la Grâce appropriée).

À eux de juger de la meilleure manière de procéder et de clore cette aventure. Une fête sera par ailleurs organisée en leur honneur ainsi qu'un magnifique banquet.

Événements optionnels

Ces événements peuvent être intercalés dans l'aventure si vos joueurs avancent trop vite ou si au contraire, ils s'ennuient parce qu'ils n'arrivent pas à avancer dans l'enquête. C'est à vous de décider quand et comment vous les ajoutez à la chronologie.

I. UN ACCIDENT DANS LA MINE

Si les PJ sont dans le village ou près de la mine un après-midi, des guerriers aigles viennent leur annoncer, le souffle court et l'air inquiet, qu'un second éboulement a bouché l'entrée de la mine. Les PJ doivent donc organiser les secours, déboucher

l'entrée tout en faisant attention à ne pas provoquer d'autres éboulements, etc. Pour ce faire, ils peuvent s'aider de Grâces ou même appeler les villageois à l'aide.

L'éboulement est dû à un mineur, Bras Humble, qui a oublié de réparer un étais de l'entrée abîmé depuis longtemps. Heureusement, il n'y a pas eu de morts.

II. UNE FILLETTE A DISPARU

Si les PJ sont dans le village un après-midi ou un soir, des guerriers aigles viennent leur annoncer, le souffle court et l'air inquiet, qu'une fillette a disparu dans la matinée. La gamine de neuf cycles, Étoile Bondissante, était en train de jouer seule sur la place du village. À midi, elle n'est pas revenue. Ses parents, Argent Simple et Flamme Curieuse, sont tous deux inquiets. Ils ne savent absolument pas où la fillette est partie.

Là, vos PJ vont devoir enquêter. En demandant aux villageois ou en suivant la piste de petits pas qui partent vers la porte à double battants, ils pourront se rendre compte que la fillette a été vue près de la muraille. En effet, les guerriers aigles devant la porte ne l'ont pas laissée sortir alors qu'elle leur demandait. Elle est alors repartie et est allée près de la *chicharia*. C'est là qu'ils l'ont vu pour la dernière fois.



Au final, la fillette est dans la *chicharia*, dans la pièce spéciale dédiée aux PJ, allongée sur une de leur couche. Si les PJ ont laissé un ou plusieurs de leurs effets de tribaux (objets, vêtements, armes, etc.), la fillette les aura réunis auprès d'elle et dormira juste à côté, un des objets entre les bras.

Lorsque les PJ la réveillent, elle dira simplement qu'elle voulait jouer dehors, mais que les méchants aigles ne l'ont pas laissée sortir. Avec la venue de la nuit, elle a eu peur, s'est perdue et est entrée là où les tribaux vivent actuellement car elle savait qu'elle serait protégée de la nuit par eux.

Une fois la gamine ramenée à ses parents, ces derniers pourront les

récompenser avec une vingtaine de pièces de jade ou un bon repas.

III. MALADIE

Si les PJ sont dans le village, des guerriers aigles viennent leur annoncer, le souffle court et l'air inquiet, que plusieurs personnes au village sont très malades.

En effet, au temple, sur des couchettes amenées à la va-vite, une huitaine de personnes se tordent de douleur en se tenant le ventre. Évidemment, Lumière Dorée qui est présent, plutôt que de les soigner, lance des prières à Imtotec et invective la vénérable, présente elle aussi, en lui ordonnant de soigner les malades. La pauvre est démunie.

D'abord, les PJ doivent désamorcer le conflit entre les deux figures du village. De la diplomatie et une prise en charge des malades est sans doute le meilleur moyen.

Puis, ils doivent soigner les malades. Réussir un test d'Âme + Soigner difficulté 3 permet de savoir qu'ils ont ingurgité un aliment toxique, pourri ou dangereux. Réussir un test d'Âme + Soigner difficulté 4 permet de savoir que ces maux sont sans doute dus à des baies toxiques. Un remède simple (une potion) à base de *chicha* et de fleur des montagnes peut être concocté par le PJ ayant le plus haut score en Soigner. D'après la véné-



nable ou leur propre savoir, les PJ devront aller jusqu'à l'un des Machu pour trouver ces petites fleurs bleues. En enquêtant un peu auprès des malades, ils diront tous avoir mangé à la *chicharia* le même soir. Si les PJ enquêtent à la *chicharia*, le taulier leur expliquera qu'il a reçu ces baies de la part d'une jeune nourricière, Ambre Rouge. Les PJ peuvent la trouver facilement, c'est une adolescente d'une quinzaine de cycles, et lui expliquer qu'elle a failli tuer plusieurs personnes. La pauvre est effondrée et demandera pardon. Elle n'a pas fait exprès (elle dit la vérité). Elle a donné pleins de ces baies au chef de clan.

Les PJ doivent se dépêcher pour aller sauver le chef, lui aussi malade et couché chez lui se tordant de douleur. Avec le même remède, les PJ peuvent sauver le chef du village.

AIDE DE JEUX

CAPACITÉS DES PNJ

SOLEIL EFFROYABLE

Pugnacité 6 Mobilité 4
Ruse 7 Statut 6 Science 5
Létalité 3 Résistance 2

Oas 3

LAME NEIGEUSE

Pugnacité 4 Mobilité 5
Ruse 5 Statut 5 Science 4
Létalité 3 Résistance 2
Oas 3

COALT «PETIT»

Pugnacité 6 Mobilité 6
Ruse 6 Statut 6 Science 6
Létalité 3 Résistance 2
Oas 2

COALT «GUEULEÉ»

Pugnacité 8 Mobilité 8
Ruse 8 Statut 8 Science 8
Létalité 4 Résistance 3
Oas 3

OZOMALTI

Pugnacité 3 Mobilité 5
Ruse 6 Statut 5 Science 5
Létalité 2 Résistance 0

OZOMALTI Matriarche

Pugnacité 5 Mobilité 6
Ruse 6 Statut 6 Science 5
Létalité 3 Résistance 1

CHEF DE CLAN

Pugnacité 4 Mobilité 3
Ruse 5 Statut 6 Science 4
Létalité 1 Résistance 0

VÉNÉRABLE



Pugnacité 3 Mobilité 3
Ruse 6 Statut 4 Science 5
Létalité 1 Résistance 0

PRÊTRE

Pugnacité 3 Mobilité 2
Ruse 6 Statut 5 Science 5
Létalité 1 Résistance 0

CLANIQUE

Pugnacité 3 Mobilité 3
Ruse 3 Statut 3 Science 3
Létalité 1 Résistance 0

GUERRIER AIGLE

Pugnacité 5 Mobilité 4
Ruse 3 Statut 5 Science 3
Létalité 2 Résistance 1

TÊTE DE BOUC

Pugnacité 9 Mobilité 4

Ruse 5 Statut 9 Science 5
Létalité 4 Résistance 3

Si vous avez des questions sur ce scénario, si vous voulez des aides de jeux pour Teocali, rendez-vous sur : www.gabizone.com.

SIMON GABILLAUD ET COLINE PIGNAT

ILLUSTRATIONS : GILLES ETIENNE



WWW.LUDIKBAZAR.COM

**LE PREMIER SITE DE VENTE DE JEUX SPECIALISES EN LIGNE
PRODUITS NEUFS, D'OCCASION ET DE DESTOCKAGE**

www.ludikbazar.com

NOS AVANTAGES

- Des offres uniques et des déstockages permanents !
- Des offres de fidélité et de parrainage.
- Un choix exceptionnel avec plus de 14000 références et plus de 250 000 jeux en stock à tout moment.
- Expédition de vos colis le jour même pour toute commande passée avant 14h.
- Achat de vos collections et de tous lots d'occasion.
- Offres avantageuses pour les clubs, associations et ludothèques.
- Faites sponsoriser vos conventions et autres événements en nous contactant.
- Une équipe de onze personnes pour traiter vos commandes et expéditions.
- Nouveau : payez désormais avec les chèques cadeau Cadhoc, Best et Sodexho.

PROFESSIONNELS
Contactez nous pour
nos offres Grossiste

NOUVEAU ACHETEZ, DECOUVREZ, RENOVEZ VOS JEUX DE SOCIETE

Devant le foisonnement, le nombre de sorties et l'importante production française de jeux de plateaux, il est parfois difficile de s'y retrouver et les budgets ne permettent pas de tout essayer ou de prendre le risque d'acheter un jeu qui pourrait vous déplaire.

C'est pourquoi grâce à Ludikbazar vous pouvez désormais acheter des jeux de plateaux neufs en français, les découvrir en famille ou avec vos amis pendant trente jours et vous les faire reprendre contre un bon d'achat pour seulement 5 euros en nous les renvoyant s'ils ne vous plaisent pas ou ne vous conviennent pas.

Acheter des jeux ne sera plus jamais comme avant

Tous les détails sur notre site internet **www.ludikbazar.com**

RETROUVEZ TOUT L'ESPRIT LUDIKBAZAR ET NOS OFFRES SPECIALES CHEZ

LudikBazar Meissonier



6 Rue Meissonier, 75017 Paris • (Métro Wagram)
meissonier@ludikbazar.com • tél : 01 42 27 50 09

**Venez découvrir notre vaste choix de jeux
spécialisés, grand public et de figurines.**



POUR UN ROI

AVANT PROPOS

Ce scénario a été créé pour être joué avec les règles du jeu de rôle *Athala* dans le monde de Rayhana mais peut facilement être adaptable, dans sa trame au moins, à n'importe quel autre jeu ou univers.

Nous sommes en automne de l'année 271 du deuxième Âge. Le royaume de Vervande est dans la tourmente. Une nouvelle religion a vu le jour dans un royaume voisin et elle s'étend chaque jour davantage. Les ghoristes prônent la croyance en un dieu unique tout puissant et ne lais-

sent aucune place aux autres cultes considérés comme païens telle que la croyance en la déesse Daia, mère de la Nature. Les habitants de Vervande sont peu à peu convertis et le roi aujourd'hui bien du mal à tenir son royaume, il perd son pouvoir peu à peu, non pas par les armes, mais par la foi et il est contraint de composer avec les représentants ghoristes. Ici ou là des duchés ou comtés passent en résistance contre cette nouvelle religion mais la majorité adhère à ces nouveaux alliés très prolixes en promesses. Pour parfaire ce tableau, le duc du Linrad défie l'autorité même du monarque et tente de prendre le pouvoir. Il marche sur Loine, la capitale de Vervande, avec une armée. Vervande est gangrenée de toutes parts et Barkosh, roi de Vervande, décide d'envoyer un groupe d'émissaires au nord pour renouer les liens avec les nains de Thûrnagar et leur demander de l'aide. Les personnages feront donc partie de cette expédition qui se révélera particulièrement périlleuse...

INTRODUCTION

Les personnages voyagent ensemble sur la route qui mène à Loine. Peut-être viennent-ils chercher un contrat en prévision de l'attaque des troupes



du Linrad, le roi aura sûrement donné des consignes favorables au recrutement de mercenaires. Alors qu'ils ne sont plus qu'à un ou deux jours de voyage de la ville, ils surprennent un voyageur solitaire à cheval est en proie avec deux bandits. L'homme est habillé de manière neutre, il ne porte ni insigne ni armoiries. Le temps que les PJ interviennent, le voyageur sera mis à terre puis gravement blessé. Un des bandits enfourchera son cheval avant de faire monter son complice en croupe et de fuir au galop. Le voyageur, qui est en fait un messager du roi, mourra dans les bras des PJ en indiquant sa poitrine d'une main et dans un dernier souffle il aura le temps de prononcer deux mot : « le roi ». Dissimulé sous son armure de cuir clouté se trouve un fourreau de cuir dans lequel est glissé un parchemin. L'étui est scellé à la cire. Le messager ne porte aucun objet de valeur mise à part son armure de cuir clouté (torse et haut des jambes), une épée courte et une dague.

Les PJ ont donc cette fois une bonne raison d'espérer quelque chose à Loine. Peut-être même une belle récompense ?

LOINE

Loine, capitale de Vervande n'en n'impose pas par sa taille mais plutôt par ses constructions massives, taillées dans le granit, et par sa forteresse qui surplombe les énormes remparts entourant la ville et bordant les rivières. Presque trois siècles d'évolution on fait de cette cité un lieu de commerce, de richesse et de pouvoir. L'arrivée par la voie du Nord aboutit à la place du Nord, un immense marché à l'extérieur de la ville, bordée de dizaines de boutiques, d'auberges et d'habitations. Celui qui voudra ensuite se rendre dans la ville proprement dite devra emprunter le pont de l'Est, arrivant ainsi dans la première forteresse de Loine que l'on appelle simplement la





Forteresse. Les gardes sont présents partout, contrôlant les marchandises entrant et sortant de la ville. Le pont de l'Est est très fréquenté du fait du marché et il faut parfois se montrer patient avant de pouvoir dépasser les premières portes de la ville.

La Forteresse abrite une forte garnison et constitue le premier rempart fermant l'accès à la ville. Que l'on vienne de l'est ou de l'ouest, le passage vers la capitale sera bloqué par les énormes portes de bois et d'acier qui ferment l'extrémité de chaque pont, comme autant de remparts qu'aucune armée n'avait jusqu'alors tenté d'abattre. Le soir, ces portes sont fermées et gardées.

Trois ponts de pierre partent de la Forteresse.

Celui de l'Est mène donc à la place du Nord et à la voie du Nord. Celui de l'Ouest est parcouru surtout par les paysans de Var et de Pelian venus vendre leur production. Celui du

Nord mène au cœur de la ville.

La ville forme un triangle dont la face nord est la montagne Erui Herl. Les deux autres côtés sont délimités par les rivières, bordés par une muraille de dix mètres de haut et de plus de six d'épaisseur.

La plupart des constructions de la ville sont en pierre, plusieurs carrières et mines étant exploitées dans l'enceinte même de la cité. Le bois est également très utilisé pour les constructions les plus modestes, les toitures, les planchers intermédiaires pour les bâtisses à étages et les bâtiments les plus récents, comme ceux construits en dehors des remparts. Les rues sont plutôt étroites dans l'ensemble. Seuls quelques axes principaux suffisamment larges pour que des carioles y passent permettent d'accéder assez rapidement à n'importe quel point de la ville. Malgré la présence de nombreuses troupes militaires, les coupes de gorges sont fréquents dans certains quartiers.

Dominant toute la ville, construit sur un éperon rocheux il y a presque trois siècles durant le règne du premier roi de Vervande, la citadelle fut le théâtre de nombreux faits. Elle accueillit pendant deux cent années les intendants de Pergis, qui y firent de nombreux travaux pour favoriser leur confort,



avant de céder la place à Barkosh, le nouveau roi de Vervande.

Deux autres accès permettent l'entrée dans la capitale. Les embarcadères Sud (côté place du Nord) et Nord aussi appelé pompeusement le Port (côté Loine) accueillent de nombreuses embarcations provenant du sud, de la Baie de Malean ou tout simplement pour faire la liaison entre la place du Nord et Loine pour éviter la cohue des abords de la Forteresse. Les deux rivières ne sont navigables que sur quelques centaines de mètres au nord de la ville. Tout comme pour les ponts, des portes interdisent l'accès à la cité depuis l'embarcadère nord. Au fil des siècles, la zone du Port est devenue un enchevêtrement de constructions en bois s'étendant même sur les pontons et les embarcadères, et où il ne fait pas bon traîner à la nuit tombée lorsque les portes du port sont fermées.

Le dernier accès, à l'extrême est de la ville, fut créé par les intendants de Pergis, plus soucieux d'augmenter le commerce que de la défense de Loine. Une ouverture fut créée dans l'enceinte ainsi qu'une route étroite et sinueuse, serpentant sur les premiers contreforts de l'Eruin Herl, en direction de Vagnarhost, Eckan et surtout de Thûrnagar.

La ville est dans un quasi état de siège depuis quelques semaines. L'annonce de l'arrivée imminente des troupes du Linrad s'est largement propagée et une « douce panique » s'est emparée des habitants. La nourriture est stockée, les armes et habitations sont préparées pour le grand jour. Les contrôles militaires sont plus fréquents et moins tolérants. Peu à peu grossit une colonne de candidats à l'exode, puisque de nombreux citoyens de Loine, ainsi que la grande majorité des marchands ambulants préfèrent quitter les lieux avant la confrontation qui semble inéluctable. L'immense place du Nord se vide peu à peu d'une vie si prospère jusqu'alors.

LE MESSAGE

Arrivés à Loine, les PJ essayeront de se rendre à la citadelle pour rencontrer le roi, ou au moins un de ses représentants. S'ils indiquent à qui veut l'entendre qu'ils sont porteurs d'un message pour le roi, personne ne les prendra au sérieux. De plus, toute l'autorité militaire de la ville est sous pression et personne n'a le temps à consacrer à des fantaisistes. Les PJ peuvent ; soit réussir à convaincre un militaire suffisamment gradé de s'intéresser à leur « problème » (jet social difficile -10 si aucun roleplay adapté) ; soit finir par ouvrir le four-



reau et lire le contenu du message. Ce dernier donne des précisions sur la composition de l'armée du Linrad en route pour Loine ainsi que sa position ! Avec de telles informations, il sera plus facile d'au moins attirer l'attention sur soi. En revanche, ouvrir un pli royal est un acte qui peut être lourd de conséquences...

Les PJ seront finalement reçus dans la rue, par un capitaine de l'infanterie qui participe à l'organisation de la défense de la ville. Voyant le parchemin (ou le fourreau si les PJ ne l'ont pas ouvert), le visage du capitaine deviendra blême, il le prendra aux PJ et leur demandera d'attendre là. Environ une heure plus tard il reviendra, l'air pressé : « Venez avec moi, nous allons à la citadelle ».

Les PJ, accompagnés du capitaine et de deux soldats se rendront donc sur l'éperon rocheux de Loine qui domine toute la ville. Une fois les nombreuses marches grimpées, les multiples gardes passés, les PJ se retrouveront dans un hall de donjon à peine décoré. Quelques armoiries sont étendues le long des murs, vraisemblablement celles des fiefs de Verlande ainsi que quelques armes. Un homme bien habillé, un valet, se présentera au PJ les invitant à le suivre. Le capitaine les accompagnera.

Le valet ouvrira la porte et invitera les PJ à entrer puis il refermera la porte.

Ils pénétreront dans une grande salle en longueur de laquelle on peut apercevoir un balcon dominant la ville au fond. D'immenses tapisseries décrivant batailles et hauts faits du royaume sont disposées de part et d'autre de la pièce ainsi qu'une immense table ouvragée. Six gardes sont positionnés dans la pièce et le roi Barkosh qui contemplait sa ville à travers une fenêtre se retournera lorsqu'ils pénétreront dans la pièce. Il tient le parchemin dans la main.

« Entrez entrez. » Il marquera un temps d'arrêt afin de laisser le temps aux PJ d'effectuer leur présentation protocolaire due à son rang. Si les PJ ne sont pas rompus à cet exercice, le roi esquissera un sourire et reprendra : « Ainsi vous avez trouvé ceci (montrant le parchemin) ? »

Le roi laissera les PJ s'expliquer puis marquera un long silence, comme ennuyé par la situation ou le contenu du message. Il leur demandera d'où ils viennent et ce qu'ils comptent faire ici, à Loine. Il ne leur promettra rien et ne leur remettra aucune récompense. Une fois l'exposé de leur histoire terminée, Barkosh les remerciera d'une manière neutre et ordonnera au capitaine de les raccompagner. Un fois la citadelle quittée, ce dernier reprendra un ton plus martial envers les PJ : « Écoutez, si vous



cherchez de l'action, nous aurons besoin de toutes les forces présentes le moment venu . » Il proposera aux PJ un contrat de mercenariat, contrat dans lequel les PJ pourront voir qu'ils seront aux premières loges lors de la bataille ! Si les PJ s'étonnent de ne pas avoir été récompensés pour leur dévouement, le capitaine ironisera, prétextant que leur message pourrait aussi bien être un faux !

« De toutes manières, vous aurez bientôt l'opportunité de prouver votre dévouement au royaume » ricana-t-il en leur tapant virilement sur l'épaule.

Si les PJ acceptent le contrat, ils seront logés avec les troupes de base dans des quartiers spartiates réservés aux mercenaires. Le lendemain, le roi recevra un second message qui confirmera les informations contenues dans celui apporté par les PJ. L'armée en route pour Loine est bien plus importante que prévue et il est fort probable que Loine tombe dans les semaines qui viennent. Le monarque est acculé et tente alors d'abattre ses dernières cartes. Il y a des années, Vervande et Loine en particulier avait des liens étroits avec le Royaume nain de Thûrnagar situé au nord. Ce royaume est également dans la tourmente actuellement mais peut être accepteront-ils d'envoyer des troupes. Barkosh veut dépêcher



un groupe d'éclaireurs sur place afin de remettre un message au roi nain. Il lui faut un groupe discret, c'est-à-dire peu remarquable et surtout dévoué car le voyage peut être dangereux. Il va rapidement penser aux PJ qu'il fera revenir à la citadelle.

LA MISSION

« J'ai reçu un second message en provenance de mes espions qui corrobore le vôtre. Vous serez récompensé pour votre acte mais cela n'est pas la raison de votre présence ici. J'ai besoin d'émissaires pour porter un message important. Un groupe discret et capable de se défendre. Le voyage à effectuer est dangereux mais d'une importance capitale pour Vervande. Êtes-vous prêts à servir notre cause? »

Une fois la mission acceptée par les PJ, le roi leur expliquera en détail la mission. Ils doivent rejoindre au plus vite le royaume nain de Thûrnagar afin de remettre un message au roi nain. Ils doivent rester aussi discrets que possible tant qu'ils évoluent dans



les zones habitées. Pour les aider dans cette aventure les PJ auront deux accompagnants de qualité : un des gardes du corps personnel du roi ; une brute épaisse de près de deux mètres et aguerrie au combat sous toutes ses formes ainsi qu'un messager vétérân habitué à voyager dans les terres sauvages. Tout l'équipement dont les PJ peuvent avoir besoin sera intégralement fourni, montures comprises. Barkosh ne parlera pas de récompense mais si les PJ viennent sur ce terrain il évoquera quelque chose de conséquent, s'ils réussissent bien entendu.

Le message est un parchemin écrit par le roi, enroulé dans un fourreau en métal, lui-même scellé avec de la cire rouge frappée du sceau royal. Il sera porté par Elean, le messager vétérân.

LE DÉPART

La caravane partira à la nuit tombée pour ne faire halte qu'au petit matin. Il s'agit de n'éveiller aucun soupçon sur le but réel de ce groupe en par-

tance pour le Nord. Cette marche de nuit se déroulera sans encombre et au petit matin la caravane se trouve déjà dans un col de l'Eruin Herl. Les quelques villages traversés seront déserts mis à part quelques gardes vite écartés à l'aide du sceau royal possédé par Elean. Certains reconnaîtront même le vieux messager et lui donneront des indications sur la région traversée. Le voyage se fait à l'aide de larges chemins de montagne qui sont régulièrement empruntés par les marchands et paysans locaux. La caravane adoptera ensuite un rythme classique, voyageant le jour. Trois journées plus tard, les montagnes de l'Eruin Herl cèdent la place à une vaste plaine laissant se dessiner à l'horizon l'objectif, les montagnes de Thûrnagar. Les habitations humaines se feront de plus en plus rares au fur et à mesure que la caravane s'enfoncera dans les montagnes (quelques habitations isolées de bergers ou liées à des zones minières) pour de nouveau être plus fréquentes à l'approche de la plaine. Le dernier col franchi est d'ailleurs inhabité, il ne subsiste qu'une demeure en ruine, un ancien relais du temps où les caravanes naines passaient régulièrement par ici. La température a chuté au fur et à mesure des jours passants, il gèle la nuit mais le temps reste clément pour le moment. À partir de ce point, il n'y



a plus de route, même si le chemin emprunté jusque-là était dans un état pitoyable sur la fin dû à sa faible fréquentation), il permettait au moins de guider la caravane. Il va falloir maintenant s'orienter par ses propres moyens. La traversée de la plaine durera à nouveau trois jours. La région est déserte de toute habitation. Au plus quelques vestiges de maisons ou de chemins peuvent être aperçus au début pour ensuite disparaître totalement. La plaine est parfois vallonnée, parfois plane. De nombreux cours d'eau la traversent en provenance des montagnes environnantes. Il n'y a pas de grande forêt à proprement parler si ce n'est quelques zones boisées. Cette fois, la température ne monte pas au-dessus de zéro et la neige fait son apparition. La plaine se vallonne peu à peu davantage et bientôt les contreforts de Thûrnagar sont à portée. Restera à trouver la forteresse naine. Les loups font également leur apparition, leurs hurlements en tout cas. Il va falloir être vigilant et faire du feu aussi souvent que possible.

LA RENCONTRE

Faites faire un jet de perception aux personnages, si l'un d'entre eux réussit avec une difficulté de -10 (très difficile), il apercevra une silhouette de

temps à autres. La caravane est suivie. Il s'agit d'un groupe de sympathisants de Gartak. Ce dernier, fils renié du roi de Thûrnagar, s'est juré de destabuliser le royaume de son père afin de prendre le pouvoir qui lui revient de droit. Enfin, suivant sa version car le roi a un deuxième fils, Garak. Le groupe est constitué de cinq nains bien armés et entraînés. Ils essayeront de prendre les PJ par surprise afin de savoir ce que fait ce groupe d'humains ici et de décider quel sort leur réserver. Si les PJ ont vu les nains et tentent à leur tour de leur tendre une embuscade, le MJ tiendra bien compte du fait que ces nains connaissent parfaitement la région et sont très méfiants. D'une manière ou d'une autre, une fois que la confrontation inévitable, les nains demanderont des explications aux PJ sur leurs intentions. Ils se présenteront comme une patrouille de Thûrnagar. S'ils apprennent l'existence du message, ils proposeront aux PJ de les escorter et essayeront de s'en emparer afin d'en lire le contenu puis de le détruire. Ils n'attaqueront pas les PJ sauf s'ils n'ont pas le choix. Une fois le message détruit ils partiront, si possible subrepticement, de nuit.

LA TEMPÊTE

Les PJ continuent donc leur route dans les contreforts des montagnes



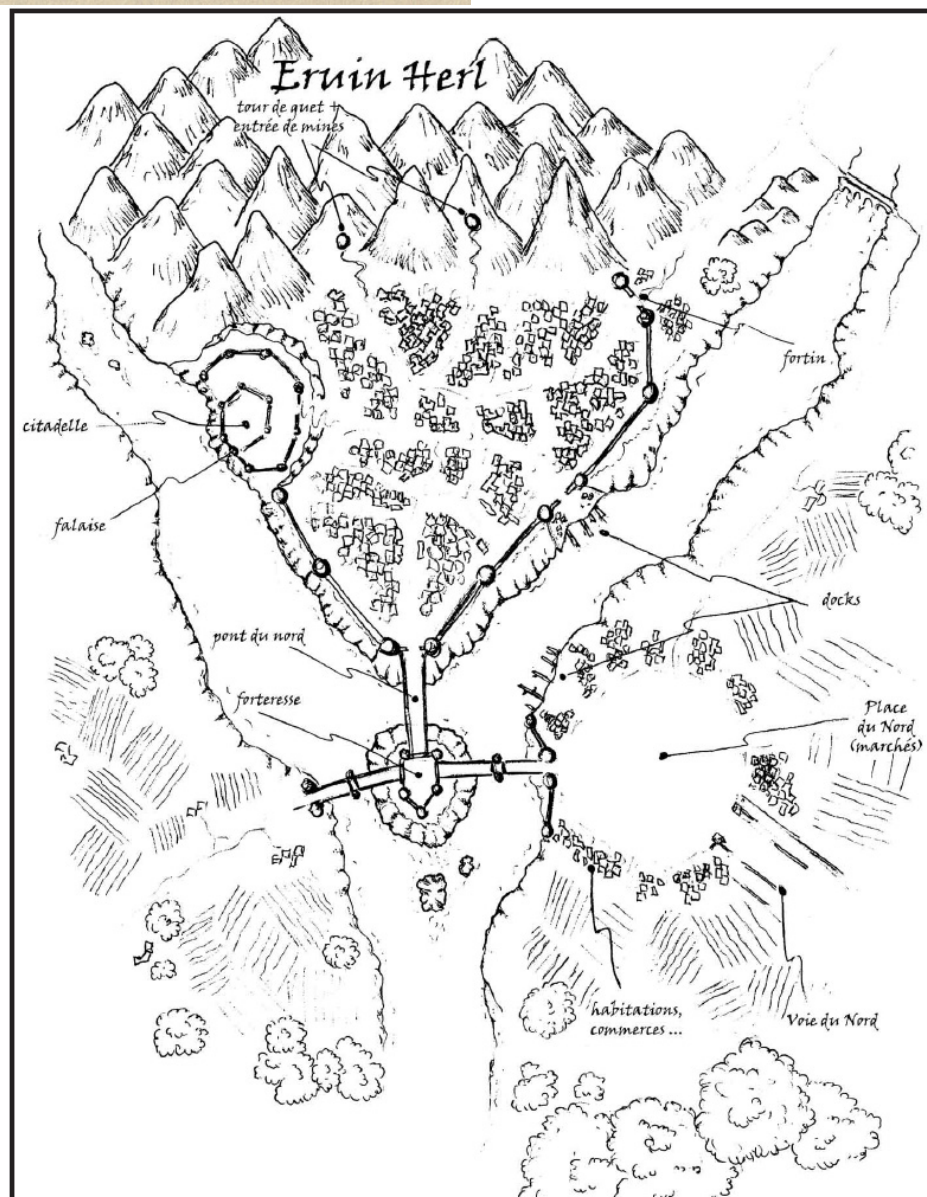
de Thûrnagar, vers le seul fort connu, Thuradan. La température est maintenant très basse et peu facilement frôler les -5°C le jour, -15°C la nuit. Pendant la journée une tempête de neige éclate. La visibilité est extrêmement réduite. Sur les conseils d'Elean, il vaut mieux stopper ici pendant la tempête. Les PJ se calefrent tant bien que mal. Une des montures sera manquante à l'appel lorsque la nuit tombe. Il neige toujours même si le vent est tombé. Des traces de sang sont discernables dans la neige (perception -5) ainsi que des traces de pas (perception -5, connaissances des créatures monstrueuses, -5, difficile). Il neige moins fort et la neige n'a pas encore complètement recouvert les traces. Un troll est venu chercher son dîner ! Si un des PJ a l'idée folle de vouloir le traquer, les autres membres de la caravane l'en dissuaderont, un troll est capable à lui seul de les exterminer tous. Le lendemain, le soleil est de retour et malgré cela il fait toujours de plus en plus froid ! Tous les membres de la caravane sont tétanisés. Un épais manteau de neige recouvre maintenant le paysage rendant la progression encore plus difficile. Il va également falloir faire un choix sur ce qu'il faut abandonner ici, faute d'une monture...

LE RÉPIT

La progression de la caravane est ridicule comparé aux jours précédent. La neige atteint plus de 60 cm par endroits et le froid oblige à des haltes régulières pour allumer un feu et se réchauffer tant bien que mal. En fin de journée, les PJ aperçoivent au loin comme un petit plateau ancré à flanc de montagne duquel s'échappe de la fumée. Il y a du monde, et pour Elean seuls des nains dans cette partie du territoire font du feu !

Arrivés au pied de la falaise, ils peuvent voir ce qui a dû être jadis un chemin menant au plateau. Des gigantesques éboulis ont obstrué le chemin ici et là. La caravane ne passera pas en l'état, il va falloir grimper (jet à +5, facile, 20 points de marge de réussite nécessaires pour parvenir en haut). Il va aussi falloir décider qui monte et qui reste. Les montures ne peuvent pas passer.

Le plateau est en fait un grand replat d'environ 100 mètres de long par 50 de large dans la montagne, comme si on avait creusé une gigantesque marche. Des sapins chétifs poussent ici de manière éparse. Des rochers plus ou moins volumineux sont tombés de la falaise. La fumée n'est malheureusement pas ce à quoi s'attendaient les PJ, il s'agit en fait d'une



source d'eau chaude sortant des entrailles de la terre. Une petite mare s'est créée dans la roche. L'eau est à 35-40 °C en continu et légèrement en

mouvement du fait de la pression. La roche est à nue par cet apport de chaleur sur des dizaines de mètres autour de la mare. Cette source de chaleur



est un appel presque irrésistible pour qui vient de vivre cette traversée hivernale ! L'eau n'a pas d'odeur et n'est pas toxique. Du moins en apparence. L'endroit semble rêvé pour passer la nuit au chaud, enfin ! Le plus gros problème sera vis-à-vis des montures qui ne peuvent pas passer. Cependant, rester dans le froid glacial une nuit de plus tout en sachant qu'il y a un jacuzzi réconfortant à quelques dizaines de mètres ne sera pas facile !

L'EAU

Dans la mare d'eau chaude se trouve un lichen très rare (perception difficile -5, connaissance des plantes extrêmement difficile -15), qui ne pousse que dans des conditions très particulières, réunies ici. L'ingestion de cette eau ou la simple inhalation des vapeurs de la mare est dange-

reuse. Une toxine fabriquée par le lichen (poison de grade 4, chaque ingestion ou minute passée dans les vapeurs nécessite un jet de résistance) abonde ici. Ce poison n'a ni odeur ni goût. Il ne provoque rien de spécial chez la victime si ce n'est une totale désinhibition de son conscient/subconscient. En fait, les premiers effets peuvent être assez longs à apparaître, suivant le caractère du sujet ! S'il en a l'opportunité, c'est Borth, la brute épaisse, qui se baignera dès qu'il le pourra : « Marre de se geler les os alors qu'un bain chaud m'attend juste là devant ! ». Il suffira, dans la soirée d'une simple remontrance pour déclencher l'irréparable. Pendant le repas, alors que Borth demande du vin à Elean, ce dernier en profite pour se servir avant de lui passer la bouteille. Borth semble exaspéré : « Je t'ai demandé le vin, pas de te servir, abruti ! » Elean en reste bouche bée et regarde un des PJ comme pour le prendre à témoin. Borth se lève alors en lâchant « Bon ça suffit maintenant » et part vers ses affaires dans sa tente (si les tentes sont là, sinon il est capable de redescendre au campement si ce dernier est en bas). Il se saisit de sa hache, qu'il tient cachée dans son dos et fracasse la tête d'Elean avec. La laissant plantée dans le crâne du guide, il se rassoit en soufflant : « On va peut être arriver à manger maintenant ! ».



Note au MJ : suivant qui a inhalé des vapeurs ou ingéré de l'eau et qui est sous l'emprise effective du poison, la situation peut vite dégénérer. Regardez bien les fiches de vos PJ, et notamment leur défauts, s'ils en ont choisi. Ces derniers vont ressortir ici comme jamais ! Ne détruisez pas votre groupe sur cet épisode mais un passage roleplay « loufoque » à souhait peut être bienvenu !

LES RUINES

À proximité de la mare se trouvent des vestiges de ruines très altérés. Il y a eu des constructions ici il y a fort longtemps. En fouillant les alentours les PJ peuvent découvrir une entrée secrète, une faille dans la roche, cachée derrière un promontoire, uniquement visible par quelqu'un qui serait monté dessus (perception pour voir l'entrée cachée sans monter sur le promontoire très difficile, -10). Des inscriptions devenues illisibles sont gravées sur l'arrière du promontoire. Le passage, étroit à l'entrée, s'élargit ensuite pour permettre à un homme adulte de se tenir debout. Le tunnel n'est que grossièrement taillé, comme pour limiter les aspérités. En fait, il s'agissait d'un conduit de ventilation d'une ruine tellurénne, une ancienne civilisation très puissante de Rayhana qui a vécu il y environ 4000 ans. Le sol est en pente légère.

Si les PJ ne vont pas explorer toute la zone et donc voir ce que le promontoire dissimule, faites intervenir un renard blanc. Les PJ le verront détalier derrière le promontoire et ne pas réapparaître. C'est au moment où les PJ commencent à se décider à explorer le tunnel que l'attaque des trolls interviendra (voir chapitre « L'attaque »). Les PJ n'ont donc plus le choix, il va falloir emprunter le tunnel. Les trolls sont trop massifs pour passer par la brèche dans la roche, ils vont s'acharner sur l'entrée en frappant roche contre roche pour la dégager et arriver à se faufiler. Cela laissera aux PJ quelques minutes de répit mais guère davantage.

Les Telluréens étaient passés maîtres dans l'art « d'invoquer » des créatures d'Ombre pour les réduire en esclavage. Et comme les Ombriens sont sensibles à la lumière du soleil, les Telluréens les invoquaient donc à l'abri du soleil dans des sortes de temples souterrains, mais en plein jour au cas où ils ne souhaiteraient pas « coopérer » tout de suite et tentaient de s'enfuir. L'invocation se faisait par un puits d'Ombre que les Telluréens étaient capables de créer et de maîtriser. Néanmoins, parfois des groupes d'Ombriens tentaient de forcer le passage du puits. Les Telluréens ont donc ajouté un gardien par précaution, un élémentaire tellu-



réen. Une créature d'une puissance suffisante pour calmer l'ardeur de nombre d'Ombriens.

Après environ 10 mètres passés dans le tunnel, les personnages arrivent sur une sorte de corniche en pierre en partie haute d'une immense salle (la caverne approche les 200 mètres de long pour 50 à 100 mètres de large et 30 de hauteur. Les PJ se positionnent environ au milieu de la caverne), une caverne naturelle dont certaines parties ont été arrangées. Il y a ici et là des restes de constructions, des colonnes en ruine, des pans de murs plus ou moins effondrés. Partout l'ensemble semble très vieux et abîmé, les dalles sont fissurées, soulevées par endroits. Un certain malaise émane de l'endroit, comme s'il avait été « mauvais » ou que quelque chose de pervers avait habité ou habite encore les lieux (jet sous l'aura à 0 pour ressentir ce phénomène). Une brume obscure, noire, opaque flotte dans l'air (la Brume d'Ombre, une réaction « chimique », lors de la mise en présence de l'air de Rayhana et de l'air d'Ombre. Idéal pour permettre aux Ombriens de supporter la lumière du soleil, mais surtout cela veut dire qu'un passage entre Ombre et Rayhana est ouvert. L'obscurité est totale. La pièce est si grande qu'une lanterne ou même un sort de lumière ne permettrait d'éclairer qu'une pe-

tite partie de l'ensemble. Des infiltrations d'eau se font partout, ayant passablement dégradé l'endroit. On note aussi une étrange odeur, indéfinissable.

Les PJ peuvent entendre des bruits dans l'obscurité, peut-être une roche qui se détache de la paroi, peut être autre chose... Et toujours le bruit des trolls à l'entrée des tunnels. Ils sont comme fous à l'idée de bientôt rejoindre leurs proies. => je n'arrive pas à accepter

Il va falloir descendre et rapidement. En observant en dessous, les PJ pourrons apercevoir d'autres corniches (des extensions dans la pierre) qui leur permettraient de descendre par étapes mais il va falloir descendre en rappel (s'ils ont une corde, grimper à 0) ou grimper (difficulté de 0 à -5 suivant le matériel possédé). Certaines excroissances de pierre sont fragilisées et s'effondrent dès qu'une force conséquente est appliquée dessus. Le MJ considèrera l'action réussie lorsque 30 points de marge de réussite seront accumulés. Une fois en bas, les différentes structures (colonnes, murs, marches, pente générale de l'ensemble...) laissent penser qu'il y a un sens à cette caverne et qu'une entrée doit se situer sur le côté, vers le fond à gauche. Le sol est par endroit jonché de squelettes humanoïdes mais pas humains ! Il



s'agit de squelettes d'Ombriens ainsi que quelques rares animaux tombés ici par hasard. Il y a toujours ce bruit dans l'obscurité qui vient de la partie à droite des PJ (sens opposé à la sortie présumée). Les PJ peuvent eux aussi faire du bruit (chute de pierre, briser des stalagmites dans leurs déplacement ou autres) ce qui va « réveiller » de nouveaux bruits au même endroit de la caverne. En plus des bruits d'éboulis de roches s'ajoutent maintenant le bruit de griffes raclant la pierre (comme des pointes d'acier crissant sur la roche). Les PJ pourront commencer à apercevoir des formes grim pant sur les parois de la caverne, se déplaçant aussi facilement sur les parois et au plafond que sur le sol. Ces créatures fuiront la moindre source lumineuse, mais chercheront à se rapprocher toujours plus des PJ.

C'est à ce moment-là qu'interviennent les trolls blancs. Ils ont réussi à dégager l'entrée du tunnel et chargent. Leurs cris et grognements sont amplifiés par le tunnel (jet de santé mentale à 0, la situation devenant assez dérangeante). Les trolls débouchent du conduit d'aération sur la corniche en hurlant de plus belle. Ils sont trois. En quelques bonds, ils descendent de la corniche pour atterrir sur le sol. Deux des trois trolls chargent immédiatement les



Ombriens qui s'approchaient, le troisième se rue sur les PJ. D'autres bruits indiquent clairement qu'il y aura d'autres Ombriens bientôt ici. Les PJ doivent comprendre qu'un repli est indispensable après s'être débarrassé de leur troll.

Les deux trolls qui se battent contre les Ombriens sont encore debout lorsque les PJ terminent leur combat. Leur fourrure blanche est maculée de sang et ils sont visiblement blessés mais entrés dans une sorte de frénésie meurtrière. Certains Ombriens volent littéralement sous leurs coups. Après leur combat, les PJ se dirigent donc vers la sortie. Ils aperçoivent enfin un trait de lumière, au sommet d'un gigantesque éboulis, tout ce qu'il reste de l'entrée



principale de la caverne après un glissement de terrain. Pour parvenir à la lumière, ils doivent escalader un amoncellement de roches, probablement un effondrement, et descendre les dernières marches qui s'enfoncent dans une retenue d'eau créée par l'éboulis bloquant la sortie. L'eau est froide, glacée. Elle s'étend sur toute la largeur de la caverne à cet endroit, et fait plus de 2 mètres de profondeur au pied de l'éboulis. Une fois que les PJ se rapprochent en escaladant les roches effondrées ils aperçoivent distinctement un étroit passage entre les pierres qui fait pénétrer la lumière extérieure dans la caverne.

Un des deux trolls est mort face aux Ombriens et l'autre est sorti de sa frénésie et a fui devant la masse tou-

jours plus nombreuse des Ombriens. Il est blessé et se dirige vers les PJ. Il cherche une sortie. Les PJ ont déjà de l'eau à mi-mollets lorsque le troll saute du tas de roches effondrée dans la mare d'eau glacée. Il pousse un cri en voyant les PJ, finalement il ne repartira pas bredouille ! Un nouveau combat éclate donc et pendant ce temps les Ombriens progressent. Les premiers sont rapidement là mais semblent hésiter, ils freinent puis stoppent leur progression. Est-ce le faible rayon de lumière passant par l'éboulis qui leur fait peur ?

Les Ombriens se décident finalement. Ils avancent lentement. Le sol se met alors à trembler, des pierres fragilisées se décrochent des parois et dévalent l'éboulis. D'énormes écla-boussements proviennent d'un peu toute la surface de l'entendue d'eau. Soudain, un terrible grondement surgit, comme venant des entrailles de la terre. L'amoncellement de roches que les PJ ont escaladé juste avant semble se soulever, gonfler, puis grandir pour former une créature de pierre, de forme vaguement humanoïde. C'est un élémentaire telluréen de plus de 6 mètres de haut qui vient de se réveiller de son sommeil millénaire. L'élémentaire frappe comme pour montrer sa puissance. Ses coups sont terribles, faisant éclater la roche, ébranlant les parois, décrochant



des blocs du plafond. Les quelques Ombriens qui n'ont pas reculé sont broyés sous ses coups titanesques. Les PJ ne doivent surtout pas assister trop longtemps au spectacle, il reste l'éboulis à escalader pour enfin sortir de se cauchemar ! Et il faut le faire tout en évitant les blocs de pierre qui volent un peu partout (grimper à 0, 10 points de marge de réussite pour parvenir en haut, 10 % de chance d'être touché par une roche, 1d6 points de dégâts localisés) !

Tout à coup, sous les terribles secousses de l'élémentaire, le gigantesque éboulis qui bloquait la sortie arrive à bouger lui-même. La force de la pression de l'eau présente fera le reste... Tout ce qui bloquait l'issue s'effondre à l'extérieur, entraînant dans une coulée de boue, de roches et de terre, les PJ et le dernier troll en vie.

Un peu plus tard, une partie entière de la caverne s'effondrera sur l'élémentaire et les Ombriens autour, scellant à jamais la caverne en tombeau.

Les PJ se retrouvent à moitié ensevelis dans la coulée de boue et tentent de se sortir de là. Le troll, lui, y arrive en premier, se dirige vers un PJ encore au sol, lève un bras toutes griffes dehors.... Puis s'effondre au sol, une hache plantée dans le dos !

L'ATTAQUE

Trois trolls blancs vont attaquer les PJ en pleine journée. S'il subsiste du monde en bas du plateau, ils apercevront les trolls au loin (qu'ils aient le temps de remonter !). S'il n'y a personne hormis les montures, les trolls dévasteront le campement du bas et tueront les animaux. Ils grimperont ensuite la paroi à la recherche des PJ, attirés par une odeur de chair fraîche peut fréquente dans les environs ! Faites entendre aux PJ un bruit en provenance d'en bas afin de leur laisser quelques minutes d'avance. A partir du moment où les trolls commencent à grimper la paroi, les PJ ont une minute pour agir après quoi ils seront sur le plateau et chargeront les PJ. Rappelez-leur les paroles d'Elean sur la puissance d'un seul troll (jet sous l'intelligence facile +5), la confrontation directe est un suicide !

DÉNOUEMENT

L'auteur du coup de hache salvateur n'est autre que Garak lui-même. Il est accompagné de quatre guerriers nains lourdement armés et équipés. Ils reviennent d'une mission d'inspection dans l'Est proche. Les trolls semblent de plus en plus présents dans la région et ils ne comprennent



pas pourquoi. Garak porte une cotte de mailles aux couleurs de Thûrnagar et deux haches en daelin qui ne laissent aucun doute sur sa filiation. Il prendra le message pour son père et fera accompagner les PJ par deux de ses guerriers pour revenir dans les contreforts d'Eruin Herl après quoi les PJ seront capables de rentrer par leur propres moyens sans encombre jusqu'à Loine. Il promettra aux PJ qu'une réponse sera rapidement adressée à Barkosh, roi de Vervande.

Arrivés à Loine, les PJ seront remerciés par le capitaine même s'il est un

peu étonné de les voir revenir sans leurs accompagnants ni aucun message du roi nain. Ils ne seront pas reçus par le roi. Le scepticisme du capitaine ne sera levé qu'une dizaine de jours plus tard, lorsque Garak arrivera à Loine. Voici ce qui sera écrit plus tard, dans un livre d'histoire (Atlas I : Vervande) :

Au coeur de la tourmente, un nain solitaire se présente aux portes de la ville demandant à être reçu par le roi. Il vient de Thûrnagar. Il s'agit de la seule aide que Gar peut lui envoyer mais c'est une grande preuve de fraternité, il s'agit du fils de Gar, l'un des



plus grands guerriers de son clan. Il se nomme Garak Terreur des Trolls. Il deviendra le garde du corps et le confident du roi, le suivant comme son ombre.

ELEAN, MESSAGER DU ROI

Le visage ridé et tanné par ce qu'il a dû endurcir, Elean approche de la cinquantaine. Il est plutôt petit (1,62 m) et maigre. Il ne parle pas beaucoup, réservant ses paroles pour les seules choses qui lui semblent importantes. Il a une très bonne connaissance des terres sauvages et de leurs dangers. C'est un fidèle indéfectible au roi qui n'effectue que des missions spéciales.

Grade : 4

Points de vie : 22

Armure : cuir clouté intégral

Initiative / Défense / Attaque : +6 / +8 main gauche / +23 épée courte

Perception / Divers : +16 / Talents d'extérieur au minimum à +15.

Résistances (Magie/maladies/poison) : 0 / 4 / 4

Possession : Elean possède un équipement de très bonne facture (armes et armure +2) frappé des armoiries du royaume de Vervande.

BORTH, GARDE DU CORPS DU ROI

Borth est un jeune homme simple mais loyal. Véritable force de la nature, il mesure presque deux mètres

et dispose d'une force colossale. Enrôlé dans l'armée régulière de Loine, il fut vite remarqué par ses aptitudes au combat et rejoignit rapidement la garde rapprochée du monarque. Inconscient du danger, il vit au présent tout ce qu'il entreprend.

Grade : 3

Points de vie : 23

Armure : haubert de chaîne, cuir clouté reste du corps.

Initiative / Défense / Attaque : +4 / +8 Bouclier / +24 Hache

Perception / Divers : +6 / Talents de combat au minimum à +12.

Résistances (Magie/maladies/poison) : -2 / 5 / 5

Possession : Borth possède un équipement de bonne facture (armes et armure +1) frappé des armoiries du royaume de Vervande.

TRISTAN COLLET & RODOLPHE VUATTIER

ILLUSTRATIONS : LADY DASCALI, RODOLPHE VUATTIER, SANDRINE MILLION



LA FILLE DU DÉSERT

PRÉAMBULE

Ce scénario pourra convenir à une équipe de trois ou quatre porteurs d'Arme débutants, et il part du principe que les Armes des PJ ont un passé commun et que les personnages eux-mêmes ne sont pas encore devenus des brutes sans foi ni loi, qu'ils sont encore capable de réfléchir et de négocier. Bon pourquoi avoir fait un scénario *Bloodlust* alors me direz-vous ? Parce que j'adore cet univers

et que j'en avais envie, et qu'il va falloir arrêter de me gonfler si vous ne voulez pas vous manger mon Épée-dieu sur le coin du museau ! Blague à part, il ne devrait pas être trop difficile d'adapter cette histoire à vos PJ, voire même de l'adapter à un autre univers médiéval fantastique si l'envie vous en prenait.

SYNOPSIS

Lancés dans une longue traque pour aider un de leurs amis, si ce mot a une quelconque signification sur Tanaephis, les personnages joueurs vont entreprendre la poursuite d'une femme enlevée lors d'un raid et vont tout faire pour la ramener à son amour... Mais en terre batranobane, une telle quête n'est pas de tout repos, même pour des porteurs d'Arme, et ce d'autant qu'ils vont devoir négocier (ou combattre, après tout, vous allez jouer dans un univers de sang et de fureur) avec une bande d'esclavagistes alwègs fort peu sociables, voyager avec une caravane, traverser une zone hostile et désertique proche du désert de Haas au risque de subir les assauts de Sekekiers en maraude, puis de marchander avec un avide commerçant d'épices pour finir par atteindre l'objet de leur long voyage et retrouver leur ami. Tout est



bien qui finit bien... Ou pas ! Parce que sur Tanaephis, même les belles histoires d'amour finissent souvent dans un bain de sang !

ACTE 1 : DES

RETROUVAILLES

MOUVEMENTÉES

Aladin, pourquoi tu t'acharnes à frotter cette lampe depuis des plombes ? Le marchand qui m'l'a vendue m'a dit qu'elle était magique et qu'on faisait apparaître un génie en la frottant...

C'QU'EST MAGIQUE, C'EST TA CONNERIE MON POTE !

Notre histoire prend place à l'ouest de Tanaephis dans les steppes de Dumone quelque part non loin de la route du sel. Pour mettre vos joueurs rapidement dans l'ambiance, prenez le temps de décrire longuement les paysages magnifiques qui entourent leurs personnages. Idéalement, vous pouvez sonoriser le début de la partie avec des musiques orientales lentes, voire même angoissantes (je vous recommande l'excellent *Saurian Meditation* de Karl Sanders). Quelques dizaines de lieues plus au sud, les steppes de Dumone ne sont

plus qu'une mer de sable dont les dunes qui s'alignent à perte de vue seraient les vagues irrégulières. Mais là où débute vraiment l'aventure, ce n'est plus le désert, il s'agit plutôt de la savane : de grandes plaines herbeuses où peuvent se tapir de redoutables prédateurs comme les deinonychus, espaces parsemés çà et là de quelques bosquets d'arbres secs, bref un lieu où on peut vivre mais où il faut rester prudent pour avoir une chance de voir pousser ses premiers poils.

Nos valeureux PJ sont en route pour se rendre au village d'Al'Mugaran où ils doivent retrouver un de leur vieux amis, porteur d'Arme lui aussi, pré-nommé Yassin. À vous d'adapter ici le pourquoi de la présence des personnages dans cette région : peut-être sont-ils à la recherche d'épices, ou bien en transit vers une autre région du continent, ou peut-être même sont-ils tous always et dans ce cas vous pouvez désigner Al'Mugaran comme étant le point de départ de leurs aventures.

Quoi qu'il en soit, lorsqu'ils arrivent au village, ils constatent rapidement que l'ambiance n'est pas au beau fixe. En effet, des hommes en armes font manifestement le guet tandis que les femmes, les enfants et les vieillards ne sortent de leurs maisons de torchis que lorsque cela est



indispensable. C'est dans un silence de tombeau que nos héros pénètrent dans la place et qu'ils constatent que Yassin n'est pas là pour les accueillir. La plupart des villageois les connaissent de vue et savent qu'ils ne sont pas des inconnus. Les porteurs vont découvrir avec horreur les dégâts de l'attaque d'il y a quelques jours : des villageois blessés ou amputés, des orphelins et un sentiment général d'impuissance. En plaçant là quelques paroles pleines d'empathie et de sollicitude, les personnages peuvent obtenir un récit décousu de l'attaque. Il y a cinq jours, alors que Yassin et les combattants les plus aguerris étaient partis à la chasse au deinonychus, une véritable meute de pillards s'est abattue sur Al'Mugaran. Des Alweps eux aussi très certainement au vu de leurs vêtements, certainement des nomades de la lisière du désert et à coup sûr des esclavagistes. L'attaque a été brutale, rapide et sans pitié, les brigands sont repartis avec un maigre butin de vivres mais ils ont surtout enlevé cinq jeunes filles sans que personne ne puisse rien y faire. À l'instant approprié (quand vous le jugez nécessaire en fait), Yassin fait son apparition. La mine sombre mais le regard résolu, il se dirige immédiatement vers le centre du village où il fait rassembler les habitants, sans prêter la moindre attention à

ses amis voyageurs. Il explique alors qu'il a retrouvé la trace des bandits et qu'il compte les rattraper malgré leurs quatre jours d'avance car il semblerait qu'ils ne soient pas repartis directement pour le sud mais qu'ils aient voulu procéder auparavant à quelques autres rapines. À l'issue du discours de Yassin, les volontaires ne se bousculent pas pour aller avec lui – il faut dire que la plupart des véritables combattants sont morts ou blessés – et seules trois mains timides se lèvent... Gageons qu'à cet instant les personnages décideront d'y associer les leurs !

Une fois que les PJ se sont manifestés, Yassin fait enfin mine de les reconnaître mais les effusions sont de courte durée tant le jeune homme est préoccupé. Ce qui paraît le plus étrange d'ailleurs, ce n'est pas tant qu'il soit dans cet état, mais plutôt que Bonehunter, son Arme, se soit enfermée dans un profond mutisme elle aussi.

Les préparatifs sont rapides, la petite troupe (Yassin, trois hommes du village plus les PJ) est rapidement mise sur pied et ne tarde pas à filer sur les traces des pillards.

Faites jouer la traque assez rapidement, sans jets de dés à moins que vous soyez d'humeur taquine, dans ce cas n'hésitez pas à faire croiser au

groupe une petite meute de deinonychus affamés. Cette péripétie ne doit cependant pas avoir d'autre rôle que de divertir vos joueurs, faites en sorte qu'ils s'en tirent bien.

Au bout de quelques jours, ils vont découvrir des traces toutes fraîches et finir par tomber sur les Kit el Sahra, les Alwegs esclavagistes, alors que la nuit ne va pas tarder à tomber. En prenant des précautions, les PJ devraient parvenir à approcher discrètement de leur campement à peine dissimulé dans la savane. L'ennui, c'est qu'en approchant au plus près du campement, ils vont rapidement se rendre compte que la bande en question n'est constituée que de guerriers, pas un ni une esclave ne sont présents, ils ont mis à profit leurs quelques jours d'avance pour écouler leur « butin »... L'opération extermination va donc devoir être reportée, et les Porteurs sont face à un choix : rentrer dans le tas et faire quelques prisonniers à interroger ou bien tenter la diplomatie pour obtenir des informations ?

Les Kit el Sahra (littéralement les Chats du désert) sont une bonne vingtaine et n'ont pas de véritable chef (en tout cas pas ici). Leur campement est sommaire, quelques tentes disposées irrégulièrement, deux dromadaires et un grand feu de camp où ils font griller du gibier. On



ne peut pas dire non plus qu'ils soient véritablement mauvais ou agressifs, simplement ils ont choisi une occupation détestable pour gagner leur pitance. En choisissant la voie diplomatique, les PJ n'ont pas grand souci à se faire en pénétrant dans le camp, à moins que leurs Armes soient vraiment discrètes, ils seront immédiatement identifiés comme étant très dangereux et par conséquent très respectables. Bien sûr qu'ils se souviennent de ce petit raid sur Al'Mugaran, plutôt facile et rentable, ils ont revendu les cinq filles il y a quelques jours à peine à un marchand d'esclaves d'une grande caravane qu'ils ont croisé à ce moment-là.

Si vos joueurs choisissent l'option violente, il va falloir s'approcher en



douceur, non pas que les pillards soient vraiment menaçants pour un groupe de Porteurs, mais ils pourraient sérieusement les blesser. Les défenseurs ne sont pas spécialement doués mais ils combattront avec acharnement, ne tentant de fuir qu'en dernière extrémité. En garder un ou deux en vie ne présente pas non plus de difficulté majeure, pas plus que les faire parler.

ACTE 2 : LA CARAVANE

PASSE

Neuf cent quatre-vingt-seize, neuf cent quatre-vingt-dix-sept, neuf cent quatre-vingt...

Aladin, qu'est-ce que tu comptes depuis tout à l'heure ?

Bah les mille et une nuits !

T'es lourd...

De nouveau, voilà nos PJ lancés sur les traces d'une nouvelle proie, une proie de taille cette fois puisqu'il s'agit d'une caravane marchande, et que celles -ci sont généralement bien défendues étant donné les risques qu'elles prennent à traverser le désert.

D'ailleurs en parlant de désert, il se-rait peut-être temps de faire souffrir les personnages puisqu'ils descen-



dent de plus en plus au sud, là où le sable commence à remplacer la savane. Cette fois vous pouvez augmenter d'un ou deux crans le niveau de danger : la chaleur et la déshydratation menacent, mais le risque de rencontrer plus méchant que des deinonychus s'accroît notablement : des Sekekera !....

Hormis ces quelques probables dangers, ils ne devraient par contre pas avoir de mal à retrouver les traces de la caravane qui ne fait pas d'efforts pour avancer discrètement. Ils verront certainement en premier lieu des guetteurs, à quelques lieues de distance de la caravane proprement dite, le visage enturbanné et chevauchant des dromadaires, scrutant l'horizon l'arc au poing.

La caravane en elle-même est véritablement immense, quasiment une ville mobile, et comprend quasiment deux cents personnes et autant d'animaux. On y trouve de tout, des marchands d'épices, des vendeurs de soierie ou de tissu, des esclavagistes, des bijoutiers des armuriers ou encore des forgerons... En réalité, quoi que vous cherchiez, il y a de fortes chances que vous trouviez à l'acheter auprès de ce convoi commercial.

Si les PJ arrivent sans montrer d'hostilité, ils seront plutôt bien accueillis par les caravaniers qui connaissent la rudesse du désert lorsqu'on voyage

peu nombreux. Malgré tout, les PJ se sentiront constamment observés et ce sentiment se verra rapidement confirmé : discrètement mais avec constance, deux ou trois gardes les tiennent systématiquement à l'œil. On peut être généreux dans le désert, mais en toute circonstance on reste prudent.

Il y a là encore deux pistes faciles pour retrouver la trace de Kalesha et de ses quatre compagnes d'infortune.

La première est de faire le tour des marchands d'esclaves qui voyagent avec la caravane. Ils sont cinq au total. Approcher ces négociants est plutôt facile, ce qui reste gênant c'est cette sensation constante d'être évalué, jaugé, estimé, de se sentir comme une marchandise. Faites durer un peu cette recherche, les caravaniers ne sont pas avares de renseignements, au contraire, mais ils ont l'agaçante habitude de tout monnayer, tout négocier. Quand vous l'aurez décidé, les PJ tomberont sur le bon marchand. Le problème, c'est que les filles sont déjà parties ! En effet, il avait deux commandes en attente pour deux amis à lui et sitôt avoir acheté ces esclaves toutes fraîches, il les a expédiées à ses deux commanditaires qui vivent chacun dans de gros villages aux abords d'oasis. Yassin et les per-



sonnages vont donc devoir se séparer (si les PJ n'y pensent pas, c'est Yassin qui le proposera) car deux femmes peuvent correspondre à la description de Kalesha, et ces deux femmes sont évidemment parties dans deux directions différentes... Quoiqu'ils choisissent, les porteurs partiront évidemment sur la bonne piste, laissant Yassin faire choux blanc. L'esclavagiste expliquera de bonne grâce (à partir du moment où on le paye...) le chemin à suivre pour rejoindre les deux oasis.

L'autre moyen d'obtenir les mêmes informations est de prendre contact avec le chef de la caravane, le « patron » comme l'appellent les autres caravaniers. Cet imposant person-

nage voyage en deuxième position de la caravane sur une sorte de gigantesque palanquin attaché à quatre dromadaires. Cheik Haroun, c'est son nom, est un homme affable, presque extravagant, d'une quarantaine d'années. Lui-même ne vend rien, son travail est de réunir caravaniers et escorte pour traverser le désert. Il est bien entendu au courant de la transaction qui a eu lieu entre les Kit el Sahra et l'esclavagiste et est prêt à partager ses informations, mais pour cela, il veut une histoire en échange, il apprécie de colporter les nouvelles ou entendre des légendes diverses, c'est donc en échange d'un beau récit et de rien d'autre qu'il confiera les renseignements qu'il détient.

LES PÉRIPÉTIES DE LA CARAVANE

Ce scénario est fait pour être simple et joué en une seule soirée, mais vous pouvez vouloir rallonger la sauce et faire durer. La rencontre avec la caravane et le moment idéal pour ça ; comme nous l'avons vu au début, elle comprend plus de deux cents personnes, toutes plus hautes en couleur les unes que les autres. Voici une petite liste d'événements qui peuvent survenir pendant le séjour des PJ et peuvent donner lieu à des péripéties annexes ou des fausses pistes.



Le petit voleur : la caravane abrite une sorte de petite cour des miracles, composée d'une poignée de gamins débraillés. Alors que les PJ prennent contact avec les caravaniers ils vont être distraits par deux ou trois jolies pucelles pendant que d'autres mioches vont leur faire les poches et leur voler des équipements qui leur sont importants... Comment vont réagir vos porteurs ? Par la violence ou l'indulgence ? De leur façon de résoudre ce problème peut dépendre l'attitude générale des caravaniers à leur égard.

Femme infidèle : Yasmina est une des jeunes épouses du cheik Haroun, une de celles qu'il a emmenées avec lui pour ce voyage... Le problème, c'est qu'elle ne supporte pas sa condition et qu'elle est prête à employer tous les moyens pour connaître une vie d'aventurière. Évidemment, un groupe de porteurs d'Armes nouvellement arrivés pourrait bien lui apporter toute l'aide nécessaire ; et pour cela, elle va vraiment tout faire pour se les mettre dans la poche, et elle est particulièrement convaincante quand elle le veut...

Coups et blessures : tout le monde n'est pas fan des nouveaux arrivants à la caravane, et certains pourraient même vouloir les provoquer, même

s'il s'agit de porteurs (la force du nombre fait parfois faire des âneries...). Les personnages devront donc affronter des provocations plus ou moins insistantes. Testez -les, poussez-les dans leurs retranchements, là encore pour voir s'ils sont capables de se maîtriser.

ACTE 3 : LIBÉRATION À L'OASIS

Tu écris ?

Oui, je compose une ode à la beauté de cet oasis sous les étoiles...

Aaah... Je peux t'aider ?

Si tu veux...

Attends, un truc comme ça : Oasis oasis oh ! Oasis oasis ah !...

Casse-toi Aladin !...

Une fois que le groupe s'est séparé, Yassin et ses hommes d'un côté, les PJ de l'autre, pour partir à la recherche de Kalesha. Bien sûr, ils ne savent pas encore lequel des deux groupes est sur la bonne piste... Yassin leur proposera de les retrouver directement à Al'Mugaran une fois leurs parties à chacun réalisées.

Markash, le gros village où loge le propriétaire actuel de Kalesha, a été construit à l'emplacement d'une oasis. Il ne compte pas plus de 500



habitants et quasiment tous vivent sous la coupe de Mansour ab Malek. Le gros marchand n'est pas particulièrement cruel mais il est très mal entouré, ses eunuques vivent très mal leur castration et ont tendance à se venger sur plus faibles qu'eux, et contribuent à rendre l'atmosphère de Markash pénible à vivre du fait de leurs manigances et exactions.

Après encore quelques jours de voyage, les PJ arriveront finalement en vue de leur destination. Il s'agit d'un ensemble plutôt harmonieux de bâtisses basses en terre, blanchies à la chaux et rassemblées autour d'un grand lac et un petit bois de palmiers. Alors que le soleil est encore haut dans le ciel, on peut apercevoir des paysans cueillir des dates ou irriguer quelques champs épars autour du village.

À l'intérieur de la bourgade, toutes les maisons se ressemblent, il n'y a vraiment que le petit palais de Mansour qui soit notable. Ce n'est bien sûr pas le seul commerçant du village, mais il est clairement le plus riche et le seul à faire commerce d'épices.

Pour libérer Kalesha, les personnages ont en gros trois solutions : La méthode violente : en usant de leur statut de porteurs d'Armes ils peuvent tenter l'entrée brutale... Le

souci c'est que dans l'espoir de grappiller quelques piécettes certains habitants pourraient bien avertir Mansour ou ses eunuques de l'arrivée d'étrangers et du fait qu'ils semblent comploter (peut-être même les aura-t-on entendu). Quoi qu'il en soit, outre le petit palais fortifié et facilement défendable, les personnages devront affronter entre dix et quinze gardes (à ajuster selon le nombre de PJ). Tâchez tout de même de dissuader vos joueurs d'employer cette méthode, ou alors soyez vraiment sans pitié.

La méthode furtive : beaucoup plus intéressante en termes de survie, cette méthode reste néanmoins risquée. Le plus simple dans ce cas est d'agir très vite car le plus gros risque pour les PJ est encore de se faire donner par les habitants... Si vos joueurs veulent tenter l'enlèvement de cette façon, ne lésinez pas sur les moyens et les descriptions (vous vous souvenez, je vous avais parlé de morceaux de musique au début...), il est tout à fait possible de développer cette partie à la manière d'un *Assassin's creed* sur table...

La méthode commerciale : et si les PJ choisissaient tout simplement de racheter Kalesha ?... eh bien ce serait la méthode la plus simple en réalité, parce que Mansour n'est pas un



monstre et peut facilement se laisser émouvoir par un beau discours (et de généreuses poignées d'or).

Quoi qu'il en soit, et quelle que soit la méthode employée, tout le monde risque d'avoir une très mauvaise surprise : Kalesha n'est plus dans le harem ! Les autres femmes de Mansour peuvent rapidement révéler qu'elle s'est enfuie la veille de l'arrivée des PJ... D'après elles, elle comptait retourner à son village loin au nord dans les steppes. Par contre, les autres captives enlevées par les Kit el Sahra sont bien là, il est donc possible de les ramener aussi.

En réalité, Kalesha a complètement perdu la raison... En effet, et ça ses consœurs pourront le révéler, les maltraitances subies au cours du voyage et les viols répétés ont brisé son esprit simple et romantique, elle qui rêvait d'une harmonie parfaite avec Yassin a été rappelée trop brutalement à la dure réalité de Tanaephis.

Ce que personne ne sait encore en revanche, c'est qu'en fuyant elle est tombée sur la salle au trésor de Mansour, et que celui-ci possédait une terrifiante Arme-dieu que lui-même n'a jamais osé saisir et dont il a fait en sorte de ne laisser personne en approcher.

QUELQUES LIEUX À MARKASH :

Bouge sale mais accueillant : c'est LE lieu de passage du village, l'endroit où tous les étrangers de vont s'arrêter, du moins ceux qui ne sont pas les hôtes de Mansour, car c'est aussi le seul endroit qui propose des paillasses... Les tarifs sont évidemment prohibitifs mais le personnel est accueillant et bavard au besoin.

Les péripéta... les paripathé... bon les putes quoi ! Véritable organisation à Markash, les prostituées, chose étonnante en pays batranoban, sont une force avec qui il faut compter, elles ont des moyens, et correctement convaincues elles pourraient devenir les meilleures alliées des PJ s'ils décidaient d'utiliser une méthode autre que le commerce pour secourir leur amie.

ACTE FINAL : TOUT EST

BIEN QUI FINIT... MAL !

« Les histoires d'amour finissent mal, en général... »
les Rita Mitsouko

Pour cette dernière scène, vous allez avoir beaucoup plus de travail ! En effet, selon les différentes étapes précédentes, il conviendra de travailler les grandes lignes ci-dessous.



Kalesha s'est donc enfuie du harem de Mansour, ça pourrait être une bonne chose si elle n'était pas devenue porteuse au passage, et surtout porteuse de Vorace, un dieu psychopathe.

Dans l'idéal, la traque doit cette fois-ci être courte, mais semez des cadavres sur la route de la jeune femme et de son nouveau maître, ils ont tous deux soif de violence et de massacre. En chemin, ils vont même recruter une petite bande et commettre nombres d'exactions jusqu'à la rencontre finale qui dans l'idéal devrait réunir Kalesha et sa bande, Yassin et ses hommes et les PJ... Pour pimenter la rencontre qui devrait de toute façon tourner à l'affrontement sanglant, il y a plusieurs enjeux avec lesquels jouer, plusieurs sentiments à mettre en avant...

Vorace peut déjà avoir rencontré les armes des PJ et leur avoir fait du tort par le passé. C'est en tout cas ce qui s'est passé avec Bonehunter...

Vorace était plutôt content de rencontrer Kalesha, mais il aimerait un porteur à sa hauteur et fera tout pour pouvoir en changer, pourquoi pas Yassin ou un PJ qui semblent être des candidats idéaux... Ils sont déjà porteurs ? Un détail ça, la rencontre finale a justement lieu près d'une

profonde rivière...

Bonehunter est réellement amoureux de Kalesha, au dernier moment il peut choisir d'abandonner Yassin pour trouver la main de la jeune fille...

ANNEXE : PNJ

Yassin, Alweg sympathique et charpenté, ami des PJ

L'ami des PJ, point de départ du scénario, est un Alweg de haute stature, au corps musclé et puissant. Il est imberbe et porte une longue chevelure noire de jais qui retombe en cascade sur ses larges épaules à la peau tannée par le soleil. Malgré son aspect un peu « je suis un héros de sword & sorcery », c'est finalement un homme droit et honnête qui ne recourt à la violence que lorsque c'est vraiment nécessaire. Bon bien sûr, depuis qu'il est devenu porteur, ce dernier point reste sujet à caution... Yassin reste toutefois un ami sur qui on peut compter et pour qui loyauté et amitié ne sont pas des mots vides de sens. Il vit depuis des années maintenant à Al'Mugaran et se complait dans une existence relativement sédentaire où il joue un peu le rôle de protecteur, voire de chef de guerre du village. Chose suffisamment rare pour la souligner,



il file depuis un an le parfait amour avec Kalesha et gère très bien sa vie amoureuse malgré la présence de Bonehunter sa lance barbelée.

Lorsque les PJ arrivent sur place, Yassin est dans un état de fièvre intense, il est au bord de la folie et manque singulièrement de patience.

Il n'a qu'un objectif en tête : retrouver Kalesha, quel qu'en soit le prix.

Seuil de Rupture : 4 + Armure (1) + ? Armes (?)

Ligne de Vie : 6/9/12/15

Technique : 6 / 8

Spécialité – 11 : athlétique, regard acéré, voyageur, ferrailleur.

Extras – 14 : infatigable, revanchard, intimidation.

Désirs : Co 1, Pl 3, Po 2, Ri 3, Vi 2

Équipement : plastron en cuir rigide (cuir renforcé – partielle), une arme (Bonehunter, lance barbelée).

BONEHUNTER, LANCE BARBELÉE À LA SAGESSE GRANDISSANTE

Bonehunter est une lourde lance d'acier dont la pointe est barbelée comme un harpon. C'est un dieu relativement calme qui s'accommode à merveille du tempérament serein de son porteur actuel. En réalité, l'Arme prend un réel plaisir à intégrer la culture alweg de ce côté du continent. La seule ombre dans ce tableau idyllique, c'est qu'à trop ressembler à son porteur, Bonehun-



ter s'est lui aussi entiché de Kalesha quoi que cela puisse signifier pour un dieu ; et du coup, la disparition de la belle a également eu un impact sur la lance qui va donc aussi mettre tous ses pouvoirs en branle pour la retrouver.

Compagnons de route de Yassin

Seuil de Rupture : 2 + Armure (1) (3)

Ligne de Vie : 6/9/12/15

Technique : 3 / 5

Spécialité – 6 : piégeage, éclaireur,

Sagesse des terres chaudes, bagarreur

Extras – 7 : résistant, l'union fait la force, équitation.

Désirs : Co 2, Pl 3, Po 3, Ri 2, Vi 1

Équipement : plastron de cuir (cuir souple – partielle), une arme (glaive, gourdin ou cimeterre), poignard



**KALESHA, BEAUTÉ SCULPTURALE
DU DÉSERT, AMIE DES PJ**

Belle comme le jour, Kalesha a une longue chevelure aussi éclatante que le soleil, une peau d'albâtre et ses yeux sont pareils aux plus pures des émeraudes. D'un tempérament généreux mais discret, elle est rapidement tombée sous le charme du beau Yassin et ils formaient à eux deux le couple parfait, un oasis d'amour dans un désert de sauvagerie... Mais ça c'était avant...

En effet, lorsque les PJ vont retrouver Kalesha, elle aura bien changé. Les épreuves et les ignominies qu'elle a dû subir ces derniers jours ont fini par venir à bout de sa raison et ses derniers lambeaux de conscience se

sont éparpillés au contact de Vorace, l'Épée bâtarde sur laquelle elle a mis la main en s'enfuyant du harem. Actuellement, Kalesha n'est quasiment plus qu'une marionnette sans âme que Vorace manipule avec plaisir. À moins d'un miracle ou d'une idée particulièrement brillante des PJ, il y a fort peu de chance que son comportement revienne à la normalité.

Seuil de Rupture : 4 + Armure (1) + 4 Armes (9)
Ligne de Vie : 6/9/12/15
Technique : 6 / 8
Spécialité - 11 : beauté, culture batranobane, discrète, ferrailleuse.
Extras - 14 : survivante, folie meurtrière, rapide.
Désirs : Co 1, Pl 1, Po 3, Ri 2, Vi 4
Équipement : plastron de cuir (cuir souple - partielle), une arme (Vorace, Épée bâtarde).

**VORACE, ÉPÉE BÂTARDE IVRE DE
FOLIE ET DE VIOLENCE**

La folie sauvage de Vorace remonte à des temps immémoriaux, c'est un dieu qui ne vit, et qui a toujours vécu, que par le carnage, la haine et la destruction. Oh il ne cherche pas à dominer le monde, il ne se complaît pas dans des intrigues alambiquées, non, ce qu'il cherche est finalement assez simple : assouvir ses instincts, et il abattra pour cela avec le plus grand des plaisirs tous ceux qui se



dresseront sur sa route. Vous l'aurez compris, Vorace est une Arme puissante et dangereuse, dotée néanmoins d'une intelligence respectable et d'une grande connaissance de l'ouest de Tanaephis, et d'une âme pour le moins tourmentée.

Technique : (tirée de Sturmtragen du livre de base *Bloodlust*)

Epée bâtarde en fer noir – personnalité neutre

Arme majeure – Puissance 5 (513 points)

Menace 3 – Couverture 2 – Lourde 2
Combat +3 – Gentilhomme +1 – Rupture +4

Aspects : attaque brutale 4 (3dS), aura mystérieuse et tourmentée 4 (2dS), connaissance des épices 3, équitation 2, force surnaturelle 5 (5dS), réflexes instinctifs 4, seul contre tous 4, tortures raffinées 3

Pouvoirs : absorption 5, arme en main 3, aspect critique (force) 3, aspect sous contrôle (attaque brutale) 4, détection du danger 3, douleur 3, parade de projectiles 4

Limitations : sangsue 4

Motivations : soif de meurtre 4, répandre le chaos 3, vivre des aventures tragiques 3

KIT EL SAHRA, ESCLAVAGISTES ALWEGS

Petite bande sans grande envergure et au chef aléatoire, ils n'existent que

pour être une épine dans le pied des autorités batranobanes, attaquant autant de caravanes que possible, voire parfois des villages sans défense, et revendant leur butin au petit bonheur la chance.

Technique : 2 / 4

Spécialité – 6 : embuscade, maîtrise du terrain, négociateur, rapide

Extras – 8 : attaque en surnombre, intimidation. profiter des faiblesses



Désirs : Co 1, Pl 2, Po 1, Ri 4, Vi 4

Équipement : plastron de cuir (cuir souple – partielle), une arme (glaive, gourdin ou cimeterre), poignard

MANSOUR AB MALEK

Ce gars-là, c'est le marchand batranoban comme peuvent le caricaturer les artistes de Pôle, c'est celui dont parlent en se marrant les légionnaires vorozions : gros, gras, libidineux, la chair flasque et moite, de petits yeux



porcins brillants au milieu du visage. Mansour a du mal à se déplacer seul, il lui faut l'aide de plusieurs esclaves, il a la quarantaine alourdie par les

trop nombreux et trop riches repas qu'il engloutit chaque jour. Mais sous un corps contrefait, c'est un commerçant redoutable et qui em-



mènera sa maison très haut s'il ne meurt pas avant étouffé par sa propre graisse. Il vend et achète de tout mais principalement des esclaves, des épices et du tissu ; il possède également un vaste harem, et avait acheté Kalesha comme un nouveau bijou à sa collection, mais ne s'en sert que très rarement, il n'a pas la santé pour faire des galipettes.

Au fond, si on creuse un peu, Mansour n'est pas un mauvais bougre, il est serviable, presque obséquieux, accueillant et prodigue, simplement il connaît la valeur de l'argent, de chaque chose en fait, et dès lors qu'il entame une négociation il y a peu de chance pour qu'il lâche quoi que ce soit sans une contrepartie qui l'intéresse.

Seuil de Rupture : 3
 Ligne de Vie : 6/9/12/15
 Technique : 3 / 5
 Spécialité – 7 : la bosse du commerce, jauge au premier regard, se faire obéir, assisté.
 Extras – 9 : richesse insolente, repoussant au regard, orateur hors pair.
 Désirs : Co 2, Pl 4, Po 3, Ri 4, Vi 1
 Équipement : épices récréatives, harem, gardes, vêtements luxueux mais toujours trop étroit.

Les gardes de Mansour
 Castrés et musclés, c'est bien pratique pour garder un harem...

Technique : 3 / 5

Spécialités – 8 : combat au cimetierre, intimider et se faire obéir, vigilants

Extra – 10 : connaissance des épices, dur à cuire, équitation, tireur d'élite

Désirs : Co 2, Pl 2, Po 3, Ri 3, Vi 2

Équipement : plastron en cuir rigide (cuir renforcé – partielle), cimetierre, arbalète, poignard

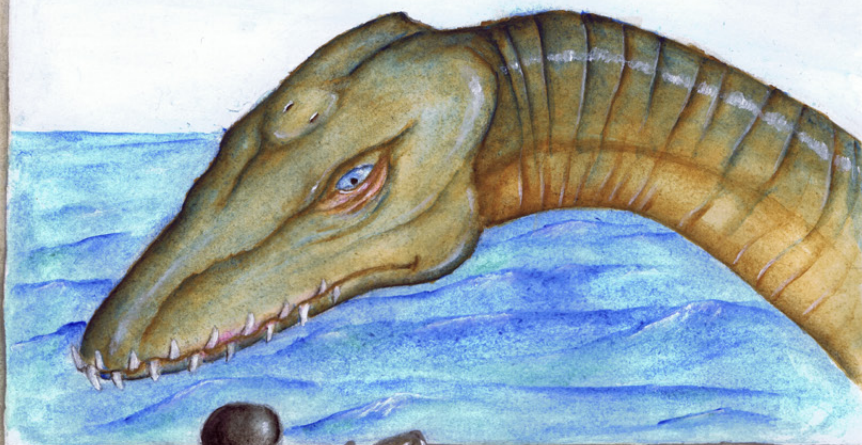
AUTEUR : YANICK « AMARANTH » PORCHET

ILLUSTRATEUR : ZHY

<http://zhyronsketchbook.blogspot.fr/>
 ; <https://www.facebook.com/pages/Zhy/212923498811725>

**BAIGNADE
INTERDITE**

avis de destruction
n° 27854





Créatures d'Antan

Pin-up & Elasmosaure