



Le Fraudeur

N° 10

e-zine de jeu de rôle



A PU.....

Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Jérôme « Sempaï » Bouscaut, Jérémie Coget, Romain Darmon, Valentin Debret, Generic Delpâture, Romuald « Radek » Finet, LeDupontesque, Thomas Minier, Yanick « Amaranth » Porchet, Lia Roques, Laurent Séré, Martin Tony, Remy Valat, Oliv Vagabond, Zhy.

Correcteurs : Côme Feugereux.

Illustration de couverture : Erwan Broudin.

Illustrateurs : Pascal Coget, Jérémie Coget, LeDupontesque, Zhy, Remy Valat

Maquette : Pascal Coget.

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

La page Facebook du Maraudeur : www.facebook.com/pages/Le-Maraudeur/104951756245251

SOMMAIRE

page 4 : boule de cristal

page 7 : preview Grimtooth 3.0

page 10 : Le club des jeuderôlogues

Chroniques Ludiques

page 12 : Nouveaux contes de la vallée de Miskatonic

page 16 : Equinox setting guide beta

page 20 : Le Manuel des investigateurs

page 24 : Kit d'initiation pour Dragondead

page 26 : Rest Is Prohibited (R.I.P.)

page 32 : Détectives, Aventures et Enquêtes Policières

page 36: La Demeure de R'Lyeh

page 40 : Ecran Keltia

page 44 : Le temple du dieu araignée

page 48 : Scenarii

page 52 : Dearg – Episode 1

page 56 : Musiques Sombres pour Jeux de Rôles Sombres

page 62 : The Quiet Year

page 66 : Dungeon World

page 70 : Monsterhearts

page 74 : Poltergeists

page 76 : Wastburg

page 84 : Panorama B.I.A.

Interview

page 88 : Note de conception de Gilles Théophile pour Deus l'Ascension

page 92 : Note de conception de Frédéric Dorne pour Friday Night's Zombi Inspi.

page 96 : Le ciné m'a tuer

page 104 : Midget Rampage

Univers et aides de jeu

page 108 : Elro les bons Tuyaux n°7

page 122 : ForSats : Ne pas subir. Choisir.

page 128 : Brunan : le comte n'y était pas

Scénarios

page 132 : Agon

page 150 : Bloodlust

page 184 : Tenga

page 202 : Superclique

page 214 : Créatures d'antan

AFFICHAGE

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

AFFICHAGE



XII SINGES

les12singes.com

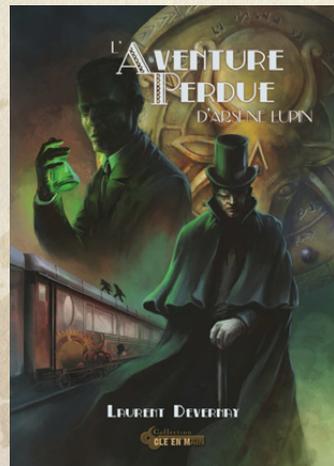
- Suite de la collection 6... Elle se poursuit avec 6 *braquos*. Il s'agit de six scénarios se déroulant de nos jours écrits par six auteurs de jeu de rôles différents ayant pour thème les barquages.

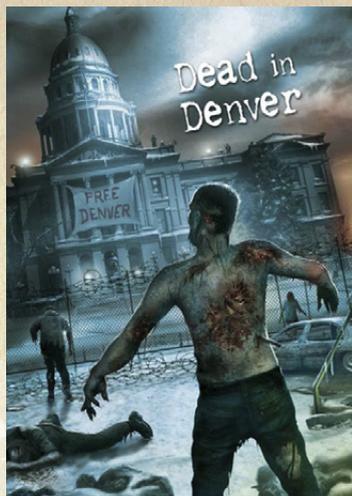
- *L'aventure perdue d'Arsène*

Lupin, est un nouveau **Clé en Main** tournant comme son nom l'indique au tour du célèbre gentleman cambrioleur Arsène Lupin.

- Début d'une nouvelle gamme avec *Tenebrae*, version sombre et fantastique de l'Europe du XVIIème siècle et plus particulièrement de la guerre de Trente Ans.

- *Wasburg*, se voit attribué un premier supplément, *Gar doches partout*, *Justice nulle part*.





7^E CERCLE

www.7emecercle.com

- *Z corps* : Dead in Denver vient à peine de sortir.

AGATE ÉDITIONS

www.agate-editions.com

- *Les Ombres d'Esteren* : le premier épisode de la campagne *Dearg* est disponible. Le deuxième épisode devrait arriver d'ici la fin de l'été.

BLACK BOOK

www.black-book-editions.fr

- L'éditeur vient de lancer deux souscriptions pour *Pavillon Noir* et *Polaris*. Pour le premier il s'agit de sortir une deuxième édition et pour le second de financer pas moins de 6 suppléments. Les deux souscriptions ont déjà atteint leur objectifs

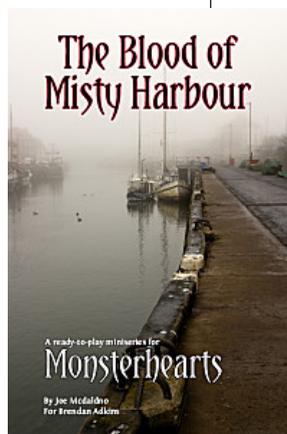
et se poursuivent tout au long de l'été.

BOITE À HEUHH
ÉDITIONS

www.bah-editions.fr/

- *Cold City* : sortie de ce jeu où vous incarnez des membres d'une police spéciale à Berlin en 1950 qui traque les résultats des expériences allemandes.

- *Monsterhearts* : le supplément *The Blood of Misty Harbour* contenant une mini campagne de trois scénarios est disponible.



DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS

www.sombresprojets.com/

- *Mournblade* : le nouveau jeu de rôle se déroulant dans les Jeunes Royaumes de la saga littéraire le cycle d'Elric écrite par M. Moorcock se voit doter d'une splendide boîte-écran reprenant l'illustration de l'antique Stormbringer. Outre l'écran de

jeu on peut y trouver 3 livrets et une carte couleur (avec un plus offert à l'extérieur deux dés !).



ÉCURIES D'AUGIAS

www.ecuries-augias.com

Don't Rest Your Head et *Don't Loose Your Mind* sont disponibles depuis mai.

EDGE

www.edgeent.com

- *Livre des Cinq Anneaux* : L'Empire d'Emeraude est sortie.

- *Black Crusader* : le nouveau jeu dans l'univers de Warhammer 40 000 vient de sortir.

ICARE

www.editions-icare.com

- *Pendragon* : l'écran est disponible.

- *Praetoria Prima* : le supplément *Gallia* est sortie depuis peu.

JDR ÉDITIONS

www.jdrditions.com/

- *Friday Night's Zombi* : est imprimé et ne devrait plus tarder dans vos étals préférés.

JOHN DOE

johndoe-rpg.org

- *Oltree* : le sand-box (bac à sable) Médiéval Fantastique de Le Grumph devrait être arrivé en boutique au moment ou vous lirez ses lignes.

LE GRIMOIRE

www.legrimoire.net

Loup Solitaire : Sortie des *Héros du Magnamund* qui vous propose trois aventures dont vous êtes les héros inédites en français.

LUDOPATHES

www.ludopathes.com

- Toutes les souscriptions sont terminées, maintenant les jeux ou suppléments doivent être finalisé avec priorité pour *Ars Magica*, annoncé pour cet été, décalant toutes les autres gammes (*Antika*, *Shade*).

PULP FEVER

www.pulpfever-rpg.fr/

- *Space Adventure Cobra* : est disponible !

SANS DÉTOUR

www.sans-detour.com



- *Appel de Cthulhu* : le Manuel des investigateurs, Nouveaux contes de la Vallée du Miskatonic, sont disponibles. Devrait suivre *Byzance An 800*, une deuxième édition augmentée de scénarios de *Forensic, Profiling & Serial Killer* qui se nommera *Sciences Forensiques & Psychologies Criminelles* et *Le Rejeton d'Azatoth*.



- *Les Lames du Cardinal* : le jeu de rôle inspiré de la trilogie de Pierre Povel devrait arrivé d'ici la rentrée 2013.

- *Leagues of Adventure* : un nouveau jeu utilisant le même système qu'*HollowEarth Expedition*

est annoncé pour cet été.

- *HollowEarth Expedition* : *Les Périls de la Surface* un recueil de quatre scénarios

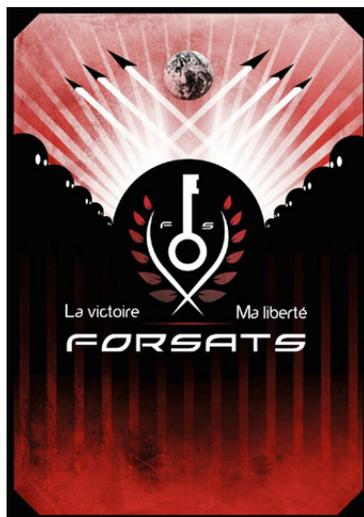
est aussi prévu pour cet été.

- *Delta Green* : le supplément *Target of Opportunity* est disponible depuis peu.

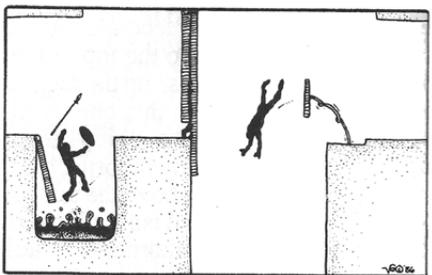
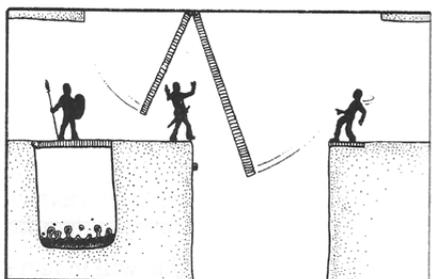
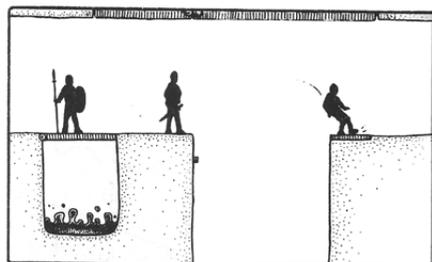
STUDIO 09

www.studio09.net

- *D6 Galaxies* : *ForSats* est disponible, c'est un énorme bouquin de plus de 500 pages !



GRIMTOOTH 3.0



Dans le groupe, y'a plein d'jambes de bois !

Y'aaa des pièges mais on n'les voit pas !

La meilleure façon d'crever c'est encore la nôôôtre !

C'est de mettre un pied d'avant l'autre et d'recommencer !

CHANT DE MARCHÉ POUR APPRENTIS AVENTURIERS RÉSIGNÉS

1981. Année glorieuse. Chaosium publie l'*Appel de Cthulhu* qui introduit l'horreur et la folie autour des tables de jeu de rôle. Mais le médiéval-fantastique n'est pas en reste, loin de là. D'autres esprits tordus sont à l'œuvre, telle l'équipe de Flying Buffalo Inc. qui développe la généreuse gamme de *Tunnels & Trolls* et qui a l'excellente idée de produire un ouvrage générique offrant une galerie de 101 chausse-trappes : le *Grimtooth Traps* (traduit en VF par Jeux Actuels en 1984).

« Vicieux, improbables, mortels » : un préposé à l'agencement des « donjons » de l'époque vous les aurait vendus en ces termes. Et vous n'auriez même pas eu besoin de réaliser un jet de protection pour vérifier si vous adhérez à son argumentaire car c'est la plus stricte vérité. Un peu trop vrai d'ailleurs peut-être. Jugez plutôt : la Double arbalète, qui tire à l'envers et crève simultanément les deux yeux de son utilisateur ; la Porte guillotine, qui vous dédouble un aventurier en moins de deux ; Hop ! Un petit bond et le grand saut, qui consiste à encourager les inconscients à bondir par-dessus une petite fosse remplie de lave en fusion avant qu'ils ne buttent contre un mur invi-

sible et glissent pathétiquement dans le magma pour s'y désagréger. Délicieux, vraiment. Vous en reprendrez bien un peu ?

Eh bien justement oui. Un troisième service, *Grimtooth 3.0* (un *Grimtooth traps* « too » s'est notamment intercalé en 1982), est prévu par Narrativiste édition pour là-dans-pas-longtemps. Même vieux pot, mais la recette est revisitée afin de mieux convenir aux goûts des rôlistes contemporains. Toujours aussi épicée, vous y retrouverez les ingrédients qui ont fait le succès des premières moutures : le péril omniprésent, le machiavélisme déconcertant, l'humour désarmant. Acide, lames, illusions y relèvent avec délice des compositions élaborées pour offrir une satisfaction des deux côtés du paravent. Car la brigade qui s'active en cuisine – constituée d'excellentes plumes et d'illustrateurs de talent – poursuit l'objectif d'offrir des clés de compréhension de leurs secrets culinaires.

Avec *Grimtooth*, vous allez déguster, dans tous les sens du terme. Mais vous le ferez de manière éclairée, pour peu que vous vous creusiez un peu le ciboulot et que vous mettiez vos sens en éveil. Outre les données techniques proposées pour *T&T*, *Donjon* et *Dungeon World*, vous trou-

verez en marge de la description des pièges d'autres éléments permettant d'affiner leur mise en scène. Des pistes pour déceler les mécanismes, pour en saisir le fonctionnement avant qu'ils ne sanctionnent l'inconscient, voire même pour les détourner de leur fonction initiale et de les rendre moins implacablement mortels mais plus ludiques.

Combien d'entre vous entendront-ils le « clic » caractéristique annonçant le déclenchement d'un des pièges du redoutable Grimtooth avant d'en subir les effets pendant que vos camarades se bidonneront devant l'incongruité de la situation ? À l'aube de l'ouverture de la souscription proposée par Narrativiste édition sur Ulule pour cet ouvrage, c'est à vous d'en décider en vous préparant à cliquer à votre manière pour soutenir cette heureuse initiative. Les prothésistes et croque-morts de tout poil ne vous en remercieront jamais assez !

GORON

L'annonce de la preview de *Grimtooth 3.0* sur le site de Narrativiste édition : <http://www.narrativiste.eu/2013/grimtooth-3-preview/>
La souscription vient de commencer, retrouver là à cette adresse : <http://fr.ulule.com/grimtooth/>

LE CLUB DES JEUDEROLOGUES.

Le Podcast

[...] pour nos auditeurs peu familiers des théories développées par le Think-Tank rôli...

Excuse-moi Yves. Bien souvent, tu confonds système de narration et système de résolution dont l'acception est beaucoup plus étroite. Aussi avant d'entrer dans des considérations technico-ludiques, il conviendrait de définir plus précisément les termes utilisés, par exemple: la narration.



Je pense, à mon très très huuuuble avis, qu'opposer narration et simulation est une aberration pure et simple! Le système porte la narration; il lui est endogène. Encore qu'à donner une définition de ce que l'on entend par narration, encore faut-il s'accorder sur le propos: la narration comme récit, produit par le narrateur, ou comme le fruit de la partie ?



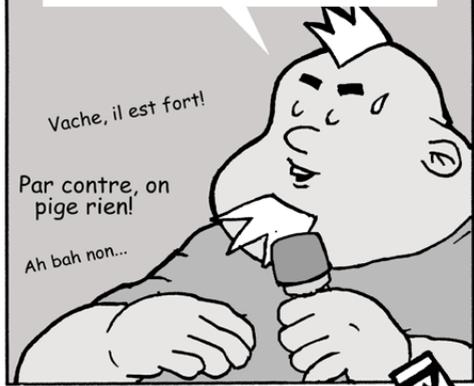
Excusez-moi, Shino s'est peu exprimé. Comment définirais-tu la narration dans le jdr ?



Alors.. heu...

Et bien, je crois qu'il faut revenir aux substantiels qui sous-tendent la question. Quelles sont nos attentes dans cette tentative de définition ?

Définir des caractéristiques formelles ou approcher une signification plus fondamentale ? Quel est l'enjeu véritable de la définition?



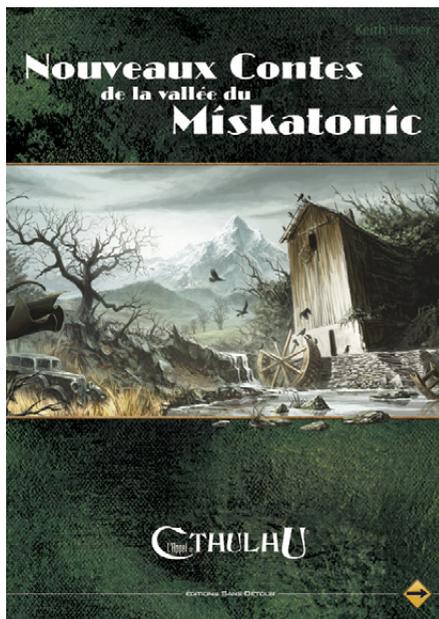
Altro Mondo



**Bientôt
dans vos chaumières**



NOUVEAUX CONTES DE LA VALLÉE DU MISKATONIC



Publiés en français en 1993 chez Descartes, suite à la traduction du titre de 1991 du même nom, les Contes de la vallée du Miskatonic constituaient un recueil de scénarios se déroulant dans la région décrite par le Maître de Providence et faisaient suite à la publication des suppléments de contexte présentant les cités phares de l'œuvre littéraire : les Mystères d'Arkham, Kingsport, cité des Brumes, l'Évasion d'Innsmouth et Retour à Dunwich. Mais les éditions Sans-Détour nous offrent ici six nouvelles histoires qui n'ont de commun avec leurs devancières que le cadre géographique.

Lovecraft n'a pas inventé qu'un mythe regroupant des créatures tentaculaires et cruelles, cachées dans les gouffres interstellaires ou au plus profond des abîmes. Il a aussi redessiné son cadre de vie pour y inclure des villes imaginaires qui allaient devenir les écrans de ses récits. Ainsi, la célèbre ville d'Arkham est connue de tous les investigateurs, au moins autant pour son université que pour les mœurs étranges de certains de ses habitants. Moins connues, mais beaucoup plus sombres, sont les villes voisines de Kingsport, Innsmouth et Dunwich, au passé plus trouble qu'une eau sale et aux coutumes impies... Sous la direction de Keith Herber, l'un des auteurs les plus prolifiques de *L'Appel de Cthulhu*, cinq auteurs se sont essayés à l'écriture de six scénarios donnant une nouvelle vie à ces cités mythiques de la Nouvelle Angleterre, plus connue désormais des rôlistes sous le nom de « Pays de Lovecraft ».

Minuit sonnante, le premier des six scénarios, est signé Tom Lynch. Les investigateurs y seront engagés par des parents inquiets pour surveiller leur fils, entraîné dans des soirées décadentes sous le couvert de la bonne société d'Arkham. Mais en réalité, il y a plus à trouver derrière ces bacchanales endiablées qu'une festivité folklorique... Un Grand Ancien tisse sa toile et pourrait bien voir son plan ancestral se réaliser si rien n'est fait pour s'y opposer. C'est



un scénario plutôt destiné aux groupes favorisant la réflexion et la diplomatie. Les aventuriers prompts à se servir de dynamite ne devraient pas le trouver très à leur goût. Malgré l'importance de l'enjeu, c'est un scénario relativement simple qui devrait convenir pour une initiation à *l'Appel de Cthulhu*.

Le deuxième scénario, que l'on doit à Christopher Smith Adair, s'intitule *Jeunesse perdue* et s'intéresse aux têtes blondes désœuvrées d'Arkham – un phénomène qui n'est pas si récent que cela, visiblement. Il y sera question de possession, d'un sorcier hyperboréen, d'un sanglant rituel et d'un camp scout au fond des bois. Comme de nombreux scénarios de *l'Appel*, celui-ci peut démarrer par une simple enquête policière et le fantastique s'y insinuer petit à petit. Une explosion de la délinquance juvénile en ville attirera en effet l'attention des investigateurs, qui peuvent donc être de simples enquêteurs, les victimes d'un acte délictueux ou encore mandatés par des parents dé-

sespérés. Ce scénario se révèle un peu plus « musclé » que le précédent, mais demeure assez classique dans sa forme, même s'il peut être intéressant de voir comment vos personnages vont réagir face à de jeunes âmes égarées...

HOME, CREEPY HOME...

Le saviez-vous ? *L'Arkham Advertiser* est à l'origine des émissions de télé-réalité... En tout cas, c'est par un concours cherchant à prouver l'existence des fantômes que démarre ce scénario. Un couple de fermiers couvert de dettes va chercher à exploiter une légende locale, du côté de Dunwich, pour rafler le premier prix. Ce scénario signé Oscar Rios, *l'Esprit d'entreprise*, s'appuie sur l'archétype de l'aventure à Dunwich : un lourd secret du passé, un ostracisme de bon ton à l'égard des étrangers et un milieu paysan qui peut se montrer agressif. L'attitude des investigateurs sera le moteur du scénario, à savoir que





s'ils ruent un peu trop dans les bran-cards, ils risquent fort de se retrouver isolés et livrés à eux-mêmes. Mais parfois, la diplomatie est d'une aide toute relative quand se dévoilent les choses qui auraient dû rester cachées...

On doit le quatrième scénario, *une Preuve de vie*, à Keith Herber lui-même. Et son histoire pourrait être déplacée à notre époque, avec quelques aménagements seulement. Il présente une énième variation sur le phénomène NIMBY (*not in my backyard* - « pas dans mon jardin », phénomène de masse signifiant que les gens ne sont pas contre le progrès, tant que cela se passe chez le voisin), mais du point de vue d'une race extraterrestre. Les Mi-Go voient en effet d'un mauvais œil

qu'une exploitation de bois vienne troubler la quiétude de leur repaire, et vont tout faire pour manipuler la population afin de faire capoter le projet, faisant resurgir les haines ancestrales au passage.

Oscar Rios signe ensuite un second scénario dans ce recueil : *Malignité sans fin*. Quatre habitants de Kingsport ont perdu la vue sans explication médicale satisfaisante et dans un même laps de temps. Que s'est-il donc passé ? Qu'ils soient médecins ou simplement curieux, les investigateurs devront tenter de percer ce mystère et, ce faisant, empêcher une vengeance vieille de plusieurs siècles de s'accomplir. Ah, ces sorciers des temps anciens qui ne veulent pas mourir... Que feraient les gardiens des arcanes sans eux ? Contrairement aux autres scénarios du présent ouvrage, celui-ci sera peut-être un peu plus délicat à mettre en œuvre en raison de l'approche plutôt médicale du point de départ.

Le sixième et dernier scénario est l'œuvre de Kevin Ross et raconte sans doute la plus étrange et la moins conventionnelle des six histoires du recueil. Un ancien combattant de la Première guerre a échoué dans un hôpital de Kingsport, là où l'un des investigateurs sera lui aussi soigné. Rongé par le remords et perdu dans un cauchemar sans fin, le vétéran va étendre son univers onirique à toute la ville, empor-



tant avec lui les investigateurs. L'action se déroulera donc à la fois dans la réalité de la cité des brumes et dans le rêve martial du malade. Elle s'adresse à des gardiens des arcanes expérimentés et à des investigateurs ayant déjà quelques heures de vol à leur actif.

L'ouvrage se termine par des pages à scanner qui reprennent les aides de jeu à distribuer aux joueurs. Comme d'habitude, le travail est de qualité et la possession des ouvrages consacrés au Pays de Lovecraft, bien que recommandée, n'est pas absolument nécessaire. Les scénarios se suffisent à eux-mêmes et sont sans lien entre eux. Ils ne sont

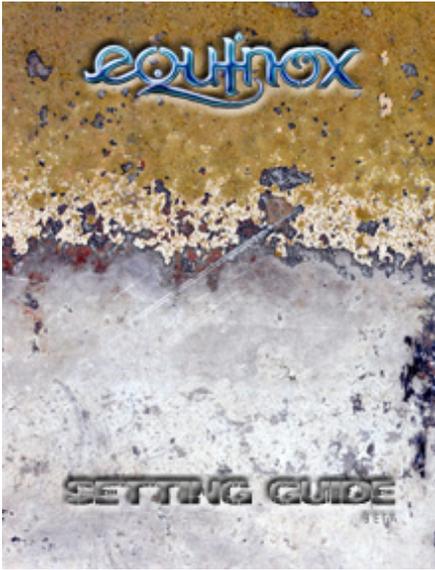
donc pas destinés à être joués en campagne, même s'il vous sera loisible, on s'en doute, de les proposer aux mêmes investigateurs. Pour conclure, on a beau dire que *l'Appel de Cthulhu* permet aux joueurs de voir du pays, on ne se sent jamais aussi mal à l'aise que chez soi, n'est-ce pas, monsieur Lovecraft ?

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 32 euros
- Format : Format A4
- Nombre de pages : 160
- Éditeur : Sans-Détour

GENSERIC DELPÂTURE





EQUINOX SETTING GUIDE BETA

Attention, ce qui suit est la chronique d'une bêta : si le texte est complet, il n'y a ni mise en page, ni illustrations. De plus, il s'agit d'un document en VO.

En 1989, les rôlistes découvraient Shadowrun et son Sixième monde, un univers cyberpunk teinté de fantasy mélangeant action débridée et intrigues complexes. Quelques années plus tard (1993) l'éditeur FASA décide de donner une ampleur inégalée à son œuvre en créant le Quatrième monde d'Earthdawn, le « passé mythique » de Shadowrun.

C'est aujourd'hui au tour de Vagrant Workshop de proposer leur vision du Huitième monde : Equinox.

AMOUR, GLOIRE ET JEUX DE RÔLE

L'enfantement d'Equinox est en lui-même une aventure. Prévu à la base pour être le Huitième monde officiel chez Redbrick (qui avait alors les droits d'Earthdawn), des dissensions internes aboutirent à la division de la maison aux briques rouges en deux entités : Fasa Games LLC et Vagrant Workshop. Si cette dernière a décidé malgré tout de continuer sur sa lancée en désolidarisant Equinox de la gamme « officielle », Fasa Games LLC a elle décidé de créer ses propres gammes en déclinant les périodes : Deuxième, Quatrième, Sixième et Huitième monde. Ces gammes officielles n'étant actuellement que des projets, et au vu du suivi de la dernière édition d'Earthdawn, il serait tout simplement dommage de bouder Equinox.

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine...

Ou pas. Equinox s'intéresse au futur de notre bonne vieille Terre, et de son système Sol. À un moment donné de leur histoire, les habitants de la Terre apprennent à maîtriser les fluctuations de la magie (voir ci-dessous) à l'aide



d'une machine gigantesque de la taille d'une lune. Ce générateur de champ mystique leur permit de garder un certain contrôle sur la magie, mais attirait également des êtres tapis de l'autre côté de l'espace astral – appelés sobrement « démons ». Pendant ce temps, les Terriens apprirent à voyager de galaxie en galaxie en empruntant le nexus qui les relie dans l'espace astral, et s'installèrent sur d'autres planètes. Ces nouveaux mondes possédaient leur propre champ mystique, qui eurent pour effet de modifier le code génétique de ceux qui y étaient exposés (créant de cette manière de nouvelles « races », appelées sous-espèces). Les démons finirent par se montrer et pervertirent une bonne partie des planètes habitées. Une guerre galactique éclata durant des années, jusqu'à son apogée : la destruction de la Terre.

JE SUIS BUZZ L'ÉCLAIR

Cette introduction très succincte lève à peine le voile sur les nombreuses particularités de l'univers d'Equinox (les vaisseaux hybrides, le Consortium, les Shanrazzi, autant de choses que nous vous laissons découvrir) mais je vous sens déjà prêt à embarquer pour l'infini et au-delà... car vous êtes un « Vagrant », un vagabond, un type qui vit en marge de la société ga-

lactique en choisissant de se réfugier au sein de la Earth Belt, les vestiges de la Terre, débris innombrables qui continuent de tourner autour du soleil sans qu'on ne sache pourquoi. Mieux : vous êtes un « Follower », vous avez suivi un entraînement vous permettant de manipuler les énergies mystiques afin d'être capable de prouesses inaccessibles au commun des mortels. Soldat, lanceur de sorts, pilote, marchand, artisan, vous pouvez être mercenaire engagé pour mettre la main sur une relique nether-tech, rebelle luttant contre la tyrannie du Consortium, peut-être même un membre du Consortium désireux d'enrayer cette maudite rébellion... avec pour toile de fond cette menace sourde en provenance de l'espace astrale.

UP AND DOWN

Les joueurs de Shadowrun et d'Earthdawn connaissent bien le concept de cycle mystique – le niveau de magie qui fluctue dans le temps, avec des périodes où la puissance magique est maximale (l'équinoxe) et des périodes sans aucune magie. Equinox joue très largement sur cette notion en proposant de jouer sur des planètes avec différents niveaux de magie, ou en mettant entre les mains des joueurs (et des MJ) des outils ca-



pables de générer ou de modifier des champs mystiques. Imaginez votre puissant personnage gavé d'énergie qui se retrouve tout à coup démuné quand il entre dans une zone avec un champ astral nul...

LE CHOIX DES ARMES

L'ambition d'Equinox est de proposer un univers dans lequel chacun pourra puiser comme il l'entend. Une petite note des auteurs dans l'introduction invite même tout un chacun à s'approprier Equinox pour produire l'œuvre qui lui convient : film, roman, bande-dessinée, et ainsi de suite.

Mais puisque c'est le jeu de rôle qui nous intéresse ici, abordons ce qui fait sa plus grande faiblesse (ou sa plus grande force) : vous ne trouverez, actuellement, aucun système de règles. Si des solutions se dessinent (voir plus loin), la volonté des auteurs est de proposer du matériel sans donnée technique, afin que chacun puisse aborder l'univers avec son propre système fétiche. Une approche surprenant quand on connaît la synergie règles/univers d'un Earthdawn, mais une décision tout-à-fait louable quand on prend en compte la fascination des rôlistes pour les « house rules ». Pour les autres, Va-

grant Workshop annonce pas moins de trois systèmes en cours de peaufinage : Equinox sera ainsi jouable avec Savage World (le système fast, fun & furious de Deadlands), Fate Core (la dernière itération de Fate qui a fait du bruit sur Kickstarter) et un système maison baptisé Match Dice (à base de D6 et assez proche dans l'esprit de Métal, le moteur du dernier Bloodlust). On peut, bien entendu, s'attendre à d'autres adaptations réalisées par la communauté.

CONCLUSION

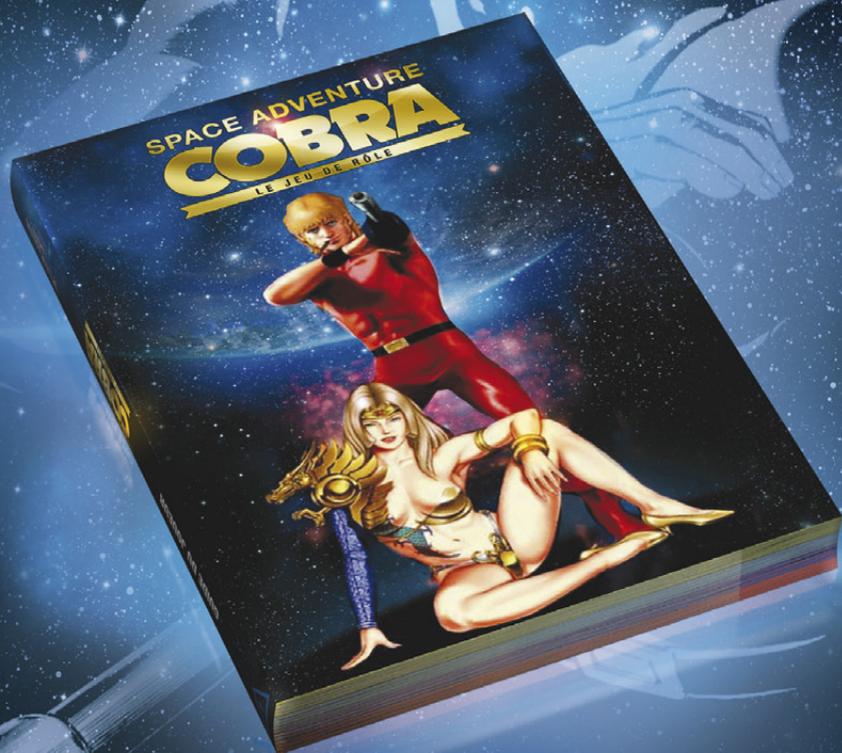
Equinox n'est pas encore un véritable jeu, mais une source d'idées impressionnante qui présage un futur GRAND jeu, dans la lignée de ses prédécesseurs. La bêta du jeu est disponible sur Rapidejdr (<http://www.rapidejdr.fr/product/109361>) et si l'absence de règles et d'illustrations ne vous freine pas, que vous cherchez un jeu de space opéra original et bourré d'idées, Equinox Setting Guide Beta vous conviendra certainement. Si vous hésitez encore, quelques articles de présentation sont présents sur le site de l'éditeur (<http://www.vagrantworkshop.com>) et traduits sur equinox-jdr (<http://equinox-jdr.blogspot.fr>).

VALENTIN DEBRET

SPACE ADVENTURE **COBRA**

LE JEU DE RÔLE

**L'AVENTURE SPATIALE,
Disponible maintenant!**

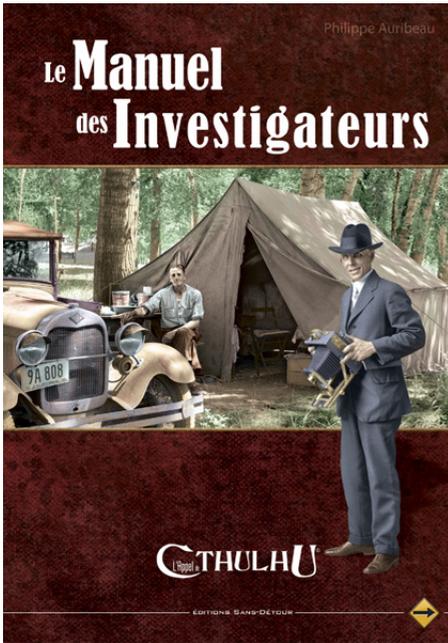


PULP FEVER
EDITIONS

www.pulppfever-rpg.fr



LE MANUEL DES INVESTIGATEURS



Philippe Auribeau nous présente un guide à destination des investigateurs de l'Appel de Cthulhu adapté à la dernière édition du jeu d'horreur le plus célèbre et populaire du monde...

L'histoire repasse les plats, dit-on. Mais quand ils ont bon goût, on n'a aucun scrupule à se resservir. On dit aussi qu'elle est écrite par les vainqueurs, et le fait que vous lisiez ceci dans une langue vivante et non dans une série de glyphes tracés par des griffes impies prouve que le monde tel que nous le connaissons a encore

de l'avenir. Et c'est sans doute aux investigateurs que nous le devons. Force est aussi de constater que si les premières éditions de *l'Appel de Cthulhu* avaient opté – en vue de nommer les personnages du jeu – pour «détectives de l'étrange» ou tout simplement «enquêteurs», le vocabulaire des rôlistes aurait été grugé d'un mot ma foi fort éloquent. Partout dans la rôlosphère, le simple fait de parler d'investigateur fait penser à *l'Appel de Cthulhu*. Rares sont les jeux de rôle à avoir réussi ce tour de passe-passe, mais nous parlons là d'un grand ancien qui a déjà fait ses preuves, pas d'un vulgaire courtisan à la Cour du Roi Lunaire.

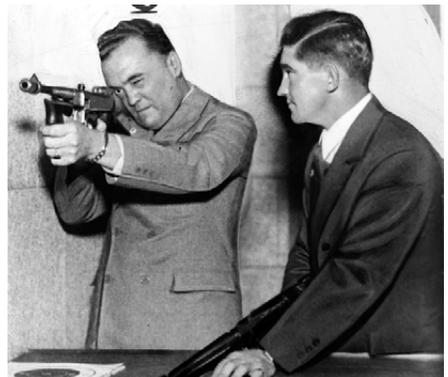
Le *Manuel des investigateurs* est une adaptation de deux suppléments sortis en anglais dans le cadre de la 5^e édition du jeu respectivement en 1993 et en 1994, mais également publiés en commun et en VF en 1995. Bien entendu, il ne s'agit pas d'une simple traduction, mais d'une refonte profonde du contenu agrémentée de nombreux bonus, comme les éditions Sans-Détour savent si bien le faire. On pourrait croire que ce manuel n'est pas très utile. Après tout, les investigateurs ne font pas partie d'une caste bien définie. Ils ne se reconnaissent pas comme membres d'une internationale et n'ont pas nécessairement conscience



d'être nombreux. Chaque groupe composé pour les besoins d'un scénario ou d'une campagne de *L'Appel de Cthulhu* se sentira seul et unique en son genre. Bien souvent, les amorces des histoires proposent de mettre en lien le groupe avec l'un des protagonistes de l'histoire (le vieil oncle malade, l'ami chercheur, le professeur émérite qui a bercé votre cursus, un vague cousin vivant loin de chez vous...) ou carrément de les intégrer directement dans l'histoire à l'aide de personnages pré-tirés. On peut donc se demander en quoi un guide à leur usage serait crédible ou utile. Plus ils se sentiront démunis, en marge de la société, privés d'aide et de soutien, plus ils seront dans l'ambiance prônée par les penseurs du jeu. Pourtant, ce manuel a sa place dans votre ludothèque, et pas seulement parce que vous faites collection de cette gamme aux allures de tentacule sans fin.

Un « petit » guide des années 20
Tout d'abord, l'ouvrage servira de référence pour les années 20, princi-

pale période féconde pour les scénaristes du jeu et celui sans qui rien de tout ceci ne serait, Howard Philips Lovecraft. Il complète en ce sens le merveilleux *Au cœur des années 20*, plutôt destiné au gardien, et met à disposition de chaque joueur les informations essentielles pour interpréter un homme ou une femme du monde à cette époque. Plutôt que d'ennuyer toute l'assemblée avec des questions du style : « qui était président à cette époque ? Est-ce que le Titanic avait déjà coulé ? », il vous suffira d'ouvrir votre manuel et d'aller y piocher l'info. Il en ira de même pour les questions de prix, bien que de manière générale les gardiens apprécieront sans doute d'avoir leur mot à dire sur les dépenses de vos investigateurs. Bien entendu, l'éditeur espère que tout joueur digne de ce nom se procurera son propre manuel. Il n'y a pas de petit profit. Ensuite et majoritairement, le livre servira de





référence et de source d'inspiration en vue de créer un personnage réellement unique. On a trop souvent vu les clichés du « professeur d'université amateur de paranormal », du « détective privé aux prises avec la mafia et l'alcool », de la « femme du monde amatrice d'art »... Dans ce manuel, chaque étape de la création de personnage sera passée en revue et vous ne ferez plus aucun choix par hasard, du nom de votre investigateur à sa carrière en passant par ses origines, son âge ou sa place dans le monde.

La plus grosse partie de l'ouvrage est consacrée à la description de plusieurs secteurs d'activité, des artistes aux occultistes en passant par les baroudeurs, les politiciens, le

milieu du cinéma, les militaires, les religieux, la classe laborieuse, etc. À chaque fois, vous aurez toutes les infos pour intégrer votre investigateur à votre milieu d'élection de manière crédible et non-artificielle. Des articles d'époque terminent de donner du ton et de la profondeur aux descriptions de l'auteur. Vous vouliez jouer un professeur d'université ? Très bien. Que diriez-vous maintenant d'un ancien boursier sorti de sa Nouvelle-Orléans natale, diplômé en littérature anglaise et chargé d'enseigner dans de petites écoles comme simple instituteur, le temps de prouver aux rectorats des grandes universités qu'il a le profil de l'emploi (et que la chaire ambitionnée se libère) ? Voilà qui sort déjà



plus de l'ordinaire, non ? L'ouvrage se termine par le dossier de l'investigateur, un complément à la feuille de personnage classique permettant de noter toute la foule de détails concernant votre investigateur que la lecture de cet ouvrage vous aura sans doute permis d'accumuler.

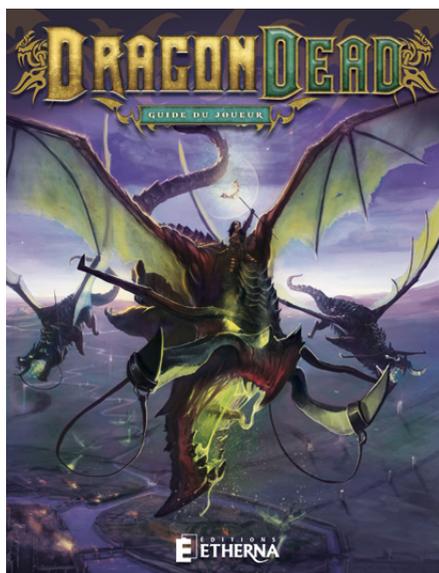
En définitive, on peut bien entendu se passer du *Manuel des investigateurs*. Mais on peut aussi se passer d'un neuvième D10 ou d'un autre verre de Pschitt orange. Vous verrez. Vous céderez vous aussi à la tentation.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 39 euros
- Format : Format A4
- Nombre de pages : 344
- Éditeur : Sans-Détour

GENSERIC DELPÂTURE





KIT D'INITIATION POUR DRAGONDEAD

Parmi les nouveaux acteurs du marché rôliste, les éditions Ethernà présentent le kit d'initiation pour *DragonDead*, dont la souscription Ulule fut une réussite. Le contexte du jeu est celui d'un monde barbare déchiré par la guerre des Dieux et des dragons.

Pour résumer très brièvement l'histoire : le monde d'Ethernà est frappé par un fléau, une corruption du corps et de l'esprit conduisant les populations atteintes à se transformer en créatures non-mortes, à l'as-

pect bestial. Toutefois, les premiers immunisés firent leur apparition et avec eux de puissantes guildes. Ces guildes s'entendirent pour repousser les hordes de non-morts, conduisant à un état de presque victoire. C'était sans compter sur la cupidité humaine, faisant voler en éclat un équilibre précaire. Des guerres internes éclatèrent jusqu'au jour où l'impératrice Aeniël fit son apparition et réclama son trône, celui du monde d'Ethernà.

Du côté des joueurs, cinq races sont disponibles (humains, araks, draconiens, zéphyr et phytes), chacune associée à une essence symbolique et à un bonus à une des caractéristiques innées. Jusque là, pas grand-chose de très original (mais ne jugeons pas sur un kit d'initiation).

La chose plus intéressante vient du système de jeu. Ici, vous utiliserez des D6. Selon la difficulté de l'action tentée, le MJ décide du nombre de D6 que vous jetez (compris entre deux et six). La somme des D6 jetés doit être inférieure à la somme de la caractéristique innée et de la compétence utilisée. Le système de magie est très brièvement expliqué, trop peu pour en parler ici.

Enfin, le kit se termine par un long scénario au cours duquel les personnages devront retrouver une jeune



bourgeoise disparue. Je ne vous cacherais pas que le scénario est plutôt classique et assez dirigiste. Mais il a au moins le mérite de montrer quelques facettes du jeu.

Conclusion

DragonDead, le kit d'initiation, propose de se familiariser avec un nouveau jeu de rôle med-fan. Malheureusement il est difficile de se faire une idée précise du jeu lorsque le kit d'initiation est composé de deux pages de background, une page pour le système et sept pour un scénario d'introduction. Toutefois, on ne peut qu'avoir envie de savoir de quoi il retournera au final et quel sera l'avenir du monde d'Ethernas et pour cela il faudra attendre courant septembre (si tout va bien).

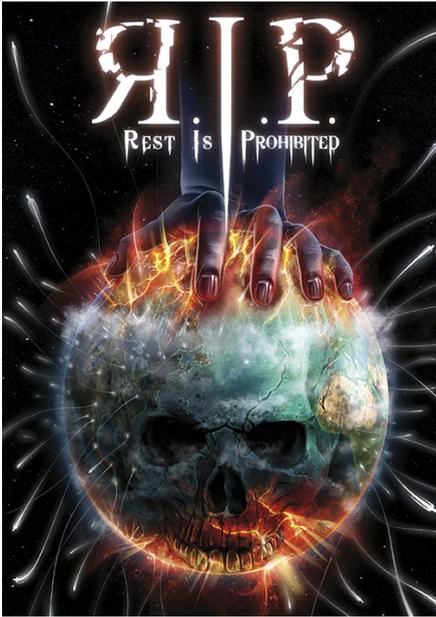
FICHE TECHNIQUE

- Prix : gratuit
- Format : A4 couleur
- Nombre de pages : 12
- Éditeur : Les éditions Ethernas

JÉRÔME « SEMPÄI » BOUSCAUT



REST IS PROHIBITED (R.I.P.)



Rest Is Prohibited (R.I.P.) est le premier jeu édité par Orygins, un tout nouvel acteur qui se lance sur ce marché très concurrentiel qu'est l'édition de jeu de rôle. Pour son premier jeu, il a retenu le projet des Eilléa Ticemon (alias les auteurs de *Manga no Densetsu*) pour faire ses armes. À l'origine, *R.I.P.* était un petit projet au nom délirant, *Fucking Flying Carbonnade*, qui devait se faire entre potes, sans se prendre la tête avec une maison d'édition et mis à disposition gratuitement pour la communauté rôliste. Au final, le jeu est édité, en passant par une souscription Ulule, et on peut se demander ce qu'il reste du trip de base ?

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

La couverture du jeu, bien qu'ayant une légère ressemblance avec l'affiche du film *Knowing*, tente de mettre le lecteur dans l'ambiance par la présence d'une entité inconnue menaçant de détruire la Terre et conduisant à de très nombreuses morts. Les personnages seront ainsi au cœur de cette lutte entre des entités « supérieures ».

La mise en page du jeu est correcte, avec de nombreux encarts donnant des pistes de scénario ou des citations illustrant le début d'un sous-



chapitre. Toutefois, on peut regretter le manque de maîtrise notamment par un mélange entre des illustrations magnifiques, libres de droits, et d'autres commandées pour l'occasion, peu réussies. Ce mélange des genres nuit à l'homogénéité du jeu, d'autant plus que toutes les illustrations ne sont pas associées au texte afférent.

OH MON DIEU, QUI SUIS-JE ?

Le principe fondamental du jeu est que les dieux existent grâce à la croyance qu'ont les humains en ces entités, qui tirent elles-mêmes leur puissance du nombre de leurs adeptes. À la mort de ces derniers, leur âme rejoint le royaume des cieux jusqu'à devoir retourner sur Terre pour se recharger en énergie « mystique ». Bien entendu, les athées n'auront pas ce même cycle et se réincarneront directement, sans passage par la case royaume divin. Enfin, pour les agnostiques, à leur décès, ils erreront sur Terre en tant que fantômes le temps de faire un choix (pour un Dieu ou pour l'athéisme). L'Autre, le grand ennemi du jeu (pour le moment, voir conclusion), se nourrit des âmes ayant quitté le cycle divin et, au fil des siècles, a étendu son pouvoir jusqu'à être ca-

pable de déployer sur la Terre le *Voile Obscur* empêchant toute communication entre les Dieux et les humains, dont ils tirent leur puissance.

Les joueurs vont donc incarner des *Envoyés du Nouveau Purgatoire* (ENP) qui sont des agnostiques décédés, mandatés par les dieux afin d'enquêter sur ce qui se trame sur Terre. Sans identité ni papiers lors de leur retour sur Terre, les ENP ont une contrainte supplémentaire, celle de devoir réaliser leur mission en douze heures. Cette contrainte s'explique par le développement de folies par les ENP passant beaucoup de temps sur Terre du fait de l'influence de





l'Autre. Vous trouverez tout un chapitre dans le livre sur les implications concrètes d'un séjour sur Terre pour les ENP (allant des besoins physiologiques aux ressources et bien plus encore).

Au-delà de cette simple lutte entre les Dieux et l'Autre, vous trouverez diverses factions antagonistes qui viendront semer le trouble et brouiller les cartes de ce jeu « cosmique ».

L'écran est également disponible, accompagné par un livret de 44 pages dans lequel vous trouverez 4 pages dédiées au Voile Obscur, le reste du supplément étant composé d'une nouvelle, d'un scénario et d'une trame de campagne.

UN ENP EN RÈGLE, C'EST

QUOI ?

Votre personnage va se définir par un métier (une liste est fournie), puis par la répartition de points entre 5 caractéristiques principales (très classiques) desquelles découleront des caractéristiques secondaires. Vous devrez ensuite choisir des talents dont certains sont liés au métier et d'autres aux centres d'intérêt de votre personnage.

Pour compléter votre avatar, vous lui définirez de quel pouvoir il va être investi, de quelle folie ponctuelle il sera victime, la manière dont il va mourir, et bien entendu à quelle religion il se réfère. Pour vous aider, vous avez accès à de nombreuses tables récapitulant les métiers, les talents, les pouvoirs et les folies.

Je ne passerai pas trop de temps sur le système de jeu puisqu'il s'agit d'un simple système D100 sans plus d'originalité.

Pour finir, les auteurs vous proposent un bestiaire à mettre en scène dans vos propres scénarios ainsi que des éléments de maîtrise.



CONCLUSION

Rest Is Prohibited est un jeu qui a la chance d'avoir à sa tête deux auteurs bénéficiant d'un capital sympathie indéniable mais qui au final n'est pas suffisant pour en faire un jeu autre qu'à destination de leurs contacts Facebook.

Le jeu reste au stade de jeu amateur et le passage par la case édition n'a pas réussi à le faire grimper au stade professionnel. Au-delà de l'hétérogénéité des illustrations, le texte est parfois décousu et hésite entre proposer un jeu léger et un jeu sérieux d'occulte contemporain. Cette ambivalence lui nuit puisque n'arrivant pas à trouver véritablement sa ligne éditoriale.

De plus, dès les premières pages, les auteurs annoncent que leur grand méchant présenté tout au long de ce livre n'est probablement pas le véritable méchant de leur histoire et font ainsi de *R.I.P.* un jeu à révélations nécessitant des suppléments espérés (autant dire que nous sommes en droit d'une part de nous demander si la trame du jeu est connue des auteurs eux-mêmes ou s'ils attendent de mûrir leur idée pour proposer une nouvelle orientation scénaristique au jeu, et d'autre part si finalement les lecteurs au-



ront véritablement droit à la vérité un jour, comme cela est déjà arrivé pour d'autres gammes qui n'ont jamais eu la suite promise). Enfin, la « contrainte » donnée aux personnages, à savoir de n'avoir que douze heures pour réaliser leur mission, n'est qu'illusoire puisque non soutenue par une mécanique. Ainsi, comme dans les autres jeux, le MJ décidera seul si les douze heures se sont ou non écoulées, laissant les joueurs à la merci du bon vouloir de leur conteur.

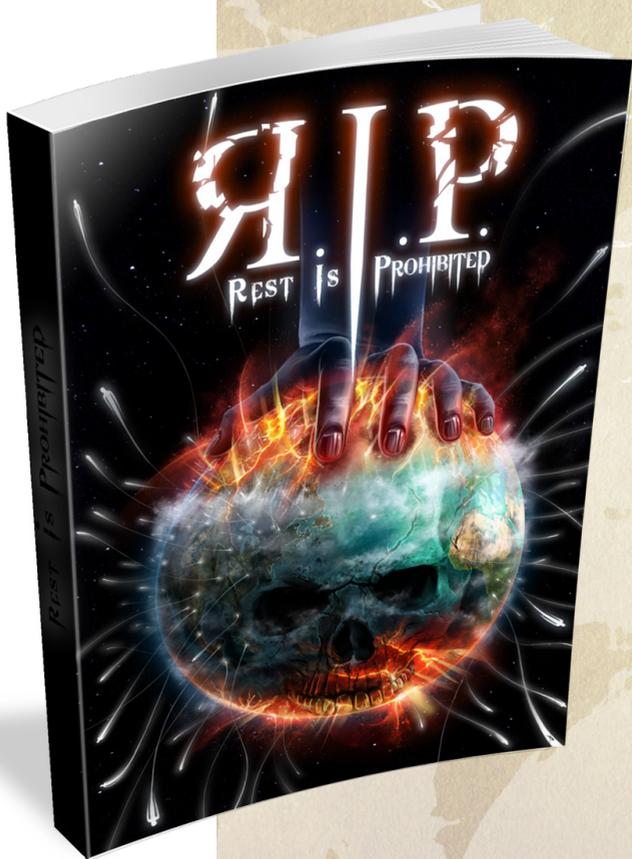


Toutefois, si vous ne recherchez pas un système de jeu apportant un plus par rapport à l'existant mais bien un système de jeu connu par tous, avec de nombreuses pistes scénaristiques, et que vous souhaitez aider un nouvel acteur du monde de l'édition rôliste, alors n'hésitez pas à vous procurer *Rest Is Prohibited* (R.I.P.).

FICHE TECHNIQUE

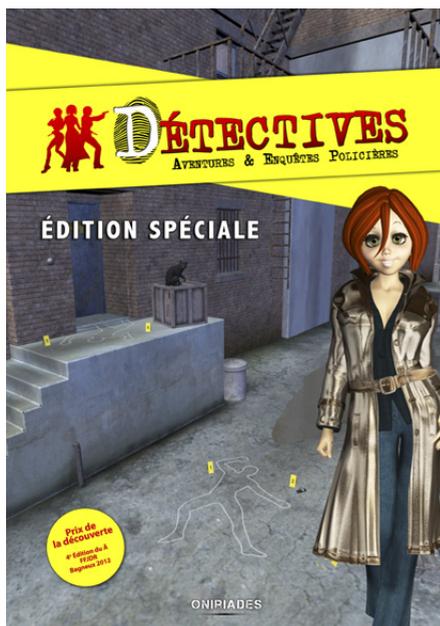
- Prix : 24 euros
- Format : 18 x 25 centimètres
- Nombre de pages : 193 pages
- Éditeur : Orygins

JÉRÔME « SEMPÄI » BOUSCAUT





DÉTECTIVES, AVENTURES ET ENQUÊTES POLICIÈRES (ÉDITION RÉVISÉE)



Détectives, aventures et enquêtes policières, édité par les éditions Onirades, a reçu le Prix de la Découverte 2012 décerné par la FFJDR lors du festival de Bagnaux. Ce jeu de rôle a pour ambition de recréer l'ambiance des séries policières aussi bien télévisées que littéraires en proposant en plus une version « adulte » et une version « jeunesse » de ce thème. La curiosité piquant mon petit esprit d'investigateur, je suis parti à la découverte de ce jeu primé et de son premier supplément, *Serials Project n° 1 : dossier surnaturel et paranormal dans Détectives*.

Tout commence par la présentation du système de jeu, appelé ici 3DS, qui se veut être un système générique. Pour l'utiliser, il vous faudra vous armer de 3d6, en faire la somme (après jet) et comparer ce résultat à votre score de compétence en espérant que cette somme lui soit inférieure ou égale pour réussir votre action. Autant dire, rien de bien neuf dans l'univers des jeux de rôle.

Jetons un œil à la création des personnages. Ces derniers sont définis par 7 caractéristiques, dont les valeurs sont déterminées aléatoirement en jetant 2d6+6. Pour les compétences, certaines ont un niveau de base (égal à la valeur de la caractéristique asso-



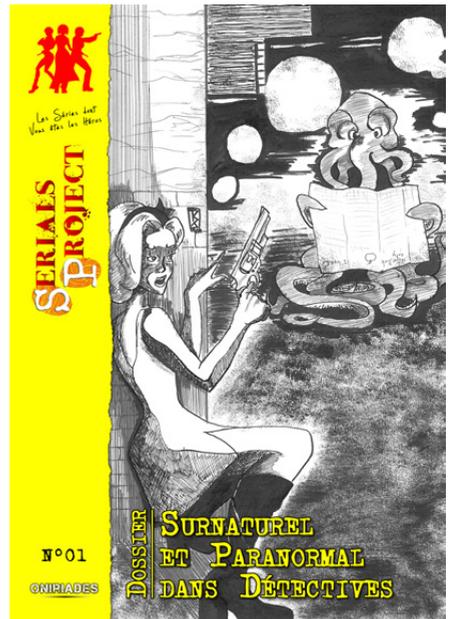
ciée divisée par 2) et d'autres doivent être obtenues par l'entraînement. Le joueur dispose alors de 50 points à allouer à ses compétences avec une limite maximale de 15 points. Pour tenter de se démarquer d'autres systèmes proposant plus ou moins la même création de personnages, *Détectives* donne la possibilité aux joueurs de colorer leurs personnages au travers de qualités et de défauts. Une fois parvenus à cette étape, vous pouvez commencer à jouer.

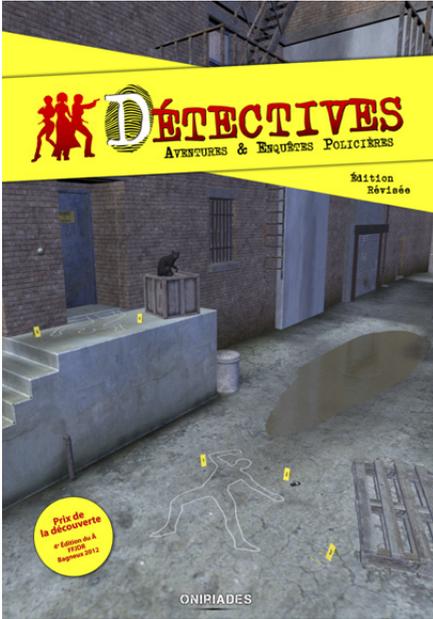
Même si le système de jeu n'est pas des plus innovants, il a le mérite d'être accessible au plus grand nombre. Regardons alors plus attentivement comment ce jeu va nous permettre de transposer nos séries policières favorites en JdR. Eh bien là, c'est une réelle déception. Trois pages vous expliquent des généralités sur les séries policières en vous renvoyant vers la ou les séries que vous souhaitez adapter sans pour autant vous être d'une quelconque aide. En plus des compétences de base, selon que vous jouiez en mode « adulte » ou « jeunesse » des compétences supplémentaires vous sont apportées ainsi que des archétypes.

La seconde moitié du livre vous propose deux séries créées par les auteurs, une pour chaque manière de

jouer à *Détectives* accompagnée de scénarios. Afin de ne pas en dévoiler les trames, nous pouvons vous dire qu'ils s'adressent à des novices du jeu de rôle.

Serials Project n° 1 vous propose d'intégrer des éléments surnaturels dans vos histoires de *Détectives* avec pour souhait de laisser la réflexion primer sur l'action. Grâce à ce supplément, vos personnages pourront être doués de pouvoirs psychiques (dont le nombre dépendra de sa volonté) comme la télépathie, perception extrasensorielle, ou autre télékinésie. Une nouvelle fois, les auteurs vous proposent 3 nouvelles séries avec pour chacune une explication sur





le cadre de cette série et la création des personnages ainsi qu'un épisode. L'ouvrage se termine par de nombreux pré-tirés.

CONCLUSION

DéTECTIVES, aventures et enquêtes policières est un jeu s'adressant principalement à des novices du JdR souhaitant découvrir cette activité ludique au travers d'enquêtes policières. Pour les vieux briscards, il est fort probable qu'ils n'y trouvent pas leur compte, notamment face aux nombreux poids lourds du genre. *Serials Project n° 1* vous donne l'occasion

de mettre un peu de surnaturel dans vos histoires et si vous êtes sensibles à ce thème, n'hésitez pas à y jeter un œil – si vous êtes un débutant dans le genre.

JÉRÔME « SEMPAI » BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 15 euros
- Format : Format A4
- Nombre de pages : 109
- Éditeur : Oniriades

DÉTECTIVES

AVENTURES & ENQUÊTES POLICIERES

Fiche de Personnage

ÉTAT CIVIL

Nom : _____
 Occupation : _____
 Nationalité : _____
 Sexe : ____ Âge : ____
 Taille : ____ Poids : ____
 Coul. Yeux : _____
 Coul. Cheveux : _____
 Coul. Peau : _____
 Signes Distinctifs : _____

PHOTO



CARACTÉRISTIQUES

Force (Fo) : _____
 Dextérité (Dx) : _____
 Constitution (Co) : _____
 Perception (Pe) : _____
 Intelligence (It) : _____
 Volonté (Vo) : _____
 Charisme (Ch) : _____
 Défense (Dx/2) : _____
 Points de Vie : _____
 Expérience : _____

COMPÉTENCES

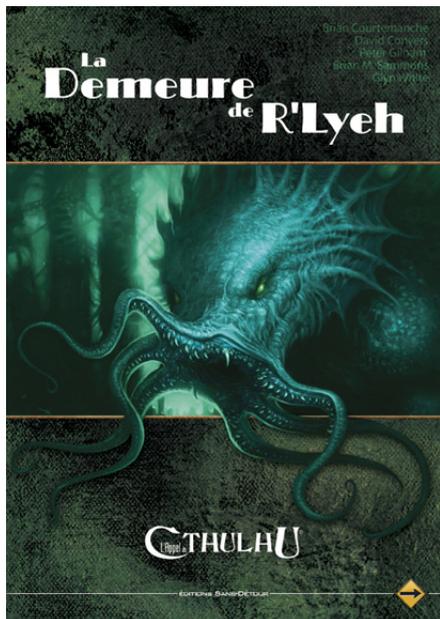
Art (Ch/2) : _____	Convaincre (It/2) : _____
_____	Éloquence (Ch/2) : _____
_____	Furtivité (Dx/2) : _____
Artisanat (It/2) : _____	Lire / Écrire une langue (N/A) : _____
_____	_____
Athlétisme (Dx/2) : _____	_____
Bagarre (Dx/2) : _____	Manipulation (Dx/2) : _____
Combat Contact (Dx/2) : _____	Nager (N/A) : _____
Combat Distance (Pe/2) : _____	Observation (Pe/2) : _____
Conduite (Dx/2) : _____	Parler une langue (N/A) : _____
_____	_____
Connaissance (It/2) : _____	_____
_____	Premiers soins (It/2) : _____
_____	Psychologie (It/2) : _____
_____	Se Renseigner (Ch/2) : _____
_____	_____
_____	_____

QUALITÉS / DÉFAUTS

ÉQUIPEMENT



LA DEMEURE DE R'LYEH



Ce nouveau recueil de scénarios pour l'Appel de Cthulhu prend le pari d'un retour aux sources en basant cinq aventures sur cinq nouvelles du maître de Providence. Car même si personne ne l'oublie, il est parfois bon de rappeler qu'au commencement était un certain Howard Philips Lovecraft...

Ah, s'il avait su... HP Lovecraft a acquis, de son vivant, une certaine notoriété dans les milieux autorisés. Certes. Des écrivains lui envoyaient leurs textes pour qu'il les corrige, leur donne son avis. Souvent critique. Souvent cruel. Mais la gloire n'est arrivée jusqu'à lui qu'à titre pos-

thume, rôdant dans l'ombre telle une bête sournoise de son vivant, l'évitant comme la peste. Aujourd'hui, des jeunes boutonneux portent son portrait en t-shirt et parlent de son œuvre comme s'il s'agissait d'un livre sacré. Il est l'un des auteurs les plus populaires de la toile et les plus grands se revendiquent de son héritage. Le jeu de rôle inspiré de ses œuvres fait figure d'éternel classique, d'indétrônable. On vend des peluches à l'effigie de ses monstres extraterrestres et des groupes de rock qui gagnent des millions jonglent avec le mythe de Cthulhu comme un batteur avec ses sticks... Mais il n'en a rien su. Il a beau avoir son portrait en ouverture d'une grande majorité des livres de *l'Appel de Cthulhu* – si ce n'est tous – Lovecraft n'en est pas moins mort dans une relative médiocrité. Baser des scénarios directement sur des nouvelles du maître, c'est en quelque sorte un nouvel hommage rendu à l'œuvre de Lovecraft, un retour aux sources.

Dans *la Demeure de R'lyeh*, cinq scénarios vous seront proposés. Ils peuvent être joués séparément dans l'ordre de votre préférence, mais ils peuvent aussi former une campagne grâce à quelques éléments optionnels proposés dans chaque histoire. Il vous sera également proposé de les intégrer à d'autres cam-



pagnes comme épisodes transitoires, comme pour *les Ombres de Yog-Sothoth* ou *les Fungi de Yuggoth*.

Du neuf avec de vieilles nouvelles *L'Art de la folie* s'inspire du *Modèle de Pickman*, récit dans lequel un artiste excentrique peint des choses ignobles de visu. Dans ce scénario, Pickman a rejoint ses amis les goules dans le dédale souterrain sous la ville de Boston. C'est là qu'il crée un nouveau courant artistique macabre et qu'il « recrute » de force de jeunes artistes prometteurs. Les investigateurs devront comprendre ce qui se trame et pénétrer l'an

des goules pour essayer de sauver ce qui peut l'être, ne fut-ce que les apparences. C'est un scénario assez facile à mettre en place mais qui peut rapidement dégénérer en exploration de tunnels et en chasse aux monstres, ce qui n'est théoriquement pas le meilleur exemple à suivre pour ce jeu (il y a des jeux bien connus pour ça). *Le Cristal du Chaos* est basé sur un artefact décrit dans *Celui qui hantait les ténèbres*. Toujours centré sur la Nouvelle Angleterre, ce scénario reprend les bonnes vieilles recettes de *l'Appel de Cthulhu*, à savoir une investigation savante en bibliothèque, une vieille





bâtisse à explorer et une entité quasiment invulnérable à affronter. Une première parution de cette histoire survint en 1984 dans la revue *Different Worlds*. Cette version a été complétée et allongée pour respecter le format du livre, mais rassurez-vous, cela ne sent pas le remplissage pour autant.

Dans le *Retour du Molosse*, les investigateurs se lanceront sur la trace du célèbre manuscrit de l'Arabe dément Abdul al-Hazred, le *Necronomicon*, dont un exemplaire en latin est mis en vente dans le Yorkshire, en Angleterre. Mais ses précédents propriétaires, curieusement décédés, ont attiré sur eux une bien étrange

malédiction... Le scénario s'inspire de la nouvelle *le Molosse* et emmènera les personnages en Hollande sur les traces d'un occultiste décédé et d'une créature sanguinaire.

La piste africaine

L'horreur des Jermyn est basé, bien entendu, sur *Faits concernant feu Arthur Jermyn*. L'histoire se déroule une nouvelle fois en Angleterre et met une nouvelle fois, aussi, les investigateurs sur la piste d'un livre occulte, le *Regnum Congo*. Il y a plus de trois cent ans, un ancêtre des Jermyn a rapporté du Congo un mal indicible qui est demeuré tapi dans le manoir familial pendant tout ce temps, attendant son heure pour bondir et semer la mort dans son sillage. L'un des investigateurs aura sans doute un rôle important à jouer, à son corps défendant. Mieux vaudra le choisir avec soin si vous voulez voir vos joueurs triompher. Mais après tout, peut-être n'est-ce pas ce que vous voulez...

Cité sans nom, terreur sans nom est le dernier des cinq scénarios de ce recueil. Il s'inspire de *la Cité sans nom*. Il vous emmènera dans le désert d'Arabie sur les traces d'une antique cité enfouie dans le sable. Vos investigateurs devront battre de vitesse un autre groupe d'explorateurs aux desseins moins honorables et éviter ainsi que les secrets impies pouvant conduire le monde à sa perte ne



tombent entre de mauvaises mains. Pour que la boucle soit bouclée, il est bon de révéler que parmi les secrets révélés se trouvera le chemin vers la tombe d'un poulpe bien connu. Un endroit que l'on appelle la Demeure de R'lyeh...

Les cinq scénarios sont d'égale qualité et renouent avec le style de nos premiers émois d'investigateurs. Comme d'habitude, le recueil est richement illustré de portraits, de plans et de photos d'époque mais aussi d'aides de jeu, rassemblées en doublure en fin d'ouvrage. Si jamais il vous reste du temps et des investigateurs en vie, ces cinq histoires vous permettront de prolonger le plaisir poulpesque. Sinon, les ouvrages de la collection Sans Détour étant numérotés, avouez que ça ferait tache dans votre ludothèque, un numéro manquant...

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 34 euros
- Format : Format A4
- Nombre de pages : 184
- Éditeur : Sans-Détour

GENSERIC DELPÂTURE





ÉCRAN KELTIA

Accessoire indispensable à toute gamme de jeu de rôle qui se respecte, l'écran de *Keltia* a eu le bon goût de sortir rapidement après le livre de base venant par là même compléter agréablement la gamme. Le package est composé d'un paravent et d'un très classique livret contenant un scénario.

L'écran du meneur suit maintenant le format établi par l'éditeur lors de la sortie d'*Yggdrasill*, puis *Z-Corps*. Un format standard (A4 - portrait), le tout en trois volets ; la rigidité de l'ensemble est assurée par un carton épais, lui conférant une stabilité bienvenue et maintenant de rigueur. Côté joueurs, une illustration

unique couvre la totalité du paravent (avec une continuité de style, son auteur étant le même que pour la couverture des règles) et dépeint une scène d'escarmouche entre deux clans celtes se situant en lisière de forêt, dans une ambiance sylvestre aux tons brun/vert. L'ensemble est soigné et pose directement l'ambiance lourde et virile qui animera le cours de la campagne. L'objectif est clairement atteint et les joueurs ne s'y tromperont pas. Un vent épique soufflera bien sur les prochains scénarios qu'ils auront à affronter.

Côté meneur, la présentation est plus classique avec une kyrielle de tableaux et de rappels des règles de résolution (armes & armures, combat, caractéristiques et modifica-



teurs aux actions, seuils de réussite, points de vie & soins, magie, voyage et figurants) sur un fond se présentant sous sa plus simple expression (non sans rappeler la mise en page utilisée dans la gamme).

Petit détail qui peut avoir son importance : les concepteurs ont eu la bonne idée d'adjoindre aux tableaux et aux synthèses de règles la pagination qui s'y rapporte. Une sorte d'index qui permet de se rapporter rapidement à la séquence du livre de base concerné, sans perdre dix minutes à remettre la main sur un détail qui vous ferait défaut. Ce n'est quasi rien, mais lorsque vous devez mener tambour battant un combat et garder le rythme pour que l'action ne s'essouffle pas, ces quelques minutes peuvent être précieuses.

Pour ce qui est du livret proprement dit, celui-ci se présente sous la forme d'un fascicule de 16 pages noir et blanc, dont la couverture reprend l'illustration de l'écran.

Le contenu attaque d'abord par un scénario. Exit donc, la traditionnel page d'errata que l'on trouve dans une bonne partie des livrets d'écran. De plus, je n'en n'ai vu aucune trace sur le forum de l'éditeur dédié au jeu. Serait-il possible que le livre de base ne comporte aucune erreur ?

En tout cas c'est suffisamment rare pour le notifier.

Pour ce qui est du scénario, on reste sur du classique, auquel le 7^e Cercle nous a habitués.

On ne révolutionne pas le style, mais fait correctement le travail en livrant une aventure type enquête de facture classique. Le meneur aura le choix entre jouer le scénario de manière indépendante ou le placer au sein de la campagne, juste après l'introduction présente dans le livre de base. Pour autant, ne nous voilons pas la face. Intercaler ce scénario dans la campagne n'apporte au final pas grand chose à la narration ; cela permet surtout aux joueurs de se familiariser un peu plus avec le système et l'ambiance du jeu. Pour synthétiser, les personnages devront démêler un écheveau d'intrigues assez simple sur fond de village excentré, de disparition, de monstre rôdant dans les bois et de meurtre sanglant. Le tout assaisonné avec son lot de sorcière mystérieuse dotée de pouvoirs puissants, de veuve éplorée et de faux-semblants. Un joyeux panier de crabes, dont des joueurs un minimum malins et débrouillards auront peu de mal à se sortir. Bref, un bol d'air frais pour dégréer toutes les



informations et découvertes qui auront été exposées précédemment.

Au final l'écran de *Keltia*, sans révolutionner le genre, répond aux besoins et apporte ce que l'on attend de ce type de supplément : un produit alliant robustesse, esthétique soignée, clarté des rappels et compléments d'aventures. Le tout pour un prix dans la moyenne. De quoi se sustenter, le temps qu'*Avalon* (qui devrait être en boutique à l'heure où vous lisez ces lignes) et la suite de la campagne soient enfin disponibles.

Éditeur : 7^e cercle

Prix : +/- 20 €

Nombre de pages : 16 + écran A4 portrait

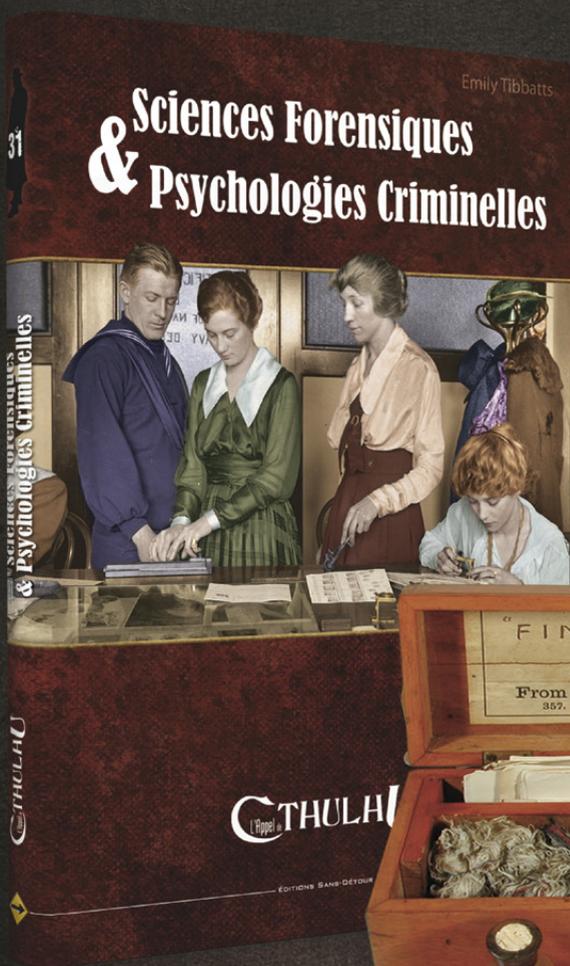
TONY MARTIN





WWW.SANS-DETOUR.COM

L'Appel de **CTHULHU**



Avec *Sciences Forensiques & Psychologie Criminelle*, découvrez les authentiques techniques d'investigations mises au point par les enquêteurs au fil des époques : récolte et analyse des preuves matérielles d'une scène de crime, gestion et contrôle des situations de crise, conduite d'un interrogatoire, déroulé d'une autopsie et conclusions d'experts. Pour *L'Appel de Cthulhu*, cet ouvrage permet l'interprétation d'enquêteurs modernes et étend les champs de recherches aux périodes contemporaines. Pour les autres jeux de rôles d'enquêtes, cet ouvrage de vulgarisation permet une meilleure connaissance des techniques d'investigation.

L'ouvrage inclut trois scénarios originaux dédiés à l'investigation se déroulant aux Etats Unis ou en France, dans les années 20 ou de nos jours.



BIENTÔT DISPONIBLE



LE TEMPLE DU DIEU ARAIGNÉE

« LE SMARTPHONE DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS... »



Les livres dont vous êtes le héros étaient le parfait complément du jeu de rôle, dans les années 80, et ont mené pas mal d'adolescents passionnés vers les tables où le jet de dé devient un sport collectif. Le collectif australien TinMan Games a décidé de répondre à la nostalgie en proposant des applications pour smartphones reprenant le principe éculé de ces livres-jeux, à savoir une aventure répartie entre différents paragraphes auxquels on accède en faisant des choix (« si vous tournez à gauche, allez au 23. Si vous prenez à droite, allez au 16 »). Dans ces livres, les combats et les défis étaient gérés par le hasard et le lancer d'un ou deux dés. La technique moderne permet de ne plus vous encombrer de dés et de crayon, comme nous allons le voir avec ce *Temple du Dieu Araignée*, situé dans un univers de fantasy aux consonances espagnoles.

Une fois passées les illustrations d'introduction et tout en écoutant la musique du jeu, vous voici confronté à votre premier choix, celui de la difficulté. Allez-vous prendre le risque d'une partie « classique », où vos choix seront déterminants et où vous n'aurez pas la possibilité de revenir en arrière, ou opter pour une partie « décontractée », jouissant alors de facilités pour une expérience de jeu moins stressante – mais avec une



durée de vie moindre ? Vous devez ensuite choisir votre nom, sans véritable impact sur le jeu, puis lancer vos premiers dés afin de calculer votre Vitalité – votre total de points de vie, en quelque sorte. Le hasard ferait mieux de bien faire les choses, car la différence entre un bon score et un mauvais est aussi celle entre la survie et la mort... Lancez ensuite un dé pour votre Physique (qui détermine autant vos prouesses physiques que votre expertise au combat) et vous voilà paré pour l'aventure de votre vie.

UNE INTERFACE TACTILE

Profitez de la lecture du premier paragraphe pour vous familiariser avec l'interface du jeu. D'une simple pression sur le bas de l'écran, vous développez le menu. Dans le mode « décontracté », en haut à gauche, vous disposez d'une option de retour en arrière, vous permettant de revenir au paragraphe précédent afin de faire un autre choix. L'option « Free Choice » vous permet de débloquent des choix en fin de paragraphe (vous évitant ainsi des tests, des morts indésirables ou corrigeant des erreurs lors de vos investigations qui ne vous auraient en théorie pas donné accès à certains paragraphes). Vous pouvez aussi, via « Heal me », demander à être soigné de vos blessures, ce qui

n'est pas négligeable. Dans le bas de l'écran, un sac à dos représente votre inventaire mais aussi votre feuille de personnage et votre carnet de notes. Un engrenage vous permet d'accéder aux réglages du jeu et le livre vous renvoie au menu d'ouverture.

Lors d'un combat, la musique change et devient oppressante. D'une simple pression sur les directives comme attaquer ou défendre, vous lancez des dés et espérez vous en tirer à bon compte. À la fin du combat, vous devrez faire le choix parfois douloureux d'accepter l'échec ou de fêter la victoire en choisissant le bon paragraphe. Une fois de plus, si vous avez opté pour le mode « décon-





tracté », vous pouvez vous ajouter de la Vitalité et même rendre accessible le choix de la survie après avoir été tué. Pratique si vous ne voulez pas recommencer le livre quinze ou vingt fois... Notez qu'il vous est aussi possible de placer des signets sur les paragraphes importants afin d'y revenir plus facilement lors de vos prochaines tentatives.

Ah, bien entendu, quand vous lisez qu'il faut lancer un dé, l'application s'en chargera pour vous. Un ou plusieurs dés apparaîtront sur l'écran de votre smartphone ou de votre tablette comme si vous veniez de les lancer et leur résultat s'imposera à vous sans possibilité de tricher. Votre

feuille de personnage sera également automatiquement annotée, qu'il s'agisse des modifications de votre profil, de votre liste d'objets transportés ou des notes importantes pour l'histoire, comme les indices récupérés ou les informations obtenues.

CONAN CHEZ LES CONQUISTADORS

L'histoire de ce livre vous met dans la peau d'un héros au service du Duc Rodrigo, à Miramar, et vous oppose à une secte démoniaque visant à asservir l'humanité au Dieu Araignée, réveillé dans son temple sur une île exotique par un conquistador explo-





rateur... Des docks de la grande cité aux cavernes situées sous le temple, vous allez affronter des ennemis par dizaines, rencontrer des dangers insoupçonnés et vous laisser porter sur le fil de l'aventure par une mise en page agréable et une musique entraînante (que vous pouvez couper si vous jouez dans le métro).

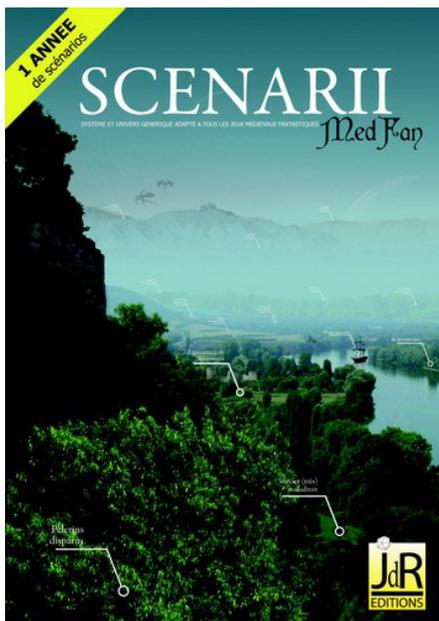
Avec les « gamebook adventures », vous retrouverez en tout cas le plaisir des livres dont vous êtes le héros des années 80. Plus courts, ils ont toutefois l'avantage d'être animés et dotés d'une interface plutôt jolie. Inutile de vous encombrer de dés, d'un crayon et d'une gomme : votre smartphone s'occupera de la contin-

gence pour vous. Dans *le Temple du Dieu Araignée*, l'aventure sera principalement axée sur les combats et les défis physiques. Il serait donc imprudent, à moins que votre sens du danger et de l'honneur soit grand, de vous lancer en mode « classique ». Franchement, vous n'y aurez aucun avantage, si ce n'est celui du devoir accompli et de débloquent peut-être plus de bonus. Car le jeu permet aussi de débloquent des illustrations, par exemple, en fonction des objectifs que vous accomplirez, et que vous pouvez admirer dans une galerie prévue spécialement à cet effet. Allez, que les dés roulent pour vous, au métro, au boulot ou avant le dodo !

GENSERIC DELPÂTURE



SCENARII



Ugh de votre vagabond rôliste, Il y a quelque temps, je suis passé aux Croisades d'Unnord. Sur place, j'ai pu croiser des membres de Jdr Éditions proposant leurs produits, dont *Scenarii*. Le bouquin m'a fait de l'œil, mais ayant éclusé « quelques » bières et payés des coups, j'ai dû passer mon chemin. Coup du destin, jet de chance réussi ou intro foireuse de ma chronique : tadam, Mr C., notre rédacteur en chef, me confie la chronique du dit *Scenarii*. Le projet est plutôt alléchant : 52 scénarios et un système générique permettant une adaptation à tout univers. Le livre est vraiment de bonne facture, papier de qualité et 400 pages en couleur. Il est le fruit du travail de Frédéric Dorne, Delphine Denocq et du Collectif JdR Éditions. Les scénarios sont originaux, ont été testés et n'ont jamais été diffusés.

Avant de poursuivre, je lève mon godet pour saluer l'idée. En fait, comme plusieurs rôlistes vieilliss... avançant en âge, ça devient galère de jouer. Entre les éclosions de bébés, les mutations, les vacances, les contrats craignos avec des horaires foireux, c'est chaud de se faire une partie. Ajouter que ces rôlistes ne vont plus trop en club ou dans les associations, mais se retrouvent autour d'une table de potes ou de



potes de potes, donc des parties sur le pouce... Chapeau pour le MJ qui n'est pas obligé d'improviser un scénario à l'arrache. C'est tout l'intérêt de ce recueil médiéval fantastique, qui offre un scénario tout prêt par semaine, soit un an de jeu. Mathématiquement c'est juste, réellement c'est mieux. Avec des joueurs motivés qui rallongent la sauce et les aléas susmentionnés qui espacent les parties, il y en a pour sûrement plus d'une année.

ET ÇA TOURNE COMMENT ?

Le système se nomme Cross-Games©, c'est parlant... ou pas. Pour mes amis anglophobes, l'idée c'est un système transversal à tous les jeux. L'éditeur met à disposition des tables de conversions entre la mécanique de jeu de son système et les autres. Pour les jeux moins courants, elles sont disponibles sur son site Internet grâce à un code inscrit dans le livre. Ainsi, vous pouvez utiliser le scénario dans le cadre d'un *Warhammer*, d'un *Ars Magica*, pour du D20 et d'autres.

Le système en lui-même repose sur du D100 et des caractéristiques. Pour ceux à qui ça ne dirait rien, il faut faire un jet inférieur à la valeur de la caractéristique du personnage pour

réussir l'action. Les PNJ n'ont aucune compétence explicite mais des caractéristiques à interpréter. Côté combat les dégâts sont exprimés en fonction de la valeur (mineure, grave ou mortelle) qu'ils devraient avoir sur un personnage moyen.

Le recueil de scénarios suggère aussi des règles supplémentaires plutôt variées allant de « combattre des insectes volants » à « jouer un fou ». L'intérêt qu'elles présentent dépend surtout de votre style de jeu et de votre attachement aux règles.

SINON LES SCÉNARIOS...

... sont résumés dans plusieurs courts synopsis plutôt bien faits et avec la difficulté qu'ils peuvent représenter, ce qui facilite le choix du scénario. On peut noter que plusieurs peuvent être joués à la suite dans le cadre de quatre campagnes. Il s'agit d'une quête autour d'une épée démoniaque, du sauvetage d'un roi et de son royaume, d'une croisade sur fond de religion et de la libération d'une déesse.

Le style est précisé selon trois catégories : action, enquête et ambiance. On retrouve plutôt de l'action ou de l'enquête, peu d'ambiance vraiment induite par l'histoire. Pour autant, l'atmosphère repose géné-



ralement sur le MJ et sa table. Le scénario s'étend généralement sur une petite dizaine de pages, cartes incluses. Contrairement à certain domaine, la taille compte... Rien de plus décourageant qu'un bon scénario mais trop gros, qu'il faut mettre de côté pour une partie improvisée.

Les scénarios sont assez intéressants et pourront être agrémentés selon votre goût et l'univers dans lequel vous le transposerez éventuellement. Les PNJ sont corrects et tiennent la route. Leur psychologie est souvent un élément de l'intrigue ce qui éloigne ces propositions ludiques du porte-monstre-trésor (PMT). Le petit plus est qu'il y a une piste de suite pour chaque scénario.

Les aides de jeu sont comme les règles supplémentaires, bien souvent optionnelles. Pour autant, elles ont le mérite d'être là et peuvent dépanner un MJ en galère. Par contre, si on considère que les plans, les cartes, les schémas et les illustrations (ici sous forme de photo) entrent dans cette catégorie alors l'ouvrage cartonne sur ce point ! En effet, tous ces éléments sont clairs et agréables. On pourrait même décerner une mention spéciale pour les cartes qui sont élégantes et en deux versions : une pour le MJ et une pour les joueurs. Un autre avantage est qu'elles sont téléchargeables depuis le site de

l'éditeur. On nous mâche le travail et en plus on n'abîme pas le bouquin à la photocopieuse, que demander de plus.

C'EST VOTRE DERNIER

MOT ?

Pas vraiment ; si tout cela est de qualité, il y a quelques bémols. Le système promet une difficulté de scénarios allant de 1 à 5, mais tablez sur 75% de scénarios d'une difficulté de 3 à 4, 20% de difficulté épique et très peu pour les groupes débutants. Le parti pris se défend mais si vous désirez jouer des persos de petit niveau ce n'est pas forcément le top. Pour autant, une adaptation est tout à fait possible.

Les scénarios tournent pour une bonne partie autour des magiciens et des prêtres, donc si vous jouez en low fantasy ou cherchez à les transcrire en historique, ça risque d'être compliqué.

L'univers quant à lui est... dans l'esprit d'un vieux D20 : des noms bizarres, un panthéon partiel et des races esquissées, sans infos sur les pays et les cultures rencontrées. En même temps, le recueil propose du générique donc si le background est trop fort c'est chaud à adapter, m'a



dit un ami avisé. Juste entre nous, ça se toilette bien ; sinon comme moi gardez le côté « old school fantasy » pour des parties décontractées. Un bon MJ, une joyeuse table et des histoires bien sélectionnées, ça roule tout seul. Le produit est de qualité, bien ficelé et respecte son but : offrir des parties rapides sans trop de préparation pour le MJ. Si vous désirez en avoir un aperçu, le scénario « Démoniste à l'Orc » est disponible via http://www.jdreditions.com/documents/Scenarii_extrait_No42.pdf, et il est complet !

Sur ce, puissent St Gyax et la muse des Dés vous inspirer des aventures hautes en couleur.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 49 euros
- Format : Format A4, couleur, couverture souple
- Nombre de pages : 400
- Éditeur : JdR Éditions

OLIV VAGABOND



DEARG - ÉPISODE 1 CAMPAGNE POUR LES OMBRES D'ESTEREN



2013 ANNÉE OMBRES D'ESTEREN ?

Après une année 2012 vide d'ouvrages en français (car en anglais la gamme a commencé cette année là), nous voilà avec entre nos mains le premier volet de la campagne *Dearg*. Il s'agit là de la version « normale » de la campagne qui devrait sortir en quatre volumes tout au long de l'année, tandis qu'une version collector,

financée avec grand succès via Ulule, verra le jour à la fin de l'année.

Une année qui s'annonce donc chargée et importante pour le jeu, qui plus est complétée par la sortie récente du *Kit du meneur*.

Voyons donc si le premier épisode de la campagne nous annonce une bonne année, avec une grande campagne qui nous fera oublier le supplément *Secrets* prévu pour 2014.

LA QUALITÉ ESTEREN

Au niveau de la forme, cet ouvrage est du même, haut niveau que les autres ouvrages de la gamme. Les illustrations sont magnifiques et en nombre ; inspirantes au possible elles viennent poser avec brio l'ambiance et les décors de cette campagne. La maquette claire et agréable rehausse les textes qui sont eux aussi de qualité, avec peu de coquilles, faisant de *Dearg* un ouvrage que vous avez plaisir à feuilletter et lire.

LES PRÉMICES DE LA CAMPAGNE

En tant que premier volet de la campagne, *Dearg - Épisode 1* se doit de présenter la campagne, son décor et



son fonctionnement. Ainsi la majorité, les deux tiers, du livre sert d'introduction à la campagne.

Le premier tiers de l'ouvrage nous décrit donc en détail le Val de Dearg et le village du même nom. Historique, lieux particuliers, personnalités, synopsis de scénarios... tout y est pour permettre à chaque MJ de réussir l'immersion des PJ dans cette région.

Le deuxième tiers du livre présente le concept d'Arc narratif. Concept qui a mon sens fait tout le sel de la campagne à venir, mais qui risque aussi de ne pas plaire à tout le monde. Chaque joueur se voit at-

tribuer un arc (Amour, Éthique, Adoption, Culpabilité) qui lui sera lié, même s'il change de personnage, jusqu'à la résolution de l'arc à la fin de la campagne. Jusque là l'idée est très intéressante, mais elle se voit compléter par les focus qui lui donnent de la force mais changent la façon de jouer « classique ».

En effet un scénario focus sera lié à un arc précis, où un seul joueur deviendra le personnage principal et les autres joueurs se verront attribuer des seconds rôles afin de faire vivre le focus. En bref, les joueurs n'utilisent pas leur personnage fétiche et se retrouvent avec un pré-





tiré risquant de servir de faire valoir à un seul joueur.

MISE EN PRATIQUE DES

NOUVEAUX CONCEPTS : LE

SCÉNARIO

La fin de *Dearg - Épisode 1* nous présente un scénario, « Gaol, d'amour et de fureur », qui est un premier focus lié, comme son nom l'indique, à l'Amour. Il s'agit donc de lancer la campagne *Dearg*, mais de façon originale, en proposant aux joueurs les nouveaux concepts présentés précédemment.

Le scénario long et détaillé permet de découvrir de nombreux lieux et personnages importants de *Dearg*, et donc de poser les bases de la campagne à venir. Néanmoins il conforte un peu les réserves émises plus haut sur les arcs narratifs et surtout le focus. En effet, c'est une histoire d'amour tragique, qui laisse peu de latitude aux joueurs, et ça devient encore plus limité pour les seconds rôles qui risquent de se sentir par moment inutiles. Même si le dirigisme du scénario est vraiment raccord avec l'ambiance voulue et bien rendue par l'histoire.

CONCLUSION

L'année *Esteren* commence donc avec ce premier volet qu'on attendait avec impatience. On est un peu déçu de n'avoir qu'un seul scénario, qui plus est particulier, pour lancer la campagne. Mais ce début de campagne est de qualité, pose bien le décor et avec des partis pris narratifs audacieux.

La suite qui devrait arriver cet été nous permettra de poursuivre nos aventures dans ce Val mystérieux.

JÉRÉMIE COGET

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 19,90 euros
- Format : A4, couverture souple, couleur
- Nombre de pages : 96
- Éditeur : Agate



Vieux Pots

Nouvelles soupes 2013

Concours de cuisine création ludique à base de concentré



- Prenez un Jeu de rôle de vingt ans d'âge au moins
- Décortiquez le entièrement,
- Incorporez y 10 ans d'innovation du Jeu narratif,
- Ajoutez y une pincée de nouvelles idées,
- Soupoudrez à votre convenance de jeu de plateau, séries télé d'aujourd'hui ou nouvelles technologiques.
- Servez bien chaud aux novices, familiers et autres non-joueurs
- ...et gagnez de nombreux prix (en plus de la gloire)



Limite de remise: 30 septembre 2013
www.narrativiste.eu/2013/vieux-pots-3



GROG
association des créateurs de jeux de rôle



Sens Détour

Ludibay

Ludik Bazar

i Y ahora tambien en español !
<http://foros.conbarba.es>



MUSIQUES SOMBRES POUR JEUX DE RÔLES SOMBRES



Il est souvent acrobatique, voire carrément périlleux de sonoriser ses parties de jeu de rôle. La musique, même si elle est par nature propice à poser une ambiance, peut également – pour ne pas dire à chaque fois – se retourner contre son utilisateur, en nuisant complètement à l’immersion. Pourquoi ? Les causes en sont multiples : peu ou pas adaptée à l’ambiance du jeu, trop complexe à gérer pour qu’elle soit complètement en accord aux situations décrites et bien sûr, l’écueil qui lui est le plus souvent lié, une trop forte connotation.

La plupart du temps le recours à des musiques de film se transforme rapidement en un véritable calvaire pour l’immersion. Ces musiques posent un cadre, bien trop imprégné d’images ou de scènes du film dont elles sont tirées. Prenez par exemple la B.O. de *Requiem for a dream*. Une bande son parfaite pour ce film, à la fois esthétique et profondément dérangeante. Pour autant, tous les joueurs qui l’auront déjà vu (et entendu) visualiseront invariablement les passages du film plutôt que les scènes mises en place par le MJ.

Alors cela nous condamne-t-il à jouer définitivement en silence ? Non, bien sûr !



Des jeux comme *les Montagnes Hallucinées* ou *les Ombres d'Estéren* se sont dotés de bandes son, créées et orchestrées pour l'occasion. Mais celles-ci sont d'une nature tellement exclusive (de par leur origine et la raison de leur écriture) qu'elles ne peuvent guère être utilisées pour d'autres univers. Il faut donc chercher autre part. Prospector autrement qu'en piochant dans ce qui est évident, visible et connu. C'est là que le travail de Thomas Munier (déjà bien connu pour son travail sur le cadre de jeu pour *Sombre*, Millevaux) entre en scène. Car ce dernier sévit depuis quelque temps sur les ondes du forum des Terres Étrangères, en peaufinant chronique après chronique un écheveau de sélections impitoyablement testées et choisies pour correspondre à des jeux de rôle dont l'ambiance se veut oppressante, dérangeante et bien évidemment sombre. Toutefois, ce qui aurait pu rester caché aux yeux des profanes que nous sommes, vient depuis quelques mois de saillir (chez l'éditeur print on demand, Lulu.com) en une compilation ordonnée, classée et augmentée sous le titre évocateur de *Musiques sombres pour jeux de rôles sombres*.

Cet opus d'un peu moins de deux cents pages contient pas moins d'une

centaine d'études, et ce sans compter les albums en encart et les annexes que l'auteur a piochées dans des propositions extérieures, complémentaires, ainsi qu'un article issu d'un webzine.

L'ensemble s'articule autour de dix ambiances sélectionnées pour leurs forces évocatrices (*Désert, Détresse, Dédales, Démences, Décombres, Dêités, Désastres, Démons, Décotions et Défis*), définissant ainsi les grands thèmes de la musique sombre. Chaque ambiance suit un schéma précis et implacablement répété. Elles sont bâties autour de cinq éléments précis : les informations sur l'album disséqué (Auteur, titre, année d'édition et visuel de la pochette), puis quatre items : « genre », « à écouter », « idéal pour » et « autopsie ».

« Genre » présente le genre musical auquel appartient l'album. Attention, si comme moi vous êtes novice dans les plus obscurs arcanes de ces musiques et sous-catégories comme le dark ambient, la musique concrète, noise, drone et autres patronymes barbares pouvant vous faire vous sentir démuni voire sot face à tant de culture musicale, il n'en sera rien ici. L'auteur a le bon goût de vous prendre un tant soit peu par la main, pour ne pas vous perdre en chemin. Et après quelques



écoutes, les différents genres vous sembleront plus nets et plus simples à identifier. Même si pour cela, vos oreilles auront besoin de temps pour affûter leur perception.

« À écouter » présente un ensemble de lieux, de situations, d'états – en jeu – propices à l'écoute des morceaux contenus. Cela peut aller de « en attendant la séance d'électrochocs » à « enfoui dans la terre de son pays natal », en passant par « dévoré par des fourmis rouges ». La plupart du temps, la symbolique est suffisamment forte pour avoir une idée très précise de la teneur de l'album et du climat nécessaire pour sa diffusion. C'est cru, sans concessions, mais le résultat est à la hauteur des visions créées. D'un regard, vous saurez quand et comment l'utiliser.

« Idéal pour » renseigne uniquement la partie qui nous concerne le plus directement : le jeu de rôle. À quel jeu s'adapte exactement l'album. Une idée brillante surtout qu'elle regroupe 91 jeux différents. Un spectre assez large, allant du très malsain *Kult* au bien plus léger *Toon*. Le grand écart est inattendu, ce qui montre bien le titanesque travail d'un auteur se refusant à se laisser aller à la facilité en ne proposant que des noms dont l'évidence vient

naturellement à l'esprit du lecteur. Néanmoins, tous n'entrent pas dans un même grand panier. *Sombre* pourra très bien être juxtaposé à *Würm*, dont le thème et l'époque sont diamétralement opposés. Et c'est aussi ce qui fait là l'intérêt de ce travail de sélection.

Enfin « l'Autopsie » développe avec foule de détails les scènes, les lieux et même les émotions suscitées à l'écoute. On y analyse l'utilisation (voire la manipulation) instrumentale, musicale et vocale, ainsi que ses effets malsains sur les auditeurs. La plupart des chroniques tiennent en une ou deux pages maximum et peuvent être illustrées d'albums complémentaires à l'atmosphère parallèle et décrits sur une poignée de lignes. La majorité des descriptions empruntent un champ lexical proche de celui utilisé par Lovecraft dans ses nouvelles, apportant ce je ne sais quoi de dérangeant et d'inhumain propre aux métaphores horribles. Quelquefois, un paragraphe donne un bref rappel quant à un groupe déjà présenté ou aux origines de la découverte de l'album ponctuant l'ensemble, créant ainsi des passerelles entre les thématiques ou genres déjà précédemment abordés. Les conseils et mises en scène sont d'une grande justesse



et touchent autant le joueur que le MJ présents en chaque lecteur. Ici, même si le style est volontairement descriptif et riche d'une sensualité morbide, la lecture n'en n'est pas pour autant alourdie et l'on aura plaisir à lire sans discontinuer plusieurs chroniques sans se lasser. Pour autant, chaque étude ne prendra tout son sens qu'en parallèle de l'écoute des harmonies qui lui correspondent. À noter que s'il est peu probable que vous possédiez tous les CD présentés dans *Musiques sombres pour jeux de rôles sombres*, j'en ai toutefois retrouvé pas moins de 89 (légalement disponibles) sur le site de musique en ligne Deezer.com. Ce qui vous permettra, sans vous ruiner en de folles dépenses, d'écouter une bonne partie de la gargantuesque playlist proposée. Attention quand vous pratiquez une recherche, certains titres ou auteurs relèvent de la niche musicale et ils seront difficiles à trouver. Un croisement de titres, d'auteurs, mais également d'années d'édition sera quelquefois nécessaire. De même, soyez vigilants quant aux jaquettes présentées dans le livre et celles présentes sur l'interface du site. Les premières sont celles de la discothèque de l'auteur, d'une réédition à l'autre elles peuvent changer.

Musiques sombres pour jeux de rôles sombres se clôt par une annexe scindée en un quadriptyque complémentaire. La première partie s'étale dans une longue chronique de deux pages bien remplies consacrée au travail de Stéphane Rochard, dont les albums sont disponibles en libre téléchargement.

La seconde est un article tiré du webzine *Ymaginères* s'intitulant « Petite musique pour créature de la nuit ». Les chroniques ne sont pas de l'auteur, pour autant elles ne sont pas dénuées d'un certain intérêt et complètent la copie rendue par Thomas Munier. La troisième est sobrement nommée « nano-chroniques », présentées comme un assemblage de 23 formats court et additionnel, identiques à ceux ponctuant par moment les 100 précédemment soumises. Pour achever le tout, la quatrième partie « Alchemic Sound Museum sonorise l'effroi » regroupe non pas un ensemble de notices par genre ou par jeu, mais celles d'un seul et unique Label, ASM (Alchemic Sound Museum), dont les fondateurs sont eux-mêmes des rôlistes et de par leur travail développent une musique multimédia (art, littérature, jeux de rôle...).

Avec *Musiques sombres pour jeux de rôles sombres*, Thomas Munier relève



avec brio un défi où bien d'autres avant lui se sont cassé les dents. La tâche est ardue et relève d'un exercice de passionné.

De par la diversité des genres proposés (en évitant l'écueil de tomber à outrance dans le métal, qui ici ne représente qu'une portion réduite sur l'ensemble), la quasi-unicité des groupes et la rigueur toute scientifique avec laquelle il nous fait partager son savoir et son amour pour la musique, l'auteur nous livre une encyclopédie non-exhaustive mais quasi clé en main. Et dernier détail montrant avec quelle application celle-ci a été écrite : un index par genres musicaux et par jeux est adjoint à l'ensemble, offrant une navigation aisée entre les 100 notices. Seul bémol, aucune pagination n'est inscrite sur les pages. Seuls les numéros des chroniques permettent de s'y retrouver. Une gêne rapidement surmontée, une fois que l'on a lu quelques pages ; pour autant cette logique pourra surprendre et débousso-ler le lecteur dans un premier temps.

Au final, avec un prix abordable, une qualité tant sur le fond que la forme, cette bible de la sonorisation en jeux de rôle est d'une absolue nécessité. Et au pire si vous êtes à cheval sur les principes épuré de la masterisation silencieuse, *Musiques sombres pour*

jeux de rôles sombres vous ouvrira une porte sur un monde inconnu et diablement hypnotique, qui fera peut-être bouger les frontières de votre avis sur la question.

Auteur : Thomas Minier

Prix : Pdf : 6,25 € / livre couverture souple : 12 €

Format : 14,81 x 20,98, noir & blanc

Nombre de pages : 188

disponible sur Lulu.com

TONY MARTIN

2008 - 2013

5^E ANNIVERSAIRE

*Les Editions Sans Détour remercient
les auteurs, traducteurs, illustrateurs, correcteurs, artistes et contributeurs
pour leur travail à nos côtés depuis cinq années.*

Samia Aci-Sèche
Luthem Anbarot
Philippe Auribeau
Arnaud Bély
Thomas Berthier
Nicolas Boudin
Samuel Bidal
Laël Bonnard
Hervé Boudoir
Jérôme Bourcaut
Nicolas Caillon
Romuald Calvayrac
Anaré Captain
Pascal Casolari
Philippe Caza
Christophe Château
Fabrice Colin
Sylvain Couture
Arnaud Cuiadet
Romain D'Ruissier
Raphaël Delcroix
Benoît Desbordes
Laurent Dovernay
Isabelle Donné
Eric Dubourg
El Théo
Karim Ennassiri
Olivier Fanton
Willy Favre
Vivien Feasson
Philippe Fenot

Cedric Ferrand
Valérie Florentin
Nicolas Trucius
Steve Fuhrmann
Mathieu Haberit
Mariusz Szandzel
Philippe Seneguand
Eric Leorge
Stéphane Sirard
Sébastien Lras
John Triumph
Camille Quirou
Lisette Harrier
Bruno Favelle
Geoffroy Hassoun
Julien Heybroeck
Aurélien Hubert
Denis Huneau
Jérôme Isnard
Dominique Lacrouts
François Laurent
Bruno Laurent
Michel Le Roy
Christian Lehman
Serge Lehman
Elise Lemai
Tristan Lhomme
Brünhilde Lucas
Yannick Maylott-Latvayre
Patrice Mermoud

Loïc Muzi
Colin Naudet
Dogan Ozyeten-Weis
Ivan Olariaga
Benjamin Oti
Alain Pachins
Pierre Povel
Nicolas Pirez
Christophe Ployon
Mikhaël Poujol
Dregory Privat
Christine Schlicht
Mayar Shakeri
Marco Simonetti
Les Sombres Sentes
Samuel Tarapacki
Sandrine Tarapacki
Nicolas Tauzin
Martin Terrier
Emily Tibbats
La TocTeam
Stephane Treille
Patrick Trempend
Cedric Turmet
Laure Valentin
David Vial
Olivier Vilhoingt
Sam-Ouen Yin
François Yvon



THULHU

Delta Green

HULKOW EARTH
EXPEDITION

CRISPE CHIMÉRIQUE

Chroniques
de Féals

LES LAMES DU CARDINAL

Merci

EDITIONS SANS-DÉTOUR





THE QUIET YEAR



Narrativiste édition poursuit ses publications avec, pour cette fois, une disponibilité uniquement sous forme dématérialisée de son sixième jeu, *The quiet year* de Joe Mcdaldno. Que pouvons-nous attendre de ce jeu sous-titré *Une année de répit* ? Eh bien nous allons le découvrir, une fois que j'aurai pris de quoi dessiner.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

La mise en page est sobre, et maîtrisée. Les illustrations, des crayonnés, apportent poésie et calme au jeu ce qui correspond tout à fait au texte. Ce dernier est fluide et très agréable à lire. Tous les éléments du jeu sont apportés petit à petit, de manière très logique ce qui conduit le lecteur à pouvoir se lancer rapidement dans une partie.

Le jeu est fait pour 2 à 4 joueurs, pour une durée de 3 heures minimum. Il n'y a pas de MJ et chacun des joueurs, à tout de rôle, va incarner la communauté dont ils ont décidé de suivre le destin. Ainsi, les joueurs ne vont pas interpréter un seul personnage mais bien la communauté dans son ensemble. Pour cela, les joueurs vont définir l'environnement dans lequel elle se situe, le faire évoluer, le tout grâce à une « carte du monde » qu'ils dessineront petit à petit.

Le but des joueurs est de faire évoluer, durant une année entière (52 semaines), une communauté qui, venant de sortir d'une longue guerre, est menacée par l'arrivée des *Bergers du Givre* (que rien ne définit au départ) et pourrait ne pas survivre à cette rencontre. De manière à sym-



boliser ces 52 semaines, vous aurez besoin d'un jeu de 52 cartes avec, vous l'aurez compris, chaque type de carte (cœur, carreau, trèfle et pique) représentant une des saisons de l'année. À chacune des cartes est associée un choix impactant la communauté, choix que le joueur dont c'est le tour devra faire en son âme et conscience. Bien entendu, la première saison permet de se familiariser avec les règles, la seconde permet d'accroissement de la communauté, la troisième saison est pleine de danger et la quatrième se voit être encore plus rude.

SEUL AU MONDE

Au début du jeu, les joueurs vont esquisser le terrain (carte) dans lequel la communauté vit et tente de se reconstruire. Chacun va apporter un élément qu'il va dessiner sur la carte. Puis vient le temps de définir les ressources qui vont être en abondance et celles en pénurie. Ces ressources, au cours de l'histoire et des projets mis en place par les joueurs, seront amenées à évoluer et la carte avec. À partir de là, chaque semaine représente un tour de jeu pour un joueur et donc si vous jouez à quatre, en ayant fait un tour complet de la table, un mois se sera écoulé pour votre

communauté. Durant un tour de jeu, vous avez à faire un choix (proposé par la carte que vous avez tiré au sort), réduire le délai de réalisation des projets et choisir une action parmi trois (à savoir découvrir une nouvelle chose, tenir une discussion et commencer un projet).

Découvrir une nouvelle chose vous permet d'apporter un élément nouveau à la narration, quelque chose que les autres ne savent pas. Ces éléments peuvent très bien être des rebondissements à l'histoire, ou plus simplement des suggestions sur lesquelles les autres joueurs pourront rebondir.

Lorsque l'on tient une discussion, le joueur s'adresse à la communauté en posant une question (ou en affirmant quelque chose) et demande l'avis des autres membres de la communauté. Vous n'aboutirez pas à une décision mais cela permet de mettre en évidence certaines tensions qui peuvent exister au sein même de la communauté. De ces tensions, des points de Mépris peuvent être distribués si une personne a l'impression qu'elle n'est pas écoutée.

Enfin, commencer un projet est le moyen de tenter de résoudre les problèmes auxquels la communauté doit faire face. Par exemple, devant l'absence d'eau, un projet de puits peut être décrété. Vous devrez alors



décider du temps que cela prend (en semaines). Le jeu se termine lorsque les *Bergers du Givre* arrivent (arrivée associée à une carte prédéfinie).

CONCLUSION

The quiet year aborde la vie d'une communauté devant se reconstruire après un événement ayant perturbé grandement ses fondations. Le jeu est très didactique et vous accompagne au fur et à mesure de votre narration. La présence de cartes vous demandant de faire des choix participe grandement à cet apprentissage. On ne se sent jamais seul, ni à cours d'idées. Même si le jeu parle d'un événement apocalyptique s'étant déroulé juste avant que vous ne preniez les rênes de la destinée de cette communauté, on ne ressent pas tellement ce côté post-apo et on s'imagine facilement dans une communauté se retrouvant sur une île déserte et devant faire face à de nombreuses pénuries (mais la colonie sur Mars fonctionne bien aussi). Le seul regret que l'on peut avoir c'est le fait que le Mépris n'a pas une mécanique suffisamment élaborée pour être véritablement intéressant, ce qui en fait au final quelque chose d'assez accessoire. Si vous souhaitez découvrir pas à pas ce qu'est un jeu narratif, ou que vous

souhaitez jouer au niveau, non pas d'un personnage, mais d'une communauté toute entière, *The quiet year* est fait pour vous car ce jeu est une véritable réussite !

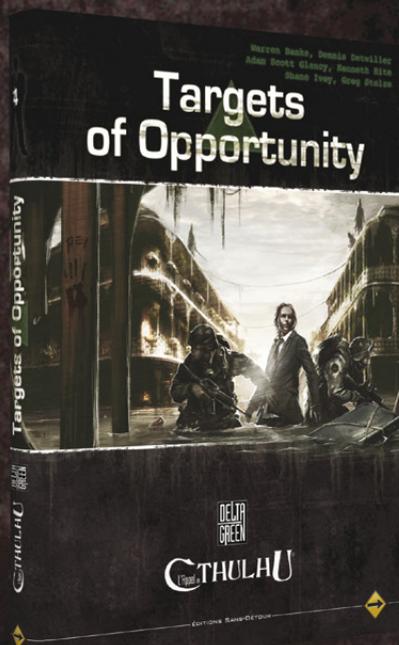
FICHE TECHNIQUE

- Prix : 6 euros (disponible uniquement sur le site de Narrativiste.eu)
- Format : A4
- Nombre de pages : 16 pages
- Éditeur : Narrativiste édition

JÉRÔME « SEMPÁĬ » BOUSCAUT



Delta Green



Les menaces énoncées par l'agence sont avérées, y compris contre l'agence elle-même. Il est vital d'organiser la riposte vers des cibles restant à prioriser tout en assurant notre propre sauvegarde. **Dossiers à traiter :**

L'île de Black Cod - Confirmation de l'apparition d'une menace maritime contre une île au large de l'Alaska. Une tribu amérindienne sur place a déjà affronté cette menace.

M-EPIC - Précisions sur les agissements de cette agence canadienne méconnue jusqu'alors. Prendre connaissance des perspectives et opportunités.

Les Disciples du Ver - Confirmation d'un programme secret de contamination parasitaire en République du Congo. Détails sur les acteurs et leurs motivations.

Le clan DeMonte - Généalogie alarmante d'un clan ayant tiré avantage de l'ouragan Katrina. Programme de neutralisation de ce qui n'est peut-être plus vivant.

Le Culte de la Transcendance - Incapacité à déterminer les desseins sans une immersion dans cette organisation. Malgré le risque, il est impératif d'infiltrer la structure pour commencer à entrevoir ses projets.

L'ouvrage propose également des conseils sur la conduite de scénarios en campagne. Forte probabilité que l'agence ne survive pas à ces accumulations de preuves.

Targets of Opportunity
288 pages • 42 €



DELTA GREEN
328 PAGES • 42 €



EYES ONLY
260 PAGES • 42 €



COUNTDOWN
448 PAGES • 55 €



EDRAN DE JEU
EDRAN + LIVRET 20 PAGES • 20 €



DUNGEON WORLD

Narrativiste Édition continue son « petit » bonhomme de chemin, non pas en proposant des jeux convenus dans un format uniquement standard, mais bien en tentant d'apporter de la valeur ajoutée aux jeux et aux joueurs. Leur nouvelle production, *Dungeon World*, s'inscrit parfaitement dans cette ligne directrice, voire peut être probablement citée en référence. Je prends ma torche et mon pain elfique – découvrons ensemble la richesse de ce jeu.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

La première surprise vient du format du jeu. Vous n'aurez pas droit à un jeu format A4 avec une belle reliure, couverture en cuir, texte écrit à la plume et j'en passe, mais bien à une boîte de jeu comme on en rencontre dans les jeux de société. Vous vous souvenez de l'époque de la boîte rouge de *Donjons et Dragons* ? Eh bien Narrativiste Édition fait le choix de nous proposer son jeu dans une boîte « semblable ». La raison ? La richesse du matériel fourni. Vous y trouverez l'écran du meneur, les pré-



sentoirs à destination des joueurs, un plateau de jeu effaçable, des figurines, des jetons, etc. Le travail sur le matériel a été pensé pour augmenter l'accessibilité du jeu, le rendre encore plus dynamique avec un vrai souci d'ergonomie. On ne peut qu'être agréablement surpris par le contenu de cette boîte.

DE LA TAVERNE À LA CAVERNE

Je ne vous cacherai pas que *Dungeon World* est motorisé par le très « hype » *Apocalypse Engine*, dont on a parlé dans le *Maraudeur* n°9 avec *Apocalypse World*, et que je ne vais pas à nouveau détailler. Pour rappel, ici, le MJ n'est pas Dieu, il n'a pas droit de vie ou de mort sur les personnages mais doit respecter un ensemble de principes et d'actions qui lui sont attribués. Les joueurs, lorsqu'ils font une action, savent par avance les conséquences qui peuvent en découler.

Ici, point d'apocalypse ou d'ados monstrueux, mais bien des aventuriers (guerrier, clerc, sorcier et voleur) partant à l'assaut d'un univers magique et fantastique rempli de créatures monstrueuses.

Le texte a été travaillé afin de faciliter

la compréhension des différents mécanismes du jeu, rendant sa lecture très agréable et fluide. Là où *Apocalypse World* conseille de faire des dessins sans plus de précisions, *Dungeon World* va plus loin en consacrant un chapitre à l'utilisation du plateau de jeu et ses conséquences en termes d'impact scénaristique.

WE WANT MORE!

Le jeu propose un scénario extrêmement détaillé pour vous permettre de vous lancer très rapidement dans l'aventure. Le MJ est guidé tout au





long du scénario par de nombreux conseils, règles optionnelles à appliquer (ou pas), et où chaque salle de ce *dungeon crawling* est expliquée en détail. Bien évidemment les fronts, qui sont un des éléments très important du jeu, sont proposés avec les enjeux et les menaces associés. Toutefois, nous sommes ici en face d'un jeu narratif ayant pour principe de laisser voir venir et de ne pas avoir de scénario pré-écrit. De ce fait, vous trouverez de très nombreux paragraphes sur les questions restées en suspens et auxquelles vous (et vos joueurs) auraient à répondre pour

vous approprier l'histoire. Enfin, une fois le scénario terminé (ce qui vous prendra quelques séances), de nombreuses pistes sont offertes de manière à vous lancer dans une campagne sur de bonnes bases.

CONCLUSION

Avec *Dungeon World*, *Narrativiste Édition* propose un jeu audacieux par son format et son contenu. Le travail d'accessibilité (aussi bien par les textes que par les aides de jeu) est un axe fort du jeu. Le plaisir est au rendez-vous et on ne peut qu'avoir envie de se lancer dans une aventure med-fan sous cette mécanique. Les esprits chagrins regretteront peut-être que le scénario soit « trop détaillé », et donc assez loin de l'esprit initial d'*Apocalypse World* où pratiquement rien ne doit être écrit à l'avance, mais cette manière de faire est probablement un moyen très didactique de s'approprier la mécanique du jeu et de pouvoir animer une partie en respectant ses principes. Une vraie réussite.

JÉRÔME « SEMPAI » BOUSCAUT

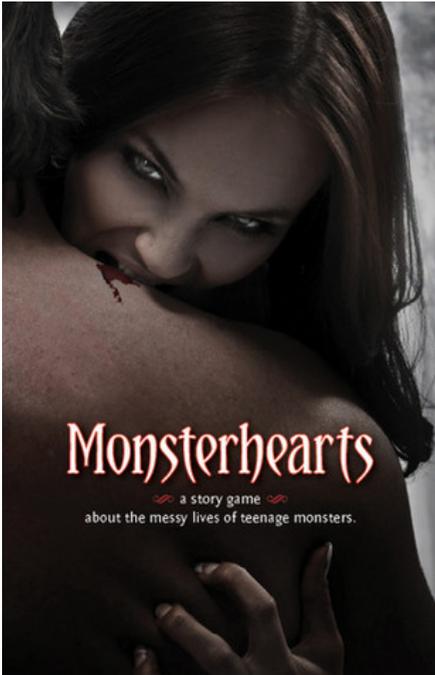
Fiche technique

- Prix : 53 euros
- Format : Boite de jeu
- Nombre de pages : 96
- Éditeur : Narrativiste Édition



*Mettez votre lame
au service du Cardinal*





Monsterhearts

a story game
about the messy lives of teenage monsters.

MONSTERHEARTS

Après *Apocalypse World*, la Boite à Heuhh nous propose une variation sur un autre thème motorisé par le système Apocalypse avec *Monsterhearts*. Le *game designer* Joe McDaldno (auteur des excellents *Perfect Unrevised* et *The Quiet Year*) nous offre ici l'occasion d'incarner des jeunes gens cachant un côté monstrueux – mais vraiment monstrueux, qu'il serait bon de ne pas révéler au grand jour. Pour en savoir plus, suivez-moi et gardez votre sang froid !

LOUP Y ES-TU ?

Monsterhearts est un jeu vous invitant à créer des histoires qui parlent d'adolescents angoissés et d'amour surnaturel. Vos personnages, de par leur nature (loup-garou, sorcière, vampires, etc.), vont avoir leurs âmes torturées, tentées par le démon et souhaitant pourtant l'intégration dans la société humaine.

Fidèle à son style, la Boite à Heuhh propose une mise en page du jeu sobre, maîtrisée, sans fioriture et donc très lisible. Les illustrations sont probablement trop peu nombreuses et dans le même style que celui du jeu *Apocalypse World* (pour en savoir plus, lisez la chronique de ce jeu dans le numéro 9 du *Maraudeur*). Pourquoi réécrire ce qui est déjà écrit ? Eh bien, la réponse est « ça sert à rien », vous trouverez donc de nombreux extraits du jeu d'origine. Ce choix est particulièrement judicieux, mettant ainsi en avant les éléments importants du jeu.

L'organisation des chapitres est bien pensée pour faciliter l'apprentissage des concepts. Les informations s'enchaînent logiquement, ce qui rend très agréable la lecture de l'ouvrage.



DE L'APOCALYPSE CHEZ LES

ADOS !

Vous l'aurez compris, *Monsterhearts* est un dérivé d'*Apocalypse World*, ainsi vous allez retrouver les éléments spécifique à ce jeu, à savoir les clichés (adaptés au contexte ici choisi), les actions de bases, les actions sexuelles et la particularité de ce jeu, le démon intérieur (lié à son cliché). Ce démon intérieur représente la part des ténèbres enfermée au plus profond du personnage ; sa libération va conduire le personnage

à occulter son humanité et libérer toute sa colère, sa violence sans tenir compte des conséquences éventuelles.

Alors, bien entendu, jouant des ados, vous aurez des problèmes d'ados à régler : « pourquoi personne ne m'aime, ne me comprend ? », « pourquoi le beau Rick, le *quarterback*, ne me regarde pas ? » ; cependant n'oublions pas que le rôle du MC (le MJ du jeu) est notamment de rendre la vie de vos personnages intéressante en les obligeant à réagir et quoi de mieux que de mettre en scène des « méchants ». Leur intérêt est d'apporter de nouvelles possibi-





lités à l'histoire alors ne vous gênez pas à en faire apparaître pour compliquer la vie de vos joueurs avec des choix cornéliens, etc.

CONCLUSION

Monsterhearts aborde les problèmes d'adolescents ayant en eux une part ténébreuse qui peut à tout moment éclater au grand jour. Si nous devons ne citer qu'une série télé ayant servi d'inspiration, *Buffy contre les vampires* est probablement le meilleur exemple (pas le seul non plus) ; cette série renferme tous les éléments ayant voulu être émulés : les relations

difficiles entre ados « particuliers » (une élue, une sorcière, un garou, un vampire, etc.), les responsabilités et les engagements, la rédemption, etc. Pour ceux qui connaissent déjà *Apocalypse World*, ils retrouveront tous les éléments spécifiques de ce jeu et pour ceux qui découvrirait cette « mécanique » si spécifique, le travail fait sur l'accessibilité participe à rendre *Monsterhearts* particulièrement clair et ne donne qu'une envie, celle de réunir sa table et de se lancer dans une histoire où vous pourrez libérer votre part monstrueuse.

JÉRÔME « SEMPAI » BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 23 euros
- Format : A5
- Nombre de pages : 178
- Éditeur : La Boite à Heuhh

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 18000 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
- Payez désormais avec les chèques cadeau Cadhoc, Best et Sodexo.
- **NOUVEAU** : Achetez, Découvrez et Renvoyez vos jeux de société, découvrez les conditions sur notre site
- **NOUVEAU** : Désormais nous achetons et revendons vos anciens jeux vidéos console

PROFESSIONNELS
Contactez nous pour
nos offres Grossiste

Jouez cet été à petit prix !



Et bien
d'autres surprises...

RETROUVEZ TOUT L'ESPRIT LUDIKBAZAR ET NOS OFFRES SPECIALES CHEZ

Ludik Bazar Meissonier

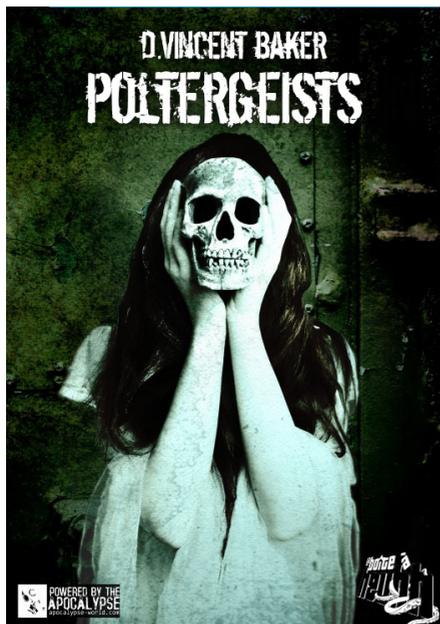


6 Rue Meissonier, 75017 Paris • (Métro Wagram)
meissonier@ludikbazar.com • tél : 01 42 27 50 09

Venez découvrir notre vaste choix de jeux
spécialisés, grand public et de figurines.



POLTERGEISTS



La Boite à Heuhh nous propose un jeu du très prolifique Vincent D. Baker avec *Poltergeists*. Ici l'horreur et la survie sont au cœur d'un jeu au format atypique et à la présentation soignée. Trouvons une lampe torche, et arpentons les souterrains de ce jeu.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

La première surprise de ce jeu est son format pouvant tenir dans une poche. L'écrin de *Poltergeists* est particulièrement soigné. Et son ouverture révèle les deux livrets nécessaires pour jouer, à savoir celui du joueur et celui du Maître de cérémonie (ou MC). La maquette est agréable avec un choix fort judicieux de ne pas avoir le même fond pour les deux livrets. Ici, vous avez à faire à un jeu uniquement pour deux joueurs, un face à face terrible où le joueur devra faire preuve d'astuce pour s'en sortir face à un MC en quête de chair fraîche.

ESPRIT ES-TU LÀ ?

Le pitch du jeu est de suivre un explorateur urbain tentant de fuir une usine désaffectée et surtout hantée. Le MC est bien mieux armé que vous pour vous stopper puisque vous n'aurez qu'une chance sur trois de lui échapper. Il va donc falloir faire preuve de jugeote et de créativité. Le jeu se déroule à tour de rôle, à la manière d'un livre dont on est le héros puisqu'il faudra lire un chapitre de votre livret qui renverra vers un chapitre de l'autre livret, donnant



ainsi la parole à l'autre joueur. Afin de mesurer le degré d'avancement de l'histoire, le jeu utilise des cartes à jouer classiques qui devront être piochées à des moments clefs de l'histoire. Cela permet d'une part de savoir quelle est l'issue de l'action (pour l'explorateur) et d'autre part si son évocation est proche ou non (défini par les cartes du MC). Pour rendre le jeu encore plus tendu, les cartes du joueur sont face visible alors que celles du MC sont face cachées (jusqu'à ce qu'il pioche sa quatrième carte).

Les différents chapitres permettent aux joueurs d'étoffer l'histoire du personnage, d'inventer des situations, de réagir à certaines autres, voire de faire des choix.

PETIT FORMAT, PETIT JEU ?

Un des avantages de ce jeu est de pouvoir engager une partie très rapidement. Il est inutile d'avoir lu les deux livrets avant, seul 2 petits chapitres sont nécessaires (en gros 4 pages). Ainsi, une fois le contexte expliqué, vous pouvez vous lancer dans une partie qui sera courte (de l'ordre de 30 à 45 minutes).

On peut s'interroger sur la rejouabilité du jeu, car même si le jeu est asymétrique en faveur du MC, il est pro-

bable que les histoires narrées soient assez proches (si l'on garde les deux mêmes joueurs). Par contre, son petit format, facilement transportable, ses parties rapides et violentes, sont un atout pour multiplier les parties avec différents joueurs.

CONCLUSION

Poltergeists est un jeu dont on est le héros, pour deux, très agréable avec un contexte violent et qui ne laisse pas indifférent. Il faut reconnaître que le travail qui a été fait pour offrir un jeu avec un format si original et atypique mérite amplement son achat, d'autant plus qu'en tant que MC vous pourrez torturer les âmes en peine qui viendront se perdre dans vos souterrains.

JÉRÔME « SEMPAI » BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 10 euros
- Format : A6
- Nombre de pages : 2 fois 36 pages
- Éditeur : la Boite à Heuhh



WASTBURG



« Le soleil cogne comme un sourd sur les pauvres gens entassés sur le pont de Wastburg. On y avance si lentement que chacune des pavasses qui forment l'ouvrage m'est désormais familière. Derrière moi, on peste contre les pontards qui gardent l'entrée de la ville. Ils prennent lar-

gement leur temps les crevards ; ce serait dommage de manquer une piécette.

En plus de la chaleur, une odeur épouvantable monte du Puerk, le fleuve dans lequel la cité franche plante ses fondations. La plupart des gens autour s'en contrefichent, mais certains, plus proches de la margelle, jettent un œil dans le vide pour localiser la source de puanteur. Il semblerait que des corps flottent près d'une barque retournée. Des noyés trempant depuis un moment d'après les commentaires qui me parviennent. Je m'approcherais bien pour risquer un œil moi aussi, mais j'hésite à lâcher ma place dans la file. Et puis, mon oncle m'a dit de ne pas m'approcher du bord, car il arrive qu'on te jette en bas du pont après t'avoir détroussé. Là d'où je viens, les pires histoires circulent sur Wastburg ; les plus belles promesses aussi parce qu'un gars malin et courageux peut faire fortune ici. Sûrement !

Ah ! on avance de trois pas. Je ne désespère pas de rentrer dans la ville avant qu'on en ferme les portes. Encore faut-il ne pas tomber sur un garde trop gourmand et que les quelques gelders que j'ai en poche suffisent à m'acquitter de la taxe. Et alors, à moi Wastburg ! Je me demande bien à quoi cela ressemble... »



Wastburg est un jeu de rôle publié par les XII Singes et écrit par Cédric Ferrand d'après son roman éponyme (chez les Moutons Électriques). Il se présente sous la forme de trois petits livrets, ceints dans un ex folio cartonné contenant une carte de la cité et un paravent en trois parties. Un format classique chez cet éditeur, qu'on retrouve par exemple avec *Mississippi – Tales of the Spooky South*. L'ensemble est de belle facture, entièrement en noir et blanc, les illustrations de Gary Chalk en garantissant la cohérence graphique. Le premier livret présente les règles ; le second décrit la ville au travers d'un cocasse manuel du gardoche débutant, coécrit avec Philippe Fenot. Quant au troisième livret, il propose un copieux scénario auquel a contribué Tristan Lhomme. Le tout se dévore rapidement et avec beaucoup de plaisir, tant le style est truculent et l'humour sous-jacent. Les rôles qu'endosseront les personnages sont ceux de gardes chargés du maintien de l'ordre de *Wastburg*, une vaste cité franche perchée sur un îlot, à l'embouchure d'un estuaire dominant sur l'océan et survivant depuis des siècles entre deux royaumes voisins autant qu'ennemis : le Waelms-tat et la Loritanie. Une ville plantée au bord d'un continent médiéval-fantastique décadent, aux relents d'Europe. Quelque chose comme la

dernière dent fichée dans la gueule d'un monde trop vieux et dont tout le merveilleux se serait tari à force de compromissions avec la réalité. Ce qui nous est proposé, c'est de revisiter, en se plaçant au niveau de la rue, ces univers urbains qu'affectionne la fantasy quand elle se drape des codes du roman noir : *Lankhmar*, *Ankh Morpok* ou encore *Marienburg (Warhammer)* pour reprendre une référence rôlistique.

« Pasqu'on a l'droit, pardi !! » me lâche le pontard quand je m'enquiers de la raison de ma mise à l'écart. « Mon n'veu, t'es p'têt trop malin pour être vraiment honnête. Tu restes là et tu bouges pas avant qu'je





r'viene, sinon t'auras les vers du fond qui croiront à un tremblement de terre ! Vu ? »

Me voilà donc coincé sous une arcade de la grande porte, près du parterre où la foule se déverse dans la ville. Après m'avoir envoyé poireauter dans le coin, le garde retourne aussitôt juguler le flux des entrants, essayant de maintenir tout ce monde en un semblant d'ordre pendant que ses collègues veillent, de la pointe de leurs lances, à ce que personne ne se débîne dans la cohue. Du moins, pas

avant d'avoir payé l'impôt. Ce n'est pas une mince affaire. Les gens sont prêts à tout pour rogner d'un sou ; mentir, promettre ou se faufiler à quatre pattes. Mais les gars du pont ont l'œil et celui qui m'a mis le grappin dessus ne s'en laisse pas conter : « Faut que je me refasse bon d'là, mon prévôt est gourmand ! ». Ses collègues se bidonnent tandis que mon pontard se démène : « C'est pas trois pau' gelders qui suffiront à calmer le gros Ref, Gherold ! » lance un lancier rigolard. « Avec l'ardoise que tu te traînes ». Pendant près d'une heure, j'assiste à la démonstration de l'ordre naturel des choses ici bas ; la chaîne alimentaire en espèce sonnante et trébuchante où chacun se nourrit d'un autre plus biafrais, avant d'en engraisser un autre plus vorace.

Finalement, mon pontard me retrouve, bien plus tard, assis au coin de la porte où il m'avait laissé. « Ça alors, mon n'veu ! T'es encore là ! Mais t'es donc bien obéissant – pas un gars du coin, pour sûr ! » Il sourit à pleins chicots comme s'il avait trouvé un diamant brut dans sa botte. C'est ça qu'il aime dans ce boulot, Gherold : l'opportunité de rencontrer des gens neufs, pas trop salopés par cette bonne vieille mentalité wastburgeoise. « Va falloir qu'on s'occupe de ta taxe, mon ami. C'est



plus compliqué pour les « primo-entrants », ceux qui nous visitent pour la première fois. Faut les inscrire au registre. Ça fait des frais de dossier. » En disant cela, il s’empare d’un vieux parchemin et d’une plume avec laquelle il fait mine d’écrire. Le fait qu’il n’y ait pas d’encre et qu’il ne sache pas gribouiller autre chose que son propre nom ne l’empêche pas d’afficher cet aplomb incroyable de l’escroc qui se persuade lui-même. « Bon ! Mon n’veu, qu’est-ce que tu viens faire ici ? ». »

Comme il est dit plus haut, le jeu propose de jouer des gardoches, les membres de la glorieuse garde de la ville. Dans un univers de coquins, les personnages ont le bon droit pour eux et qui sait, la prétention de représenter l’ordre et la loi. Quand on sait que le Tribunal donne ses audiences dans un théâtre et que tout le tissu social de Wastburg tient grâce à la circulation des gelders, on saisit rapidement que la fonction nécessite un solide sens de l’à-propos et un esprit vif.

Une fois son garde défini par quelques traits bien sentis que le joueur devra imaginer – « Fier à bras », « Mon genou dans tes côtes flottantes », « L’amant de ta belle sœur », ou que sais-je encore – il est envoyé en patrouille dans les rues de

son quartier d’affectation. Wastburg est bel et bien le personnage principal. C’est de la place des personnages en son sein dont traite le jeu. Joué en campagne ou en simple scénario, il s’agira essentiellement de suivre les louvoiements des PJ, aux frontières de la moralité, entre combines, arrangements, coups d’éclat et dérobades honteuses. Assurément pas le genre de jeu où l’héroïsme va de soi, mais où justement, faire simplement son devoir prend une dimension grandiose. C’est la richesse de cet univers, à échelle résolument humaine, que de pouvoir conjuguer des thématiques policières, criminelles, mais aussi sociales et pourquoi pas y ajouter quelques nuances de fantastique, puisqu’après tout, dans un passé pas si lointain, les Majeers – magiciens jadis tout puissants – régnaient sur Wastburg.

« Une fois mes taxes acquittées, mon enregistrement au registre des Primo-Entrants validé, le forfait de soirée dûment payé (le garde a consenti à me faire entrer au-delà de l’heure), mon pécule avait bien fondu. Percevant mon inquiétude, Gherold le pontard a tenu à me rassurer. Il n’était pas question qu’il me laisse seul à errer en ville le premier soir, il serait mon guide et me ferait les honneurs de la cité. De tavernes en bouges, d’estaminets en claques et de



perce-tonneaux en repère d'ivrognes, j'ai bien failli y laisser la vie. En tout cas, j'y ai laissé le peu d'or qu'il me restait. Et au matin ; plus de Gherold. Seulement une odeur atroce d'excrément qui m'a tiré du quasi-coma où la gnôle m'avait égaré. J'étais proprement affalé sur une paille poisseuse, à même la rue, tout proche d'une rigole pleine de fange. Il était encore très tôt. Dans la brume, je distinguais les silhouettes d'hommes vêtus de haillons, plus sales que des mineurs au sortir du trou. Ils avançaient vers moi en poussant, à l'aide de grossiers balais de brindilles, des monceaux de merde encombrant la chaussée.

La vue de ces bousiers humains s'apprêtant à me balayer m'a filé un sacré coup au cul ; si je ne comprenais pas urgemment comment les choses fonctionnent ici, j'étais bon pour le caniveau moi aussi ! »

Wastburg est un jeu au système léger, plutôt calibré pour des parties permettant aux joueurs de construire des histoires cocasses et pleines de rebondissements. On l'a vu plus haut, la création des personnages est très « *freeform* » ; on en reste à quelques traits descriptifs, présentés sous forme de phrases, citations ou dictons. Nous verrons plus loin comment ces Traits interviennent dans le jeu. Les états par lesquels passent les personnages, s'ils sont blessés, hu-

miliés ou encore terrorisés sont également gérés dans cette logique de Traits et interviennent comme des facteurs à prendre en compte lorsque l'on détermine les circonstances (défavorables ici) d'une action.

Les règles et le système de résolution en lui-même sont une adaptation du *Free Universal RolePlaying Game* de Nathan Russel. Un système libre de droits qui synthétise habilement les propositions narrativistes en offrant un système moins déroutant que ce à quoi nous habituent les jeux expérimentaux, tout en étant un réel support à l'improvisation. Pour chaque action, le joueur et le MJ déterminent l'enjeu du jet. Le joueur a une grande latitude pour définir la portée de son action, attendu que plus il donne un enjeu important à son jet, plus les conséquences seront lourdes (positivement ou pas). Il lance ensuite 1d6 et le résultat du dé indique directement les conséquences de l'action, modulant la qualité de la réussite ou de l'échec de celle-ci. C'est le système du « Oui/Non, Mais/Et » qu'on retrouve déjà dans d'autres jeux (*Doctor Who* chez Cubicle Seven par exemple), mais qui ici est exploité bien plus en profondeur. La marge d'aléatoire laissée par le d6 permet, au MJ comme aux joueurs, d'introduire une forte variabilité dans les résultats des actions



des gardes et d'emmener les intrigues dans des issues plutôt imprévisibles.

Cette part importante du hasard, très pédagogique pour le joueur trop optimiste (l'optimisme n'est pas vraiment une valeur wastburgeoise voyez-vous), oblige à prendre sérieusement en compte les circonstances pour obtenir des avantages qui allouent des dés en plus et feront pencher les statistiques de son côté. Ainsi, un garde bien équipé et qui attaque son adversaire par derrière a quelques garanties de réussir à estourbir un pauvre diable. C'est encore mieux s'il a ses collègues à ses côtés !

Là encore, dans la gestion du collectif, *Wastburg* propose une variante intéressante. Les Traits des personnages interviennent au travers des Aubaines. Elles accordent des chances de réussite supérieures, pour peu que l'action ait un rapport avec l'un des Traits. Ces Aubaines sont gérées individuellement, mais aussi collectivement. Les Aubaines collectives sont plus puissantes que les Aubaines individuelles, mais donnent lieu à un partage, source de tension dès lors qu'un joueur tape trop souvent dans le pot commun. L'esprit de corps (de garde) se matérialise concrètement dans les règles. Le nombre de trouvailles et de re-



visites astucieuses du système de *Wastburg* est trop important pour que je cite tous les points de règles qui m'ont fait jubiler. Au vu de la taille du livret consacré au système (32 pages), c'est du concentré de bonnes idées !

Vous l'aurez compris, ce jeu m'a conquis. Il n'a qu'un défaut à mes yeux, c'est son format concentré. On devine que l'auteur a fait le choix de la concision et de l'efficacité. De fait la description du monde, si elle est particulièrement immersive, se réduit au minimum nécessaire. Il y a ce qu'il faut pour jouer, mais la lecture du roman est un plus non négligeable et le MJ doit s'attendre à un peu de



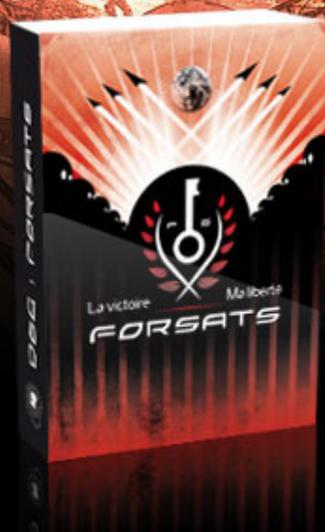
travail pour concevoir sa Wastburg. Mais une fois que le meneur aura un peu enrichi son univers et qu'il aura ficelé ses petites intrigues retorses au coin des rues, le système riche, mais facile à prendre en main, accompagnera efficacement les patrouilles hasardeuses des gardoches.

LEDUPONTESQUE

Fiche technique

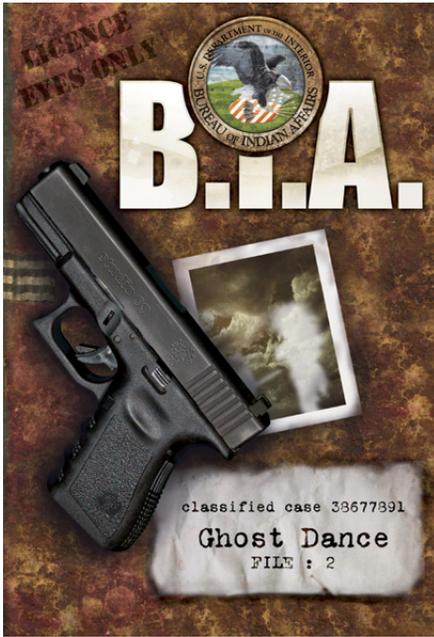
- Prix : 29,90 euros
- Format : A5
- Nombre de pages : 3 livrets de 32 pages chacun et un écran
- Éditeur : XII singes

FORSATS DÉPLOYÉS



Un cadre de campagne
dans l'univers de *D6 Galaxies*





PANORAMA B.I.A.

Tout le monde a déjà vu au moins deux ou trois séries policières, comme *CSI*, *NCIS*, *X-Files* ou même *The Glades* ; et si on vous proposait ça en jeu ? Avec *BIA* c'est exactement ça, on vous propose d'incarner des agents fédéraux, des membres du Bureau of Indian Affairs, spécialisé dans toutes les affaires policières pour lesquelles les victimes ou les suspects sont des « natifs américains ». Motorisé par la version du dK désormais bien connue des XII Singes, ce jeu permet donc aux joueurs de mener

des enquêtes à la limite du surnaturel dans l'univers, peu familier pour nous autres Européens, des réserves indiennes.

À la création, les joueurs devront faire deux choix primordiaux. Le premier sera la spécialité qu'ils suivent, ce qu'ils faisaient avant d'entrer au B.I.A. Ils pourront ainsi venir d'un cursus militaire, d'une autre agence fédérale, de la police tribale, du système judiciaire ou du milieu universitaire. Le deuxième choix, plus mystique, les invitera à sélectionner leur animal totem parmi les suivants : ours, loup, bison, aigle ou corbeau. Chacune de ces orientations leur accordera quelques points de compétence à répartir et surtout – on parle de dK là – leur permettra de choisir un atout de cursus, un atout de totem et un atout de la liste générale.

Une fois la création de personnage, très rapide, effectuée, les joueurs vont pouvoir se lancer dans leur première enquête et le MJ ne sera pas en peine d'en trouver puisque, fidèle au format « Intégrales », un des livrets du jeu contient les quelques secrets de l'univers ainsi qu'une grosse poignée de scénarios. À ce propos parlons un peu de ces derniers... S'ils restent classiques dans leur trame, la manière dont ils sont écrits fait que le meneur a la vie très simple et peut immerger rapidement les joueurs



dans l'enquête. À partir d'une scène de départ (généralement un briefing de la hiérarchie) on trouve une arborescence de scènes numérotées auxquelles les PJ ont accès par le biais d'indices répertoriés à la fin de chaque scène, jusqu'au dénouement final. Parallèlement à ça, un certain nombre d'événements sont proposés pour chaque scénario, avec les éléments déclencheurs appropriés. La construction des scénarios est à mon sens un modèle d'ergonomie et d'un confort à toute épreuve pour le meneur de *BIA*.

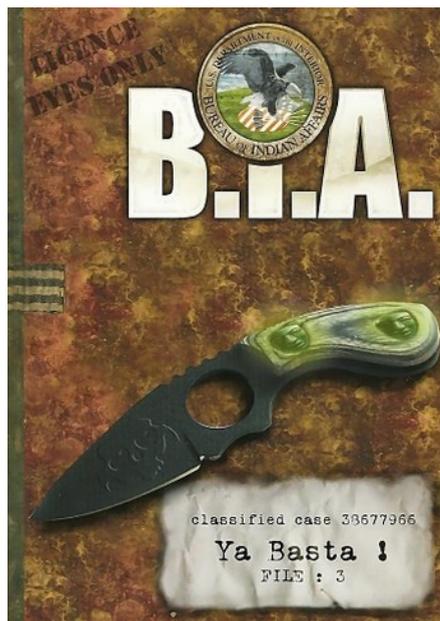
LA GRANDE DANSE

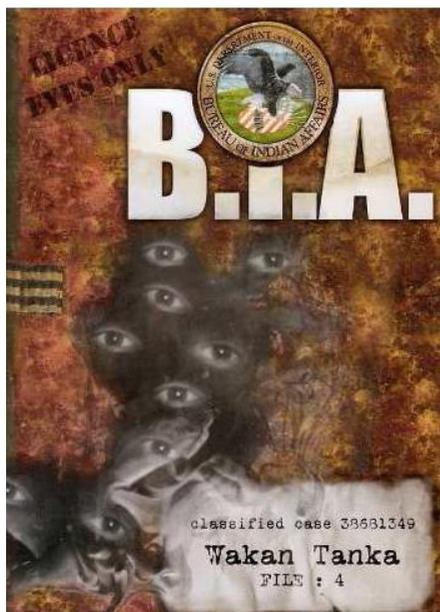
FANTÔME

À partir du jeu de base, les MJ ont vraiment de quoi mettre en place de nombreuses heures de jeu et les pistes proposées (principalement dans les descriptions des réserves indiennes) permettent d'élaborer des scénarios à l'envie. Puis Studio 09 a eu l'excellente idée, comme l'Assemblée l'avait fait pour *Khaos 1795*, de sortir une suite à ce livre prévu pour être un stand alone... Grand bien leur en a pris, le premier supplément, intitulé *Ghost Dance*, est une magnifique campagne de six scénarios qui peuvent être joués indépendamment

comme autant de *one shot*, ou bien, et c'est vraiment le mieux, comme une campagne avec un fil rouge qui lie le tout. Ces aventures sont écrites de la même manière que dans le premier livre et font donc preuve d'une fluidité à toute épreuve. Dans chacune d'entre elles de petits encarts (signalés par la silhouette d'un corbeau) donnent des conseils pour les rattacher ensemble de manière à ce qu'à la fin les PJ aient une vision globale de la machination du méchant de l'histoire.

Vous penserez sans doute que mon avis est un peu exagéré, mais en toute honnêteté j'ai trouvé cette campagne particulièrement réussie et elle trône sur mon podium personnel aux côtés





de la « Campagne Impériale » pour *Warhammer* et des *Masques de Nyarlathotep* pour *l'Appel de Cthulhu* ! Des heures de plaisir en perspective (en moyenne comptez 6 ou 7 heures par scénario), et la sauce peut s'allonger à l'envie en intégrant quelques fausses pistes ou intrigues secondaires (c'est le moment d'intégrer les histoires personnelles de vos PJ, à la manière des héros de série télé !).

CARTELS & TACOS

BIA ne s'est pas arrêté là, il faut croire que le jeu a inspiré pas mal de créateurs car un deuxième supplément a vu le jour. Avec *Ya Basta !* le terrain de jeu prend de l'ampleur et quitte

les États-Unis pour lancer vos agents fédéraux préférés sur les traces des indiens du Mexique. Évidemment les personnages restent des « feds » américains, mais le supplément donne des pistes pour les envoyer en mission d'infiltration au Mexique sous la tutelle de la CIA. Une équivalence de totems est proposée, on voit ainsi apparaître le serpent ou le jaguar, mais le changement n'est que cosmétique et ne modifie rien en termes techniques.

Un scénario conclut l'ouvrage, bien ficelé, sur fond de guerre des stupps ; il reste cependant un cran en dessous de *Ghost Dance*, mais la barre était haute !

LE GRAND MANITOU

SOIT LOUÉ !

BIA ne cache pas son côté mystérieux et magique, même s'il reste en toile de fond et que l'univers reste le nôtre à peu de choses près. Avec *Wanka Tanka*, les auteurs nous plongent directement dans le monde des esprits. C'est un supplément indispensable pour ceux qui veulent développer cet aspect du jeu, on découvre ainsi quelques légendes intéressantes parmi la multitude et la diversité des peuples amérindiens, dont les *skin*



walkers que j'aborderai plus bas. En quelques pages on se retrouve avec des dizaines d'idées de scénario pour mettre en scène le côté mystique ; un gros scénario conclut là encore le supplément, sur fond cette fois de combustion spontanée. Encore une fois, la qualité est au rendez-vous et cette aventure est un régal à faire jouer.

DES PRÉDATEURS

HUMAINS...

Le dernier ouvrage de la gamme, *Skin Walkers*, est une petite campagne en trois actes qui, au risque de me répéter décidément, est une perle ! Le bureau va lancer les agents dans une course poursuite qui va les emmener des jungles mexicaines aux territoires navajos, pour démêler une sordide intrigue de chasse illégale et de trophées contre nature. A contrario de *Ghost Dance*, les trois courts scénarios de cet opus sont intimement liés et même s'il est possible d'intercaler d'autres épisodes au milieu, cette campagne prend toute sa saveur en étant jouée d'une traite. À noter qu'il est préférable d'avoir pris connaissance des deux précédents suppléments.

WELCOME TO THE

B.I.A. !

Vous l'aurez compris en lisant ce panorama, j'ai adoré *BIA* et tous ses suppléments ! Franchement, si vous cherchez un bon jeu, original et pas cher – parce que c'est le cas – foncez les yeux fermés ! La construction des scénarios est d'une simplicité exemplaire, la gamme est suffisamment fournie pour assurer des dizaines d'heures de jeu et c'est agréable de découvrir cet aspect de l'Amérique. J'ai même entendu dire qu'un nouveau supplément allait voir le jour très prochainement, et je me ferai un plaisir de vous en dire du bien.

Pour finir je terminerai cette chronique en vous donnant trois modestes conseils :

Rendez vous immédiatement sur le site du Scriptorium Ludique qui regorge littéralement d'aides de jeu magnifiques pour *BIA*.

Si vous voulez un aperçu de l'ambiance des réserves indiennes, n'hésitez pas à revoir *Cœur de Tonnerre* (avec Val Kilmer), ou à lire l'excelentissime BD *Scalped*.

Écoutez l'album *One nation under* du groupe (navajo) Blackfire.

YANICK « AMARANTH » PORCHET

NOTE DE CONCEPTION DE GILLES THÉOPHILE POUR DEUS L'ASCENSION



Pourquoi avoir créé ce jeu ?

Tout a commencé avec l'envie de créer mon propre univers. À l'époque où j'ai commencé, j'étais dans un club de jeux et nous avions tendance à essayer tous ceux qui nous passaient sous la main. *Deus l'Ascension* est né car nous n'avions pas trouvé de jeu contemporain post-apocalyptique dont le thème serait plutôt biblique, à savoir une invasion de démons. J'avais envie d'explorer cette facette et je me suis donc mis à écrire *Deus l'Ascension*.

Pourquoi cet univers ?

Au départ je voulais créer quelque chose de vraiment épique mais j'ai fini par trouver cela un peu fade s'il n'y avait rien d'autre. J'ai donc décidé de partir sur un univers plus sombre et plus proche de la vie de tous les jours. Contrairement à presque tous les univers post-apocalyptiques, dans *Deus l'Ascension* une large fraction de l'humanité bénéficie encore d'une société véritablement structurée, on retrouve d'ailleurs une part importante d'intrigues sociales dans le jeu. J'ai également choisi la Terre comme théâtre de l'invasion afin de profiter de sa richesse culturelle et archéologique pour pouvoir créer des intrigues autour des mythes.



En quoi est-il différent de l'existant ou renforce-t-il l'existant ?

J'ai voulu apporter un regard nouveau sur le genre post-apocalyptique et je pense avoir réussi à créer un jeu original. Même si le thème des démons est souvent utilisé, d'où les comparaisons de *Deus l'Ascension* avec *Scion* ou *INS*, il diffère sur l'invasion qui n'est pas le véritable centre de l'intrigue. Elle sert de toile de fond à un conflit dont l'enjeu est bien plus vaste et que les joueurs pourront découvrir tout au long des parties.

Quelles options ont été abandonnées en cours d'écriture ?

Des composantes plus futuristes ont été entièrement supprimées car je perdais en cohérence et ça ne me plaisait pas. Au départ, les Araliens représentaient un peuple bien plus ancien que les humains et avaient forcément une avance technologique majeure. Cela ne fonctionnait pas. J'ai fini par en faire de puissants mages, plus proches de la nature. J'ai aussi abandonné l'idée que des dieux auraient survécu à l'apocalypse, préférant plonger les humains dans un univers où ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes.

Lesquelles sont apparues ?

Les factions ! Ça a été ma principale source d'inspiration par la suite. Je n'avais pas envisagé cette option au début et finalement, la rendre accessible aux joueurs enrichissait profondément les personnages. Le principe des factions est très simple : ce sont des regroupements de personnes ayant le même but et des intérêts communs en réaction à la dégradation de la société, à la manière des guildes médiévales. Il y a eu aussi la structure des pays survivants que je n'avais pas vraiment envisagée jusqu'à ce que je commence à écrire le monde. J'ai donc fini par créer des structures politiques et militaires différentes en fonction des régions du monde. Ça a apporté une richesse supplémentaire.

Pourquoi ce système de jeu ?

J'ai choisi de créer un système nouveau pour *Deus l'Ascension* car je n'avais pas trouvé un système de jeu permettant de simuler une montée en puissance exponentielle comme je la voulais. J'en ai discuté avec un ami prof de math et il m'a aidé à trouver quelque chose de sympa. Par la suite j'ai modifié le système et l'ai adapté en fonction des points forts



et points faibles rencontrés au cours des parties.

7) *Qu'apporte-t-il en plus au jeu ?*

Il permet de vraiment mettre en cohésion le niveau de puissance que je désirais avec l'ambiance du jeu. Dans *Deus l'Ascension*, les personnages sont amenés à découvrir des pouvoirs en eux extrêmement puissants, mais l'ennemi est bien plus fort encore. Il fallait que le système puisse rendre cet aspect. Je voulais que les personnages soient fragiles au début et craignent l'affrontement, puis, au cours de leur évolution, que cela devienne l'inverse. C'était le principal

défi pour la création du système et après plusieurs essais, je pense qu'il apporte parfaitement cette souplesse au jeu.

PROPOS RECUEILLIS PAR ROMUALD

<< RADEK >> FINET



Le **Groupe d'Entraide des Auteurs Rôlistes** (ou GEAR) est une initiative partagée par plusieurs professionnels du JdR. Elle est née de conversations d'abord anodines sur les parcours des uns et des autres, puis de l'envie d'éviter à la nouvelle génération des travailleurs du JdR les erreurs que nous avons commises.

L'objectif du GEAR consiste donc à promouvoir une démarche professionnelle des concepteurs, illustrateurs et traducteurs du JdR, ainsi qu'à les aider à protéger leurs droits et leur rémunération. Les membres du GEAR estiment en outre qu'une relation sincère et conviviale avec les éditeurs est indispensable. Cette relation ne peut se construire que sur une démarche professionnelle et le respect du travail de tous.

Le GEAR a choisi deux modes d'action pour atteindre ces objectifs :

- Des articles de conseil qui permettront à tous les professionnels du JdR de profiter de l'expérience des membres du GEAR.
- La constitution d'un espace de dialogue libre, où chacun pourra exposer ses problèmes et ses questionnements afin d'en trouver les solutions dans une démarche collective.

Dans le futur, le GEAR étendra ses effectifs et ses moyens d'action. D'ores et déjà, nous vous invitons à échanger sur les articles publiés, à poser vos questions et, pourquoi pas à nous rejoindre dans le GEAR.

Les fondateurs du GEAR :

Arnaud Cuidet, Willy Favre, Fabien Fernandez, Romain d'Huissier, Olivier Sanfilippo, Mahyar Shakeri, Jérôme Verschueren.



NOTE DE CONCEPTION DE FRÉDÉRIC DORNE POUR LE JEU FRIDAY NIGHT'S ZOMBI

Pourquoi avoir créé ce jeu ?

Simplement car c'est la cristallisation de toutes mes passions : jeu de rôle, zombie, peur, humour et une pointe de stratégie. J'ai essayé un peu tous les univers tournant autour

du zombie sans jamais trouver cette ambiance de film d'horreur adolescent où l'on passe du suspense à l'éclat de rire sans jamais vraiment se prendre au sérieux. Le jeu a été écrit en plusieurs phases avec une toute première partie quand j'étais adolescent, une « crise » dans ma ville natale, puis je suis passé aux situations de films d'horreur avec l'immeuble infecté et c'est finalement l'idée des crises tous les vendredis qui s'est imposée et a apporté toute sa fraîcheur au style.



Pourquoi cet univers ?

Les zombies m'ont toujours fasciné depuis que j'ai découvert le film *le Retour des morts-vivants*, c'était donc évident pour moi. Et même si j'ai beaucoup d'affection pour toutes les époques dans lesquelles on peut affronter du zombie (même dans l'espace), je suis revenu aux années 80. J'y propose une suite d'événements qui auraient tout à fait pu avoir lieu et qui se seraient arrêtés pour entrer dans l'histoire. Enfin, le côté film d'horreur du vendredi me plaisait aussi et je voulais intégrer cette habitude un peu américaine. Bon, j'avoue que j'ai vécu les années 80 et qu'une pointe de nostalgie s'y cache aussi.

En quoi est-il différent de l'existant ou renforce-t-il l'existant ?

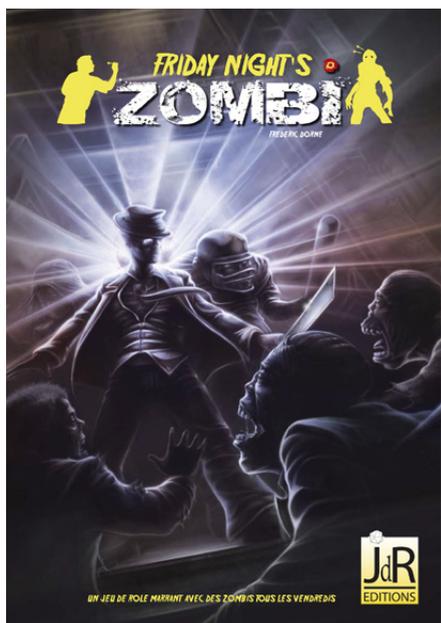
La différence majeure avec tous les autres jeux de rôle et même univers de zombies TV ou cinéma, c'est la récurrence ! Les morts se relèvent tous les vendredis soirs à heure fixe, depuis des mois et pendant quelques années. C'est venu tout naturellement lors d'une discussion à tombeau ouvert (ah, ah) sur zombies et jeu de rôle. Une invasion de morts-vivants, c'est toujours sympa mais impossible de jouer sur plus de quelques jours dans le même univers

: soit toute la civilisation s'écroule soit les zombies sont éliminés. Avec cette raison particulièrement tordue, que le véritable but des joueurs est bien sûr de comprendre et surtout de détruire, tous les vendredis à heure fixe, une nouvelle crise survient. Il faut l'affronter en supprimant le premier mort-vivant à se relever, avant d'aller chercher plus loin et, qui sait, libérer la Terre de ce fléau.

Quelles options ont été abandonnées en cours d'écriture ?

Jouer dans sa propre ville sans proposer de lieu particulier. À jouer en France, chez soi, le jeu perdait un peu de sa patine « à l'américaine » et aussi de sa crédibilité avec un phénomène psychologique étrange : plus ils jouent chez eux et plus certains joueurs trouvent que cela sonne faux, ils ont du mal à voir des morts-vivants en bas de chez eux alors qu'ils peuvent facilement s'imaginer des dragons dans une ville fantastique. Mais comme cela dépend de chaque personne, j'ai choisi de garder la possibilité de transformer sa ville pour y jouer tout en proposant une cité américaine fictive comme décor, New Stateford.

Lesquelles sont apparues ?



Toute la partie espionnage, qui n'était pas du tout prévue au départ. Mais au fur et à mesure du développement de la cause des crises, il est apparu évident que tous les pays seraient curieux de savoir pourquoi et comment cela commence toujours à New Stateford à heure fixe. Puis, en continuant de développer le concept, les agents secrets sont devenus une part importante du jeu (sans toutefois tomber dans le 007), car ce sont eux qui tirent les ficelles des grands événements du jeu et tôt ou tard, les personnages les rencontreront. Il est toujours possible de ne pas les utiliser toutefois, tout comme l'humour, car le jeu se veut pour tous les fans de zombies.

Pourquoi ce système de jeu ?

Je voulais un système simple, fluide et dont chaque valeur dépendrait de l'état de santé du personnage. Je n'ai rien trouvé permettant de gérer tout ça à la fois, alors j'ai mis sur pied le mécanisme de la jauge de points d'action dont dépendent les jets de chaque compétence, une jauge qui descend avec la fatigue, les échecs critiques et les blessures. On a rajouté le système de coup critique pour le fun : il faut réellement viser une cible imprimée sur la fiche pour obtenir un bonus.

Qu'apporte-t-il en plus au jeu ?

La fluidité pour les joueurs, avec un simple jet d'un dé quel que soit le test, et la souplesse pour le MJ, qui peut faire changer le dé selon la difficulté. Et surtout ce système augmente le stress au fur et à mesure du jeu. Car plus on joue, plus on perd de points d'action et plus le jeu est difficile. Heureusement, des stimulants permettent aux personnages de tenir la nuit. Je sais, ce n'est pas très politiquement correct, mais c'est tellement dans l'ambiance du jeu !

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

Outre monde 1940



Le ciné mia tuer



DREDD

LA LOI C'EST MOI !

17 ans ! Il a fallu 17 années pour que quelqu'un ose s'attaquer à nouveau à la licence Judge Dredd au cinéma. Après le magistral *Judge Dredd* avec des monstres comme Sylvester Stallone, Max von Sydow ou Armand Assante, le défi était immense.

Malheureusement pour moi qui ai adoré la première version, offrant un Dredd plus loufoque, plus ouvert (autant qu'un juge puisse



l'être), j'ai été déçu par ce nouvel opus. Il semblerait que je fasse partie d'une minorité. Au vu des résultats de cette nouvelle mouture, les vrais fans du juge sont exactement de l'avis inverse.

Dans cette histoire, pas de balade dans les terres maudites. Ici, la ville est omniprésente et Dredd un vrai citoyen.

Ici, pas de questionnement sur la nécessité des juges et sur leur utilité, on est dans du pur *Judge Dredd*, on ne se pose aucune question car seule la loi prévaut.

Dans *Dredd*, les mutants on en entend parler mais la seule qu'on voit est juste télépathe. Rien de visuel.

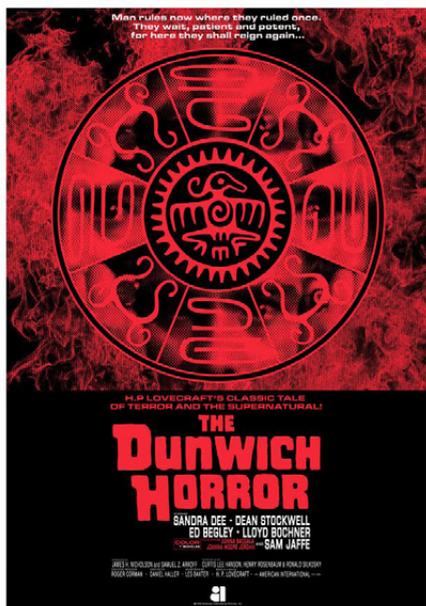
Ici, on est pas dans du comics humoristique mais dans du comic dark profond, obscur et sans espoir.

C'est peut-être ça qui m'a manqué. L'humour d'autodérision du premier *Dredd* face à l'humour froid et sec du second mais, visiblement, plus en accord avec la BD originale. Bon, on garde le fameux « la loi c'est moi » et des répliques qui tuent, comme la réponse de Dredd à son juge junior en évaluation qui lui explique que le casque interfère avec ses dons de télépathie : « Je crois qu'une balle risque de plus interférer ». Du *Dredd* dans le texte.

Niveau scénar, on est sur du classique, voire du banal. Une intervention dans un megabloc (75 000 habitants, taux de chômage 96%) qui finit par être mis en quarantaine militaire par la méchante qui va tout donner pour tuer Dredd et l'autre jeune juge. Là, on est dans un film comme *The raid*. Des gentils enfermés avec plein de méchants et des innocents. Ensuite c'est banal. Ça tire, ça tue, les gentils gagnent.

Deux points sont toutefois à souligner. D'abord le coup des juges corrompus ! C'est tellement inattendu dans l'univers de Dredd qu'on en est choqué. Face à un Dredd pur et dur, là on a des gars qui visiblement n'en sont pas à leur coup d'essai Chocking !

Le second est la drogue, le « slow-mo » ou *slow motion*, qui donne la sensation que le temps est divisé par 100 (ce qui n'est pas réellement le cas). Cela donne des scènes à la *Max Payne* (le jeu) et surtout des crimes odieux comme virer quelqu'un dans le vide du haut des 200 étages du bloc en lui donnant la sensation que sa chute, inévitablement mortelle, est 100 fois plus lente. Ça glace le sang cette idée ! Mis à part ça, je n'ai rien trouvé de transcendant à ce film. À vous de vous faire votre avis, là je bloque...



THE DUNWICH HORROR

**PAR LES GRANDS ANCIENS,
POURQUOI ! POURQUOI !**

À chaque fois que je mets la main sur un film se basant sur l'œuvre du maître de Providence, j'ai un choc ! Entre les films qui ne portent que le nom de Cthulhu, Lovecraft ou encore Necronomicon comme une espèce de touche marketing sans aucun fondement et ceux qui essayent de réécrire le Mythe, il y a de quoi souffrir.

Ici, on retrouve Dean Stockwell (*Code quantum* et plus récemment *Battle Star Galactica*) qui est au sommet de sa maîtrise des personnages glauques et damnés, et Jeffrey Combs qui donne ses lettres de noblesses au terme « progéniture dégénérée ». Mais mis à part ces deux talents, le reste prend l'eau encore plus vite que le Titanic.

Niveau histoire, les idées sont très bonnes. On garde l'idée de la secte qui a engendré des enfants à Yog Sothoth, la mère porteuse complètement délirante, le fils dégénéré au possible et son petit frère qui ressemble beaucoup à papa et qui a la dalle comme c'est pas permis. Ensuite, on s'écarte du sujet mais dans le style Lovecraft, ce qui est à saluer de la part du scénariste (Leigh Scott un habitué de l'horreur) qui a bien compris ce qui sous-tend l'horreur du maître de Providence.

Même si il s'écarte de l'histoire originelle, par exemple avec la mort du fils Whateley, il innove avec l'idée que les pages manquantes du Necronomicon n'existent que dans le monde du rêve. La version présente dans notre réalité ne fournissant jamais les bonnes informations, il faut aller les chercher, au péril de sa vie, dans une autre réalité. Rien que pour cette idée, j'aurais vu le film !

Voilà, j'ai fini. Le reste est, comment

dire, moins avenant... En fait, le reste c'est de la daube extra forte ! Des jeunes acteurs qui visiblement ont vraiment besoin de répéter leur texte AVANT de jouer, des décors qui font peur et dont on craint la destruction s'il pleut, des effets très mais alors très spéciaux... Je pourrais continuer mais je détruirais le film. Je conseillerais donc le film aux MJ qui :

- 1) voudraient voir un beau morceau d'interprétation du savant qui a un peu trop appris de secrets interdits et qui est au bord de la rupture (merci Dean) ;
- 2) voudraient jouer des PNJ dégénérés, des êtres sans morale mais sans pour autant être cruels, des êtres tout simplement naturellement pervers



par le mal (merci Jeffrey) ;
 3) auraient envie de placer du Lovecraft dans du Lovecraft pour renouveler des histoires quand même déjà bien connues (Merci Leigh).

POUR LE RESTE, IL VAUT MIEUX QUE VOUS VOUS PRÉPARIEZ AU PIRE...

THE TERROR EXPERIMENT

TOI AUSSI, BOSSE DANS UN BÂTIMENT FÉDÉRAL QUI SERT À UN LABO D'ARMES CHIMIQUES...

J'aime les zombies ! Beaucoup ! Mais j'aime bien aussi les pas zombies qui se la jouent zombies... Un peu à la 28 jours plus tard. Je les trouve beaucoup plus flippants car plus « réalistes ». Entre un mort qui se relève et qu'il faut tuer absolument en lui abîmant la tête et une espèce de malade criminel à moitié muté, le choix est vite fait.

Dans Terror Experiment, on est dans le second cas. Et ici, c'est pas Resident Evil. Les monstres ce sont juste des humains qui ont été gazés par un sympathique gaz de combat. Le susdit gaz a juste comme propriété



de griller le cerveau des personnes atteintes et de les faire partir dans un délire de paranoïaque violent sous LSD. Finie la peur, finie la douleur, fini le contrôle, fini de reconnaître les amis des ennemis : l'arme ultime pour toucher l'ennemi. En plus, c'est une poudre qui devient inerte au bout de quelques heures et seuls les contaminés toujours en vie sont contagieux par le sang et les sécrétions. Vu que la plupart se seront entre-tués allègrement dans l'opération, il ne reste en définitive plus grand monde. Bref, c'est une arme parfaite.

Sauf qu'un gentil « patriote » américain est au courant de l'existence du labo. Sauf qu'il a fait une bombe. Sauf qu'il a décidé de tuer tout le monde, lui y compris, pour faire passer son message de liberté individuelle (je sais c'est con mais c'est leur façon de faire, aux « patriotes »).

Et voilà un spécialiste de la sécurité électronique, fraîchement divorcé et dont la fille est dans la garderie du quatrième étage, une détective privée en plein entretien d'embauche, le chef du labo qui fait boum, un soldat de la sécurité et un nombre x de civils, en train d'essayer de survivre.

C'est très bête mais ça marche. Un lieu fermé, un agent de la sécurité nationale qui a pour mission de faire sauter le bâtiment pour éviter la propagation et les témoins gênants, des

courageux pompiers (un peu morts) et un chef de la police qui veut la vérité.

Après c'est du classique, le père veut récupérer sa fille et risquera sa vie, la détective tombera sous son charme et jouera les flingueuses, le soldat finira dans l'honneur et le sang, le chef scientifique sera éliminé par son propre virus. Il y a aussi, comme de bien entendu, un des innocents qui est contaminé, etc.

On finirait même par oublier qu'il y a des contaminés s'ils n'apparaissent pas pour diminuer petit à petit le nombre de survivants. Heureusement, les gentils survivent à la fin et la vérité éclatera.

Pourtant, j'ai bien aimé le mélange entre le survival à la cuillère (vous savez comment bloquer une porte avec serrure de sécurité électronique vous ?), le grand complot des « agents en noir » qui fument les médias en leur parlant de n'importe quoi, et le gros mélo perso du mec qui a perdu son enfant. L'air de rien, ça en fait beaucoup pour un gonzo de zombies contaminés. Comme quoi, il ne faut pas hésiter à en rajouter dans nos scénarios Z Corps, ça donne du goût !

Dernière petite pensée émue au jeune gars qui livre le courrier chaque matin dans les bureaux, il n'aurait vraiment pas dû autant jouer à Left for Dead...



THE TIME TUNNEL

UNE FOIS N'EST PAS COUTUME JE VAIS PARLER D'UNE SÉRIE DANS CETTE CHRONIQUE CINÉ.

Ah les années 60 pour les séries américaines ! Les Mystères de l'Ouest, de la grande série entre le western, le steampunk et l'espionnage/aventure... La quatrième dimension et Au-delà du réel, quand le fantastique débarque sur le petit écran... Star Trek, la série originale qu'on ne présente plus... Et puis il y a les autres. Pour des raisons propres à chacune

(mauvais positionnement sur des sujets déjà bien encombrés, histoires trop simplistes, décors bien trop cheap même pour l'époque, choix éditoriaux des producteurs, etc.), de nombreuses n'auront pas de lendemain. C'est le cas de la série The Time Tunnel.

Partant d'un concept très simple – deux scientifiques américains voyagent aléatoirement dans le temps – la série propose de revisiter des grands moments du passé et de l'avenir de l'humanité. Mais voilà, si on est dans de la série B version série télé, on est loin du compte.

Attention, les scénarios historiques



ne sont pas mal choisis et apportent beaucoup de variété : médiéval, Renaissance, Far West, seconde guerre mondiale, antiquité ; ils sont également traités comme les films de l'époque sur les mêmes sujets. Ça aurait du passer mais ça ne passe pas. Autant en 1h30 on a le temps de poser les personnages, autant en 45 minutes, il faut faire au plus juste et donc sacrifier pas mal de détails dont certains permettraient justement cette exposition des personnages. Par exemple, le siège de Khartoum expliqué en 10 minutes, c'est un peu juste et on finit par se moquer de savoir dans quelle époque on se trouve.

De plus, comme pour chaque histoire de voyage temporel, on joue dans le casse-gueule des paradoxes temporels. Là, les scénaristes n'ont pas chuté, ils ont plongé ! Les incohérences deviennent si nombreuses que les histoires ne pouvaient que décevoir les spectateurs. En clair, on finit par se lasser des explications abracadabrantes qui permettent de justifier ces erreurs.

Alors advient la seconde partie de ces 30 feuilletons, là où les scénaristes commencent à vouloir justifier leurs erreurs. Et c'est parti pour des explications délirantes sur le fait qu'on ne puisse pas tuer un homme déjà mort dans le passé (ah bon ?). Que les avancées techniques données par

les héros vont disparaître avec eux. Que personne n'a pris la peine d'enregistrer leur passage (même au XX^e siècle) ... Et la série commence à virer sur le fantastique avec de la science-fiction et des délires d'auteur : une invasion extraterrestre ratée au XIX^e, l'apparition de Machiavel lors de la bataille de Gettysburg, etc.

Bref on vire dans le n'importe quoi pour finir avec un dernier épisode qui se termine par la scène de voyage temporel du premier... Bien joué mis à part que cette scène était différente ! Du n'importe quoi pour terminer une bonne idée.

Pourquoi vous en parler alors ? Eh bien, parce que les 30 scénarios vous donnent de quoi jouer des scénettes historiques à bas coût. Si vous faites le nettoyage des erreurs des scénaristes, vous aurez de quoi occuper des voyageurs temporels pendant de longues semaines de jeu.

En effet, rien ne vous empêche de la jouer Sliders (mondes parallèles plutôt que voyages dans le temps) ou encore Code Quantum (les héros doivent assurer un événement particulier afin de remettre le temps dans son bon ordre) ...

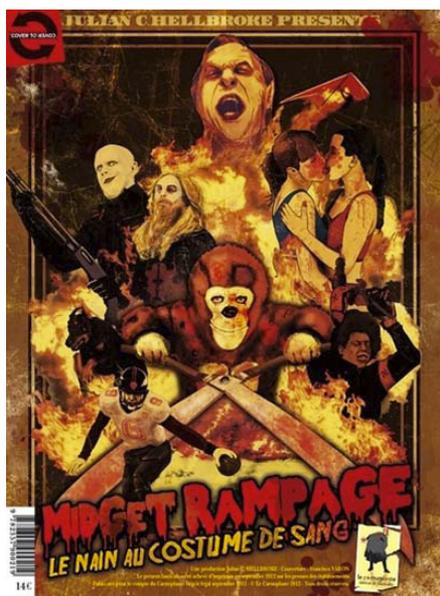
Quoi qu'il en soit, il y a de la matière, par contre c'est à vous d'en faire quelque chose de bien plus agréable que la série elle-même.

ROMUALD « RADEK » FINET

De **soufre**
et **d'épée**



MIDGET RAMPAGE - LE NAIN AU COSTUME DE SANG



Je vous avais déjà parlé des productions de grande qualité du Carno-
plaste dans l'une des précédentes
éditions du *Maraudeur*, avec la
mise en avant de la *Rédemption
du Phénix* de Romain d'Huissier.
Cette fois, je remets le couvert (si
vous me passez l'expression) avec
un autre auteur, issu lui aussi du pe-
tit monde du jeu de rôle. J'ai nom-
mé Julian C. Hellbrocke alias Julien
Heylbroeck dont la présentation
n'est plus à faire (*Luchadores*,
Kuro, *la Brigade chimérique...*).
Encore un auteur ayant plus d'une
corde à son arc éditorial. Toutefois
ce n'est pas non plus un nouveau
venu dans le monde de la création
(plus) littéraire, vu qu'il avait déjà
lui aussi sévi sous d'autres cieux
et d'autres pseudos comme celui
de Green Tiburon, dont les auto-
biographies romancées prennent
place dans l'univers du jeu *Lucha-
dores* (ou inversement). Je vous
conseille d'ailleurs vivement leur
lecture, si ce n'est pas déjà fait.

Nous savions que les sphères
du jeu de rôle et de la littérature
avaient une forte porosité, mais
là cela devient de plus en plus
la règle depuis quelques années.
Les auteurs de jeu – comparés
trop souvent à tort à des frus-
trés, incapables de produire une



quelconque œuvre littéraire – semblent de plus en plus trouver leurs lettres de noblesses, trouvant même grâce aux yeux d'un public dépassant les simples frontières de la niche rôliste. Nourris d'un imaginaire fort et novateur, ils apportent une fraîcheur bienvenue, en mettant à l'honneur des genres peu ou mal connus qui méritent largement que l'on s'y attarde.

C'est d'ailleurs ce que propose Julian C. Hellbroke dans son *Midget Rampage*, explorant un sous-genre cinématographique somme toute assez confidentiel, le « rape & revenge ». Ici, les codes reposent principalement sur un scénario ayant pour pitch initial un personnage principal victime d'un ou plusieurs sévices (habituellement sexuels, mais pas que... sachons diversifier les plaisirs) qui, laissé pour mort, revient réclamer vengeance auprès de ses bourreaux, laissant derrière lui longue traînée de sang, viscères et cris d'agonies justement mérités.

Dans *Midget Rampage*, le scénario ne fait pas exception à cette règle et met en scène Nelson, mascotte simiesque, haute de 80 centimètres, soutenant de toute son âme l'équipe de football locale, les « Gorillas ».

L'action prend place dans la paisible petite bourgade d'Herschellville où jusque là, la vie suit son déroulement normal, Nelson poursuivant avec fierté et rigueur la tâche singulière héritée de son père. L'équipe des Gorillas est au faite de sa gloire depuis plusieurs saisons. Étrangement depuis peu, elle a tendance à perdre plus de matchs qu'elle n'en gagne vraiment. Situation intolérable qui n'est pas pour satisfaire la mascotte de l'équipe. Tout cela le poussera à découvrir l'origine de cette spirale infernale mais précipitera également sa chute. Car bien mal lui en prendra de mettre son nez dans les affaires de monsieur Barry, bienfaiteur de l'équipe, mais avant tout grand manitou de la ville. Au final, Nelson découvrira ce qui aurait dû rester caché à ses yeux, un sombre trafic de drogue. Il se verra virilement et promptement remercié de ses responsabilités (et bien plus encore) par un nazi psychopathe aux méthodes « bien moyennâgeuses » comme dirait l'autre. Je ne vous dévoilerai pas d'avantage le reste de ce prélude en gore majeur, de peur d'éventer le meilleur de ce que *Midget Rampage* a encore à vous offrir. Mais laissez-moi vous donner un aperçu du déroulement du pro-



gramme, qui risque de faire frissonner plus d'un amateur du genre. Car en plus d'un tortionnaire nazi, d'un businessman véreux, vous pourrez apprécier le lot de protagonistes hauts en couleur qui font la norme du genre : lesbiennes chaudes comme des cabanes à frites, tueurs à gages cannibales, joueurs de foot crétins comme des manches à balais... et surtout, surtout, du sang, de la tripe, de la violence gratuite et débridée.

Bref, c'est gore, c'est trash, c'est sans concessions, ça frappe là où ça fait bien mal et plus encore. Mais avant tout, le texte rend un vibrant hommage à ce mélange de série B et de roman-feuilleton qui a fait les beaux jours des années 70-80.

Pour autant, revenons à ce qui nous intéresse vraiment, je veux dire en plus d'une lecture délicieusement malsaine : qu'en faire dans un jeu de rôle ? Eh bien j'ai clairement envie de vous dire que vous avez entre les mains le matériau parfait pour une adaptation à des jeux de genre comme *Sombre - la peur comme au cinéma* ou *Dés de Sang* (déjà chroniqués dans les pages du *Maraukeur*) dont la thématique s'y prêtera à merveille.

Dans un cas comme dans l'autre faites intervenir notre « nain en costume de sang » comme une âme d'outre-tombe, vengeresse, prête à toutes les atrocités pour rendre la monnaie à tous ceux qui l'on humiliée, battue et laissée pour mort... j'ai nommé vos joueurs.

Dans la version de *Dés de Sang*, laissez vos joueurs interpréter l'un des rôles secondaires (membre de l'équipe de foot, homme de main ou petite frappe à la solde de monsieur Barry) ou créez en d'autres : cheerleader, petite amie, proche du grand manitou ou même simple témoin qui n'a pas levé le petit doigt, sachant ce qu'il adviendrait de lui.

Dans celle de *Sombre*, laissez-les incarner le personnage de leur choix, y compris le psychopathe nazi ou l'un des assassins cannibales qui peuvent également être au menu (plus complexe à mettre en scène pour ces derniers, mais avec un meneur astucieux, ça ne devrait pas poser de problèmes). De plus, le système de résolution est tellement mortel que l'incarnation de personnages rompus au combat ne changera pas diamétralement la donne.

En conséquence, vous n'aurez que l'embarras du choix pour vos victimes et un scénario prêt à jouer prenant place quelques semaines après avoir laissé notre bon nain dans une belle flaque de sang, de mer** et de ce que vous jugerez bon du moment que ça colle... à l'ambiance. Faites pourquoi pas jouer la scène de torture pour impliquer pleinement vos joueurs. Je ne doute pas que vous trouverez à la lecture de nombreuses idées pour agrémenter cette expérience. Ils déchanteront bien vite, passant d'un statut de chasseur à celui de proie.

Foncez tête baissée sur cet excellent fascicule et puis vu qu'il me reste encore un peu de place, je tiens à préciser que la collection « Cover to Cover » a cette petite particularité de fournir non pas une, mais bien deux histoires dans le même fascicule. Il vous suffira, une fois terminé votre lecture, de retourner votre *Midget Rampage* pour y découvrir une seconde histoire, *Ravageuse !* Un western subaquatique, avec des Asiates troglodytes amphibies... tout un programme !

Texte Julian C. Hellbroke
 Couverture Francisco Varon
 Éditeur : Le Carnoplaste
 Prix : 14 € (Cover to cover) accompagné de *Ravageuse !*

TONY MARTIN



ELRO LES BONS TUYAUX 7 : PRÉPARATION EFFICACE POUR LE MJ

Aujourd'hui, je vais couvrir une des bases insoupçonnées du jeu de rôles : la préparation du MJ.

Tout d'abord, posons un fait qui passe inaperçu mais qui n'en est pas moins choquant : Je n'ai jamais lu un seul jeu de rôle ou supplément qui m'ait instruit sur la façon de me préparer à une séance de jeu de rôles.

Certains parmi les plus récents parlent de structure de campagne, d'idées de scénarios, et de « conception de Rencontres », ce terme rebattu par Wizards of the Coast. Nous sommes ensevelis sous des avalanches d'articles et de billets de blog sur comment accélérer les combats ou minimiser un guerrier... Mais sur la préparation, point !

Le résultat est que de nombreux MJ n'aiment pas préparer leurs séances. Je n'ai personnellement jamais rencontré de MJ qui soit heureux de devoir écrire ses notes pour la séance du lendemain...

La plupart des MJ imaginent une pile de notes manuscrites étalées sur la table, voire les chaises et le canapé... Un blob de papier qui dévore tout sur son passage, y compris le temps du pauvre MJ peinant sur son bureau comme un moine copiste. La fatigue, la frustration, le stress, le vertige de la page blanche ; la culpabilité de bâcler ça la veille au soir comme un devoir de maths ; on a vite peur de ce « côté



obscur» de la partie. La peur mène à la colère, la colère à la haine, et la haine... A une partie annulée.

Beaucoup de MJ, avec ou sans expérience, en arrivent à suivre la voie de l'improvisation quasi totale. Ce qui est excellent lorsque c'est bien fait, mais ne convient pas à tous le monde ! Les notes sont nécessaires, qu'il s'agisse de quelques pense-bêtes ou de 20 pages d'écriture serrée. Qui plus est, l'improvisation ne convient pas pour tout : Dans un jeu d'enquête ou de conspiration, les joueurs ont besoin de détails précis et le MJ d'une idée claire de la structure de l'intrigue.

La préparation est inévitable, mais elle n'a pas à être une corvée... Une bonne préparation permet d'**organiser l'information dont le MJ a besoin** pour mener la partie sans accroc ni temps morts (qui briseraient l'immersion des joueurs). Le but de tout ceci n'est pas d'accumuler des pages de notes, mais de **rassurer le MJ**, parce qu'il sait que toutes les informations dont il peut avoir besoin sont à portée de main.

Comme pour toute base de données, votre préparation doit être **aisément accessible, bien organisée, efficace** (facile à faire et à utiliser, sans conte-

nu inutile... beaucoup de MJ débutants noient l'information cruciale dans des détails sans importance), et **fiable**... C'est à dire que votre processus de préparation doit pouvoir être répété systématiquement pour donner de bons résultats à chaque fois, pour chaque scénario, dans chaque jeu.

CELA DEMANDE UNE CERTAINE INTROSPECTION, ET DE LA MÉTHODE.

De ce fait, la préparation ne se résume pas à une pile de notes, mais à un état d'esprit. C'est un processus qui commence bien avant la rédaction et qui passe par plusieurs phases à l'issue desquelles il est *possible* que vous ayez, comme la plupart des MJ, une série de notes synthétiques avec plans et caractéristiques des PNJ. La préparation, c'est partir de rien et arriver à tout ce dont on a besoin pour jouer, y compris (et surtout) le contenu de votre cerveau.

Dans tous les cas, il faut que le boulot soit fait ! Vous allez voir, ça n'est pas si difficile de caser la plupart des étapes de la préparation dans n'importe quel emploi du temps.

La préparation d'un scénario ou d'un arc scénaristique (mais aussi de scènes ; et c'est valable pour pas mal



de projets créatifs, d'ailleurs, de la dissertation formelle à la publicité) comporte des phases distinctes, au nombre de cinq :

- 1) Le brainstorming
- 2) La sélection
- 3) Le développement
- 4) La rédaction
- 5) La relecture

Ces phases, votre cerveau malade de MJ les aborde toutes naturellement, mais vous n'en avez pas forcément conscience, et elles sont sans doute un peu mélangées. Passons-les en revue l'une après l'autre...

Le **Brainstorming** (terme de marketing odieux mais omniprésent et compréhensible par tous) est la phase durant laquelle vous trouvez vos idées. C'est une phase essentielle, parce que le MJ qui n'a pas assez d'idées se rabat souvent sur les mêmes histoires, les mêmes personnages, voire sur la copie d'une intrigue lue ou vue quelque part... Et même si ses parties sont bien construites par ailleurs, elles peuvent vite devenir ennuyeuses ou prévisibles.

L'inspiration peut frapper à n'importe quelle moment, n'importe où. En parlant à un ami, en réunion, en arrosant les plantes ou en faisant la

cuisine. Accueillez ces cadeaux avec bonheur, mais vous feriez bien de ne pas vous fier qu'à eux. L'inspiration, maîtresse capricieuse, ne vous visite que quand ça l'arrange. Plutôt que d'attendre la pluie pour quelques gouttes de créativité, il vaut mieux creuser un puits. L'imagination est comme un muscle, *elle se travaille !*

Cette phase est un exercice mental distrayant, mais qui ne vient pas toujours naturellement. Il ne vous faut que trois choses : *Un peu de temps, un lieu où réfléchir sans avoir à parler, et un esprit clair.* Il vous faudra *de quoi noter*, si du moins vous ne pouvez pas retenir vos idées jusqu'au soir. Les débutants font ça au calme devant leur feuille blanche, mais on apprend vite à le faire quand on a un moment, dans la queue du supermarché, dans le métro, à la machine à café... Sur commande !

Le principe est simple : Demandez-vous ce qui serait cool (pour le prochain scénario, pour le groupe, pour la séance...) et notez ce qui se présente.

Les bonnes idées viennent souvent des thèmes imposés : Pour orienter votre réflexion, vous pouvez préciser la question selon vos envies. Avez-vous envie de combat, poursuite, braquage, enquête ? Cherchez les

associations d'idées avec des mots clés en rapport avec vos PJ, comme «forêt», «arcs» ou «animaux sauvages» pour un rôdeur, etc.

Il faut tenir compte de ce que les PJ ont déjà fait, ainsi que de leurs capacités et de leur background... S'ils ont été capturés, posez-vous donc une question du genre «Qu'est-ce qui se passe de palpitant en prison ?».

Si quelqu'un a détaillé des PNJ dans son background, c'est l'occasion de les utiliser en se posant la question «Qu'est-ce qu'il peut leur arriver d'intéressant ?»

Cherchez aussi des idées autour de capacités que les PJ n'ont pas utilisées depuis longtemps.

Posez-vous certaines questions si vous écrivez la suite d'un scénario :

Que ferait le PNJ principal à ce moment là ?

Avez-vous besoin de centrer l'action sur l'un des PJ ?

Quel PJ n'a pas assez participé ? (mettez à profit ses capacités)

Comment bloquer une capacité que les PJ utilisent trop systématiquement ?

Est-ce que les joueurs voulaient jouer quelque chose en particulier ?



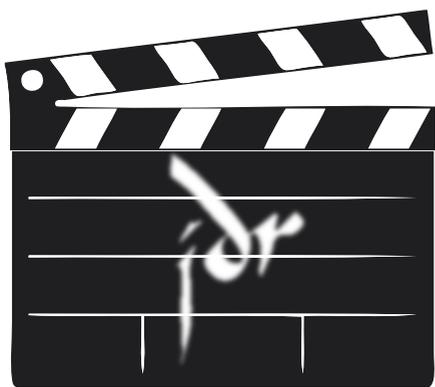
Est-ce qu'il y a un PNJ que vous voudriez utiliser ?

Est-ce que vous avez besoin que les PJ atteignent un but spécifique pour la suite de la campagne ?...

Notez TOUS les éléments qui vous viennent à l'esprit... images, répliques, circonstances, monstres, personnages, lieux, scènes, dialogues...

Souvent fragmentaires, ces idées n'ont pas forcément de sens évident ni les unes par rapport aux autres. Ne les jugez pas, ne tentez pas de les faire coller aux règles, ni entre elles : Il s'agit de potentialités brutes. On n'en a jamais trop... Sauf lorsque le brainstorming devient chronophage au détriment du reste de la préparation, bien sûr !

Il y a deux moyens d'accélérer encore le processus : d'abord, veillez



bien à *ne jamais critiquer vos idées au moment de les noter*. C'est pour plus tard. Notez, puis passez à autre chose.

Ensuite, veillez à nourrir votre esprit. La créativité, c'est trouver de nouvelles associations inédites entre les éléments « digérés » issus de livres, films, séries, chansons, expériences personnelles, articles... Attention, cela ne veut pas dire que vous plagiez ! Simplement, même l'esprit le plus original *ne tourne jamais à vide*.

A la fin, vous devriez obtenir une liste d'idées, de phrases, de mots... *ne jetez rien !* Vous pourriez vouloir y revenir si vous n'avez pas le temps ou l'envie de « brainstormer », une prochaine fois.

La **Sélection**, c'est choisir une ou plusieurs idées dans la liste obtenue : Examiner chaque idée brute

et ne prendre que celles qui peuvent être raffinées.

Certaines idées sont visiblement excellentes, d'autres sont bonnes mais ont besoin de plus de travail, d'autres sont intéressantes mais ne mènent à rien. Et il y a les idées empoisonnées qui semblent pleines de promesses, mais ne les tiennent jamais : les Fausses Bonnes Idées dont j'ai parlé dans un autre article !

Durant cette phase, vous ne cherchez plus de nouvelles idées, mais examinez d'un œil critique celles que le brainstorming a amené. Choisissez les meilleurs candidates dans votre liste pour la prochaine séance, et surtout pour le groupe, pas juste pour vous-même. Cela demande de la discipline, et un certain niveau de détachement vis-à-vis de vos « bébés ».

Chaque séance de jeu peut être résumée en *une ou deux grandes idées*, chaque scénario possède un *fil directeur*, une *idée principale* et des *scènes « clé »* ou marquantes. Vous devrez donc choisir *peu* d'idées... Même si vous pourrez inclure certains lieux ou PNJ accessoires si vous les trouvez bons. Le manque d'idées n'est généralement pas un problème après un bon brainstorming, mais si



cela arrivait, n'hésitez pas à consulter d'anciennes listes... Y compris celles pour d'autres jeux !

Tenez compte de vos *joueurs*. Connaissez-les bien, ainsi que leurs goûts pour différentes activités à la table; combat, négociation/roleplay et enquête sont les trois grandes tendances. Si vous avez une idée de scénario incroyable pour un thriller machiavélique, elle tombera à plat si vous la présentez à un groupe qui n'aime que le cassage de monstre. Votre idée est probablement excellente, mais vous allez devoir l'écarter quand même !

Ensuite, tenez-compte de *vous-même*, le MJ. N'oubliez pas que vous allez devoir développer toute idée choisie lors de cette phase et la jouer plus tard... Chaque MJ a ses points forts, ses points faibles. Certains sont plutôt bons pour décrire les détails de leur univers, d'autres pour jouer les PNJ, d'autres encore pour gérer les combats de façon fluide... Tout ça n'est pas donné à tout le monde. Ecartez les idées que vous ne pensez pas pouvoir faire jouer de manière intéressante.

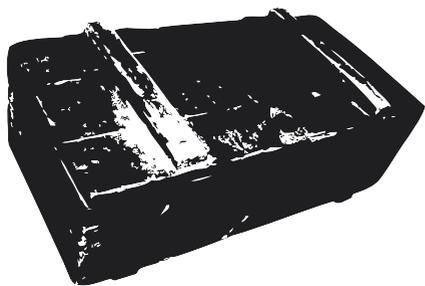
Attention cependant... En tant que MJ, si vous restez constamment sur vos acquis, vous finirez par vous en-

nuyer et par ne proposer que des histoires du même genre. Sans vous forcer à jouer quelque chose que vous «ne sentez vraiment pas», ne vous encroûtez pas !

Le moment idéal pour faire ce genre d'expérience, c'est le milieu d'une campagne, parce que vous aurez besoin d'être plus assuré au début (établissement des quêtes, PJ et PNJ majeurs) et à la fin (le «grand final»).

Tenez compte de *votre jeu*... Enfonçons une porte ouverte : Même si on peut techniquement tout jouer avec n'importe quoi, chaque système gère plus ou moins élégamment certaines situations ! Les batailles entre grandes armées, ça peut se faire à Pathfinder, mais pas avec le système de combat tactique habituel. La gestion de terres et de fiefs par saison est gérée à Pendragon, mais il est improbable d'y arriver avec un autre jeu... Ecartez donc toute idée mal soutenue par les règles.

Enfin, tenez compte de *votre campagne*... Les idées qui sortent de ce que peut proposer logiquement l'univers de jeu ou le thème de la campagne sont à proscrire, car elles peuvent empêcher l'immersion des joueurs (à moins qu'il ne s'agisse que d'un intermède sans conséquence).



Il n'y a que les quatre critères précités qui permettent la sélection, mais ils doivent être draconiens, et vous impitoyable. Si vous ne sélectionnez pas assez, vous risquez de faire jouer des idées qui ne plaisent qu'à vous, ou même à personne... surtout si, dans l'urgence, vous prenez la première idée venue ! Si aucune idée ne convient, revenez à la phase 1.

Durant le **Développement**, vous construisez avec et autour de chaque idée sélectionnée, leur donnant un cadre logique dans votre campagne, sous la forme d'une trame.

Vous pouvez prendre des notes (c'est même conseillé) mais il s'agit toujours d'un brouillon : Le temps n'est pas encore venu de rédiger au propre ! Vos idées, même sélectionnées, ne sont que des points. Des PNJ, lieux, scènes, images, idées de quêtes ou de motivations, etc. Vous allez devoir relier les points pour que votre scénario ait un début, un milieu, et *au moins* une fin logique.

Pour composer une histoire, chacun a déjà entendu les questions rhétoriques habituelles que les écrivains nous disent qu'il faut se poser : *Qui, que, où, quand, comment, pourquoi...* Mais qu'est-ce que ces questions impliquent ? Bien sûr, nous savons déjà «qui» sont les héros.

Mais qui est après le McGuffin ? Qui tente d'arrêter les PJ ? Qui sont les PNJ ?

Posez-vous ces questions et d'autres, selon les idées dont vous disposez, pour les lier et les rendre logiques dans votre univers : *Rien ne vient de rien*, toute action, même une catastrophe naturelle, avoir des moyens, un lieu et un moment, et surtout des conséquences... et des motivations, si c'est l'action d'un PNJ.

Que cherchent les PJ ?

Qu'est-ce qui doit se produire pour faire avancer la campagne ?

Qu'est-ce qui arrivera si les PJ échouent ?

Que fera le méchant en représailles ?

Où sont les PJ au début du scénario, et quand par rapport à la dernière séance ou à la fin de leur historique ?

Où se déroule l'histoire, et où les PJ devront-ils voyager ?

Où se cachent les méchants ?

Quand mettront-ils leur plan en place ?

Quel est ce plan ?

Quel est le déclencheur du piège de l'oubliette numéro 116 ?

Pourquoi les PJ sont-ils tout indiqués pour aider ?

Pourquoi le méchant veut-il ce qu'il veut ?

Pourquoi le méchant veut-il ce qu'il veut ?

Pourquoi les PNJ font-ils cela et pas autre chose ?

Y a-t-il un plan plus simple et aussi efficace pour le méchant ? (très important !)

Pourquoi tel lieu est-il maudit ?

Qu'est-ce que tout ça va changer pour les autres PNJ ?

Pourquoi le méchant s'oppose-t-il aux PJ ?

A-t-il connaissance de leur existence, et comment ?

Qui a intérêt à voir le méchant réussir, même sans être en contact avec lui et ses sbires ?

Quels sont les alliés potentiels des PJ ?

Quels sont les lieux et PNJ annexes ?

Quels sont les moyens à la disposition des PJ ?

Et j'en passe. N'arrêtez de développer que si vous tenez le déroulement de la prochaine séance, au moins.

En vous forçant à répondre à ces questions, aussi bien générales que spécifiques, vous examinez

les causes et les conséquences de chaque situation. Vous éviterez ainsi les failles logiques qui mènent au redouté TGCM, «Ta Gueule, C'est Magique»... Comme ne pas savoir ce qui déclenche un piège, ou ne pas tenir compte du fait que les PJ peuvent se téléporter directement chez le grand méchant.

La plus grande faille logique possible, c'est un trou dans l'implication des PJ dans une trame cohérente : Vous n'avez pas ce luxe de l'écrivain qui peut décider que son héros choisit telle voie et passe à côté d'une autre. Vérifiez donc la logique interne de chaque élément, et identifiez bien ceci : *Quel est le but, le conflit au cœur de l'histoire ? Quel est le fil directeur ? Pourquoi les PJ veulent participer (et pas seulement «sont tout indiqués pour ça») ?*

Attention... Soyez créatifs ! Trop facile de «se couvrir» en choisissant des liens typiques, surtout si le temps manque avant la prochaine séance. Ne succombez pas à la facilité. Posez-vous une dernière question : *Qu'est-ce qui rendrait cette scène plus excitante ?*

«Les PJ combattent des soldats dans un hangar» n'est-il pas meilleur que «les PJ combattent des soldats dans



un hangar plein de caisses aux contenants inconnus déplacées par des drones automatisés qui ignorent les combattants» ?

Il ne s'agit pas d'anticiper toutes les actions des PJ et leurs conséquences (c'est impossible), ni d'obtenir mille pages de notes. Mais si vous sautez cette étape, même vos meilleures idées manqueront de punch, et votre rédaction sera laborieuse.

La **Rédaction**, phase que tout le monde assimile à la préparation dans sa totalité, c'est le moment d'écrire vos notes et de créer tous les objets physiques qui serviront à la séance.

Il n'y a rien à redouter : Comme vous avez déjà toutes vos idées développées et probablement un brouillon, il ne reste qu'à mettre en forme... étape alors débarrassée du «vertige de la page blanche» !

Certains me diront «mais j'ai déjà des notes, celles de l'étape précédente». C'est vrai... Mais ne sautez surtout pas la rédaction au propre ! Vous avez fini de réfléchir à votre scénario, à présent vous l'écrivez : C'est autre chose.

Pendant la partie, vous aurez mille autres choses à faire que de fouiller

vos feuilles volantes et vos carnets. Ne transcrivez *que ce dont vous avez besoin*, et *ordonnez-le* en réécrivant, comme on reprendrait un rapport avant de le présenter.

A la différence des étapes précédentes, que vous pourrez toujours faire entre deux portes (mentalement, à l'aide d'un carnet, ou d'outils plus modernes comme une tablette ou un Smartphone), vous aurez besoin de quelques heures au calme avec vos notes, si possible à un bureau ; mais la forme que prendront vos notes vous sera toujours très personnelle.

Moi, je suis de la vieille école, celle des cahiers à spirale et à petits carreaux et du stylobille... Mais, de nos jours, nous ne sommes plus esclaves du manuscrit.

Vous pouvez taper vos scénarios, les dicter à un logiciel, créer un wiki (pour votre univers de campagne, des noms aléatoires et vos PNJ, par exemple), utiliser un classeur à intercalaires, un cahier d'écolier, un carnet relié, des fiches, des notes autocollantes... Vous pouvez créer des cartes en couleurs via un éditeur, utiliser des plans de villes réelles, griffonner un plan dans un coin de page, chasser les photos sur Internet pour



servir d'aides de jeu ou de portraits, peindre des figurines, prendre des pions...

OU PAS.

Il n'y a pas de nombre magique, idéal, de pages par séance. Le seul but de vos notes est de vous faire «savoir où tout se trouve», d'être votre antisèche *organisée* et *accessible*, pas le texte d'un discours... Bref, de vous donner le confort nécessaire, de vous *rassurer*, parce que l'information *est là, si et au moment où* vous en avez besoin.

S'il vous suffit d'une fiche A5, c'est très bien... Si vous écrivez cent pages par scénario, c'est très bien aussi ; à condition que ce soit ce dont vous avez *besoin*.

La chose importante, c'est que vos notes doivent contenir les éléments clés de votre scénario. Elles sont souvent découpées en scènes (celles de l'histoire) organisées chronologiquement dans l'ordre où elles ont le plus de chances d'être liées. Certains incluent les PNJ et/ou les descriptions dans la scène où on en aura supposé besoin, d'autres aiment écrire ça à part. D'autres enfin n'indiquent que les PNJ et les lieux, et improvisent les scènes.

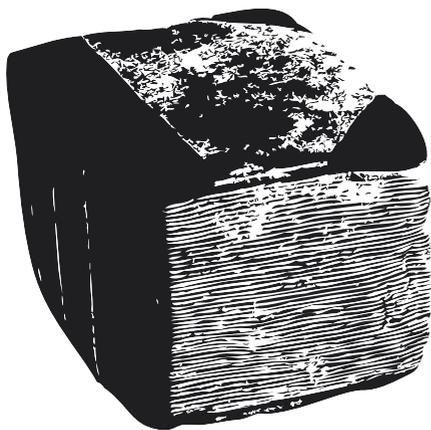
DANS TOUS LES CAS, SOYEZ EFFICACE ET SYNTHÉTIQUE.

Il est bon d'inclure des descriptions de lieux et d'objets, les caractéristiques et la description des PNJ et des ennemis, des plans, voire (si vous avez le temps et l'envie) des dessins et des aides de jeu que l'on peut donner aux joueurs.

Détaillez particulièrement les points qui doivent être précis pour les PJ, et surtout ceux que vous avez du mal à improviser ou dont vous aurez du mal à vous souvenir. A chacun ses forces et ses faiblesses en tant que MJ !

Certains MJ savent très bien jouer leurs PNJ et n'auront besoin que de quelques mots qui résument leur caractère et les informations dont ils disposent, d'autres auront besoin de noter des phrases ou des éléments de dialogues entiers. Certains sont d'excellents tacticiens, et d'autres ont besoin de noter «d'abord les archers, puis tel sort...». Certains auront du mal à se rappeler de tous les détails d'une description d'ambiance, et certains ont besoin de la référence exacte dans un livre de règle...

Il n'y a aucune honte à avoir : Personne d'autre ne lira vos notes, et personne n'est parfait.



Ne ralentissez pas le jeu, pris au dépourvu sans info, à consulter les règles ou à fouiller des notes encyclopédiques pendant des heures !

Beaucoup considèrent que c'est la fin de la préparation... Il n'en est rien. La **relecture** est l'étape très importante durant laquelle vous identifiez vos erreurs.

Lorsque le temps manque pour préparer, cette étape est, à tort, la première à disparaître. Ne la prenez pas à la légère : Il ne vous sera pas possible de la faire en deux minutes avant la partie, à moins que vos notes pour la séance ne consistent qu'en une fiche bristol et que vous ne soyez un maître absolu de l'improvisation.

Il ne s'agit pas de corriger les fautes d'orthographe (quoique, c'est un problème pour certains)... Voyez

plutôt cela comme une *répétition générale du scénario*. C'est là que vous repérez les dialogues faibles, les trous dans l'intrigue, les indices qui peuvent manquer, les «et si... ?» auxquels vous n'aviez pas pensé... C'est aussi durant cette phase que vous vous familiarisez de nouveau avec les règles dont vous aurez besoin pour chaque scène.

Vos notes rédigées, vos aides de jeu, vous les avez peut-être faites en plusieurs fois... Il est possible que vous ayez oublié un dialogue pour telle scène, des éléments de description pour tel lieu, que vous ne soyez pas satisfait de tel objet, que vous ayez oublié tel score de compétence pour tel PNJ, les sorts et leur zone d'effet, les trésors de telle rencontre, les règles sur la noyade...

Ce sont de «petites» erreurs qui peuvent ralentir la partie en vous forçant à improviser l'imprévu ou à fouiller dans le livre de règles. Voire à changer une scène après coup : «Je croyais que le cadavre était dans la bibliothèque ?!»... «Ce PNJ n'avait pas le sort de téléportation la dernière fois ?»... «Finalement, ton pouvoir ne fonctionne pas comme ça, désolé.»... Quelle horreur !



LA RELECTURE IDÉALE SE FAIT EN TROIS PARTIES.

La première, la correction «de base» (celle des caractéristiques oubliées, de la vérification des règles, des informations manquantes, etc.), se fait naturellement, même s'il faut être le plus complet possible.

La deuxième consiste à relire votre travail *comme un metteur en scène* plutôt que comme un correcteur d'orthographe : Il faut vérifier que votre scénario ne comporte pas de failles logiques, de trous, et qu'il est aussi vivant que possible.

Il faut que tout ait un sens, que chaque scène soit liée aux autres (tel indice mène à tel endroit, qui mène à tel PNJ, et ainsi de suite), que les réactions et les dialogues des PNJ leurs correspondent...

Rappelons que vos notes *ne sont pas le seul matériel à examiner*. Révisez aussi le contenu de votre tête ! Il est encore temps de réécrire, de noter dans les marges ce qu'il vous manque ou ce dont vous ne vous souviendrez pas... voire de refondre certaines scènes.

Enfin, il vous faut réexaminer votre travail *comme un joueur*. Ceci nécessite une grande capacité à se déta-

cher de son œuvre. Vous pouvez demander à un ami qui n'est pas aussi l'un des joueurs de vous y aider, mais c'est parfois difficile à trouver dans le temps imparti.

Laissez votre «joueur intérieur» vérifier que l'accroche vous motive, que vous ne trouvez pas de faille ou de raccourci qui vous éviterait de passer par la moitié du scénario, de combinaison de pouvoirs de votre groupe qui rendraient une rencontre bien trop facile... N'hésitez pas à jouer les scènes clé dans votre tête, surtout la scène finale... Tant en termes de mise en scène et de présentation qu'en termes de règles.

A l'issue de votre relecture, vous devez avoir le temps, éventuellement, de réécrire des scènes et de noter des points de règles. C'est pourquoi je réserve habituellement la soirée de la veille du jeu ou les quelques heures qui précèdent la partie à ce genre de tâche... pas les minutes qui la précèdent !

Si vous avez bien découpé et effectué les autres phases, la relecture est une formalité, encore accélérée par l'expérience. Cependant, elle améliore la qualité d'un scénario, car elle permet de le peaufiner, et de le préparer efficacement en se le remettant



en mémoire en profondeur avant le jeu.

Voilà. Je peux vous le dire en toute confiance : Faites cela, faites le bien, et vous serez prêt(e).

Et rassurez-vous, ce n'est pas si difficile... C'est même bien plus naturel qu'il n'y paraît à la lecture de cet article. Qui plus est, c'est un processus tout à fait organique : à vous de revenir à telle ou telle phase lorsque vous avez une meilleure idée en cours de route, ou pour vous corriger... A vous de maîtriser votre processus

créatif. Nous l'avons vu, la plupart des étapes de la préparation peuvent s'effectuer n'importe où, n'importe quand.

Pour vous perfectionner, **gardez bien chaque phase séparée**. Le brainstorming a besoin de la liberté que procure l'absence de sélection critique pour porter plus de fruits; la sélection ne doit pas se mêler de développer les idées ni d'en créer d'autres pour être plus efficace; il ne vous faut commencer la rédaction finale que lorsque le développement des idées est «mûr» pour ne pas avoir à tout recommen-



cer... et il va de soi que la relecture est une étape à part !

En maîtrisant tout cela, vous pourrez préparer en un temps relativement court une séance de jeu, même pour un ami qui vient à l'improviste et ne reste qu'une nuit. La beauté de ce système, c'est que vous n'avez pas besoin de vous asseoir devant votre feuille blanche pour une session de préparation intensive et stressante : Vous pouvez avancer sur votre scénario entre deux séances peu à peu, lorsque vous avez le temps, quelques minutes à la fois.

Gérez votre préparation en jeu de rôles comme n'importe quelle autre projet. Ce n'est pas du luxe pour ceux qui ont des études prenantes, une carrière, une famille, des enfants...

Bien sûr, vous devrez quand même prendre un minimum de temps avant le jeu, au calme, pour vous concentrer un peu, pour la phase de rédaction et de relecture. Sans compter qu'il vous faudra trouver du temps pour la partie elle-même.

Mais apprendre à gérer votre emploi du temps, ça n'est pas spécifique au jeu de rôles... ça fait partie de la vie !





**NE PAS SUBIR.
CHOISIR.**





Lumière. Rouge clignotant, mauvais signe.

Sueur. Engoncé, coincé, comme pris dans un étau.

Douleur. Irradié par vagues successives toujours plus intenses.

Chuintements. Mes oreilles grouillent d'insectes qui rampent vers mon cerveau pour le dévorer.

Apaisement. Sous l'effet d'une étrange et brutale torpeur je ferme un œil, l'autre ne répond plus à ma volonté pour une raison qui m'échappe. Je glisse dans des ténèbres percées de points lumineux qui s'éteignent un à un. Peut-être suis-je en train de crever. Si c'est le cas j'imaginais bien pire.

- Argos 3 pour autorité ForSats. J'ai rétabli le contact avec eux. J'en ai perdu quatre. Le cinquième est sur la tangente, mes scopes m'indiquent que le dernier devrait s'en tirer si on fait vite pour l'extraire de là. Je demande le déploiement immédiat d'une des SCOAD d'alerte pour aller récupérer ce qui peut encore l'être.

- Bien reçu Argos 3. Désolé mais nous avons trois opérations en cours, le reste des effectifs sur la brèche vient d'être expédié sous priorité 1 en mission de

jalonnement sur ordre du haut-commandement. Les droppeuses sont en stand-by dans le cadre de la visite officielle du général chef des opérations du secteur.

- ...

- Autorité ForSats pour Argos 3, bien reçu ?

- Bien reçu. Je réitère ma demande en urgence. On a une SCOAD au tapis sur Peritère III, leur Astérope est crashée, l'équipage est HS. J'étudie une option d'accès atmosphérique sous contre-mesures optimales, la visite officielle se passera bien d'une navette de plus ou de moins...

- Argos 3, je vais voir ce qu'on peut faire pour vous octroyer les autorisations nécessaires, restez à l'écoute.

Palier 3. Le glisseur blindé atteint sa vitesse maximale sur le relief accidenté de cette région ravagée par les bombardements orbitaux. Dans l'espace de transport, une femme, assise au coude à coude avec onze autres silhouettes bardées de plaques de protection, de capteurs et d'objets de mort. Clic, clac. Son pouce fait valser de haut en bas le curseur de sécurité de sa plasmarme d'assaut. Nervosité ? Indécision ? Impatience ? Dur à diagnostiquer. Le blason chamarré arboré par sa combinaison de combat gris terne exprime ce que



cun une trajectoire identique, un peu comme le feraient de grands charognards autour de leur proie avant de fondre sur elle pour la curée. Toujours cette femme. La voix de son sous-officier résonne dans ses écouteurs : « progression d'approche échelonnée ». Les senseurs sont silencieux, le voile de brouillage de l'appareil ennemi est encore actif. En conséquence, trois éclaireurs en tête de dispo. Dont elle. Clic ! Le système de vision augmentée lui annonce que son arme est prête à vomir ce pour quoi elle a été conçue.

J'essaie de bouger les doigts de mes mains. Check. Droite, gauche, je pianote, ils répondent. Toujours ça de sauvé.

Par contre, côté quilles c'est moins drôle. C'est de là que vient le putain de courant d'air que je ressens depuis que l'auto-injecteur de métamorphine a réduit son flux. Le module de survie de ma cuirasse m'indique d'ailleurs que sa jauge d'autonomie n'est pas loin d'être à zéro.

Double clignement d'œil. Connexion interface armure. Mouvements oculaires latéraux répétés sur le menu déroulant, je balaie les données qui se matérialisent devant

moi en lettres et chiffres translucides. Bordel ! Cinq heures d'écoulées depuis le contact avec la surface de ce nid à Corpus.

Je tire un peu sur mes cervicales pour m'assurer de visu des dégâts. Pas très beau, autant contempler le cul pelé d'un Gralish en train de se délester du contenu de ses tripes. Un des caissons rétropulse de la navette s'est décroché du plafond de la carlingue désormais éventrée et a transformé ma jambe gauche en pulpe de chairs et d'os. Bienvenue sur les vols de la compagnie « Air ForSats » et n'allez pas vous plaindre à la direction, on vous avait averti.

Les bruissements qui m'assaillent les conduits auditifs se font soudainement plus nets.

- Argos 3 pour SCOAD Périclès alpha. Mon neurocommutateur me signale que votre signal audio sortant est trop faible pour atteindre la sonde-relais. Écoutez-moi bien. On fait le max pour venir vous tirer de l'ornière. Toutefois, vous allez avoir de la visite, M-3 minutes pour le contact, trois recoglisseurs, j'estime la force ennemie à deux douzaines de gus. On va attendre qu'ils quittent le couvert de leurs véhicules pour lâcher une bordée d'obus-traqueurs. Restez au chaud, on fait ce qu'il faut.



Lumière. Vert clignotant. Immobilisés sur place pour quelques minutes avant de s'élancer pour une reconnaissance visuelle. C'est toujours le pire instant. Après ça on n'a plus vraiment le temps de réfléchir. Sueur. Une sacrée chaleur, malgré le régulateur intégré de sa combi d'assaut. Douleur. Les tripes nouées avant l'action, c'est habituel chez elle. Chuintements entrecoupés d'annonces intelligibles, les Corps de son unité se comptent avant que le sas ne s'ouvre comme le ferait l'œil d'un cyclope s'éveillant brusquement. Apaisement. La drogue de combat se répand en une douce marée dans ses membres, comme le faisaient il y a trois jours encore les vaguelettes ambrées de la mer artificielle de sa station natale alors qu'elle y bénéficiait de quelques jours de permission loin du front. « Trois prêt ! », s'entend-elle annoncer d'une voix rendue forte par le stress. Vert fixe. Go ! Bondir, galoper, investir la cible, nettoyer de son passage ce qui peut représenter une menace.

Les autres ont été servis aussi. Un joli tir. Improbable. Pleine poire. Sans doute une de ces minitorpilles de dernière génération à déclen-

chement séquencé qui percent, broient et pulvérisent consécutivement. L'Astérope est conçue pour encaisser frontalement mais cette fois-ci son feuillage blindé a trouvé plus fort que lui. Bah, tout ça n'est destiné qu'à devenir une ligne statistique sur le pupitre d'un analyste tactique du haut-commandement. Améliorer la machine, rendre un joli rapport aux angles bien arrondis, gagner du galon, voilà les vraies priorités de ces trous du cul qui n'ont jamais croisé le regard de celui dont vous vous apprêtez à prendre la vie.

Le commandant Husks est un gars qu'on apprend à apprécier sur la durée, un peu comme une de ces séquences d'entraînement du DDAL qui nous en fait chier grave, qu'on maudit tout d'abord, qu'on se contraint ensuite à admettre comme une nécessité et à laquelle on finit par s'accoutumer comme un mal nécessaire.

J'ai bien aimé entendre sa voix à l'instant. Elle m'est familière. J'ai mené plusieurs missions avec plus ou moins de succès sous ses ordres. Un officier réglo, qui a su nous botter le cul avec style (je me rends compte que j'en souris) et qui n'a pas hésité à nous renvoyer au feu



quand le doute commençait à se nicher en nous, comme l'aurait fait une vilaine gangrène.

« B.I.E.N. R.E.Ç.U. C.D.T.
L.E.S. C.O.R.P.O.S. V.O.N.T.
L.'Ê.T.R.E. A.U.S.S.I. ... »

Mon communicateur a validé l'expédition du crypcom. Je ne peux pas m'exprimer en canal audio mais il me reste ce circuit de secours. De toute façon ma décision est prise, à quoi bon se cacher la vérité (je grimace de douleur en libérant mon bras gauche de la plaque qui n'est pas loin d'avoir sectionné l'articulation de ma cuirasse).

Trouver le clapet de vidange du gaz liquide alimentant mon endosquelette. Encore un effort... voilà. Déverrouiller la goupille. Neutraliser d'un mouvement d'œil le message d'alerte qui illumine mon interface alors que le fluide volatil se répand autour de moi. Ne pas subir. Choisir. Déclencher une capsule tactique thermique juste au moment où l'ennemi sonne à la porte. Salut connard, tu as le bonjour du 1^{er} régiment ForSats. Tu connais notre maxime ? « Tous ou aucun ».

- Argos 3 pour autorité ForSats. Abandonnez l'acheminement du fureteur

atmosphérique, déploiement terminé. SCOAD Périclès P.E.M. Je répète, SCOAD Périclès perdue en mission. Je décroche du rescom. Mon rapport va suivre.

Lumières. Éteintes. Les six de la SCOAD Périclès. Toutes.

Plus de sueur, plus de douleur, plus de chuintement. Seul le silence.

Une façon de se dire de nouveau libre ? Sans doute. Libre à jamais désormais.





BRUNAN

L'Aventure au Comptoir

LE COMTE N'Y ÉTAIT PAS.

EXPLORATION / OBJET-TRÉSOR / COM-
BAT MENTAL / MAGIE

Sacrebleu, vous rappelez-vous la fois où nous avons envoyé un géant dans les nuages ?

Au départ, nous avons été recrutés par le comte Tabart, noble dirigeant de Kornoail. Depuis des mois, il s'inquiète de ne pas recevoir de livraisons des mines d'or des Montagnes Sombres. Il a déjà envoyé une



équipe de gardes accompagnée de son magicien attiré. Personne n'est jamais revenu. Il pense à une grève des nains qui travaillent sur place et il nous missionne pour résoudre le problème.

Bien équipés par le Comte, nous quittons Kornoail plein de l'entrain des aventuriers en goguette. Mais nous déchantons vite lorsque nous rendons compte que les Montagnes Sombres ne sont pas faciles d'accès. **(Exploration, présentez puis réalisez la carte).**

Arrivé au camp des nains, nous trouvons un spectacle de désolation. Les cabanes de mineurs sont dans un état de destruction abominable. C'est comme si un marteau géant avait pulvérisé méticuleusement leur installation. Après une rapide recherche, nous découvrons l'entrée de la mine, elle aussi dans un piteux état. Elle est éventrée et à demi effondrée. A l'intérieur de celle-ci, nous découvrons des nains terrifiés. Il y a trois mois, ils sont tombés nez à nez avec un géant endormi dans une nouvelle caverne. Furieux, le géant s'en est extirpé en éventrant presque la mine. Après avoir ravagé de sa colère leur camp, il leur a ordonné de continuer à lui récolter de l'or pour son trésor. Il passe une fois par semaine pour les



ravitailer et récupérer le fruit de sa cupidité qu'il amasse dans un grand sac à dos. Il a apprivoisé un aigle immense qui l'accompagne partout et qui chasse pour lui.

Alors que nous étions à la recherche d'un moyen pour éradiquer la contrée de cette engeance, nous découvrons un chariot et deux chevaux tout aplatis. Il est accompagné de deux cadavres de gardes épais et de celui d'un magicien longiligne. Alors que nous fouillons ces restes, nous découvrons un artefact rescapé. **(Objet-Trésor : décrire la carte et ses effets puis déterminez à qui il revient).**

Plus tard dans la journée, nous arrivons à observer discrètement le géant qui patrouille dans le secteur. Il fait bien 100 coudées de haut et il porte un gigantesque sac à dos sur lequel est perché son aigle. Nous préférons alors mettre une distance raisonnable avec ces voisins encombrants avant d'engager quelque action que ce soit.

La nuit suivante, nous sommes éveillés par une forme fantomatique qui émet des gémissements lugubres. Elle se matérialise soudain et une douleur atroce se met à nous lamener le cerveau. **(Combat men-**

tal, décrivez l'adversaire et résolvez-le combat). Après un combat éreintant, la créature se disloque et la forme spectrale du magicien du Comte apparaît alors à sa place

Il nous propose de nous aider dans notre lutte contre la promesse de ramener son corps à Kornoaïl. Il nous guide alors vers un très vieil arbre conte vieux menhir. Il nous demande de couper la seule branche encore feuillue et il se met à psalmodier dans une langue sifflante. Le rameau se change alors en un bâton magique. **(Magie, réalisez la carte).** Il nous explique alors que cet objet peut réduire un objet de grande taille ou à l'inverse faire grandir quelque chose de petit. Mais son usage est limité dans le temps car son pouvoir de magicien se disperse dans l'au-delà.

Fièrement armé de cet objet, nous allons dès le matin suivant auprès du géant qui est allongé près du potager des nains. La première tentative est un échec, le rayon vert qui jaillit du rameau frappe l'aigle colossal perché sur le sac à dos. Les deux rétrécissent et fusionnent pour aboutir à une ridicule poule. Elle décampe en piaillant.

Le géant se réveille alors, furieux. Mais, un phénomène étrange se



déroule sous nos yeux médusés. A chaque cri de la poule, un oeuf d'or surgit dessous elle ! Nous dédaignant, le géant commence à poursuivre la poule qui part se réfugier dans un rang de haricots.

Le second rayon vert du rameau rate de très peu le géant et va se perdre dans cette verdure. Une plante gigantesque se met à croître vers le ciel, emmenant la poule qui piaille de plus belle. Le géant s'accroche alors au végétal et il est lui aussi emporté et il disparaît parmi les nuages. Vite, nous utilisons le bâton magique sur cette pousse monstrueuse. Celle-ci se racornit et se réduit en un clin d'œil, ne laissant au sol qu'une poignée de haricots. Le rameau du magicien se transforme alors en poussière.

De retour à Kornoail avec la dépouille du magicien, nous racontons par le détail au Comte Tabard nos aventures et nous lui remettons les haricots. Il paraît qu'il en a fait une histoire mais peu importe ! Ce qui compte, c'est que **nous avons envoyé un géant dans les nuages !**

LE SAVIEZ-VOUS ?

LES BAGUETTES D'INVERSION DE TAILLE.

Ces précieuses baguettes sont de plus en plus recherchées dans le Monde Ancien depuis que leur créateur a disparu accidentellement. Que ce soit les aventuriers soucieux de soulager leur dos de charges trop lourdes ou même des généraux qui peuvent ainsi transporter leurs machines de guerre sans effort, tous s'accordent sur la praticité de celles-ci. Il faut toutefois bien garder à l'esprit le décompte du nombre d'utilisations restantes pour éviter toute mauvaise surprise...

TONY MARTIN

BRUNAN

L'Aventure au Comptoir



Que font les héros
entre deux aventures ?
Ils vont à l'auberge
et se racontent des histoires !

Jeu de plateau narratif

- Pour 3 à 6 joueurs
- A partir de 11 ans
- Durée d'une partie : 30 min.



Plus d'infos (cartes, règles...) sur www.brunan.fr



LE CASQUE D'HADÈS

« Anco d'Argo i cent'occhi disfido
se mi punge una qualche beltà »
— Verdi, *Rigoletto*

LE CHUTE DU GÉANT

Le géant Argos, fils de Gaïa, est enseveli sous la montagne depuis la fin de la Gigantomachie, cette guerre terrible qui a vu la défaite des géants contre les Dieux de l'Olympe. En

sommeil après avoir été battu par ceux qu'il considère comme des imposteurs, il a découvert un passage menant vers les Enfers. En accédant à ce royaume divin, Argos vit là le moyen de regagner son pouvoir perdu, et peut-être ainsi de mettre à bas Zeus. Mais sa taille et son manque de discrétion évident ne lui permettraient pas de pénétrer dans les Enfers sans devoir affronter l'invincible Hadès...

Puis un jour, un héros glorieux lassé de l'aventure vint s'installer dans la grotte en ermite. Argos compris alors qu'il avait là une solution toute trouvée. Il lui parla en usant de grondements sub-soniques traversant la roche. Jamais il ne lui mentit, se présentant comme le fils de Gaïa et comme son nouveau maître. Il lui ordonna de descendre dans les Enfers afin de lui ramener tout artefact magique susceptible de l'aider à recouvrer sa puissance d'autrefois. À la fois terrifié et impressionné, l'ermite fit selon ses vœux. Il parvint à atteindre le fabuleux trésor d'Hadès. Entre autres artefacts, il subtilisa le casque d'invisibilité d'Hadès.

Sur le point de remonter à la surface, l'ermite se fit repérer par les gardiens infernaux. Au fait des légendes, il revêtit le casque d'Hadès et parvint à s'enfuir vers les grottes. Mais son utilisation inconsciente de l'artefact



lui attira la malédiction d'Hadès : ce dernier punit son *Hubris* en le rendant fou et difforme.

Quant à Argos, son réveil pour mener la grande guerre vengeresse contre l'Olympe n'est pas encore prévu. Il a hérité d'un dément pour tout allié, et le casque est bien trop dangereux à utiliser, qui pourrait lui attirer la terrible vengeance d'Hadès s'il venait à le porter. Mais de ses cent yeux, il veille jalousement sur son trésor, et gare aux Héros qui tenteraient de le lui subtiliser...

DE PROFUNDIS

Cela fait maintenant plusieurs jours que les Héros voyagent à travers les sentiers raides d'un massif montagneux. Ils n'ont pas rencontré âme qui vive depuis bien longtemps. À leur grand désespoir, nulle quête héroïque ne s'est encore présentée à eux... Au-dessus de leurs têtes, les cimes enneigées leur rappellent l'éternelle proximité des dieux, toujours avides de les tester.

Vous venez de traverser un col, pour découvrir devant vous une vallée idyllique. La nature y est foisonnante et un sentiment de bien-être et de paix vous envahit immédiatement. D'innombrables ruisseaux chantent

en descendant des flancs des montagnes, les oiseaux pépient joyeusement et l'air embaumé vous fait oublier toute lassitude...

C'est alors que le sol s'ouvre brutalement devant vos pieds. Dans un grand fracas, un trou se creuse devant vous, comme si la terre était avalée depuis l'intérieur. Une ouverture d'une dizaine de mètres vous barre maintenant le passage, d'où jaillissent des nuées de soufre âcre. Vous pouvez apercevoir les rougeolements des Enfers et les vagues de chaleur qui en émanent vous brûlent le visage.

Une haute et sombre silhouette (3 mètres) émerge du gouffre : Hadès ! De sa voix sépulcrale, il s'adresse à vous :

« Ô vivants ! Un puissant artefact m'a été dérobé : mon casque magique, forgé par les Cyclopes. J'ai réussi à retrouver la trace du voleur, qui se cache dans ces montagnes. Je vous ordonne de partir recouvrer le casque et châtier le larron. Prenez garde cependant ! Cet objet n'est pas destiné aux mortels, il est réservé aux Dieux seuls. Ne pensez pas l'utiliser, ou les conséquences pourraient être terribles... Retrouvez le casque, et j'épargnerai vos vies dérisoires. Échouez, et vous me suivrez dans les Enfers. »



[Comment ça, Hadès est parvenu si près de son casque et se contente d'envoyer de simples humains le retrouver ? Mais les choses ne sont pas telles qu'elles le paraissent, rendez-vous à la fin du scénario...]

OBJECTIFS DE QUÊTE

Objectif principal : Hadès veut que vous lui ramenez son casque d'invisibilité

OBJECTIFS SECONDAIRES

1. Rassembler les informations sur le casque : « *Dans la vallée* »

- Discuter avec Nestor et ses filles
- Obtenir les pouvoirs des Nymphes

2. Retrouver le casque : « *La montagne interdite* »

- Accéder aux grottes
- Éliminer les squelettes
- Franchir les pièges
- Récupérer le casque

3. Vaincre Argos: « *Argos aux cent yeux* »

- Découvrir le moyen de tuer le géant
- Affronter le géant

LES ÉPREUVES

Les épreuves présentées structurent le scénario, mais vous pourrez



être amené à en créer de nouvelles en fonction des décisions de vos joueurs.

Les **compétences additionnelles** ne sont que des propositions, que vous pouvez ou non suggérer aux joueurs en fonction de leur expérience à *Agôn*. Notamment, si vous constatez qu'ils ont du mal à mettre en œuvre le principe des compétences additionnelles, n'hésitez pas vous servir des exemples.

BUDGET

Ce scénario comporte 3 Objectifs et il est conçu pour 4 Héros avec un Nom à d6. Le total d'Adversité utilisé (Épreuves + PNJ) s'élève à **60 points**.

Si le nombre de joueurs est différent, l'Antagoniste devra moduler l'Adversité afin d'adapter son budget :

Nombre de Héros	Adversité
3	-15
4	-
5	+15
6	+30

I. DANS LA VALLÉE

(LALI LALA)

BIENVENUE À LA FERME

Une fois Hadès reparti dans les profondeurs, la chaleur se dissipe et vous apercevez en contrebas, au fond de la vallée, une belle ferme. Elle est constituée d'un gros bâtiment aux murs blancs et au toit de tuiles qu'entourent des champs particulièrement fructueux. De nombreuses chèvres paissent dans les pâturages. Un fermier âgé et trois jeunes filles arrêtent leur labour et se redressent pour vous accueillir.

L'accueil qui est fait aux personnages est des plus chaleureux. Tandis que l'une des jeunes filles court leur chercher de l'eau fraîche à la rivière proche, l'homme se présente : il s'appelle Nestor (fils de Sosibios) et possède cette ferme et toutes les terres aux alentours. Les jeunes filles sont ses enfants chéries : Calypso, Ina et Phylia. Leur mère est morte il y a quelques années déjà, et elles l'aident aux nombreux et pénibles travaux agricoles. Les Héros seront immédiatement subjugués par leur beauté, presque irréelle... Le vieux Nestor est honoré d'accueillir les personnages, et ses filles se mettent rapidement à leur service.



Pendant le repas (au cours duquel les Héros se rendent compte que la ferme produit une quantité phénoménale de produits de la terre pour seulement quatre travailleurs), les personnages peuvent obtenir des informations concernant leur quête.

-> Discuter avec Nestor : Épreuve d'Éloquence vs. 2d6 d'Opposition
Compétences additionnelles : Pers-

picacité (orienter la conversation), Musique (distraire ses hôtes), Soins (prendre soin des courbatures du vieux Nestor)

1. Il existe une grotte, à une demi-journée de marche, sur le flanc de la plus haute montagne du massif (surnommée la « montagne interdite »). Les légendes disent qu'elle est maudite et qu'elle fut autrefois un portail vers les Enfers. (VRAI)
2. Un grand héros défend la grotte. Après avoir servi les Dieux au cours d'aventures glorieuses, il s'y est retiré en ermite avec son fabuleux trésor. On le surnomme « le Gardien ». (VRAI/FAUX : le « héros » a bien changé...)
3. Une créature terrible gît sous la montagne et le Gardien empêche que l'on vienne la réveiller. [VRAI/FAUX : le Gardien est devenu son âme damnée)
4. Cette créature a cent yeux, elle voit tout. (VRAI)

Nestor leur montre ensuite leurs appartements, et les Héros iront se coucher sous le regard mutin et les rires sous cape des jeunes filles...

DEMAIN, DÈS L'AUBE...

Au petit matin, vous êtes réveillés par les rires cristallins des jeunes filles. Par



la fenêtre, vous distinguez à travers les arbres leurs silhouettes nues en train de se baigner joyeusement dans la rivière au milieu des nénuphars. Elles tournent alors leurs regards aguicheurs dans votre direction, vous faisant signe de les rejoindre...

-> Résister au charme des Nymphes : Épreuve d'Esprit vs. 2d8 d'Opposition

Compétences additionnelles : Perspicacité (discerner leur véritable na-

ture), Ruse (comprendre leur dessein), Esprit (volonté de fer)

Les personnages qui réussissent l'Épreuve ne succomberont pas à l'appel des Nymphes. Mais il se peut que nos Héros désirent ne PAS résister : pas de problème ! En cas d'échec ou d'abandon volontaire, les Nymphes voluptueuses déshabilleront les PJ, les prendront par la main pour les amener dans la rivière et tout cela finira dans une orgie aquatique.

Les Nymphes (Naiades)

Filles de Zeus, ces trois Naiades sont âgées de plusieurs milliers d'années. Elles sont liées à la nature et à l'eau, et sont bienfaitantes avec les humains (tant que ces derniers respectent leur supériorité naturelle !). Insouciantes, elles ne peuvent s'empêcher de faire usage de leurs charmes envers les Héros...

Historique : Un jour, alors qu'elles se baignaient dans la rivière, un fermier nommé Nestor les surprit nues. Les Naiades firent semblant de ne rien voir et Nestor ne pût s'empêcher de revenir les espionner. Mais sa femme s'en rendit compte et suivit le fermier jusqu'aux berges de la rivière afin de châtier les impudentes. Furieuses, les Nymphes punirent la femme jalouse qui s'était permise de contester leur emprise sur ce pauvre humain (elle fut transformée en rocher). Elles s'installèrent alors dans la ferme, faisant perdre la mémoire au fermier qui croit qu'elles sont ses filles naturelles (le couple n'avait jamais pu avoir d'enfants). Depuis, la ferme prospère grâce aux pouvoirs fertilisateurs des Nymphes.

En couchant avec les personnages, l'objectif des Nymphes est d'obtenir des descendants demi-dieux pour être enfin respectées des dieux.

Description : Les trois filles ont l'air d'avoir entre 16 et 20 ans et sont très belles. Calypso est grande, brune, au regard sombre et pénétrant. Ina est échevelée, un air lunaire sur le visage. Phylia enfin attire tous les regards par son charme presque incandescent.



Au passage, les pouvoirs des Nymphes déteindront temporairement sur les personnages – le temps de cette aventure seulement. Seul le pouvoir de Calypso est bénéfique, celui d'Ina étant à double tranchant, et le pouvoir de Phylia carrément dangereux ! Déterminez-les en fonction de la Nymphé avec laquelle ils folâtrèrent (oui, plusieurs personnages peuvent coucher avec la même Nymphé, et oui, des personnages féminins peuvent aussi prendre part à la fête).

• **Calypso : Les yeux de la nuit.** Les yeux du Héros deviennent totale-

ment noirs. Il peut voir dans l'obscurité comme en plein jour. Le personnage gagne un bonus de +2 dans les Épreuves où cela s'applique.

• **Ina : La roue tourne.** Le personnage est en proie aux caprices du destin. Au cours des Épreuves du scénario, il subira pour chacune d'elles soit un bonus de +2, soit un malus de -2. Le modificateur sera déterminé aléatoirement avant chaque Épreuve (en faisant un pile ou face, par exemple). Attention, pour les Conflits, le bonus ou malus est valable pour toute la durée de la scène !

• **Phylia : Lueur du désespoir.** Une fois dans l'obscurité, le Héros se rend compte qu'il luit légèrement d'une aura rougeoyante. Il a un malus de -2 pour rester discret quand il fait sombre. Les adversaires qui l'attaquent dans de telles conditions ont un bonus de +2.

Vous pouvez ensuite jouer le départ de la ferme en fonction de la tournure des événements : les PJ ont-ils réveillé Nestor, qui sera furieux de voir ses hôtes « profiter » de ses filles ? Ou bien partent-ils discrètement, revenant peut-être quelques années plus tard pour découvrir leurs bambins demi-dieux... ?



LES SQUELETTES (SÉIDES HUMAINS)

Nombre maximum : 16 (pour des Héros à d6 de Nom)

Dé de Nom d8 (Argos)

Arété d6

Habilitété d6

Sport d6

Combat d8

Armes : Épée 2d6, Bouclier d8

Pouvoirs : Défense d8 (Parent les coups avec leurs os), Embuscade

Main gauche Main droite

2d8 2d8 2d6

(Défense, Bouclier) (Nom, Combat, Épée) Épée, portée 1

Tactiques :

- Les Séides se liguent par groupes de 6 : ajoutez aux jets de combat un bonus correspondant au nombre de Séides dans le groupe.

Coût d'Adversité : 21 (comprend 16 Séides)

II. LA MONTAGNE

INTERDITE

Grâce aux indications obtenues chez Nestor, vous parvenez au pied de la montagne interdite. La cime de cette dernière surplombe la vallée. Une falaise abrupte vous domine, et vous pouvez apercevoir l'entrée sombre d'une grotte à une trentaine de mètres au-dessus de vous. Alors que vous commencez à grimper, une

silhouette difforme se détache de la corniche. Dans un ricanement, elle pousse un énorme bloc de pierre qui vient s'écraser sur vous !

L'ASCENSION

Le Gardien veille depuis la corniche permettant l'accès au labyrinthe. Il attend que les Héros soient parvenus à la moitié de l'ascension pour les bombarder de lourdes pierres. Il s'enfuira juste avant que les PJ ne finissent leur ascension.



-> **Atteindre l'entrée de la caverne :**
Épreuve périlleuse d'Athlétisme vs.
2d8 d'Opposition

Compétences additionnelles : Puissance (grimper à la force des bras), Grâce (esquiver les rochers), Ruse (trouver des anfractuosités où se cacher)

De plus, en réussissant une Épreuve de **Perspicacité vs. 1d6 1d8**, des PJ observateurs remarqueront un comportement étrange chez le Gardien : ce dernier se tient à l'ombre

des rochers, évitant la lumière directe, poussant même un cri de douleur lorsqu'un rayon de soleil le touche... Les Héros qui remportent cette épreuve obtiennent un Dé d'avantage à utiliser quand il faudra attraper le Gardien. [*Rappelez-vous que la taille du Dé d'avantage est fonction du nombre de Succès obtenus lors de l'Épreuve !*]

Ils verront aussi que le Gardien porte un casque d'un noir profond attaché à la ceinture : le casque d'invisibilité d'Hadès !

DESTROY THEM! KILL! KILL! KILL THEM ALL!

Vous arrivez sur la corniche, vide. Les ricanements moqueurs du Gardien résonnent depuis le fond de la caverne qui s'ouvre devant vous. Vous l'apercevez à contre-jour, perché sur une corniche suspendue à 15 mètres de hauteur. Sa voix rauque se fait alors entendre :

« Ils ont défié le Maître endormi, mais ils paieront ! Ils se croient Héros, mais ne sont que des larbins au service des imposteurs de l'Olympe... Vous avez pénétré sur le territoire interdit du fils de Gaïa, il est temps de payer votre affront ! »

Le Gardien brandit alors une sa-coche en cuir de laquelle il tire une



grosse poignée de dents monstrueuses qu'il lance à vos pieds !

Quelques secondes plus tard, une horde de squelettes surgit de terre tout autour des PJ. Grâce au pouvoir d'Embuscade des squelettes, le MJ peut placer les Séides où il le désire au début du Conflit. N'hésitez pas à en mettre de partout : devant, derrière ou carrément sur la même bande que les PJ !

HUGE PIT FILLED WITH 200 SPIKES

Alors que le dernier squelette tombe en morceaux à vos pieds, vous vous rendez compte que le Gardien a déjà disparu dans les profondeurs de la montagne. Devant vous s'ouvrent une multitude de boyaux obscurs... Vous allez devoir vous aventurer dans le dédale !

Un plan du « donjon » est ici inutile : contentez-vous de leur décrire brièvement les lieux pour les mettre dans l'ambiance, et passez aux Épreuves. Le Gardien a truffé les couloirs de pièges cruels...

• ***Boum j't'attrape*** : Vous parvenez dans un couloir étroit, avant de vous rendre compte que c'est une impasse : le couloir finit sur un mur de pierre. C'est à ce moment-là qu'une gigantesque

boule de pierre tombe du plafond derrière vous, pour venir vous écraser !

-> Retenir la sphère de pierre : Épreuve périlleuse de Puissance vs. 1d8 1d10 d'Opposition

Compétence additionnelles : Musique (pour entendre le déclic du piège à temps et retenir la boule avant qu'elle ne prenne de la vitesse), Perspicacité (sixième sens), Bouclier (pour placer efficacement le bouclier entre soi et la pierre).

Le couloir est très étroit et il n'y a aucune anfractuosité où se cacher. On ne peut pas non plus sauter par-dessus la boule car elle touche quasiment le plafond : aucune utilisation d'Athlétisme n'est donc possible.

• ***Les statues*** : Une grande porte de pierre fermée vous barre le chemin. Devant elle se dresse une statue au corps de rapace et à la tête de femme. Ses yeux de tourmaline noire se mettent à scintiller, et vous entendez sa voix (choisir une énigme parmi celles proposées) :

« Je suis meilleur que les Dieux, et pire que l'Enfer. Les morts me mangent tout le temps, et les vivants qui me mangent dépérissent. Qui suis-je ? » (RIEN)

« Nous sommes les lumières qui fuient la lumière. Nomme-nous et tu passeras. » (LES ÉTOILES)



« Dès que vous m'avez, vous voulez me partager. Mais dès lors je ne suis plus. Nomme-moi et tu passeras »
(UN SECRET)

Si vos joueurs connaissent la réponse à l'énigme, très bien, ils réussissent l'Épreuve sans jeter les dés et la porte s'ouvre ! Sinon, faites leur passer l'Épreuve ci-dessous. Attention, ici, exceptionnellement, un seul Héros à la fois pourra proposer sa solution (donc un seul jet d'un seul personnage). En cas d'échec, le Sphinx de pierre hurle un cri perçant qui vrille les tympans : tous les personnages subissent l'échec de l'Épreuve et sont blessés !

-> **Résoudre l'énigme : Épreuve périlleuse de Sagesse vs. 2d8 d'Op-**

position

Compétence additionnelles : Savoir (connaissance des énigmes), Esprit

• **Le précipice** : Un gouffre sans fond vous empêche de parvenir à l'ultime salle du labyrinthe. De l'autre côté, vous apercevez une grotte étrange éclairée de leurs rouges. D'épaisses lianes pendent du plafond...

-> **Traverser le précipice : Épreuve périlleuse de Grâce vs. 1d8 1d10 d'Opposition**

Compétence additionnelles : Musique (charmer les lianes et les faire se mouvoir), Athlétisme, Puissance

En cas d'échec, les Héros passent quand même, mais subissent une blessure (chute, écorchures...).

LA GROTTÉ AUX CENT FLEURS

Vous parvenez enfin dans une immense caverne qui semble être au centre de la montagne. Le sol et les parois de la grotte sont recouverts d'une centaine d'étranges fleurs de la taille d'une tête humaine. La moitié de ces « fleurs » éclairent la scène d'une lueur rougeâtre. Parfois l'une d'entre elles se ferme (et donc s'éteint), tandis qu'au même moment une autre s'ouvre (et s'allume).



(Ce sont en fait les yeux du géant Argos, dont la moitié des yeux veille en permanence de sorte qu'il est impossible d'échapper à sa vigilance).

SI les Héros inspectent ces fleurs, faites leur passer l'Épreuve suivante :

-> Étudier les fleurs : Épreuve de Perspicacité vs. 2d8 d'Opposition
Compétence additionnelles : Savoir (connaissances occultes), Musique (se remémorer les légendes sur les géants).

LE GARDIEN

Malgré son apparence repoussante, c'est un humain qui fut jadis un grand héros célébré dans sa contrée. Aventurier et navigateur fort rusé, il parcourut le vaste monde. Il revint riche et glorieux, et décida de se retirer en ermite dans les montagnes afin de finir ses jours en paix.

En plus de le rendre laid et fou, la malédiction d'Hadès lui a tout fait oublier de sa vie passée, même son nom (suprême déshonneur !).

Petit et bossu, il ressemble à un gnome difforme vêtu de hardes. Il est boiteux et son œil droit est complètement blanc. Ses sens se sont adaptés aux conditions souterraines, il y voit donc comme en plein jour et s'y oriente à la perfection. Créature chtonienne, il redoute la lumière directe du soleil, symbole de la supériorité olympienne.

Jouez-le comme un mélange de Gollum et de Quasimodo. Il parle de lui-même à la troisième personne et semble au début totalement fou. Mais quand les Héros le capturent, il apparaît comme un être bon dont l'âme pure a été brisée par la puissance divine (l'*Hubris* finit toujours par être puni !)

Nul besoin de caractéristiques pour le Gardien : une fois capturé, les Héros pourront le tuer mais il n'y gagneraient aucune Gloire.

Artefacts ramenés des Enfers :

- **Le casque d'Hadès** (cf. Encadré)

- **Les dents de l'Hydre** : Il en reste encore quelques unes. En venant les aider, les squelettes offrent un d8 d'avantage aux Héros pour un unique combat (après quoi ils sont définitivement détruits).

- **Épée d'Achéron +1** : une arme qui semble suinter d'un liquide noir. Elle fait +1 Dommage.



Les Héros qui réussissent sont maintenant certains d'être observés par... quelque chose. Du coin de l'œil, ils se rendent compte que les fleurs se rétractent à leur passage, ou qu'elles se tournent pour les suivre « du regard ». Faites ainsi monter la tension progressivement, sans que les joueurs ne soient jamais sûrs de ce qui les menace.

Indiquez aux joueurs qui ont réussi l'Épreuve qu'ils obtiennent un Dé d'avantage qu'ils pourront utiliser dans la dernière partie du scénario (l'affrontement contre Argos).

À LA POURSUITE DU GARDIEN

Dans le silence inquiétant de l'endroit, vous percevez des chuchotements indistincts provenant de derrière une grosse pierre. Vous reconnaissez la voix du Gardien, qui semble engagé dans une étrange discussion :

« Nooon Maaaîître... armés de bronze et envoyés par les dieux blasphémateurs... brisé mes beaux squelettes... déjoué nos pièges... la mort, Maître ! Ils méritent la mort ! »

Si les joueurs essaient de voir ce qu'il se passe, ils verront le Gardien à plat

LE CASQUE D'HADÈS (LA KUNÉE)

Ce casque merveilleux fut forgée par les Cyclopes et offert à Hadès pour lutter contre les Titans.

Pouvoir : Le porteur devient invisible aux yeux de tous, Dieux y compris (sauf Hadès). En combat, lors de la phase de Positionnement, le personnage peut se placer où il le désire. Tous ses adversaires ont un malus de -4 pour le toucher. En revanche, le porteur doit être nu pour bénéficier des pouvoirs de la Kunée (pas d'autre armure que le casque). Si le casque est utilisé pour bloquer un coup, il est arraché de la tête du porteur et inutilisable pour le reste du combat.

Malédiction : Se vêtir de la Kunée attire immédiatement l'attention Hadès. Il sait que le casque est porté, mais pas en quel lieu. Le joueur coche une case de Destin par utilisation (une Épreuve ou un combat). Le porteur ne pourra plus jamais obtenir de Serment d'Hadès. Les épées (arme favorite d'Hadès) lui font 1 dégât supplémentaire (les blessures sont noires et glaciales).



ventre, l'oreille collée au sol et parlant tendrement à la pierre comme à un être cher, quasiment en transe.

Se rendant compte de votre présence, le Gardien jaillit subitement de sa cachette. Vous distinguez clairement son corps difforme mais vaguement humain, ainsi que son regard fou :

« Oh ouiiii, ils peuvent massacrer les enfants de l'Hydre, mais ils n'attraperont pas le Gardien, non, NON ! Un grand Héros que celui-là, malin comme Ulysse ! Sombres boyaux et cavernes humides, voilà son domaine... »

Doté d'une vivacité impressionnante, le Gardien prend alors la fuite et va se réfugier dans l'obscurité des tunnels, au plus profond de la montagne. Pour mettre enfin la main sur le casque d'Hadès, il va falloir que les PJ fassent preuve d'ingéniosité !

-> Attraper le Gardien : Épreuve périlleuse, Compétence Variable, vs. 2d10 d'Opposition

La compétence utilisée est en fonction de la méthode imaginée par les joueurs – laissez-les trouver des solutions amusantes !

Le Gardien est sur son terrain : des kilomètres de galeries qu'il connaît parfaitement et qu'il a piégées. Toute



tentative pour simplement *l'attraper* échouera automatiquement. Le seul moyen de battre le Gardien est de parvenir à le faire sortir des cavernes et à l'exposer à la lumière du soleil.

Quelques exemples d'utilisation des Compétences :

- Musique pour ensorceler le Gardien et le faire sortir de la grotte
- Chasse pour le traquer dans les couloirs et le rabattre vers la sortie
- Ruse pour l'amadouer et le convaincre de se rapprocher de la sortie

Il se peut que les joueurs cherchent une solution chacun de leur côté, ou coopèrent (relisez alors la règle pour l'aide et n'oubliez pas les Serments qui en découlent !). Dans les deux cas, n'autorisez qu'un seul jet par joueur, et procédez comme d'habitude en ce qui concerne la Gloire obtenue.



Les Héros qui échouent sont blessés (c'est une épreuve périlleuse) : ils sont pris dans les pièges vicieux du Gardien qui parsèment les grottes. Le MJ est invité à improviser ses propres pièges, voici quelques propositions :

- Une dalle se brise sous les pieds du personnage et révèle une crevasse qui donne sur une rivière souterraine, dix mètres plus bas
- Sur un cri perçant du Gardien, des stalactites viennent s'écraser sur le Héros
- Un nœud au sol saisit la cheville du PJ, qui se retrouve suspendu dans un grand filet à trois mètres du sol.

Si vous le désirez, vous pouvez autoriser qu'un autre joueur vienne prêter main forte au Héros juste à temps (et ainsi lui éviter une blessure)... en échange d'un Serment bien entendu !

Une fois hors de sa grotte, le Gardien gémit pour qu'on l'épargne. Il raconte son histoire les yeux pleins de larmes, son apparence monstrueuse contrastant avec la souffrance humaine qui ressort de son récit. Votre rôle ici est de faire passer le sentiment que cette créature n'a été que le jouet malheureux de puissances supérieures.

Maintenant exposé au soleil, le Gardien est libéré de l'influence d'Argos. Il se rend alors compte de toutes ses années passées à le servir et désire désormais se venger. Les Héros peuvent enfin mettre la main sur la Kunnée, remplissant ainsi la mission qui leur avait été confiée.

III. ARGOS AUX CENT YEUX

Victorieux, vous émergez de la grotte en possession du casque fabuleux. Le vent frais de la montagne rafraîchit votre peau et vous songez déjà au repos bien mérité qui vous attend... Mais un grondement sourd se fait sentir : il vient du plus profond de la montagne, se propage dans vos jambes et fait vibrer vos os et vos armures. Soudain, la grotte derrière vous explose dans un déluge de pierres. Une forme immense surgit de la montagne fracassée : un géant ! Il mesure 20m de haut et ses cent yeux vous traquent !

C'EST QUOI LE PLAN DÉJÀ ?

Argos est un Monstre et ne craint donc pas les armes normales : ses yeux voient venir tous les coups, qu'il n'a aucun mal à éviter. Plusieurs possibilités s'offrent aux Héros pour parvenir à tuer le monstre.



- **Trouver le point faible d'Argos**, faites jouer l'épreuve suivante :

-> Épreuve de Savoir vs. 1d8 1d10 d'Opposition

Les Héros qui réussissent comprennent que les cent yeux d'Argos lui permettent de voir venir toutes les attaques (et donc de les éviter). Une solution pour contrer cela est d'utiliser le casque d'Hadès. Tel Persée approchant Méduse, un personnage pourra frapper le géant par surprise.

- **Ivre de vengeance et retrouvant l'ardeur du héros qu'il fût, le Gardien pourra proposer son aide.** Il leur dit qu'il possède une épée magique dans sa tanière, qu'il pense peut-être capable de blesser Argos. Cette solution est très risquée car le monstre concentrera alors ses attaques sur un seul Héros... Les dents de l'Hydre restantes peuvent aussi avoir leur utilité : même s'ils se feront écharper, les squelettes détourneront suffisamment l'attention d'Argos pour que les Héros puissent mieux placer leurs coups (un d8 d'avantage pour tout le combat).

- **Demander une arme divine (5 points de Faveur divine) :** moins élégant, mais Hermès se fera un plaisir d'aider les PJ... Étrangement les

armes enchantées par « Hadès » ne sont pas faites de flammes ou gelées comme on pourrait s'y attendre de la part du maître des Enfers, mais elles leurs confèrent une célérité divine et les Héros frappent avec la vitesse d'Hermès... exactement de quoi tromper la vigilance des cent yeux du géant !

INTO GLORY RIDE

Il est temps d'affronter Argos ! Au début du Conflit, la distance initiale entre les Héros et Argos est de 6 : *Ex-térieur accidenté* et *Lumineux*.

PNJ : Argos aux cent yeux

Ce géant des temps anciens est l'un des premiers fils de Gaïa (la déesse primordiale ancêtre des Dieux mêmes). L'affront reçu lors de la défaite de la titanomachie l'a rendu profondément amer et vengeur. Il hait les dieux de l'Olympe ainsi que ces misérables humains qui acceptent d'accomplir leurs désirs afin de gagner de la Gloire. C'est un être primal qui incarne toute la puissance et la brutalité de la nature.

Immunité : Pouvoir des cent yeux.

Argos voit venir toutes les attaques qui lui sont portées : il les esquive ou les bloque toutes. Seules les armes magiques ou divines peuvent l'atteindre.



ARGOS (Monstre)

Dé de Nom d8

Arété

Perspicacité d4 Grâce d6 Puissance

d8 Esprit d6

Habilité

Soin d6 Savoir d6 Musique d6 Élo-

quence d6

Sport

Athlétisme d8 Ruse d6 Chasse d4

Lutte d6

Combat

Tir d8 Bouclier d6 Lance d4 Épée d8

Armes : Poings 2d8 (Épée), Rocher
1d6+1 (Javeline)

Armure : -

Pouvoirs : Armes naturelles, At-
taque d8 (Furieux), Défense x2 d8
(Immense), Dommages aggravés
(Force de géant)

Faveur Divine : 6

Main gauche

Main droite

4d8

5d8

(Défense, Épée (Poing))

(Attaque, Compétence d'Épée, Dé
de Nom, Épée)

Poings, portée 1

4d8

3d8 1d6+1

(Défense, Épée)

(Attaque, Compétence de Tir, Dé de
Nom, Javeline)

Rochers, portée 2-4

Coût d'Adversité : 14

ÉPILOGUE

L'immense Argos gît à vos pieds, son sang baignant vos jambes jusqu'au mollet. La poussière du combat n'est pas encore retombée qu'Hadès réapparaît déjà devant vous.

- *Si les PJ ont utilisé le casque :* le dieu est furieux qu'ils se soient servis de l'artefact malgré ses ordres. Accablez les Héros d'une colère terrible, jusqu'à ce qu'ils croient leur dernière heure arrivée... quand soudain, « Hadès » éclate d'un rire incontrôlable. Le dieu se métamorphose en **Hermès** ! Il se saisit avidement du casque, félicitant les PJ pour leur bravoure. Il leur explique qu'il ne voulait pas que les Héros portent le casque afin de ne pas attirer l'attention d'Hadès, mais il devra désormais faire avec (et les PJ aussi...). Mais Hermès leur pardonne, car le larron aurait fait pareil !

- *Si les PJ n'ont pas utilisé le casque :*
« Hadès » les félicite pour leurs



prouesses. Quand les Héros lui tendent le casque, il s'en saisit et éclate de rire tout en se métamorphosant en **Hermès** !

Dans les deux cas, il leur explique que quand on veut dérober un bel objet convoité, il est parfois plus discret d'employer des « petites mains ». Le dieu à la houlette d'or n'avait malheureusement pas prévu la présence d'Argos. Ses plans devront s'adapter au raffut causé par le monstre... Quels plans ? Il ne révèle rien aux Héros, à part que leurs exploits leur permettront peut-être de travailler à nouveau pour lui, dans un futur très proche... Puis Hermès disparaît, son rire énigmatique résonnant longtemps dans les oreilles des personnages.

Ce scénario peut être suivi de nouvelles quêtes ayant pour commanditaire Hermès. Pourquoi le dieu a-t-il besoin du casque ? Quel mauvais coup prépare-t-il ? En suivant Hermès, de quels dieux les Héros s'attireront-ils le courroux ? Et quelle sera la vengeance d'Hadès ?

LIA ROQUES

Ce scénario est dédié à Ray Harryhausen (1920-2013). *Thanks for the skeletons, sir !*



LA NUIT DES CÉSARS

Synopsis :

Cette aventure est destinée à un groupe de personnages ayant déjà deux, trois parties dans le cornet. Elle met en scène une rivalité entre deux Armes issues d'une même faction (en l'occurrence les Joyaux de Pôle). Et comme c'est du Bloodlust, tous les coups sont permis, surtout les plus bas, dans ce jeu de chaises musicales et d'influence typique des hautes sphères de la gracieuse capitale Dérigienne .

Toutefois, il ne s'agit pas pour les personnages joueurs de prendre directement part à un jeu de cour au sein de celle ci, mais plutôt de servir de bras armé pour l'un de ses membres influents. Leurs péripéties, bien qu'initiales à Pôle, prendront place en dehors de cette ville pour la plus grande partie, entre les Terres Roses et la cité blanche elle-même pour être plus précis, puis trouveront un terme au retour intramuros. La mission ne consiste a priori qu'en une escorte et le convoyage d'un artiste accompagné de sa collection pour la moins singulière jusqu'à bon port.

Néanmoins, elle devrait apporter son lot de surprises propres à l'ambiance chaleureuse et musclée de Tanaëphis attendu que, il faut bien l'avouer, c'est ce que nous souhaitons tous dans une partie de Bloodlust : que les choses tournent au vinaigre dans un bon bain de sang !

Au menu : Boulettes d'Artistes à la Dérigienne, suivie d'une Daube de vieux séniles aux épices dans son jus le tout saupoudré de poussière de contrebande et, en dessert, la surprise du chef : Morte-viande mutante à l'huile, le tout joyeusement sauté dans une belle orgie sur canapés !



La playlist de Thomas Munier,
 auteur de *Musiques sombres pour JDR*
sombre

«Le scénario m'a beaucoup évoqué l'Orient, du coup toute ma playlist tourne autour de cette ambiance, en déclinant selon les scènes orient violence : Minsk / The Ritual Fires of Abandonment (post-hardcore tribal) Orient ambiance : Orange Blossom / Everything Must Change (electro dub) + Dub Colossus / A Town called Addis (dub & afrojazz) Orient inquiétude : Pink Floyd / Ummagumma Studio Album + Grails / Doomsdayer's Holiday (post-rock / dark ambient) Orient décadent : Picore / Assyrian Vertigo (électro noise) Réveil des bronzés : Ved Buens Ende / Written in Waters (post-black metal à chant clair halluciné)+ Autopsy / Mental Funeral (death metal / stoner crapoteux) Rencontres sanglantes sur la route : Orphaned Land / The Never Ending Way Of ORwarriOR (death metal israélien et désertique) + Melechesh / Emissaries (death metal sumérien)»

**UNE VIEILLE RANCŒUR OU,
 QUAND ON A DES AMIS COMME
 ÇA...**

Pour bien intégrer les événements qui mêleront vos joueurs à cette intrigue, il convient de se pencher tout d'abord sur quelques personnalités clefs de celle-ci, et sur leur passé, ou plutôt passif commun. En particulier nous allons mettre la lumière sur deux armes-dieux qui ont pris l'habitude de se tirer gentiment la bourre depuis déjà quelque temps :

MERCURIUS

Un Cestus membre des Joyaux de Pôle qui a perdu de sa superbe suite aux grandes purges de 1036 nD organisées à la demande de Bert III. Toutefois, son précédent porteur ne fut pas tout à fait fauché « aveuglément » lors de ces événements. En fait il se trouvait même pour ainsi dire, au bon moment et au bon endroit.

VERDERNA

Une autre Arme-dieu membre des Joyaux elle aussi. C'est une Française plutôt dans les petits papiers de l'empereur et rivale de toujours de Mercurius. Elle a habilement manigancé en usant de manipulations administratives et de graissage de pattes pour « suggérer » que le nom de l'ex-porteur du Cestus se retrouve



sur la liste des frondeurs potentiels à éliminer par mesure préventive. Et vous savez ce que c'est, dans ces cas-là on ne prend pas de risque, alors un nom de plus, un nom de moins... quand on purge, on purge.

OÙ ÇA EN EST LES AMOURS

ENTRE CES DEUX LÀ ?

Le Cestus ne s'est jamais totalement remis de l'exquise petite farce qu'on lui a joué lors des purges et se doute bien de l'identité de la personne à féliciter. La perte endurée est très douloureuse, surtout en ce qui concerne les nombreux appuis politique ac-

cumulés jadis au cours de la carrière prématurément écourtée de son défunt porteur. Mercurius bout d'impatience de rendre la monnaie de sa pièce à Verderna, mais ses moyens d'action se sont retrouvés drastiquement restreints suite à sa toute dernière déconvenue. Le Cestus a dû en effet se satisfaire de l'un des assassins aux dents longues qui, dans la liesse sanglante de sa besogne purgative, a entrevu l'occasion de s'extirper d'une condition sans grand avenir pour un statut plus ambitieux en s'emparant de lui, dans la main crispée et encore chaude de son ancien porteur. D'abord au sein de la garde puis après quelques tractations et autres opérations de flatterie inspirées par le Cestus rôdé à ces pratiques, jusqu'au pinacle de son rang militaire et enfin en affaire politique, le jeune Lycophon s'est taillé une place au soleil des hautes terrasses. Et ce, jusqu'à se forger laborieusement une réputation de mécène et d'amateur d'art en vue, au sein de la bonne société pòlite. Ce nouveau profil de carrière est plus conforme aux ambitions particulière du Cestus raffiné que du béotien Lycophon seulement charmé par l'idée de profiter des avantages en nature de son nouveau standing.

Désormais Mercurius et Lycophon font donc des pieds et des mains



pour retrouver la splendeur passée qui manque tant à ce premier et ne serait pas pour déplaire à ce dernier. Organisant résidences et performances d'artistes lors de sauteries dispendieuses, ils tentent d'acquérir la reconnaissance de personnalités influentes et autres prescripteurs de tendance ainsi qu'il sied à un membre honorable des Joyaux de Pôle. Le nouveau couple grimpe cahin-caha une à une les terrasses blanches, sous l'œil amusé d'une Fracisque tout au délice de siroter l'humiliation de son concurrent désavoué.

D'autant que la nature quelque peu impétueuse et épicurienne de Lycophon offre bien des déconvenues à Mercurius, ralentissant souvent sa progression sociale par des esclandres et autres scandales sulfureux qui sont autant de sujets d'amusement pour ses « amis » des joyaux, Verderna en tête. Il semble que cette dernière n'est effectivement plus rien d'autre à faire que de jouir du spectacle de la déconfiture du Cestus pour encore de longues années, tant il semble mal assorti au jeune frustré de bellâtre qui lui sert actuellement de porteur.

Du moins est-ce ce que Mercurius lui laisse le loisir de croire pour l'instant !

Car la roue tourne, et une nouvelle carte est sur le point d'être jouée par le Cestus aussi subtil que rancunier. Tournant le caractère imprévisible de son porteur à son avantage (les Pôlites adorent ses frasques grossières dignes d'une rockstar provocatrice) Mercurius compte frapper les esprits très fort lors d'une prochaine soirée organisée par ses soins pour le gratin, y compris des membres des Joyaux de Pôle et surtout Verderna et son Porteur en personne pour que l'impact soit total.

Car, tous viendront à n'en pas douter pour, sous un jour hypocritement flatteur, se gausser du jeune et fat parvenu Lycophon à la grande orgie qu'il va donner avec ce qui lui reste de fortune et de *fréquentabilité*. En effet, graisser la mécanique de sa lente ascension lui à déjà *plus coûté que rapporté*, il croule sous les créances et sa plastique avantageuse ne suffit plus à lui maintenir un grand capital de sympathie, fort entamé par sa grossièreté et ses excès publics. Le chant du cygne est proche et les convives s'attendent donc plus à s'amuser de ses ultimes et vains débordements comme preuve qu'il est indigne d'appartenir à la haute société, qu'à être véritablement émerveillés par le spectacle qu'il promet.



Il faut dire ici que Lycophon s'est fait une réputation de fêtard un peu naïf et peu cultivé, de nouveau riche en somme, pour ne pas dire de crétin fini, ignare et dépravé, et que sans les choix stratégiques de son arme et sa belle gueule d'ange, il n'aurait jamais pu graviter en si haute sphère. Mercurius a plus d'une fois utilisé les seuls talents de Lycophon en tant que gigolo pour arriver à ses fins et trouver des financements. Humiliation supplémentaire et tristement nécessaire à son délicat et long « redressement social ». Le jeune sybarite a le plus grand mal à gérer sa « fortune », ainsi que ses apparitions publiques et s'adonne ouvertement à tout les excès que lui permettent son illusoire richesse. Mercurius doit lui souffler la plupart de ses répliques, surtout lorsqu'il s'agit de se montrer cultivé ou du moins d'éviter le ridicule, de parler d'art, domaine en lequel il n'a pas de véritable intérêt, sauf quand le sujet en est grivois et les modèles à son goût. Mais le jeune homme est impétueux et donne dans l'autosatisfaction malgré un bagage culturel aussi creux qu'une poitrine sekeker. Aussi, de guerre lasse, Le Cestus a-t-il fini par encourager l'écervelé dans ses délires, le poussant même à consommer régulièrement des épices narcotiques pour passer du bon temps et en fin de compte, avoir plus ample

contrôle de sa marionnette.

Donc nous en sommes là, Mercurius aux commandes d'un Lycophon bouffi d'alcool, de sexe et de drogue, titubant et enfumé, près à donner son ultime spectacle pour un public décadent et cynique n'attendant que sa chute dans un dernier pet.

Alors quel joker peut bien jouer le Cestus dans une telle situation?

Eh bien vous le saurez pas plus loin que tout suite en lisant ce qui concerne un certain Veromius, Paul de son petit nom, dont l'entrée en scène change toute la donne, le joker en question donc...

« IL EST PROMETTEUR LE PETIT PAUPAUL ! »

(un membre des joyaux, avant qu'on les lui coupe à la piscine)

En effet, par l'entremise d'un généreux et constant mécénat, la Francisque s'était assurée de la progression des travaux d'un artiste aussi génial qu'étonnement méconnu du tout Pôle, un certain Paul Veromius expatrié par ses soins en pays Batroban pour pourvoir à ses besoins en toute discrétion. Et quel investissement, quel artiste !



BRONZAGE INTÉGRAL ! OU...

« QUAND PAUL COULE UN BRONZE C'EST TOUT PÔLE QUI LE SENT PASSER »

Paul coule des bronzes, et pas n'importe lesquels : des bronzes exceptionnels de réalisme et déchirant d'intensité expressive, des écorchés atrocement figés dans les affres d'une esthétique agonie aussi terrifiante que fascinante. Et pour cause, il sculpte les chairs encore vives de ses sujets maintenus entre la vie et le trépas, par une recette d'épice puissante qui lui permet de les enrober ensuite dans une fine gangue d'alliage embué, les préservant à jamais dans des pauses grotesques et distordues. L'accomplissement de l'œuvre constitue en lui même un opus, un happening spectaculaire et poignant !

Paul étant au cours de ses longues recherches auprès de bourreaux Batronobans, passé maître dans l'art de jouer du scalpel sur les nerfs de sa matière première, il excelle à en tirer un véritable récital de gémissements. L'observer dans l'exécution de son art, pour peu qu'on ait le cœur bien accroché, c'est donc déjà en soi assister à une pantomime, une mise en scène insoutenable et macabre. Indéniablement, cela ne peut que constituer un vrai régal de sophistication amoral pour les sens les plus usés. Et on a rarement contemplé un tel

délire sadique même sur Tanaephis ! Voilà, c'est cela l'art de Paul ! (ne cherchez pas la contrepèterie, y'en a pas) »

Or ce procédé fut si long et coûteux à mettre au point, tant en vies, épices qu'en monnaie, que le premier mécène de Paul finit par ne plus y croire, le prenant pour un fou affabulateur en dessous de ce qu'il promettait d'être, il se lassa donc d'attendre et passa à autre chose. Il faut dire qu'alors, l'objectif de l'artiste tâtonnant encore, était loin d'être atteint, et que les résultats absolument pas probants étaient pour le moins désastreux, éphémères, salissants et malodorants qui plus est.





C'est cette impatience de Verdrena qui finit par profiter justement à son éternel adversaire éconduit de la haute : Mercurius. Porté à investiguer au sein des terres roses pour fournir Lycophon en épices, il y découvrit fortuitement l'artiste au bord de la ruine, lui même gros consommateur, mais toujours obnubilé par sa quête d'excellence dans la représentation ultime de la douleur. Une aubaine pour qui veut épater la galerie blâsée des nobles décadents et autres distingués amateurs d'art et de sensations fortes de Pôle la glorieuse. Qui plus est il s'agit là d'une carte prise directement dans la poche de Verdrena ! Pour ne pas dire tombée de sa manche ! Car oui, Verdrena fut bien la première à découvrir Paul Veromius, et à l'abandonner

! Elle est ce mécène impatient qui à oublié à ce jour jusqu'à l'existence de Paul et de ses écorchés de bronze pour se consacrer à d'autres projets plus prometteurs... à tort. Cela Mercurius compte bien lui démontrer. Et cette carte maîtresse, il va la jouer au nez de sa rivale devant un maximum de témoins importants pour valider son retour dans le jeu en grande pompe. Il en est plus que temps !

**OK D'ACCORD C'EST BIEN BEAU
TOUT ÇA, L'ART, LE FRIC, LA
GLOIRE, LES COMLOTS, LA
RANCUNE, MAIS QUE VIENNENT
DONC FOUTRE NOS ARMES-DIEUX
LÀ-DEDANS ?**

Si vous avez bien suivi jusqu'ici, vous aurez noté que Paul Veromius n'est pas à Pôle la blanche, et que pour que le plan de Mercurius s'accomplisse il faut faire rentrer Paul et ses breloques en ville. Oui c'est pas du joli joli , ni très discret comme chargement, je vous le concède mais ça ne devrait pas être trop compliqué, même si ça risque d'être un peu salissant ; et c'est bien pour ça que le Cestus laissera le soin à d'autres de s'en charger. C'est donc là que vos PJ entrent en scène, en tant que mercenaires à sa solde sans doute, pour tout simplement ramener l'artiste et son étrange col-



lection afin de l'exposer pour le grand soir. Pour que Mercurius puisse voir Verdrena à son tour rabaissée au yeux des autres membres des Joyaux de Pôle, pour avoir sous-évalué ce qui pourrait bien être la plus incroyable découverte artistique de l'histoire de Tanaephis, du moins ce qui sera présenté comme tel. Et les contacts en terre rose sont formels, le procédé est au point et les œuvres déjà conçues d'une facture exceptionnelle !

Donc voilà vous savez tout, ou presque, parce que rien n'est jamais aussi simple qu'il n'y paraît, pas vrai ?

ET LA VÉRITÉ DANS TOUT

ÇA ? (OU LES DESSOUS PAS

PROPRES D'UN TRUC DÉJÀ PAS

NET AU-DESSUS)

« La vérité tout le monde s'en fout, tout ce qui compte c'est le résultat ! » vous dirait Martinius Tonnerre avec son sens foudroyant de la formule pragmatique. Mais puisqu'il n'a strictement rien à voir là-dedans et puisque vous voulez la connaître, la vérité, la voici :

Paul Véromius, esthète sociopathe totalement démuné de la moindre

empathie, et déconnecté de tout ce qui n'est pas son œuvre à part le mufin, a bel et bien mis au point une nouvelle méthode de sculpture révolutionnaire. Il s'agit d'une méthode de coulage de bronze sur pièce vivante alliant la perfection plastique à une technique de torture des plus sordide et gratuite, pour la seule « beauté du geste », et ce grâce au talent d'un vieux maître épiciier sur le carreau. Ce dernier a œuvré pour l'artiste à l'élaboration d'un onguent baptisé « Huile de Bronzage », qui conjugue les effets combinés d'une toxine paralysante ralentissant les fonctions vitales du métabolisme et l'embuage progressif des tissus. Une fois la matière première (c'est-à-dire des esclaves, mais ça fait tellement plus chic de dire « matière première ») conformée à la composition recherchée, elle est plongée dans un état de stase et entièrement recouverte d'une mince mais robuste pellicule de bronze. Et ce, sans mourir immédiatement ni être coupée de ses sensations de douleur aussi atroces et intenses soient-elles. L'instant qui voit le sujet enrobé par le bronze en fusion est figé pour l'éternité, créant ainsi de magnifiques statues, plus réalistes et inimitables les unes que les autres. La partie la plus audacieuse et personnelle du processus est celle où Paul sculpte selon son caprice ses



victimes droguées en écorchés vifs, dépouillant muscles, tendons et os en des endroit choisis, exposant certains organes, faisant parfois passer un membre à travers une zone non vitale, distordant et disloquant les articulations. Il est à ce jour capable de faire prolonger le plaisir presque à loisir en dosant l'onguent en fonction de la durée souhaitée pour sa performance. Quant à son coup de scalpel, il est d'une précision et d'une maestria proprement hallucinante!

Exactement ce qu'il fallait à Mercurius pour créer l'actualité dont il a besoin pour revenir sur le devant de la scène. Et il veut tout autant ce procédé, que l'artiste lui même et sa collection, et c'est là que ça se complique. Parce que d'autres vont convoiter tout cela pour les mêmes ou d'autres raisons, à vous meneur de jeu de doser savamment les ingrédients que nous allons mettre à votre disposition et de ne pas dévoiler trop vite le pot aux roses à vos joueurs pour qu'ils profitent bien de l'ambiance qui en résultera.

UNE DERNIÈRE CHOSE CONCERNANT LA RECETTE :

Le seul hic, car il en faut bien un, c'est que l'huile de bronzage a quelques propriétés particulièrement inattendues que ni Paul ni son vieil épicier n'ont encore détecté.

Seul le vieux croulant nourrit un doute, ayant perçu quelques signes intrigant mais son état semi sénile en fait un témoin peu crédible et l'artiste auto-satisfait n'envisage pas qu'il s'agisse d'autre chose qu'un délire de culpabilité mâtiné de gâtisme. Le vioque affirme à qui voudra l'entendre qu'un ténu gémissement de souffrance est parfois audible si on place son oreille tout près des rictus figés de certaines statues, il prétend même avoir vu frémir l'épiderme de bronze ou avoir surpris du coin de l'œil un changement furtif dans leur reflet, un sursaut de nerf, un mouvement de pupille réflexe ou entendre un grincement de dent métallique. Mais voilà il se fait dessus régulièrement le pauvre vieux, et il prétend à qui veut l'entendre que c'est pas lui qui souille ainsi sa liquette, que des fois le temps se couvre seulement au-dessus de lui, qu'il pleut de la merde, qu'il peut empêcher les lunes de se lever rien qu'en les regardant, que l'épice lui parle... Tout ça en plus d'autres conneries absurdes comme d'avoir été par exemple une femme très belle dans sa jeunesse avant d'avoir changé de sexe grâce à un suppositoire de son invention (prototype unique et perdu à jamais semble-t-il). Comme témoin il y a plus crédible. De toute façon, tout ça les joueurs ne devraient a priori pas



l'apprendre, surtout si vous ne voulez pas leur gâcher la surprise.

Par contre n'hésitez pas à insister sur l'impression malsaine et le malaise qu'inspirent les œuvres quand on les contemple d'un peu trop près et longuement.

Pourtant il dit vrai ! Au moins en ce qui concerne les « statues » ; pour le reste, personne ne veut vraiment savoir. En effet, s'il est utilisé sur un Hysnaton (résurgence des anciennes races) et que ce dernier est exposé dans une zone de forte magie résiduelle, Pôle par exemple, l'enduit de « bronzage » capte le fluide ambiant et le fixe sur la statue qui, peu à peu, « s'éveille » à nouveau, ou plutôt retrouve sa mobilité. Le sujet s'anime alors en poussant d'horribles hurlements, transformé en une monstruosité ni morte ni vivante insensible aux blessures jusqu'à être littéralement débité en pièces et pourtant si pétri de souffrances indicibles qu'il est terriblement avide de les partager, comme mû par l'illusion démente que cela l'en soulagerait. Petit tracas qui, vous en conviendrez, passerait sans doute très mal lors d'une performance devant un parterre de nobles influents et rancuniers - et qui devrait être du plus bel effet gore en fin de cette histoire. Imaginez un peu la beauté de

la fresque vivante et des projections d'entrailles et de sang sur les tentures et colonnades du palais, quand tout ce beau monde va se mettre à danser. Mais ça ce n'est que la cerise sur le gâteau de merde que vont devoir d'abord se bourrer les Personnages. Parce qu'avant de leur servir un final digne d'un film d'horreur, il va d'abord falloir les endormir par une petite « balade de santé »

BON, ON Y VA ?

À partir d'ici nous vous avons exposé tout les tenants et aboutissants, du moins du point de vue du commanditaire de la mission. En lisant la chronologie qui suit vous aurez une idée plus précise encore et un repère de l'en-





chaînement des faits qui vous guidera au cours de la partie.

Les PJ seront d'une façon ou d'une autre contactés par Mercurius pour que ces derniers lui rapportent en temps et en heure Paul, mais aussi sa précieuse « Huile », afin qu'il puisse réussir sa petite sauterie. Les Motivations qu'on peut trouver pour pousser un groupe d'Armes à faire le chaperon sont multiples : l'argent, toujours de bon goût, surtout quand il est promis en abondance. L'amour de l'art, elles peuvent toutes ou partie faire partie du cercle proche de l'Arme et attirer ses faveurs au sein même des Joyaux de Pôles. Mais cela peut être également la menace, des pressions « po-

litiques » suffisamment claires ou toute autre forme de dette, qu'elles auraient contractés auprès du Cestus (vos PJ ont sans doute commis une bourde précédemment qui peut vous servir à justifier cela si vous avez quelques parties derrière vous).

Et le temps passe... Chronologie des événements.

1036 dN : purge dans la noblesse Dérigionne sur ordre de Bert III. L'ancien Porteur de Mercurius fait partie de la charrette. Dans la même nuit, Lycophon devient son nouveau porteur.

De 1036 à 1043 dN : Lycophon et Mercurius gravissent lentement les terrasses blanches vers les plus hauts sommets de Pôle. Après bien des déboires, dont certains encore d'actualité, Mercurius peut à nouveau mettre à profit ses contacts au sein des Joyaux de Pôle pour gagner plus de pouvoir et bénéficier d'appuis politiques en participant et organisant des résidences d'artistes et autres performances très appréciées de la noblesse.

J - 6 mois : par l'entremise d'un émissaire fournisseur en drogues pour Lycophon de passage à Te-



hen, Mercurius apprend l'existence de Paul Véromius, artiste sculpteur désargenté et obsédé par un étrange objectif, en quête d'un épicier capable dans le domaine de l'embuage et la maîtrise du bronze. Un certain Ibn Al-Muqaffa' correspond.

J – 5 mois : intrigué par ces informations et surtout par l'évocation de sa rivale Verderna comme initiateur retiré du projet, Mercurius s'arrange pour mettre en rapport Paul Veromius et Ibn Al-Muqaffa'. Il investit une fortune pour qu'il lui développe son « Huile de Bronzage » et que les travaux de l'artiste reprennent.

J – 3 mois : les premiers tests de l'Huile de Bronzage, fait sur des esclaves, se révèlent concluants. Qudama Ibn Dja'far, membre d'une maison épicière en manque de succès commerciaux, entend parler de l'expérience par ses espions et décide de garder un œil sur les résultats.

J – 2 mois : après un mois d'expérimentations fructueuses, Paul décide de changer de matière première en investissant dans des esclaves Hysnatons. Mercurius, au fait de ses progressions récentes, décide qu'il va enfin pouvoir présenter le prodige et surtout lui faire faire une démonstration « live » de sa nouvelle tech-

nique de Bronzage lors d'une performance quelques mois plus tard, devant un parterre de nobles ayant une grande influence. Il demande donc à son protégé de se tenir prêt et s'investit dans les préparatifs.

J – 1 mois : les premières invitations émises pour le grand soir, le bruit ne tarde pas à se répandre que Mercurius a déniché un nouveau talent qui révolutionnera l'art de la sculpture. Tous les milieux de l'art Dérigion sont en effervescence. Verderna, voyant en cela une menace immédiate de la part de sa rivale, met tout en branle pour lui couper l'herbe sous le pied et au mieux lui faire perdre sa position actuelle. Après une enquête dans les milieux intéressés, elle redécouvre l'existence de Paul et de ses Hysnaton « Bronzés », à sa grande rage. N'étant pas du genre à se déclarer vaincue, la Francisque retorse voit dans le choix particulier de Paul pour cette « matière première », une occasion unique de se débarrasser du prodige qui lui a été soufflé en faisant parvenir l'information aux oreilles du Miroir du Passé.

J – 1 semaine : Ophidia et Snakeyes (assassin Porteur et son Arme à la solde du Miroir du Passé) sont dépêchés en territoire Batranoban pour



voir ce dont il retourne et agir en conséquence.

J - 0 : Mercurius confie aux Armes et à leurs Porteurs la mission sensible de convoier Paul et ses Œuvres vers Pôle, mais également de faire parvenir d'une manière ou d'une autre la précieuse « Huile de Bronzage » hors des terres roses et ce malgré les contrôles des Gardiens de la Route. Or, l'épice créée par Ibn Al-Muqaffa' n'étant pas encore officialisée par la Guilde des Épices, ils n'ont pas de patente de Possession. De plus, le vieux maître étant à la retraite, celui-ci ne dispose plus de droit particulier. À vous de jouer !

J +/- 1 mois :
arrivée à Durville.

J +/- 3 mois : performance à Pôle.

J +/- mois 3 et x heure(s) : les Bronzés s'éveillent et massacrent joyeusement les invités de la soirée.

SCÈNE 1 : UN CESTUS QUI

VOUS VEUT DU BIEN

La rencontre avec Mercurius se passera dans ses appartements au sein du quartier des Terrasses Blanches.

L'Arme souhaite clairement afficher deux choses : qu'elle a du pouvoir et de l'argent, mais aussi qu'elle n'a pas peur d'eux et qu'elle n'a nul besoin de cacher son domicile car elle ne craint pas de représailles. Si vous souhaitez mettre en scène l'ascension dans les hauteurs de la capitale, n'hésitez pas à relire la description du quartier p.111 du LdB.

Plantez un décor à la limite du kitch, où les œuvres d'arts (tableaux, sculptures...) surchargent chaque pièce. Placez-y également quelques animaux rares provenant des jungles Gadar, le tout dans un luxe démesuré : les gobelots, plateaux sont en argent, cristal elfique ou même en or, mobiliers en bois exotiques et précieux. Le tout sera servi par un nombre incroyable de domestiques, esclaves, tous d'une rare beauté. Aucun garde ou mercenaire ne sera apparent ; toutefois si un pouvoir de détection de la vie est utilisé, nombre d'êtres vivants de taille humaine seront présents dans la pièce, sans pour autant être visibles, ce qui devrait décourager les personnages de porter atteinte à Lycophon. S'ils venaient malgré cela à tenter quelque chose d'idiot, les gardes invisibles passeraient immédiatement à l'action les assommant, les ligotant et les dépouillant de leurs armes pour temporiser le débat ou tout simplement débarrasser le plancher de ces rustres inconséquents.



Le Cestus sera très directif dans ses propos et ne laissera parler ses invités que lorsqu'il aura estimé que les informations nécessaires auront été données. Son autorité et sa clarté contrastent fortement avec l'attitude désinvolte et passablement éméchée d'un Lycophon débraillé qui semble plus préoccupé par le contenu de sa coupe ou le troussage d'esclave que par la conversation en cours, tel quelque gosse de riche pourri gâté n'ayant rien à faire à la table des grands. Si les Porteurs ou les Armes pressent Mercurius de questions, il coupera court avec fermeté, précisant que les questions seront pour après et ne faisant absolument pas cas des élucubrations de son Porteur débauché. Une fois que la prise de parole sera permise, il répondra avec honnêteté

tant que cela ne l'oblige pas à trop se découvrir. Toute curiosité mal placée sera impitoyablement évacuée d'un revers de la main ou d'un regard menaçant ne laissant aucune place au doute si l'inopportun poursuit sur cette voie.

Mercurius/Lycophon livrera au groupe l'adresse de Paul à Durville, ainsi qu'un portrait au fusain qui permettra aux PJ de le reconnaître sans difficulté. De même, il fera apporter par un serviteur une bourse de cuir contenant 1000 cestes. Précisant que cette somme devrait couvrir leur faux-frais, ainsi qu'une reconnaissance de dette d'une somme équivalente, payable dans n'importe quel comptoir de la guilde des Voyageur... « au cas où ! »

Et si les joueurs évoquent la possibilité qu'ils ne le mènent pas à bon port ?



La question n'est même pas à l'ordre du jour : ce que Mercurius veut, Mercurius l'a. Et le désappointer serait s'exposer à la traque d'une armée d'assassins ainsi qu'à un séjour prolongé dans l'un de ses coffres de dépôt pour une dizaine d'années. Cette promesse devrait convaincre les Armes des PJ que l'échec n'est pas une alternative.

Le groupe aura donc trois mois devant lui pour faire en sorte de revenir avec tout ce qui sera nécessaire à l'obtention d'un beau bronzage.

SCÈNE 2 : PÔLE – DURVILLE

Laissez les joueurs faire leurs préparatifs comme ils l'entendent, pourtant le temps leur est compté et chaque journée ou demi journée perdue leur mettra une pression supplémentaire. À eux donc de mettre à profit leurs contacts, les meilleures

adresses pour trouver des chevaux, le matériel nécessaire et se renseigner sur l'itinéraire à suivre. Un passage par la guilde des voyageurs ou des explorateurs ne sera donc pas une perte de temps. (Si jamais l'une des Armes est membre de la Route Sans Fin, l'accès à une ou plusieurs cartes détaillées sera grandement facilité et leur permettra dans le meilleur des cas de gagner quelques jours sur le trajet).

Le voyage jusqu'à Durville sera long et éprouvant ; ils auront à franchir, au mieux, plus ou moins 1800 km, ce qui représente plus de cinq semaines de voyage dans de bonnes conditions (environs 50 km/jour). Le trajet idéal est celui qui passe par la route des Épices. La voie est bien entretenue, fréquentée, pavée d'auberges et de relais tout le long et passe par quelques grandes cités telles que La Perrière, Vhern, Mah'ien mais aussi par l'Oasis d'Aghem.

Pour autant, les déplacements ne seront pas de tout repos. Contrôles entre deux frontières ou à des postes de garde, péages, gués à traverser... autant de petites tracasseries qui peuvent handicaper un départ précipité. Si le groupe a pris soin de demander une lettre de recommandation à Lycophon, les démarches et



points de contrôles seront plus aisés, si ce n'est pas le cas, faites-leur subir quelques formalités sans pour autant que cela devienne un labyrinthe administratif.

Profitez également de ces scènes de voyage pour leur faire découvrir des paysages inconnus et des personnages hauts en couleurs si vous désirez développer. Ainsi les joueurs auront le sentiment d'une ballade de santé et leur impatience ou paranoïa s'avérant inutile, se mueront en insouciance. Une caravane sagrimes, un coursier bavard colportant quelques nouvelles de la ligne de front Dérignon/Vorozion, bougier rougeaud et sanguin si pittoresque, digne représentants de La Boucle... N'hésitez pas non plus à mettre en scène l'influence des Lunes et des saisons. Les plaines du Centre-Pôle sont loin d'avoir le même visage durant le mois des Conquête ou celui du Bonheur.

Bref, ce voyage ne doit pas non plus être une simple ellipse temporelle, mais d'avantage un bon moyen de faire monter doucement, au même titre que la chaleur, la pression sur le groupe.

Reportez-vous également à la partie « Deus ex machina » qui vous pro-

posera quelques vicissitudes à opposer au groupe.

SCÈNE 3 : DURVILLE EST

NOIRE DE MONDE !

Une fois arrivé à Durville, Paul ne sera pas le plus difficile à trouver. L'adresse fournie par Mercurius se situe dans [...] (plan de Durville p. 157 du Ldb). Toutefois, ce dernier passe le plus clair de son temps dans une maison de plaisirs nommée *les Délices de l'Orient*. Entre deux prises de Fragments de Muffin, la main sur la croupe avenante d'une jeune Batras, il coule quelques bronzes de plus en attendant que Ibn Al-Muqaffa' émerge à sont tour des vapeurs épicées pour lui fournir décemment l'huile qui est indispensable à son art.

Une fois Paul trouvé, présentez-le comme un incroyable boulet et un artiste capricieux qui refusera obstinément qu'on ne prenne pas toutes les dispositions fondamentales pour acheminer ses « précieuses statues » jusqu'à Pôles. « On ne va quand même pas les trimbaler comme de vulgaires esclaves tout justes bons à nettoyer des latrines



de camp militaire ! ». Paul connaît assez Mercurius pour jouer avec les nerfs des Porteurs, ceux-ci devront donc faire avec car le sculpteur constitue la pierre angulaire de la petite sauterie qui sera organisée d'ici un mois et il en a sinon conscience, au moins l'intuition aiguë. Bref, en plus d'être horripilant et maniéré, Paul est doublé d'un junkie qui depuis son passage en terre Batras a pris goût aux Fragments de Muffin. S'il n'a pas sa dose une fois par jour, il pique une crise telle une diva qui a reçu un bouquet de roses de la mauvaise couleur. Il faudra donc prévoir un stock plus ou moins conséquent pour sa consommation personnelle, ce qui même pour un Épice commun ne sera pas sans poser quelques problèmes pour justifier une telle quantité habituellement réservée à des possesseurs de patente de vente.

Second problème, et pas des moindres, « l'Huile de Bronzage ». Paul a bien évidemment utilisé la plus grande partie de sa réserve pour ses dernières expérimentations, « histoire de se faire la main ». Le souci (encore un décidément) est que les contacts avec Ibn Al-Muqaffa' devront être les plus discrets possible. Pas question de venir dans son laboratoire avec leurs grosses bottes

ferrées pour réclamer plusieurs litres d'un Épice expérimental. Il faudra faire preuve d'ingéniosité pour faire sortir l'Huile jarre par jarre.

Entre deux descentes, le maître a observé une agitation inhabituelle de la part de son seigneur Qudama Ibn Dja'far. Il se montrera plus que craintif à l'idée de fournir en grosse quantité l'onguent nécessaire.

Reportez-vous également à la partie « Deus ex machina » qui vous proposera quelques vicissitudes à opposer au groupe.

SCÈNE 4 : LE PROBLÈME

AVEC LES CAVALIERS

VOLANTS, C'EST PAS QUAND

Y'EN A QU'UN. C'EST QUAND

ILS SONT PLUSIEURS !

Bon une fois, que les PJ auront fait des pieds et des mains pour se procurer tout ce qu'il y a sur la liste de courses de Mercurius, il va falloir qu'ils le convoient jusqu'à la capitale Dérigionne. Si, au départ, ils avaient en tête que le trajet de retour serait la partie la plus aisée de leur besogne, le trajet



aller et les diverses rencontres qu'ils ont dut faire jusqu'alors, les a certainement poussé à déchanter (attaque de Sekekers, contrôles de la guilde des Épices aux postes frontière...). Maintenant qu'ils ont bien pris conscience que leur colis est sensible et de nature à attirer les convoitises autant que les ennuis, ils vont s'arracher le peu de cheveux qui leur reste pour solutionner la sortie de la ville, puis franchir la frontière.

Globalement, deux routes s'offre à eux : escorter eux-mêmes la caravane (car il n'y a pas d'autres mots pour qualifier la ribambelle de charriots indispensables pour charrier sculptures, matières premières et amphores contenant l'huile). Ils vont de plus devoir emprunter des chemins de traverse pour éviter les patrouilles et péages douaniers. La route sera d'autant plus rallongée qu'il faudra faire face à des sentiers peu praticables et à la sécurité plus que sommaire. De quoi leur faire regretter la chaussée pavée de la confortable route des Épices. Mais la discrétion sera à ce prix. Si jamais, ils choisissent cette option, il faudra leur faire regretter leur orgueil mal placé : roue de chariot qui casse, animal de trait blessé, enlèvement dans des ornières boueuses... ils vont se reprocher de ne pas avoir

fait appel à de vrais spécialistes. Pour autant, ces contrariétés sont là juste pour ajouter un peu à la pression qui les oblige à rester dans le calendrier fixé.

La seconde solution, qui pourra être soufflée par Paul lui-même si le groupe n'y pense pas, est de profiter de l'une des troupes de contrebandiers qui sont légion dans la province. Toutefois, cela a un prix et il leur sera nécessaire d'avoir peu ou prou confiance en ces passeurs. Pourtant, ce sont les plus à même de réussir ce tour de force de faire passer au nez et à la barbe (surtout la barbe) des patrouilles frontalières une si grande quantité de produits. Lors de leur recherche, n'hésitez





pas à en rajouter. Multipliez les obstacles, les rendez-vous annulés à la dernière minute, les rabatteurs et autres entremetteurs de tous âges. Surprenez vos joueurs en leur présentant un vieillard ou un jeune gamin de 6 ou 7 ans faisant office de relais pour atteindre enfin le véritable cerveau de la bande qui sera un interlocuteur à la mine patibulaire, avec un faciès couturé de cicatrices et au sourire gâté peu engageant. Bref, il doit inspirer tout sauf la confiance, d'autant plus qu'il utilise à longueur de phrase un « mon ami » ou un « sahib » qui se voudra un peu trop rassurant pour être honnête.

Pour autant faites-leur sentir

qu'ils n'ont guère le choix et que malgré leurs réticences ou leurs craintes, il reste l'homme de la situation qui sera à même de retirer l'épine qu'ils ont dans le pied.

utilisez Paul, comme trouble-fête qui refuse tout net que l'on confie quoi que ce soit à ce « margoulin » aux dents pourries. Profitez de son racisme primaire pour envenimer les négociations, profitez même de ses bévues pour faire monter les prix.

Reportez-vous également à la partie « Deus ex machina » qui vous proposera quelques vicissitudes à opposer au groupe.

SCÈNE 5 : LES BRONZÉS SONT

DE RETOUR

Suivant si la caravane arrive plus ou moins dans les délais prévus, Mercurius se montrera au mieux satisfait, à la limite reconnaissant, au pire sensiblement contrarié, voire furieux. Pourtant son attitude changera du tout au tout quand il sera en face des bronzes de Paul. L'Arme ne tiendra plus et se hâtera de mettre en place sa soirée. Bien évidemment, une invitation est de circonstance et aucun refus ne sera accepté. Le Cestus est trop heureux



de pouvoir jouir pleinement de son futur triomphe devant d'autre Armes.

Dès le lendemain soir, tout sera paré pour accueillir ce qui se fait de mieux dans le gratin aristocratique de Pôle. Rien ne sera laissé au hasard : le lieu, l'ambiance, les serveurs, rafraîchissements et mets les plus fins seront commandés pour l'occasion. Mercurius ne rechignera pas à la dépense, louant un fastueux palais d'albâtre pour l'occasion. L'ensemble des bronzes de Paul seront présentés, disséminés dans l'ensemble des pièces que compte la résidence.

Justifiez la présence en ces lieux des personnages pendant la soirée, soit par la nécessité d'assurer la sécurité de la collection et/ou de Paul, s'il est permis à ce moment de croire que l'on veut encore attenter à sa vie (cf Ophidia), soit comme une récompense pour le travail accompli selon la qualité de leur relation avec Mercurius et de leur réussite de la mission d'acheminement. Prenez soins de laisser retomber la pression et de laisser croire à vos joueurs que l'histoire se termine en prenant un ton plus détaché pour décrire la fête, comme s'il s'agissait d'un épilogue qui n'est pas censé s'éterniser.

Le soir venu, tous les invités se pres-

sent dans les différentes salles où sont exposées les œuvres. Tous s'extasient sur la sincérité du rendu des expressions de douleur. Les Hysnatons bronzés sont, comme l'auteur s'y attendait, les pièces les plus admirées. Et les invités n'attendent plus qu'une chose, la performance artistique qui devrait clore cette fin de soirée.

AMOUR, COQUILLAGES ET CRUSTACÉS

Tout se passe pour le mieux pendant que Paul coule son bronze devant un public médusé.

Mais soudain la soirée prend un tout autre tournant, lorsque l'on entend provenir d'une des salles annexes des cris inhumains. En effet, une quinzaine de convives ont eu la bonne idée de profiter d'un peu d'intimité pour s'organiser une petite partouze improvisée. Une idée pleine de raffinement et de bon goût s'il en est et qui ne porte guère à grande conséquence. Cependant, l'intrusion d'une dizaine de créatures au teint cireux et luisant, avec un regard vide et ayant la fâcheuse envie de déchiqeter, démembrer les invités au milieu de leur partie de jambe en l'air rend la situation nettement moins distinguée tout à coup.

Conduisez maintenant cette scène comme dans un joyeux chaos désorganisé. Une partie des participants



de la salle annexe n'est pas encore tombée en charpie sous les coups des créatures, mais rapplique nue et couverte de sang au milieu du spectacle, suivie à quelques mètres par les premiers morts-vivants qui leur emboîtent le pas.

L'incompréhension doit être totale. Qui sont ces créatures ? D'où viennent-elles ? Des questions qui trouveront rapidement une réponse lorsque certaines statues commenceront à s'effriter pour laisser s'échapper un nouveau flot de monstres. À cet instant la cohue est totale. Les invités n'hésitent pas à pousser leurs voisins en espérant pouvoir d'une façon ou d'une autre fuir les lieux, sauf que lorsqu'une centaine de personnes ont la même idée en tête ça se corse et tourne à la panique générale. Laissez les joueurs réagir comme ils l'entendent, ils ne seront pour une fois pas les cibles privilégiées de ces créatures. N'ayant aucun sens stratégique, elles se contentent de massacrer tout ce qui passe à leur portée. Attention toutefois aux invités, toute utilisation de pouvoir de zone ou de projection risque de toucher quelqu'un au passage. De même, tout échec lors d'un coup un tant soit peu brutal risque lui aussi de blesser l'un des fuyards (50 %). Eh oui, c'est le bordel !

Il faut également que vos joueurs se posent des questions, quand ils se retrouvent nez à nez avec une statue juste au moment où ils se retournent dans la confusion du combat. Pressez-les de décrire leurs réactions. Qu'ils réagissent plus qu'ils n'agissent : une statue est intacte devant eux. Que faire ? Dangereuse ou pas ?

Donnez-vous en à cœur joie, écharpez, déchirez, labourez... Les convives sont venus pour voir du spectaculaire et du sensationnel, donnez-leurs en pour leur argent. Que vos joueurs, après des scènes et des scènes de frustrations, laissent libre cours à la rage qu'ils ont en eux. Faites-les patiner dans le sang, les tripes et les membres arrachés (pensez à la scène de la tondeuse dans *Brain dead* où le héros marche sur des scalps). Faites de cette séquence un climax sanglant et jouissif en leur fournissant du bronzé tant qu'il leur en faut.

CONCLUSION : AMIS POUR

LA VIE

Vous l'aurez compris, Mercurius ne va pas s'embarrasser d'excuses ou s'employer à trouver des raisons au



désastre de cette soirée. Tout coler sur le dos des Porteurs, qui font une cible toute désignée, pour devenir les auteurs du massacre est un faux-fuyant bien plus pratique et une version officielle qui devrait faire l'affaire.

Les éléments à charge seront nombreux, comme par exemple des prétendus liens avec la Mort Carmin qui a ourdi un attentat en utilisant un nouvel outil de destruction. De même que l'ordre nouveau pourrait y trouver quelques billes pour sa campagne anti-Hysnaton, qui ne sont décidément pas fréquentables même sous forme d'œuvre d'art. C'est le moment de faire des amalgames et des procès d'intention, de puiser dans les connexions ou connivences plus au moins avérées avec certaines sociétés secrètes, ou de reprocher tout simplement des traits de caractère aussi futiles soient-ils aux Porteurs pourvu qu'il puissent justifier qu'on les lie aux raisons probables du massacre et que l'on puisse les en soupçonner, voire les condamner pour ces faits. Les Armes et leurs Porteurs risquent donc de devenir *persona non grata* quelques temps dans la capitale. Cependant, procurez-leur une porte de sortie en la présence de Verderna qui se fera une joie de retourner ces thèses contre leur accusateur. Avec

un peu de chance et pas mal d'astucieuses manœuvres, les choses peuvent tourner un peu moins mal, et on ne saura de toute façon sans doute jamais d'où elle tient ses renseignements de premier choix.



DRAMATIS PERSONAE

**IBN AL-MUQAFFA' – MAÎTRE ÉPICIER
SÉNILE (58 ANS)**

Ibn Al-Muqaffa' est l'un des maîtres épiciers les plus respectés de toutes les terres Batranoban. En effet, en plus d'être un fin manipulateur d'éléments exotiques, celui-ci s'occupait également de la production de la manufacture de Thams, cherchant un moyen toujours plus sûr de créer une monnaie infalsifiable. Cela lui valut un statut respecté, mais une gloire dans l'ombre du giron de la guilde des épiciers. Un tel travail ne pouvait être dans la lumière et sujet à convoitises. Le vieux maître épicier, à l'aube



de ses 59 ans (un âge plus que vénérable sur Tanaephis), n'est malheureusement plus que l'ombre de lui-même. Ses consommations personnelles, ainsi que les conditions dans lesquelles il a œuvré toutes ces années ont saturé son métabolisme en drogues diverses et variées, lui procurant la plupart du temps un état oscillant de la sénilité profonde à l'euphorie hallucinatoire. Toutefois, entre deux retours d'épices, Ibn Al-Muqaffa', contrôle pleinement son talent et reste capable de faire naître de nouveaux assemblages. C'est ainsi qu'il a créé pour Paul, son Huile de Bronzage, ainsi que toutes les propriétés qu'on lui connaît et celles qui restent à découvrir.



Maître épicier sénile : 3/6
Spécialités (7) : Sénile, Épices dans le sang, manipulation/préparation des Épices, sagesse curative.
Extra (9) : Éclair de lucidité, faire pitié, Sens de la répartition.
Compteur : 6/9/12/15
Désirs : Co : 4, Pl : 2, Po : 1, Ri : 3, Vi : 1
Inventaire : quelques vêtements passés de mode qui sentent la naphthaline et pas que, un nécessaire pour raffiner ou créer de nouvelles épices et une petite réserve pour « usage personnel » de diverses épices presque toutes récréatives.

**PAUL VÉROMIUS – JEUNE SCULPTEUR
DÉRIGION PLEIN DE TALENT (27 ANS)**

Paul Véromius est issu de la petite noblesse Dérigionne, sans grand pouvoir, sans grande fortune familiale, mais avec un talent artistique inventif et une ambition qui arriverait à rayer les terrasses d'albâtre elfique. Il a suivi un cursus scolaire classique au sein d'académies secondaires, mais son talent et la singularité dont il faisait preuve lors des études libres lui permirent d'attirer l'attention de mécènes argentés, lui permettant de franchir une à une les hauteurs et terrasses de la capitale. C'est avant tout dans les macabres compositions d'écorchés qu'il révèle complètement son talent. Néan-



moins, il n'est toujours pas satisfait du résultat final car il ne retrouve pas l'humanité et les expressions de souffrance suffisamment réalistes pour ébranler son public blasé. C'est lors d'un passage à Tehen pour se ressourcer dans la cité balnéaire, qu'il entendit parler via un bourreau batranoban d'un vieux Maître épicier et de ses talents. Il prit donc secrètement contact avec son entourage proche et prenant son mal en patience finit par arriver à lui commander une création permettant de faciliter l'aboutissement de son œuvre. Cela fait maintenant deux mois que Paul use de sa technique nouvellement acquise et les résultats sont à la hauteur de l'investissement. Cependant, celui-ci n'est toujours pas entièrement satisfait. Il va donc changer la nature de ses modèles et investir dans des Hysnatons étincelants ou mal bâtis, transcendant son œuvre par leur beauté ou leur laideur.

Jeune sculpteur Dérignon plein de talent : 3/6

Spécialités (7) : Artiste inventif, blasé, débauché, tête de mule.

Extra (12) : Sadisme créatif, se vendre, sauver sa peau.

Compteur : 6/9/12/15

Désirs : Co : 2, Pl : 4, Po : 2, Ri : 2, Vi : 1

Inventaire : de riches vêtements, une

bourse presque vide, des tombereaux de sculptures, une jarre d'huile de



Bronzage et une petite réserve pour « usage personnel » de Fragments de Muffin.

OPHIDIA – HYSNATON ASSASSIN DES MIROIRS DU PASSÉ (17 ANS)

Ophidia est à l'image de son Arme : froide, calculatrice et particulièrement patiente. Son physique est des plus dérangeants ; pas qu'elle soit particulièrement laide, mais plus qu'elle suscite, au regard, une répulsion quasi instinctive. En effet, en plus d'un teint blafard, d'une peau glabre et par endroits écaillée, elle a la singularité de posséder une paire de crochets laiteux d'où suintent un liquide poisseux.

Ophidia aurait dû depuis longtemps finir pendue lors d'une razzia de l'Ordre Nouveau, mais elle a eu la chance de tomber dès son plus jeune âge sur Snakeyes, ce qui limita for-



tement les sévices dont elle aurait normalement été victime. Embriguadée, formée et équipée par le Miroir du Passé, elle est rapidement devenue l'un de leurs meilleurs agents.

Inventaire :

Snakeyes – Poignard - Dieu du Miroir du Passé

Snakeyes est un poignard qui, depuis plusieurs siècles d'incarnation, a toujours eu des porteurs hysnatons, un choix assumé qui le mena rapidement à entrer dans le giron du Miroir du Passé. Il reste nostalgique du passé de la société secrète liée à la Mort Carmin et c'est donc tout naturellement qu'il prit place en tant qu'exécuteur des basses œuvres. Snakeyes, ne trouve son plaisir que dans le regard glacé d'effroi de ses victimes. Pour autant, il ne se précipitera pas bêtement comme un Piorad face à un adversaire qu'il sait mieux organisé et plus puissant. Il lancera déjà un groupe de mercenaires ou manipulera un clan de Sekekers en vue de tester l'ennemi et observera ses forces, faiblesses et surtout pouvoirs (s'il s'agit de Porteurs). Une fois qu'il jugera avoir réuni suffisamment d'informations, il passera froidement et méthodiquement à l'action.

Snakeyes ne précipitera pas Ophidia face à une mort certaine et inutile préférant se retirer d'un combat quasi perdu afin de lécher ses blessures et revenir plus tard lorsque la situation lui sera plus favorable.

Poignard - Dieu du Miroir du Passé
- points

Me : 1, Co : 1, Légère:2, Maniable : 0, Précis : 1 Armes Majeure, Composition : Obsidienne.

Bonus Combat : +1D, Rupture : +3, Puissance : 4

Aspects :

Marcher dans les ombres 3D (2DS),
Coupsvicieux3D (2DS), Grâceféline





3D, Pistage 2D, Seul contre tous 3D (2DS), Amour de l'escarmouche 2D.

Pouvoirs :

Aura de Confusion : Majeur – 3D, In-

visibilité : Majeur – 2D, Vision Noc-

turne : Mineur – 2D, Adrénaline : Mi-

neur – 2D, Paralysie : Majeur – 3D.

Motivations : Préserver les Hys-

naton (3), Plaisir de la traque (2),

Isoler et désespérer ses proies (2).

Flashback : 1

**QUDAMA IBN DJA'FAR – CHEF AMBI-
TIEUX D'UNE MAISON MINEURE BATRA-
NOBANNE (43 ANS)**

Qudama Ibn Dja'far a perdu de sa superbe depuis que son meilleur maître épicier a été remis au placard. Trop vieux, trop sénile, trop drogué surtout, Ibn Al-Muqaffa' a fait pendant de nombreuses années la richesse de sa famille. Mais celui-ci n'ayant pas vraiment un emploi lui permettant de s'afficher, il est toujours resté dans obscurité et ce malgré l'importance de son travail. Depuis la mise au ban de sa maison, Qudama Ibn Dja'far cherche par tous les moyens une façon de retrouver de sa superbe, mais cette fois sur le devant de la scène. Il a bien compris que son ancienne place au sein de la guide des Épiciers ne lui a nullement permis de s'octroyer une belle part, lors du partage du gâteau. Cette fois, il ne fera pas la même erreur.

L'élaboration de l'Huile de Bronze lui a donné une idée des plus lucratives : produire des armures sur mesure pouvant même concurrencer celles des meilleures manufactures vorozions. Une affaire à la fois rémunératrice et le mettant dans la lumière avec un rayonnement sur l'ensemble du continent. De plus, les grandes familles étant à couteaux tirés pour garder leur statut, la situation est propice pour se tailler la part du lion.

Qudama Ibn Dja'far a donc fait discrètement espionner son maître épicier et le jeune Derigion, afin de les laisser perfectionner la méthode. Une fois celle-ci parfaitement au point, il ne restera plus qu'à cueillir le tout comme un fruit sur l'arbre, faisant disparaître par la même occasion tous les témoins et gêneurs éventuels.

Chef ambitieux d'une maison mineure batranobanne : 4/7

Spécialités (8) : Administrateur, intrigant, donner des ordres, sens des affaires.

Extra (12) : Sang froid, gestes précis, raciste.

Compteur : 6/9/12/15

Désirs : Co : 1, Pl : 2, Po : 3, Ri : 4, Vi : 2

Inventaire : de riches vêtements, une bourse bien pleine, quelques poi-



gnées d'esclaves et de mercenaires et tout ce que peut avoir un épicier.

LYCOPHRON – PORTEUR DE MERCURIUS
(29 ANS)

Lycophon est un noble dérigion, faisant partie de cette nouvelle caste proche de l'Empereur Bert III et ayant profité de la purge au sein de la noblesse frondeuse pour avancer ses propres pions. C'est d'ailleurs lors d'une épuration pendant une sauterie qu'il mit la main sur Mercurius, l'arrachant des mains encore serrées de son ancien porteur. Lycophon y vit là un signe du destin, l'encourageant un peu plus sur la voie qu'il s'était tracée.

Mercurius, de son côté, trouva fort commode les attributions de son nouveau Porteur et même s'il n'avait pas les mêmes appuis politiques que le dernier, avait au moins le mérite d'être du bon côté de la lame. Lycophon profite amplement de son nouveau statut de Porteur et fera tout pour le conserver et le développer, d'autant que ses désirs et sa vision s'harmonisent avec ceux de Mercurius.

Porteur de Mercurius : 6/8
Spécialités (12) : Formation Martiale (Ceste), étiquette, débauché, habitué des Terrasses Blanches.
Extra (12) : Prise de risque non calculé, sagesse de survie, orateur involontaire.

Compteur : 6/9/12/15
Désirs : Co: 2, Pl: 3, Po: 3, Ri: 3, Vi: 2
Inventaire : ce personnage ne devant apparaître qu'en tant que figurant inaccessible, inutile de décrire son Arme et son équipement. Toutefois, si cela vous chante n'hésitez pas ajouter quelques pouvoirs à la description.

LIVIVS ANDRONICUS – PORTEUR DE VERDERNA
(41 ANS)

Livius Andronicus a toujours eu le bon goût d'être du côté des vainqueurs et quand il sentit le vent tourner, il se retrouva rapidement



derrière le trône appuyant autant que possible les décisions de l'Empereur. De la chance ou du bon sens, pas certain, mais il sut d'avantage écouter les conseils avisés de Verderna, quand cette dernière lui en procura et pas toujours par choix. Toutefois, cela lui a toujours réussi et depuis il n'hésite plus à mettre à profit toute son influence pour satisfaire les désirs, même triviaux, de son Arme. Mais quand il s'agit de court-circuiter de nouveaux venus, pas la peine de lui demander deux fois. Et si en plus, cela lui offre l'occasion de passer une soirée délicieuse riche en moqueries et quolibets, pourquoi s'en priver ?

Porteur de Verderna : 7/10
 Spécialités (14) : Autorité naturelle, formation martiale (Francisque), Intrigues & complots, sens artistique.
 Extra (17) : dans les petits papiers de Bert III, sentir venir les ennuis, blessé dans l'orgueil.
 Compteur : 6/9/12/15
 Désirs : Co : 3, Pl : 2, Po : 4, Ri : 3, Vi : 2
 Inventaire : ce personnage ne devant apparaître qu'en tant que figurant inaccessible, inutile de décrire son Arme et son équipement. Toutefois, si cela vous chante n'hésitez pas ajouter quelques pouvoirs à la



description.

MORT-VIVANTS BRONZÉS – SALOPERIE CANNIBALE

Cadavre animé - 3/5

Spécial 8 : Attaquer sans réfléchir, Se déplacer en silence.

Extra 10 : Arracher, Encaisser sans broncher.

Compteur : 6/6/6

Griffes : Me 1 – Co 0

Inventaire : Nu comme des vers.



DEUS EX MACHINA

ATAQUE DE SEKEKERS SUR LA ROUTE DES ÉPICES

Quand et où? : à l'aller vers Durville.
Qui, quoi et pourquoi? : Ophidia et Snakeyes ont transmis la rumeur à une tribu de Sekekera, qu'un riche notable de Pôle et sa troupe était en direction de Durville pour acheter des esclaves pour les arènes. Une proie facile et bien fournie en Cestes sonnante et trébuchante. L'objectif premier n'est pas d'affaiblir ou de tuer le groupe de Porteurs, mais d'avantage de tester leur puissance et d'en apprendre d'avantage sur eux. Si, bien sûr, cette embuscade permet de fragiliser le groupe, ça ne sera que mieux.

Opposez un groupe de Furies en fonction de votre équipe de PJ. Utilisez le profil « Maraudeuse » figurant p. 357 du LdB. N'hésitez pas à ajouter une Porteuse d'Arme (Mineure ou Majeure, voir p. 358 du LdB) suivant les pertes que vous souhaitez voir infliger dans les rangs des héros.

Note pour la suite : conserver Ophidia et Qudama en vie en fin de scénario peut permettre d'enchaîner sur une suite où ils réapparaîtront, voire une campagne, si Mercurius ou un autre ambitieux

-comme un général vorozion- venait à découvrir le projet d'armures de Qudama, ça pourrait même inquiéter bien des armes si ces armures leur étaient particulièrement résistantes...

INVESTIGATION DES GARDIENS DE LA ROUTE

Quand? : aux portes ou à la périphérie de Durville, avant et/ou après que l'huile de Bronzage soit en leur possession.

Qui et quoi? : Cette rencontre a pour but de faire prendre conscience aux joueurs que l'administration batranobanne et la guilde des Épiciers en particulier ne plaisent pas avec le commerce et même la possession de ces drogues.

Mettez en scène des contrôleurs particulièrement pointilleux, pinaillant sur chaque dose (y compris sur des épices libres), utilisant des singes à plumets (cf. p. 180 du LdB) et faites-leur passer un sale moment tout Porteurs qu'ils sont. Imaginez un contrôle douanier où l'on fait débiller à des touristes la totalité de leurs bagages, pour qu'au final, et ce après deux bonnes heures de fouilles minutieuses, on les laisse repartir, mais avec tout à ranger. En plus de les agacer prodigieusement, cette scène doit leur montrer qu'il sera difficile de sortir du territoire avec l'Huile de Bronzage.



Utilisez le profil « Gardiens de la Route » p. 356 du LdB.

ATTAQUES DES CAVALIERS VOLANTS DE QUDAMA IBN DJA'FAR

Quand ? : à Durville ou sur la route après leur départ pour Pôle.

Qui et quoi ? : Qudama Ibn Dja'far décide qu'il est grand temps de mettre la main sur cette « Huile de Bronzage » nouvellement créée et de faire disparaître les témoins et gêneurs.

Il enverra une escouade de ses meilleurs mercenaires pour régler leur compte aux Porteurs. Il les aura naturellement chargés d'épices de combat de premier choix afin qu'ils fassent le poids face à des Porteurs.

Ne minimisez pas l'importance de cet événement, les cavaliers volants batranobans sont une unité d'élite et doivent faire peur, voire éclaircir les rangs des héros. Cela vous permettra de montrer à quel point les Épices sont une forme de magie capable de contrer, voir d'égaliser une Arme.

Utilisez le profil « Cavalier volant » p. 356 du LdB. Ajouter si besoin un ou deux profils de junkies d'élite et quelques doses de cristal de choc ou de venin de Tehen pour faire bonne mesure.

ATTAQUES SURPRISE DU MIROIR DU PASSÉ

Quand ? : quand vous le jugez opportun.

Qui et Quoi ? il serait intéressant de faire intervenir le couple d'assassins à un moment critique où le groupe est faible. Ophidia et Snakeyes sont deux personnalités calculatrices et sans scrupules, la réussite de leur mission demeure leur priorité.

Pourtant, une chasse est aisée, elle ne doit pas non plus être sans prise de risques, sinon où serait le plaisir. Oubliez donc le poison ou les attaques à arbalète sur les toits, sauf pour affaiblir et isoler la proie. La mise à mort doit se faire les yeux dans les yeux.

UN CONTREBANDIER ATTAQUÉ

Quand ? : sur la route après leur départ pour Pôle après avoir reçu la visite des cavaliers volants.

Qui et Quoi ? si les joueurs optent pour cette option afin de faire sortir l'Huile de Bronzage des Terres Roses, faites intervenir un survivant de la bande de contrebandiers utilisée. Ce dernier sera le seul rescapé d'une attaque de mercenaires ou de cavaliers volants qui se sont emparés de la cargaison d'épices en direction de Pôle.

Utilisez cet événement pour mettre la pression aux joueurs, maintenez une tension constante en leur rappelant



que la montre joue contre eux (ils ont des délais à tenir) et que Qudama Ibn Dja'far ne lâchera pas le morceau aussi facilement. De plus, l'épée étant indispensable au même titre que Paul, il leur faudra aller la chercher.

Bruits de bouge (petits mot d'amour et de sagesse tanaephites)

*

- Saloperie d'Alweg ! On sait pas d'où qu'ils viennent, mais y'en a partout !
- Ouais y f'raient bien d retourner d'où qu'ils sortent ceux-là !
- Ah ouais ? Dans l'cul d'ta mère ?

*

- Comme je disais à Paul l'autre soir à propos de ces sinistres individus de la Côte est, ils feraient bien de faire preuve d'un peu plus de « dérigion ». Ah ! Ah !



Le sens de la dérision, tu me suis Cratianus ? C'est drôle non ? On se demande où je vais chercher tout cela, non mais vraiment. Uh ! Uh !

- Je crains de n'avoir guère compris cher Phalipenus, tu fais allusion aux Vorigions peut-être ?

*

- Putain de Gadhars, j'les aime pas !

- C'est pac'qu'ils sont noirs ?

- Ouais, en plus !

- Mais moi ch'uis bien noir et pourtant tu m'aimes bien.

- Ouais, mais toi t'es pas un Gadhar et puis j't'aime pas tant qu'ça.

- Ah bon ?

- Tu peux pas comprendre, c'est une question d'culture et de valeur ajoutée.

*

- Un Hysnaton déjà c'est moche, mais deux c'est encore plus moche, super moche, heureusement qu'on en voit pas souvent.

- Ça dépend, quand même, des fois y'en a des jolis.

- Hmm... ça rend les moches encore plus moches !

- Ouais, et ça ...

- Ben c'est moche.

*

- Au printemps, quand la neige fond, y'a plus de Thunks morts que de jeunes pousses de pissenlit dans ses champs.

- Pour sûr, le Thorkell c'est un type bien.

- Ouais mon gars, un besogneux qui rechigne pas à la tâche !

- C'est pas comme ce jean-foutre de Ingalz qui fait rien qu'à planter du poteau !

*

- Discuter avec un Piorad c'est comme prendre un coup de hache dans la tête : c'est une expérience, ça ouvre l'esprit...

*

- Je ne comprends pas pourquoi tu te méfies des Batronobans l'ami, ne t'ai-je toujours vendu les meilleures épices aux meilleurs prix ?

- Certes, comme tous tes frères tu dis proposer la meilleure marchandise, mais au meilleur prix pour qui ? Et qu'est-ce qui me garantit la qualité ?

Vous vendez tous la même crotte de singe enrobée dans des simagrées mielleuse ! Alors dis-moi seulement, pourquoi j'achèterais pas plutôt chez l'un d'eux comme Houssam par exemple, plutôt qu'à un chien perfide comme toi qui s'est déjà largement engraisé sur mes besoins ?

- Mais enfin, tu ne peux pas te fier à mon cousin Houssam, c'est un Batronoban ! Je le connais bien, crois moi. Certaines lunes il est même encore plus batronoban que moi !

*



- Les Sekekers ça sert à rien ! Ça fait pas la bouffe, ça pique les chiards plutôt qu'en pondre, ça mord plus que ça suce et ça n'a même pas de nichons !

- En même temps, c'est une bonne occasion pour taper sur des bonnes femmes quand t'en croise.

- Sauf qu'elles piquent un peu celles-là ! Non, j' préfère largement violer ma mule qu'est douce comme de la soie des Terre roses que de frayer avec ces vacheries d'gonzesses complètement chtarbée !

- Ta femme elle est devenue sekeker avant ou après que tu te tapes ta mule ?

- J'vois pas l'rapport

- ...

- ...- Ouais, t'as raison doit pas y'en avoir.

- ...

- ...

- J'y pense, les femmes, si elles rejoignent les Sekekers, qu'elles se coupent les mamelles tout ça, c'est p'tête qu'elles aiment ça, qu'on leur tape dessus. P'tête que si on y allait plus fort ou plus souvent, elles f'raient pas les intéressantes.

- P'tête... Moi j'dis que les mules c'est quandmêmelussimple! Etplusdoux...

- ...

- surtout plus doux.

....

*

-Tu fais collection?

- Ouais, j'en ai des tas, j'en accroche plein sur mon ch'val et j'en ai toujours deux trois à la ceinture pour l'élégance.

- C'est des têtes de quoi ?

- Oh d'un peu d'tout, ch'uis pas raciste.

-Quandmême, c'est surtout du Thunk.





- Ouaip, du Thunk et puis du con, du tout-venant quoi, j'suis pas difficile. On fait avec ce qui pousse, c'qui tombe sous la hache si j'puis dire, pis dans l'coin y en a.
- Ça oui on en manque pas. Ah ! Ah ! On en a tout l'tour du ventre hein ? Ah ! Ah !
- J'taime bien toi, t'es un rigolo, t'es con, mais t'as une bonne tête...

*

- Tu m'prend pour un Polack ?
- Bah nan pourquoi ?
- Alors arrête de m'brouter avec tes yeux d'veau et retourne téter ta bière avant qu'j' vois rouge.
- 'scuse l'homme, en fait c'est pas toi que je regardais là, je cherchais juste d'où venait l'odeur pour aller pisser.
- (Ppffff... j'vais encore changer de Porteur, quel monde de merde !)

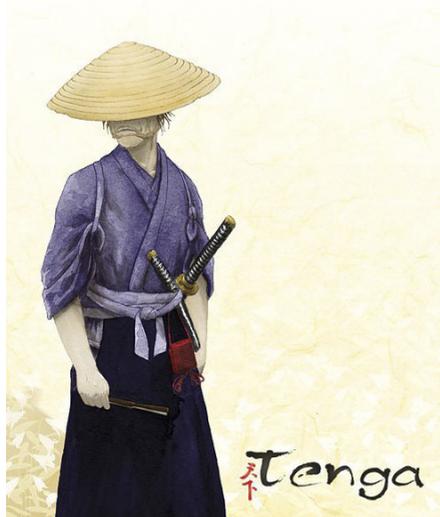
...

AUTEURS : TONY MARTIN ET ZHY

ILLUSTRATIONS DE ZHY

Blog: zhysketchbook.blogspot.fr/
Facebook : www.facebook.com/pages/ZHY-s-artworx/212923498811725?ref=hl





**COMME UN
BOURGEON SUR
LA BRANCHE D'UN
CERISIER QUE L'ON
CROYAIT MORT...**

(枯れ果てたかに
見た桜の木の枝にあ
った、ただ一つの蕾の
ように)

Au désormais rônin, Didier Gille et
à l'épris de Justice, Yameld de Roth

PROLÉGOMÈNES

Que se passe-t-il si l'oiseau ne chante pas ?

Oda Nabunaga ordonne : « Tue-le ! »

Hideyoshi dit : « Faites en sorte qu'il ait envie de chanter. »

Tokugawa Ieyasu dit : « Attendez. »

Le scénario ci-dessous est un canevas de campagne ayant pour environnement le Japon au début de l'ère d'Edo (1600-1868). Si il est vivement conseillé de lui donner vie à l'aide des règles et de l'univers de Tenga (éditions John Doe), il n'est pas exclu – en le modifiant – de l'adapter à LSA ou tout autre jeu ayant pour toile de fond le Japon féodal (historique ou idéalisé).

La trame de cette campagne se résume en quelques mots. Les héros sont les acteurs et les témoins impuissants de la chute et de la disparition totale de leur clan sur fond de guerre civile, puis de réunification du Japon. L'héritier mâle des Yamaguchi, que l'on croit mort, deviendra l'élève du célèbre escrimeur Miyamoto Musashi, mais devra malgré tout mettre fin à ses jours. En revanche, les personnages (PJ) vont connaître une ascension spirituelle, respectueuse des vertus confucéennes du samurai (bienveillance, honneur, courtoisie, sagesse, sincérité, loyauté, piété [filiale ou au clan]), bien que contraints aux



pires des actions pour sauver l'honneur. L'aventure s'inspire en cela du célèbre épisode des 47 rônin, mais cette longue tranche de vie des PJ ressemble plutôt à un long parcours initiatique. Il est conseillé au conteur (maître de jeu, MJ) de faire évoluer les compétences de chacun d'entre eux en ce sens, par une valorisation des valeurs morales et guerrières. Si le fil conducteur du scénario paraît dirigiste, c'est parce que nous n'avons donné ici que les « nœuds », les passages obligés du récit. C'est au MJ de ramifier et de faire fleurir cet arbre... Les faits historiques sont authentiques, ainsi que les protagonistes les plus célèbres. La lignée des Yamaguchi est purement fictive, bien que le château de Daishôji (大聖寺城) ait été détruit par Maeda Toshinaga le 3 août 1600. Le personnage de Mikinosuke est, en revanche, historique : il s'agit de l'un des fils adoptifs et élèves de Miyamoto Musashi, dont on ignore l'origine et la date de naissance (d'après la documentation que j'ai pu consulter). Le clan des Honda était proche de celui du shôgun Tokugawa ; leur fief était localisé dans l'ancienne province de Mikawa (actuelle préfecture de Aichi). Dernière observation, les noms communs japonais sont écrits en caractère latin, ceux-ci n'ont pas de pluriel (ex. des samurai). Bonne lecture...

UNE CAMPAGNE DANS DES

« PAYS » EN GUERRE...

L'action débute la 14^e année du règne de l'empereur Go-Yôzei (1600) dans la province de Kaga (actuellement préfecture d'Ishikawa). Les héros sont des samurai au service du seigneur Yamaguchi Munenaga (55 ans, 1545-1600). Yamaguchi a un fils, Osamu (27 ans), et une fille, Emi (31 ans), mariée à Inue. Il a été le vassal du seigneur Maeda Toshimasa, puis de Maeda Toshinaga (1562-1614), seigneurs successifs de Kanazawa. Son château se trouve à Daishôji : ce fief lui rapporte annuellement quelques 40 000 koku (un koku correspond à la consommation annuelle d'un individu). La longue guerre civile, la période des « pays » en guerre (sengoku jidai 戦国時代, 1477-1600) s'apprête à vivre son dénouement : l'unification définitive du Japon sous la houlette du shôgun





Ieyasu Tokugawa. Ce dernier, par un jeu d'alliance avec des clans passés sous son contrôle, mettra à profit la mort d'Hideyoshi Toyotomi pour vaincre militairement les clans favorables à l'héritier de ce dernier, Hideyori. Un conseil de régence fût mis en place, mais ce dernier était divisé. Le conflit opposa rapidement Ishida Mitsunari (1589-1600), resté fidèle au clan Toyotomi, à l'ambitieux Tokugawa. Maeda Toshinaga choisit le camp Tokugawa, ce qui l'oppose à son subordonné, Yamaguchi, resté loyaliste.

LA BATAILLE DE DAISHÔJI (3 AOÛT 1600) : LA FIN DRAMATIQUE DU CLAN YAMAGUCHI

Le 3e jour du 8e mois de la 14e année du règne de l'empereur Go-Yôzei (3 août 1600), l'armée de Maeda Toshinaga fait route vers le sud pour rejoindre les troupes des clans ralliés à Ieyasu. Pendant la nuit du 2 au 3 août des festivités se sont tenues au château, animées notamment par une troupe de comédiens protégés par leur mécène, Emi (ces derniers sont réputés pour leurs prestations de singes domestiqués, de chants traditionnels, de théâtre). Vers 11 heures, Yamaguchi convoque les PJ et leur demande d'effectuer une patrouille de reconnaissance avant l'aube (vers 3 h 30), car des rumeurs concernant un mouvement de troupes important en direction

Conseil de maîtrise

Pour une meilleure mise en scène dramatique, il pourrait être judicieux de débiter l'aventure par une voix off, celle de Mikinosuke, pour planter le décor historique et l'environnement dans lequel évolueront les PJ. Il pourrait ensuite intervenir lors des ellipses ou à des moments clés de l'histoire, et surtout au moment du dénouement (voir infra).



du château laisseraient à penser que Maeda souhaiterait l'attaquer ou, plus probablement, l'assiéger avec un minimum de combattants pour empêcher son seigneur de porter son soutien à la coalition contre Ieasu. Yamaguchi laisse entendre aux PJ qu'il a été informé par des rumeurs contradictoires au sujet des préparatifs de Maeda, mais qu'il ignorait si son armée attaquerait effectivement son domaine. En un mot, il n'était pas certain de la fiabilité de ses informations.

Vers 4 heures, les PJ tombent sur des paysans en fuite : ces derniers proviennent des environs et d'autres domaines. Cette agression est une tactique délibérée de Maeda pour infiltrer des hommes de son camp dans le château. Les paysans en panique leur indiquent qu'il s'agit sans aucun doute d'un corps de troupes conséquent. Si les PJ persévèrent, ils peuvent tomber sur un groupe de fourrageurs ou une avant-garde et pourront tenter d'identifier le corps d'appartenance, soit après un combat et la capture d'un prisonnier, l'identification de leurs uniformes, d'un blason (mon), etc. Ils rentrent faire leur rapport au moment même où une importante foule désespérée s'est rassemblée dans l'enceinte du château : c'est le début du siège.

Un groupe de moines bouddhistes (12 hommes) effrayés ont demandé l'asile ; Yamaguchi, respectueux des rites et des usages, leur offre l'hospitalité dans la hâte, au milieu du mouvement de population. Ces moines sont en réalité des ninjas au service de Maeda.

Les agents infiltrés vont apporter leur soutien depuis l'intérieur, au moment de l'attaque d'une porte secondaire. L'attaque se déroule à la discrétion du MJ. Les tableaux en annexe permettent de conduire les opérations, sur un modèle proche des jeux de stratégie (si vous le souhaitez vous pouvez fabriquer un plan avec un découpage zonal et des accessoires, figurines ou pions de wargame, pour visualiser le déroulement du siège).

Au cœur des combats, qui tournent inévitablement à son désavantage (puisqu'il participera historiquement à la bataille de Sekigahara, 20-





21 octobre 1600), Maeda vainc la résistance des assiégés. Face à l'inélectable, Yamaguchi Munenaga fait appel aux PJ. Il les charge de l'assister, ainsi que son fils, dans leurs suicides, car ils est parfaitement conscient qu'ils ne seront pas épargnés et rester en vie serait un déshonneur. Il leur demande de prendre soin d'Emi, nouvelle chef du clan qui, Yamaguchi l'espère, devrait bénéficier de la clémence du vainqueur. Les PJ secondent leurs maîtres pendant la cérémonie du seppuku : ils sont officiellement des rônin. Au même moment, Inue meurt dans la bataille.

Malgré la confusion, les PJ rencontrent Emi en privé dans une pièce des appartements du château.



Les PJ sont désormais chargés de lui obéir, quelque soit le prix pour leur honneur, car seul compte l'honneur du clan. Elle leur demande de revêtir des habits de serviteurs et de rester auprès d'elle. Les PJ et leur maîtresse sont ensuite faits prisonniers, parmi les détenus se trouvent des villageois et les membres de la petite troupe de comédiens. Enivrés par leur victoire, les hommes de Maeda incendient le château ; les vaincus prennent la route de la captivité et la population survivante s'éparpille pour s'en retourner à leurs logis. Les PJ seront un temps mis en détention, puis seront réaffectés, à sa demande, au service de leur maîtresse.

UN BOURGEON SUR UNE

BRANCHE DE CERISIER QUE

L'ON CROYAIT MORT

Encore belle, Emi est mariée de force, comme récompense, à un vieux fidèle de Maeda, resté à Kanazawa, Jintaro Tanaka (54 ans). Or, Emi est enceinte d'Inue. Le vieux samurai, alcoolique et violent, la maltraite... Elle prie les PJ de serrer les dents et de patienter coûte que coûte. Tanaka, se croyant dupé, refuse les rites religieux réservés à un enfant à



naître ; celui-ci, impur, voit le jour dans les bas quartiers de la ville (le quartier des « intouchables », eta et des barakumin), situé le long de la rivière Sai. Le 28e jour du 4e mois de la 15e année du règne de l'empereur Go-Yôzei (28 avril 1601), on apprend par la rumeur publique que l'enfant serait officiellement mort-né des suites des mauvais traitements infligés par Tanaka à sa mère... Cette nouvelle se répand dans la ville à mots couverts.

En réalité, l'enfant, un garçon prénommé Mikinosuke, est confié à la troupe de comédiens, rescapée du siège de Daishôji, qui reprend la route à ce moment-là. Le cadavre est celui d'un enfant réellement mort-né, acheté à prix d'or à un couple d'eta : Toyomi Asao (mari) et Noriko (accoucheuse). C'est dans le logis de ces « thénardiens » qu'Emi a mis au monde son fils. Celle-ci, qui feint d'avoir été informée sur ces rumeurs, demande aux PJ d'assassiner l'accoucheuse et l'eta (le mari et la femme) en leur faisant habilement croire qu'ils ont tué l'enfant sur ordre de son époux. L'assassinat est perpétré à la discrétion du MJ : l'annexe 2 donne l'organisation d'une journée type du couple de malandrins.

Maeda Toshinaga, de retour de cam-



pagne, après Sekigahara, va surtout s'efforcer de sauver l'honneur de son vassal Tanaka et oblige Emi à rejoindre les ordres : elle est assignée à résidence au monastère d'Hakusan (la montagne blanche, 白山), situé en haute montagne. Sur la route, elle (et les PJ) subissent l'affront de revenir sur le site du château en cendres, avant que celle-ci ne rejoigne le monastère. Alors qu'elle parcourt en silence les ruines calcinées du château, elle revient cependant étrangement souriante de cette visite, cela intrigue les PJ sans pour autant dissiper leur malaise.

LES SENTIERS DE LA PERDITION...



Le monastère d'Hakusan est dirigé par le Père (oshiyosan en japonais) Honda Jûro (un membre du célèbre clan des Honda, âgé de 55 ans). Emi y vit recluse. Elle ne quitte guère le monastère, uniquement à la belle saison et toujours accompagnée par les PJ et sous une bonne escorte de moines-guerriers. Le choix de ce lieu de détention n'est pas fortuit : Maeda avait précédemment accordé la propriété et la jouissance des droits d'exploitation des terres de Daishôji au monastère d'Hakusan. Ceci en récompense pour le soutien opérationnel du « commando » de ninja ayant contribué à la prise du château. Maeda estima également que l'importance du revenu de ces terres permettrait largement de financer

l'hébergement d'Emi, ce qui est, aux yeux des deux contractants, un traitement de faveur. Honda Jûro et Maeda Toshinaga, membres de clans alliés, ne pouvaient que s'entendre.

Les PJ doivent travailler pour le monastère, le plus souvent pour des tâches ingrates et monotones. Toutefois, en raison de leur expérience de la guerre, Honda Jûro ordonne qu'ils soient initiés aux arts ninja. En somme, les héros sont donc contraints, à leur insu, d'obéir à leur pire ennemi et ne peuvent le trahir, car leur maîtresse est retenue en otage et insiste, pour sauver la face, sur leur obéissance. Leur apprentissage terminé, les PJ doivent ponctuellement effectuer des assassinats pour rapporter de l'argent supplémentaire à un monastère déjà opulent...

Ces missions pourraient faire l'objet de scénarios individuels, entrecoupés d'ellipses, susceptibles de faire évoluer les compétences des PJ. Il est conseillé, à ce stade du récit, de mettre à jour les fiches des PJ et de procéder à une longue ellipse, si des aventures centrées sur des contrats remplis par le PJ n'ont pas été jouées : l'histoire reprend 10 années plus tard, la 1^e année du règne de l'empereur Go-Mizunô (1611).



Le 6e jour du 6e mois de la 1e année du règne de l'empereur Go-Mizunô (6 juin 1611), Honda Jûro ordonne aux PJ d'assassiner un kumigashira (notaire public), ce que ne précise aucunement le commanditaire, et d'en brûler l'office. Honda donne uniquement l'adresse de la cible et son nom : les PJ ont carte blanche pour remplir leur « contrat ».

Kitamura Eiichi (55 ans) est l'homme à abattre ; il habite Rendaiji (province de Kaga). Kitamura est un fervent bouddhiste : il a au cours de sa carrière enregistré de nombreux actes notariés pour le monastère, et il en sait maintenant trop, beaucoup trop... En compulsant les archives, il a constaté qu'à partir du XVe siècle, le monastère de Hakusan s'est approprié des terres ayant appartenu à des communautés amidistes (partisans du moine Renryo), au moment des grandes insurrections religieuses populaires (Ikkô ikki) qui ont éclaté notamment dans la province de Kaga (le château de Kanazawa a été incendié au moment des troubles). Ces terres sont entrées dans le domaine du monastère en contre-partie de renseignements ou de sommes d'argent versées aux seigneurs attaquant les « communes religieuses ». Au fil des années, surtout à partir de l'avènement de Honda à la tête de la

communauté religieuse, l'entreprise est devenue purement économique et intéressée. C'est pourquoi Honda a créé une « école de ninjutsu », lui servant de bras armé. Honda monnaye ses services et son groupe de ninja est officiellement très apprécié. Kitamura a des remords et se sentant vieillir, il a demandé audience à Maeda Toshinaga et au shôgun lui-même ; le premier a accepté l'entretien qui devrait avoir lieu le 7e mois de l'année en cours au château de Kanazawa, le second n'a pas encore répondu. Informé par un espion à sa





solde à la cour de Maeda, Honda subodore le danger et décide de passer à l'action (l'idée d'exécuter le notaire était ancienne, mais sait-on jamais, il aurait pu encore être utile).

Quelque puissent être les événements survenus précédemment, Emi finira toujours par révéler l'existence de son fils au PJ. Tanaka est mort en 1608, ce qui a paru un temps réjouir Emi... Depuis quelques temps les PJ ont cru déceler des indices laissant à penser que leur maîtresse était soucieuse, un trouble qu'ils décèlent sous le masque de sa placidité coutumière. Soudainement, elle décide, au début du printemps, de retourner

au château de Daishôji. En ce lieu, elle convie les PJ à s'asseoir, non loin d'elle mais à distance respectueuse, au pied d'un cerisier malingre, mais en fleurs. Elle vous explique que la première fois qu'elle est retournée ici, en 1601, ce cerisier paraissait mort, et pourtant elle y vit, sur une des branches, un petit bourgeon. Malgré la chaleur de l'incendie, le charnier des victimes de la bataille a fertilisé l'arbre et lui a redonné vie. Elle révèle alors aux PJ que son enfant, Mikinosuke n'est pas mort. Les deux personnes assassinées 13 ans plus tôt (le couple Toyomi) connaissaient l'existence de l'enfant et c'est pourquoi Emi leur a demandé de tuer ces personnes sans vertu et potentiellement bavardes.

Mikinosuke, leur dit-elle, a été confié à la troupe de comédiens du château et très régulièrement, elle recevait des nouvelles de son fils par le truchement de l'une des comédiennes de la troupe. Celle-ci laissait régulièrement un message codé sur un des ex-voto (papiers déposés en offrandes avec la mention d'un vœu) au temple de Shibuya, Emi en prenait connaissance lors de ses pèlerinages bisannuels. Or, lors de son dernier passage au temple, elle n'a trouvé aucun papier... Elle charge les PJ de retrouver l'enfant et de lui faire connaître son passé. Les PJ vont



LE TABLEAU SUIVANT RÉPERTORIE LES POSSIBLES RÉPERCUSSIONS DES ACTIONS DES PJ

Action des joueurs

Possibles répercussions

Option A : Kitamura est assassiné et les archives non lues

Aucune incidence sur le scénario. Les héros ne sauront probablement jamais que Honda a contribué à la chute du clan Yamaguchi (voir note 1 : dénouement).

Option B : Kitamura est assassiné et les archives découvertes ou lues

Les documents sont remis à Emi ou l'information lui est communiquée oralement. Soit Emi décide de ne rien faire (option B1), soit elle autorise les PJ à assassiner Honda au cours d'une cérémonie du thé privée (option B2). Les PJ peuvent empoisonner Honda ou le poignarder avant de prendre la fuite. Au préalable Emi les invite à Daishôji (révélation de l'existence de Mikinosuke) et les charge de leur future et principale mission.

Option C : Kitamura parle et se sacrifie.

Idem, option B.

Option D : Kitamura parle et les héros lui laissent la vie sauve.

Jet de dé 1 à 4 : Kitamura s'enfuit et Honda ignore qu'il est encore en vie.

Jet de dé 5-6. Honda est informé d'une possible trahison des personnages, il les convoque (quelqu'un aurait vu une personne ressemblant à Kitamura). Jouer : l'option B1 ou B2.

clandestinement prendre la route et errer à la recherche de l'enfant. La veille de leur départ, les PJ découvrent leur maîtresse sans vie : elle s'est donné la mort. Les PJ comprennent que le poids du mensonge et les souffrances endurées au cours des 10 dernières années ont eu raison d'elle. Ce





geste est aussi un message clair à leur endroit : ils sont libérés de leur devoir envers elle. Ils doivent désormais retrouver leur nouveau maître.

LA VOIE DE LA RÉDEMPTION

Au temple de Shibuya, les PJ mènent une petite enquête et apprennent qu'un jeune homme de 14 ans, très courageux et prénommé Sadao, venait régulièrement déposer des vœux pour son frère aîné de santé fragile... Sadao ne serait pas venu cet hiver, selon les déclarations d'un moine ; ce dernier déclare également qu'une noble dame du monastère de Hakusan lui confiait une



obole à remettre au jeune homme si dévot, courageux et empli de piété fraternelle... L'adolescent venait de l'autre côté des montagnes, il était originaire de Kameyama et serait le fils d'un hôtelier. Les PJ n'ont pas d'autres choix que de suivre cette piste : ils partent pour Kameyama, localité sise sur le grand axe routier du Tôkaidô. Pour cela, ils doivent traverser les montagnes, c'est un long trajet, qui peut s'avérer dangereux. Le MJ est libre d'agrémenter ce voyage d'embûches ou d'agressions sur la vie d'être naturels ou surnaturels (pour ces derniers se reporter aux pages 162 à 165 du livre de base de Tenga, en particulier la page 164 concernant Yuki Onna).

Un soir, épuisés, les PJ essayent de dormir près d'un feu, à l'abri de la neige et du froid. Le sommeil finit par les gagner. Dans leurs rêves, les PJ rencontrent individuellement une belle femme, une apparition réconfortante : d'une voix douce, elle les rassure en leur révélant qu'ils trouveront l'objet de leur quête. Hypnotisés, les PJ s'avancent vers un piège mortel en suivant la créature qui espère les faire tomber dans un ravin afin d'y dévorer leurs viscères. C'est à ce moment qu'un anachorète, un yamabushi (Tajika Inue, 48 ans) intervient : ce dernier, familier des crimes de la monstrueuse créature et



résidant non loin de là, réveille les PJ par ses incantations. Un combat s'engage. La créature s'éloigne si elle est atteinte 4 fois (le chiffre 4 [四], qui se prononce « shi » est un homophone du nom commun « mort » [死] ; il symbolise la mort dans la culture nipponne). Si le religieux est interrogé par les PJ sur les propos de la créature, il leur répond que celle-ci est effectivement dotée de pouvoirs surnaturels, et que par conséquent, il n'est pas à exclure que Yuki Onna ait pu entrevoir l'avenir et dit la vérité. Tajika Inue n'en sait pas plus, ce personnage peut à la discrétion du MJ devenir un compagnon temporaire des PJ.

Arrivés à Kameyama, ils font la connaissance d'un homme d'une grande piété (il est un bouddhiste nichirénite) et d'une égale gentillesse, l'hôtelier de l'auberge La fleur de Lotus : Tajika Hideyoshi, 45 ans. Hideyoshi informe les PJ que la jeune femme qui chaque hiver venait régulièrement (entre novembre et décembre seule et en juin avec sa troupe de comédiens) lui remettre un « papier », un ex-voto, pour la santé d'un enfant à la santé fragile, et une somme d'argent, ne s'est pas présentée l'hiver dernier. Le fils de l'hôtelier, Sadao (15 ans) servait de messager (l'argent remis par la



comédienne servait notamment au paiement du trajet) : il portait en retour un paquet (une lettre et des subsides) pour la comédienne. Tajika Hideyoshi donne une description de la troupe, il suppose que celle-ci devait suivre l'axe du Tôkaidô pour y effectuer des prestations. La dernière fois qu'il les a vus ils remontaient vers le nord, probablement en direction d'Edo, la capitale. La saltimbanque prétendait que sa troupe s'était taillé une solide réputation grâce aux talents de leurs singes comédiens et facétieux. Les PJ n'ont d'autres choix que d'emprunter la route du Tôkaidô, qu'illustrera deux siècles plus tard



Utagawa Hiroshige (1797-1858), et de marcher vers le nord.

LES 7 RÔNIN ET LES 40

VOLEURS...

À Hara-Juku, ils rencontrent au cours d'une halte deux hommes dans une taverne. Ceux-ci déclarent être à la recherche de mercenaires pour résister à un groupe de bandits, d'anciens soldats devenus truands qui harcèlent les gens des environs et attaquent les voyageurs esseulés. Les PJ entendent parler d'une sordide attaque contre

des comédiens le mois de novembre précédent. La même bande est venue peu de temps après racketter les villageois qui s'attendent à leur retour.

Les villageois ont pour chef Kurozawa Akira, un ancien ninjutsu, membre de la bande d'Ishikawa Goemon. Il est assisté de rônin devenus paysans, résidant au village, ou de samurai recrutés dans la taverne : leur nombre, celui des PJ inclus, pourrait faire sept (si vous souhaitez rendre hommage au talent de Kurozawa, le réalisateur !). Le MJ peut prévoir une série de scènes d'action et une épique bataille au sabre dans le village. Il est important que le chef de la bande, Mishima Inue, soit tué ou ait abandonné ses hommes et sa compagne : celle-ci a été capturée ou s'est rendue aux PJ et aux paysans. La maîtresse esseulée de Mishima, Mura Masako, n'est autre que l'ancienne comédienne, capturée par la bande et bon gré mal gré devenue la compagne du brigand. Elle reconnaît les PJ et raconte son histoire (que les PJ connaissent déjà). Elle révèle que l'enfant a survécu à l'attaque et s'est échappé avec un vieil homme, un ancien agriculteur devenu dresseur de singes, qui se faisait appeler Oba. Elle sait qu'il est originaire du village de Inn (province de Nishinomiya).

UNE ULTIME DOULEUR



EXQUISE

Lorsque les PJ arrivent, ils apprennent que le vieil homme et sa femme viennent de mourir autant de maladie que de chagrin... Les villageois révèlent aux PJ que le jeune Mikinosuke aurait été adopté, il y a moins d'un mois, par un homme de passage. Des témoins ont remarqué que l'inconnu a eu un échange verbal avec le jeune enfant, qui au moment d'une halte du premier, lui tenait sa monture. Après cette conversation, l'homme s'est rendu au domicile parental en compagnie de l'adolescent, et les deux hommes sont ensuite partis ensemble. On ignore ce qu'ils sont devenus.

Mais la chance sera au rendez-vous. Le MJ peut provoquer la rencontre selon son gré. Une attaque de bandits serait le meilleur moyen de mettre en scène les talents d'écrivains des PJ et de leur sauveur : Miyamoto Musashi (en personne !). Le combat terminé et après les présentations d'usage, les PJ remarquent la présence d'un adolescent (qui s'était tenu éloigné des combats sur l'ordre de Miyamoto). Ce dernier s'approche respectueusement de son « maître-père adoptif » : c'est Mikinosuke !

C'est à ce moment que le MJ prend la

parole, se substituant à Mikinosuke :
 « C'est alors que je fis la connaissance de ces [préciser le nombre de PJ] loyaux samurai : [citer les noms des PJ]. Ils m'ont humblement raconté leur parcours, comme le ferait un serviteur à leur maître. J'ai ainsi découvert mes origines, ce qui m'a fait immensément souffrir par la suite... De mon passé, je ne connaissais que les tours de cirque, les longs trajets de villes en villes et de villages en villages, et puis cette sordide attaque par ces brigands qui m'ont privé de ma mère, Masako... J'ai d'abord





été fier de connaître ma noble extraction, puis j'ai hésité... Dois-je me venger ? Ces hommes m'ont appris que ma vraie mère était morte, et mon clan aussi. J'étais en quelque sorte comme ce bourgeon qu'elle aurait vu sur les branches de ce cerisier calciné au milieu des ruines du château familial... J'ai ainsi décidé de renaître spirituellement, et je le dois à mon Maître. Ce dernier m'a adopté au cours de ces pérégrinations. Je tenais la bride de son cheval, il n'était alors qu'un homme de passage fatigué par la route. Il m'observait, puis

me lâcha : « Veux-tu devenir mon fils ? Je m'efforcerai d'être un bon maître ». Je l'ai suivi et abandonné ma famille d'adoption, qui elle aussi ne m'a pas survécu. Les gens qui m'aiment sont-ils condamnés à mourir ? Je ne suis pas le seul enfant à avoir été adopté par mon Maître, il m'a confié à un de ses nombreux hôtes : Honda Tadatoki, seigneur du château de Himeji, mon actuelle demeure. Malheureusement, mon nouveau maître est mort et je ne vais pas tarder à le suivre... J'ai rencontré une dernière fois maître Musashi : je

Valeur des unités et du terrain :

Unités ou terrain	Valeur
Remparts	20 (D)
Porte	15 (D)
Porte ou accès du château (si détruits)	3 (D)
Terrain dégagé	0 (D)
Terrain difficile	2 (D)
Troupes de Yamaguchi	1,5
Armée de Maeda, Terre (infanterie)	1
Armée de Maeda, Eau (troupes aguerries)	2
Armée de Maeda, Vent (archers)	2 (tir direct ou indirect au contact et zone adjacente)
Armée de Maeda, Feu (armes à feu)	3 (tir direct au contact et zone adjacente)
Officier de valeur	2
Attaque ou défense « banzai »	Bonus de 1 à chaque unité, mais pertes doublées si échec



pense qu'il a deviné mes projets lorsqu'un verre de saké à la main, je lui ai dit « adieu ». Je vais m'ouvrir le ventre par devoir, par piété filiale, parce que c'est le devoir de tout samurai [, mais surtout pour effacer la honte et le déshonneur d'avoir servi le clan des Honda, cause de la perte de mon clan. Mon Maître, si généreux, n'avait rien à voir avec ce sinistre « Vieux de la Montagne » du monastère d'Hakusan. Mais au fond de moi, c'était pareil. Mon clan s'est éteint à cause de celui des Honda : avec mon suicide, il le sera définitivement. 1] Seuls peut-être ces [préciser le nombre de PJ] samurai ont pu atteindre, par leur loyauté, les sommets de l'éthique de leur caste. Mais personne ne retiendra leur nom... Mais, comme l'a écrit le sage : « Ne regrette pas d'être ignoré, mais d'être ignorant ». Pour ma part, j'ai à peine découvert les subtilités de la tactique qu'enseigne mon maître, puisse-t-il un jour écrire ces choses...

Un matin de juillet 1626, on retrouva le corps de Mikinosuke éventré ; il avait peint quelques idéogrammes sur du beau papier

1 Dans le cas de l'option A, cette section de la phrase n'est pas prononcée.

blanc, des haiku : « J'étais comme un bourgeon sur la branche d'un cerisier que l'on croyait mort. Aujourd'hui les pétales se sont envolés, puis éparpillés sur le sol. Leur blancheur immaculée deviendra pourriture, et nul lotus n'y poussera... ».

ÉPILOGUE

Au moment de l'hanami (花見), lorsque fleurissent les bourgeons des cerisiers japonais, les promeneurs nostalgiques ou romantiques aiment à regarder les pétales emportés par le vent, symbole de la beauté et du caractère éphémère de la vie. Le château de Daishôji n'a jamais été rebâti, mais sur son emplacement (préfecture d'Ishikawa) se trouve un parc où les cerisiers bourgeonnent encore au printemps. (<http://kinjyouzan.jimdo.com>, cliquez sur le lien suivant pour voir des photographies du site de nos jours : 写真で歩く錦城山). Serait-ce l'âme de Mikinosuke ? Il nous reste heureusement l'enseignement de son maître et du moine Takuhan Sôhō : le « vide » d'un esprit sans entraves.

**ANNEXE N° 1****ÉTAT DE PRÉPARATION DES AGENTS INFILTRÉS**

Lancer un dé 6 : si le résultat est inférieur au nombre indiqué dans la colonne correspondante, l'unité est prête... Cela donne un malus de -10 aux défenseurs de Daishôji attaquant la zone d'action des agents infiltrés. Au combat, les soldats déguisés valent « 2 » et les ninja « 4 ».

Tranche horaire	Soldats déguisés en paysans	Commando ninja
J1 : 6-10 h	0	1
J1 : 10-14 h	1	3
J1 : 14 h-18h	2	4
J1 : 18h-22 h	3	5
J1 : 22h-J2 : 2h.	4	Prêt
J2 : 2 h-6h	5	Prêt
J2, à partir de 6 h	Prêt	Prêt

RÉSULTATS DES COMBATS :

Les points de dommages correspondent à la différence entre la valeur d'attaque et de défense des adversaires.

Différence	Résultat
1	1
2	2 (ou 1 et retraite d'une zone)
3	3 (ou 2 et retraite d'une zone)
4	4 (ou 3 et retraite d'une zone)
5	5 (ou 4 et retraite d'une zone)
6	6 (ou 5 et retraite d'une zone)
7	7 (ou 6 et retraite d'une zone)
8	8 (ou 7 et retraite d'une zone)
9	9 (ou 8 et retraite d'une zone)
10	10 (ou 9 et retraite d'une zone)

CALCUL DU NOMBRE DE RÉFUGIÉS :

1 dé 10 fois 150 habitants...

Nota : La communauté originelle de Daisôji compte 400 combattants et 1 950 habitants.

ÉPUISEMENT DES RESSOURCES :

Chaque tranche de 500 habitants consomme 5 pts par jour (avec rationnement : 3 pts).

Capital de départ : 60 pts.

ANNEXE N° 2.**JOURNÉE TYPE DU COUPLE TOYOMI****6heures-8 heures**

Présence au domicile, activités domestiques diverses. Le mari travaille dans un abattoir.



9 heures-13 heures

Activités extérieures, prises de contacts, traitements d'affaires. L'épouse parfois pratique la chiromancie. Le mari est toujours à l'extérieur.

14 heures-jusqu'à la tombée de la nuit

L'épouse est généralement au domicile, l'époux rentre vers 17 heures 30-18 heures. Il traîne parfois dans les lieux de consommation.

La nuit

Repos. Accouchements honnêtes ou avortements. Affaires crapuleuses.

NOTES BIOGRAPHIQUES ET ILLUSTRATIONS :

Maeda Toshinaga (1562-1614). Il est le fils aîné du seigneur de Kanazawa, Maeda Toshiie. En 1581, il épouse la jeune sœur de Oda Nabunaga, Naga (1574-1623). Après la mort de son père, Toshinaga partage le domaine des Maeda (provinces d'Echû, de Kaga et de Noto) avec son frère Toshimasa. Après la victoire des Tokugawa, il reçoit les terres de son frère, dont il adopte le jeune frère, Toshitsune. Il s'éteint à Toyama.

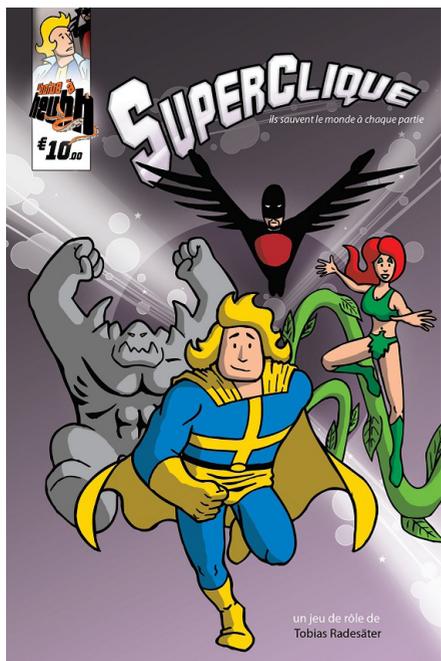
Manipulés par Honda Jûro, les PJ, pour sauver leur clan, deviendront un temps de vils assassins...

La quête des PJ est une croisée des destins : la chute de leur ancien clan et leur élévation spirituelle... La nuit ne peut être aussi noire qu'on ne le pense, si l'on se pare des 7 vertus du samurai...

RÉMY VALAT

ILLUSTRATION : RÉMY VALAT

CRÉDIT : WIKIPÉDIA COMMON



↑ R ↓ L Y B

RÉSUMÉ

Suite à une prise d'otages dans l'immeuble de la société la plus influente de la ville, le groupe de Super Héros tentera d'empêcher le kidnapping de la fille du patron de cette société. La rencontre avec un vieil ennemi les conduira à la découverte d'un nouveau Super Vilain, qui ne reculera devant rien pour transformer la planète en un monde sur lequel il régnera.

L'APPEL DE LA JUSTICE

Alors que les joueurs peaufinent le dessin de leur super héros, que le MJ relit ses notes en espérant trouver le lien cohérent entre toutes les scènes qu'il souhaite proposer, chacune des personnes à la table reçoit sur son smartphone, sa tablette tactile ou entend à la radio, le message suivant :

« Une catastrophe nationale est en train de se dérouler. En effet une prise d'otages a lieu en ce moment même à la fameuse tour d'Yoshiming. La police, qui se trouve déjà sur place, semble être totalement dépassée par les événements et ne pas savoir comment résoudre la situation. Nous avons les plus grandes craintes pour les pauvres employés pris au piège dans cette forteresse, car si rien n'est fait prochainement, un massacre pourrait avoir lieu ».

Ayant ainsi conscience du drame qui se trame à proximité d'eux, une petite voix au fond des joueurs se fait entendre, celle de la justice. Il leur est inconcevable de ne pas intervenir, et pourtant ils sont face à un dilemme : comment quitter la table de jeu, et leur MJ qui s'est donné « tant de mal » pour les recevoir afin de jouer ensemble, sans lui révéler leurs véritables identités ?

C'est alors qu'à tour de rôle, chacun



d'entre eux va se lever de sa chaise, trouvant une excuse pour quitter la table temporairement, le temps d'intervenir et régler cette situation délicate.

Après avoir vu tous les joueurs partir les uns après les autres, pour diverses raisons plus ou moins avouables, le MJ se retrouve seul, un peu dépité mais surtout soulagé car il va avoir quelques minutes supplémentaires pour bosser son scénario.

À L'ASSAUT DE LA TOUR

En arrivant sur place (via leurs pouvoirs, grâce à un de leurs équipements ou simplement grâce au moyen de locomotion qu'ils jugeront le plus approprié), l'équipe de Super Héros se retrouve face à une foule entourant cette immense tour, située en plein cœur de la ville. Haute de plus de 400 mètres, entièrement vitrée, composée d'une centaine d'étages, la tour d'Yoshiming est le bâtiment le plus incroyable et le plus visible de la ville. C'est une véritable ruche dans laquelle la société Yoshiming réalise l'ensemble de ses activités, c'est-à-dire de la recherche et du développement de composés électroniques ; la puissance de cette compagnie est considérable. Son impact sur le tissu local ne fait aucun doute.

De très nombreux habitants sont des employés de la société et tout effet négatif sur son expansion aurait de graves conséquences sur l'emploi. De plus, M. Yoshiming, multimilliardaire, est une personnalité très influente. Si sa personne venait à être mise en danger, les conséquences sur la ville, voire sur le pays, seraient titanesques.

Afin d'empêcher les badauds de se presser aux abords de la tour, un cordon de sécurité a été placé par les agents de police. Ces derniers semblent être dubitatifs devant cet édifice qui les domine de toute sa hauteur. Il faut bien reconnaître qu'il y a de quoi puisqu'à la place des vitres fumées se trouve des volets en acier, transformant la tour de verre en tour de fer. Recouverte de cette armure d'acier, la tour semble être imprenable. Et pourtant, les Super Héros vont devoir y partir à l'assaut.

En discutant avec les policiers en place, ceux-ci déclarent qu'à l'arrivée de la première patrouille postée dans le quartier, soit 1 minute après le déclenchement de l'alarme silencieuse, ce « bouclier » protecteur s'est mis en place, condamnant toutes les issues et empêchant toute visibilité à l'intérieur. Ils étudient, en ce moment même, le moyen par lequel ils pourraient entrer mais se retrouvent devant un casse-tête insoluble vu que



le seul pouvant déverrouiller ce système de défense est M. Yoshiming. Bien entendu, ce dernier se trouve piégé à l'intérieur, avec ses employés. La situation semble, en effet, complexe à résoudre, en tout cas beaucoup trop complexe pour de simples agents de la force publique. Cela ressemble bien à une mission pour la SuperClique. Cette première adversité ne devrait être qu'une formalité. Toutefois, à leur approche, un bourdonnement se fait entendre.

LA TOUR D'YOSHIMING

Rayon d'énergie 2

Bouclier électrique de défense 1

☐ Solidité des volets 2

Onde sonique (changer un jet pour Effet 2)

Vigueur 5

Drones d'attaque

Roquettes 2

Mitraillettes 1

Esquive rapide (relancer les dés pour une esquive)

Vigueur 3

Une prise d'otages hors du commun. Après être parvenu à neutraliser le système de défense, l'intégralité des volets protecteurs se rétractent, laissant réapparaître la tour dans sa configuration initiale dans une explosion de joie de la part des spectateurs de la scène qui, jusque là, retenaient leur souffle. Cette victoire n'est que la première étape de la mission de nos héros. Une prise d'otages se déroule toujours à l'intérieur de cet édifice vitré et toutes les craintes sont autorisées concernant la sécurité des employés suite à cette intervention super héroïque peu discrète.

En pénétrant dans le vaste et splendide hall d'entrée de la tour d'Yoshiming, les personnages font face à une gigantesque fontaine représentant un



poisson hérisson derrière laquelle un ascenseur entièrement vitré court le long d'un axe dont le sommet semble inaccessible. Sur leur droite, un long comptoir d'accueil longe le mur, se terminant par les premières marches d'un escalier donnant accès aux étages supérieurs. L'endroit semble totalement vide. Seul un cri déchire le silence. Il faudra aux Super Héros accéder au 25^e étage pour découvrir le lieu de la prise d'otages.

En sortant de l'ascenseur (dans lequel la musique de *The girl from Ipanema* résonne), ou en prenant les escaliers, voire en défonçant l'une des baies vitrées de l'étage plongeant directement au cœur de l'action, dans un vaste *open space*, les personnages trouvent, recroquevillés sur eux-mêmes, des employés terrorisés, retenant leurs larmes de peur d'être molestés par des preneurs d'otages hors du commun. Un groupe de tortues aux chaussures vertes et de champignons aux crocs inférieurs ressortis patrouillent dans la salle, n'hésitant pas à botter les fesses de certaines personnes. Cette troupe n'hésite pas à réagir rapidement lors de l'arrivée des héros.

TORTUES À LA CARAPACE ROUGE AILÉES

Punch 2

Coup de boule 1

Bond en arrière (Changer un jet

pour Effet 2)

Vigueur 3

Note 1 : le fait de sauter sur le dos d'une tortue lui fait perdre ses ailes

Note 2 : une fois ses ailes perdues, sauter une nouvelle fois sur la tortue l'expulse de sa carapace, pouvant ainsi être utilisée comme une arme

Champignons

Punch 2

Morsures 1

Vigueur 3

Note au MJ : lorsque les personnages éliminent un de ces ennemis, ce dernier explose en un million de pixels.

Une fois la situation maîtrisée, les otages remercient la SuperClique. Ils n'ont pas souvenir d'avoir vu d'autres preneurs d'otages quoiqu'ils s'inquiètent très rapidement pour M. Yoshiming. Une telle action coup de poing ne peut pas avoir été faite par hasard et surtout la véritable richesse du lieu tient dans son PDG lui-même. Son nouveau bureau se trouve au 90^e étage – comme son âge, puisque chaque année, il a pour habitude de monter d'un niveau à l'occasion de son anniversaire. Il compte bien atteindre le sommet de la tour, soit 110 ans.



Les personnages savent que toute atteinte à l'intégrité de M. Yoshiming, sa société ou ses intérêts, pourrait avoir des conséquences désastreuses sur le plan économique national ainsi que sur les relations internationales entre la France et le Japon. Ils se doivent donc d'intervenir rapidement.

Leur irruption dans le bureau de ce magnat de l'électronique se fait dans l'indifférence la plus totale. Ou plutôt, dans la solitude la plus totale. Point d'ennemis, point de vandalisme, uniquement un vaste bureau à la moquette verte épaisse sur laquelle court, depuis la double porte d'entrée, un tapis rouge menant jusqu'à un large bureau en bois massif. De part et d'autre de la pièce se trouvent des statues d'étoiles, de coupes, de boucliers et d'épées. En y prêtant un peu plus attention, les héros peuvent entendre une respiration saccadée, étouffée, provenir de derrière le bureau. En faisant le tour de ce mobilier, ils découvrent un vieil homme tremblant de tous ses membres, le visage caché dans ses mains pour ne pas voir quelle menace l'entoure.

Une fois rassuré par les paroles réconfortantes d'une clique de Super Héros venue, non pas pour le détrousser, mais pour l'aider, M. Yoshiming, affublé de ses petites lunettes rondes et de sa volumineuse mous-

tache blanche, sort de sa cachette et se redresse à l'aide de sa canne. Il se sent rassuré et en confiance puisqu'entouré par des Super Héros tels que ceux présents dans la pièce. Il ne comprend pas pourquoi ces terroristes s'en sont pris à sa société. À aucun moment ils ne sont montés jusqu'à cet étage, se contentant de menacer les employés. Comment le sait-il ? Tout simplement parce qu'il dispose d'écrans de contrôle intégrés dans son bureau qu'il peut activer via un clavier disposé à côté de lui.

Si les PJ regardent les enregistrements vidéo, ils peuvent voir qu'une des tortues volantes a pris la fuite en passant par une fenêtre, juste avant que les défenses de la tour ne s'activent, emportant avec elle un petit dispositif. Interrogé sur la nature de cet appareil, M. Yoshiming réfléchit un petit moment et leur explique qu'il s'agit d'un amplificateur d'ondes. Il ne voit pas en quoi cet objet peut intéresser qui que se soit. Toutefois, à la réflexion il ne voit qu'une personne ayant toujours convoité ce dispositif, son ennemi juré, le Super Vilain Wabrio. Si cet affreux personnage se trouve derrière ce vol, cela ne peut signifier que deux choses : soit il s'est échappé de sa prison de haute sécurité située à une quinzaine de kilomètres d'ici, la prison Chocobi, soit nous avons à faire à un *copycat*.



La manière la plus simple d'en avoir le cœur net reste de se rendre à la prison Chocobi, car toute tentative d'obtenir ce type de renseignement par téléphone est vouée à l'échec.

UN DÉTOURNEMENT D'IMAGES

Cette prison de haute sécurité, située au milieu de nulle part, renferme les plus démoniaques, vils et cruels Supers Vilains que la ville ait connus. Les murs d'enceinte sont hauts de plusieurs mètres, surmontés de barbelés. Des miradors équipés de caméras infrarouges balayent la zone pendant que des gardiens armés patrouillent

dans la cour. Devant les Héros se dresse la lourde porte d'entrée sur laquelle est gravé l'emblème de la prison, un volatile proche de l'autruche.

De par leur statut, l'accès à la prison se fait sans soucis mais ils se heurtent au gardien en charge de surveiller les écrans de contrôle des cellules les plus sensibles, donc celle de Wabrio. Selon lui, ce criminel notoire n'a pas bougé de sa cellule, comme ils peuvent le constater sur l'écran.

Si un personnage a une affinité particulière pour déceler les détails, dites-lui qu'il remarque un défaut sur l'image de manière récurrente, comme si l'image tournait en boucle.



Prenant conscience que quelque chose se trame, les Supers Héros ont intérêt à réagir rapidement. N'hésitez pas à décrire la succession de longs couloirs, de portes sécurisées, de sas, afin de renforcer l'aspect contrôlé de la prison.

Une fois parvenus devant la cellule de Wabrio, les personnages se trouvent face à un homme moustachu et bedonnant, en salopette et portant une large casquette fixée sur le crâne.

Ce dernier est assis à son bureau, étouffant un petit rire en lisant une lettre.

Il salue la SuperClique, leur demande ce qu'ils font ici. Toute question à propos d'un *copycat* tombera à l'eau, Wabrio se revendique comme étant le seul et unique Super Vilain digne de ce nom. Concernant la manipulation des images prises par la caméra de surveillance dans sa cellule, Wabrio rit aux éclats, d'un rire



strident, de dément. Il leur explique que faire une telle chose est relativement aisé si on possède un dispositif d'amplification d'ondes suffisamment puissant. Il sait que Yoshiming possède un tel modèle. Il suppose que la fameuse prise d'otages n'était qu'un leurre pour permettre le vol de cet appareil vu la prise de contrôle de la caméra qui le filme 24 heures sur 24.

À la question « pourquoi faire une telle chose ? », il répond que cela doit être un moyen de détourner les soi-disant Héros de la ville du véritable objectif du voleur, à savoir détenir la seule chose qui permettra à Wabrio de sortir d'ici par la grande porte. Et il le fera de manière tout à fait légale, suite à l'ordre qui sera donné par M. Yoshiming lui-même de le libérer puisqu'il n'aura pas d'autre choix s'il souhaite revoir sa fille Cerise vivante !

Le temps presse si la SuperClique veut empêcher ce kidnapping. Ils peuvent, au choix du MJ, déjà connaître la localisation de la demeure de M. Yoshiming, ou retourner au siège de la société pour le demander au propriétaire directement. Quelle que soit la manière dont ils s'y prennent, lorsqu'ils arrivent devant le lieu de vie de ce milliardaire, tout semble calme. Les hectares de terrain arborés entou-

rant cette immense bâtisse favorisent la dissimulation. En approchant, les personnages peuvent remarquer que la baie vitrée du rez-de-chaussée a volé en éclats de l'extérieur vers l'intérieur. Toute observation des mouvements dans les lieux conduit à remarquer la présence de dobermans. Ces derniers semblent avoir marché dans du sang. Ils laissent des traces lors de leurs déplacements dans la maison. Ce n'est qu'en scrutant un moment les chiens qu'il s'avère qu'une partie de leur mâchoire a été arrachée ou que certains ont été dépecés.

DOBERMAN ZOMBIE

Morsure 2

Charge renversante 2

Coup de griffes (relancer les dés)

Vigreur 5

Jardinier zombie

Étranglement 2

Morsures 1

Vigreur 3

Note 1 : le jardinier zombie sort d'un placard en plein milieu du combat (ou d'un buisson si le combat se déroule à l'extérieur).

Note 2 : lorsque les personnages éliminent un de ces ennemis, ce dernier explose en un million de pixels.



Parvenus à faire voler en éclat ces créatures, une fouille de la maison et de ses deux étages est nécessaire pour retrouver Cerise. Malgré tous leurs efforts, ils sont arrivés trop tard. La fille du milliardaire a été kidnappée. Toutefois, les Super Héros découvrent une vieille photo dans la chambre de la jeune fille. C'est une photo jaunie sur laquelle deux enfants d'une dizaine d'années sont l'un à côté de l'autre. Ils semblent heureux. À l'arrière de cet instantané de bonheur, une phrase est inscrite : « Rejoins moi au 150 rue du Joystick, en souvenir du bon vieux temps ».

UN BUG DANS LA MATRICE

L'adresse indiquée conduit la Super-Clique à une vieille maison de maître, sombre, oppressante. La nature est mourante tout autour. Au-dessus de l'immense portail en fer forgé, le nom de la famille à qui appartient ce lieu y est inscrit : Sedgehog.

Les personnages peuvent se souvenir que cette ancienne famille était respectée et très puissante avant l'arrivée des Yoshiming. En concurrence directe, la famille Sedgehog n'a pas su renouveler ses gammes de produits ce qui les a conduit à tomber dans l'oubli.

En pénétrant dans la maison, les personnages entendent un grésillement régulier provenant du sous-sol. En

descendant peu à peu les escaliers qui y conduisent, le bruit devient plus fort, accompagné d'un vrombissement sourd. Arrivé au sous-sol, les héros découvrent une immense pièce au fond de laquelle se trouvent de nombreux ordinateurs volumineux, aux boutons voyants devant lesquels se tient un homme revêtu d'une armure. Cette dernière est composée pour l'essentiel de consoles de jeux vidéo et de manettes. Il s'agit de Consoleman !

N'étant pas dupe et sachant pertinemment que des héros tenteraient de l'arrêter, il est prêt à les recevoir. Il les invective en les provoquant, les traitant de « sous-produits de consommation » et en profite pour appuyer sur un gros bouton rouge. À partir de cet instant, les personnages voient peu à peu le décor se modifier. Il n'est pas fondamentalement différent, voire il est identique à la seule différence que tout ce qui les entoure, ainsi qu'eux-mêmes, sont codés en 16 bits.

Remis de leurs émotions suite à ce changement, ils prennent conscience que Consoleman n'est plus là, remplacé par un homme en surpoids, portant une grosse moustache, avec des lunettes d'aviateur sur le front, installé dans une plate-forme lévitant au-dessus du sol sous laquelle pend une immense boule de démolition.



CONSOLEMAN EN MODE ROBOTIK

Boule de démolition 3 (attaque 2 personnages à la fois)*

Rayon laser 2

❑ Écrasement 2

Décharge électrique (changer un jet pour Effet 2)

S'enferme dans sa plate-forme (relancer les dés)

Vigueur 7

*Un personnage qui subit cette attaque subit une pénalité de 1 dé à son prochain jet

Tortues à marteau

Marteaux multiples 2

Armure + casque (relancer de dés)
Vigueur 3

Note 1 : Lorsque les personnages blessent Consoleman, la plate-forme se met à clignoter un petit moment. À 1 blessure de la fin, de la fumée s'en échappe et une fois battu, la plate-forme s'écrase lentement dans la pièce et le décor redevient ce qu'il était.

Vaincu, Consoleman se retrouve au sol, son armure quelque peu endommagée. Le mur au fond de la pièce s'effondre, laissant apparaître alors une sorte de module spatial sur lequel un bouton pression se trouve. Si un personnage saute dessus, de la



fumée se dégage de la porte de cette « fusée », libérant trois petits chats et laissant sortir une superbe jeune fille blonde, aux grands yeux bleus, habillée d'une splendide robe rose. Il s'agit de Cerise. Elle remercie la SuperClique de l'avoir sauvée de celui qui était dans sa jeunesse son ami mais qui semble avoir bien changé depuis que son père croupit en prison : Wabrio.

En quittant la maison des Sedgehog, M. Yoshiming remonte l'allée en courant, les larmes aux yeux, sous les applaudissements d'un public venu avec lui, le tout se terminant dans le tumulte des explosions d'un feu

d'artifice improvisé (comme peut les improviser un milliardaire).

BONUS

Selon vos affinités avec le boss final du scénario, nous vous proposons deux autres transformations possibles pour Consoleman :

CONSOLEMAN EN MODE BROWZER

Crache du feu 3 (attaque 2 personnages à la fois)

Attaque Rodéo 2*

S'enferme dans sa carapace pour se protéger (changer un dé pour un 5)

S'enferme dans sa carapace pour une attaque tourbillon (changer un jet pour Effet 2)



Résistance aux attaques (relancer les dés)

Vigueur 7

*Un personnage qui subit cette attaque subit une pénalité de 1 dé à son prochain jet

CONSOLEMAN EN MODE GANONDOLF

Épée magique 3 (attaque 2 personnages à la fois)

Boule de feu 2

▣ Arc électrique 2*

Sphère de ténèbres (changer un dé pour un 5)

Téléportation (relancer les dés)

Vigueur 7

*Un personnage qui subit cette attaque subit une pénalité de 1 dé à son prochain jet

JÉRÔME « SEMPĀĪ » BOUSCAUT

La playlist de Thomas Munier, auteur de *Musiques sombres pour JDR sombre*

Pour cette playlist dédiée au scénario Superclique, je suis allé piocher dans la partie expérimentale et délirante de ma discographie, pour une bande son 100 % speed et décalée ! Je salue au passage Stéphane Gallay, le plus prog-rock des rôlistes, à qui cette liste est un hommage !

Kind of Bloop / *An 8-bit tribute to Miles Davis*. Utilisez ce disque de reprise 8 bit de l'album jazz culte «Kind of Blue» de Miles Davis pour la pixellisation du décor et les donjons minimalistes à la technologie rétro.

Electric Masada / *Moutains of Madness*. Free jazz, jazz funk et jazz extrême pour un tourbillon de folie aux saillies cartoon, morricconiennes et metal.

Diablo Swing Orchestra / *Sing along songs for the damned & delirious*. Ce swing metal nous emmène à cent à l'heure dans son carroussel d'horreur.

Electrocution 250 / *Electric cartoon music from hell*. Un rock progressif expérimental sous substance ACME.

Doldrums / *Desk Trickery*. Post-rock / math-rock / funk tribal. But this is madness ? No, this is Doldrums !

The Conformists : Three Hundred. Math-rock coupé décalé défiant les limites du probable.

Pneu / *Highway to Health*. Final d'ultraviolence math-rock, compression sonore de la théorie du chaos.

The Psychic Paramount / *Gamelan into the mink supernatural*. Le grand final pour vous enter-
rer tous.





Créatures d'Antan
Pin-up & Liopleurodon