



N° 11

draudeur

e-zine de jeu de rôle



3 ans !

Le Maraudeur a trois ans et toute l'équipe vous souhaite
une bonne lecture.

Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Jérôme « Sempaï » Bouscaut, Jérémie Coget, Romain Darmon, Valentin Debret, Frédéric Dorne, Genseric Delpature, Romuald « Radek » Finet, Sébastien Mege, Odillon, Martin Tony.

Correcteurs : Jean Marc Dumartin, Côme Feugereux.

Illustration de couverture : Pascal Coget.

Illustrateurs : Pascal Coget, Jérémie Coget, LeDupontesque.

Maquette : Pascal et Jérémie Coget.

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

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

SOMMAIRE

page 5 - Le club des jeuderologues

page 6 - Boule de cristal

Chroniques ludiques

page 10 - Sciences Forensiques...

page 16 - Les mille et une nuits

page 20 - Deus l'Ascension

page 28 - Agon

page 32 - Le Rejeton d'Azathoth

page 36 - Cold City

page 40 - Leagues of Adventure

page 44 - Targets of Opportunity

page 48 - TheVoid Core

page 56 - Mnémosyne

page 60 - Dementophobia

page 64 - Oltrée !

page 70 - Don't Rest Your Head

page 74 - Ryuutama

Inspi.

page 80 - Le ciné m'a tuer

page 92 - Faites Entrer l'accusé n°1

Univers et aides de jeu

page 102 - BIA, nouvelle

page 108 - Altro Mondo, nouvelle

page 115 - Elro les Bons Tuyaux 8

Scénarios

page 124 - L5A

page 166 - Cold City

page 182 - Scenarii Med Fan

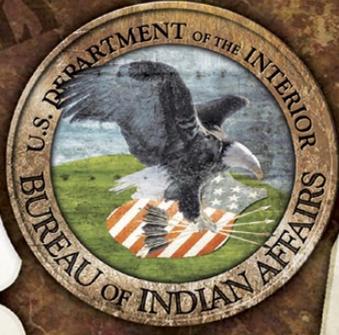
page 188 - Friday Night's Zombi

page 202 - Créatures d'Antan

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

DISPONIBLE !

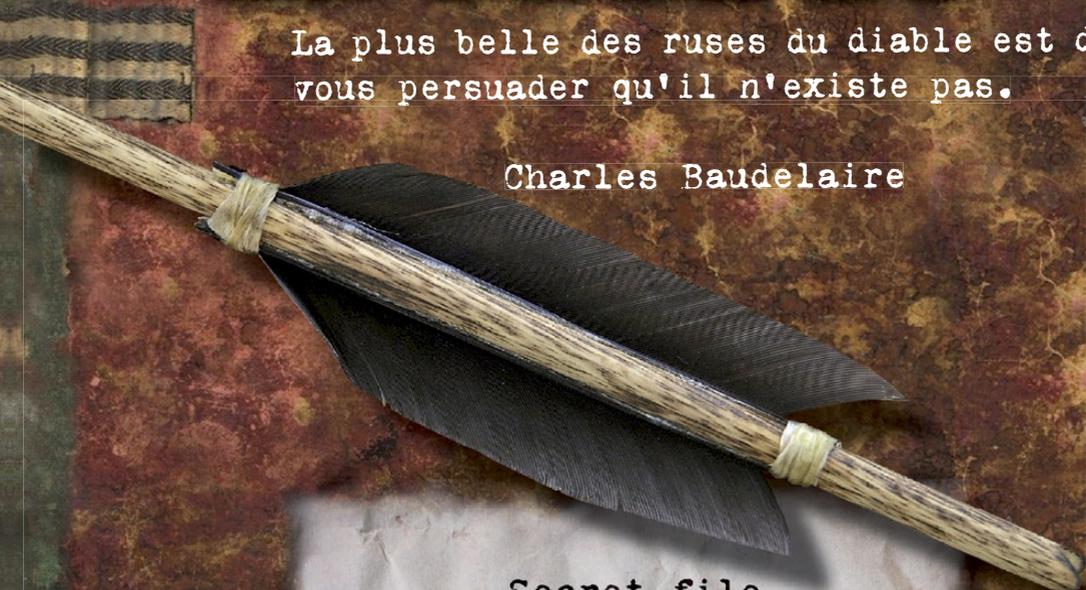
LICENCE
EYES ONLY



B.I.A.

La plus belle des ruses du diable est de
vous persuader qu'il n'existe pas.

Charles Baudelaire



Secret file

Tawiscara

FILE : 6

LE CLUB DES JEUDEROLOGUES.

Débat de fond





XII Singes

les12singes.com

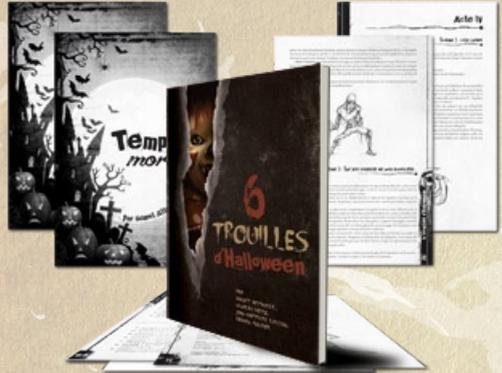
- Suite de la collection **6...** Elle se poursuit avec *6 trouilles d'Halloween*. Il s'agit de six scénarios ayant pour thème Halloween (étrange ou épouvante).

- *Faust Commando* : une nouvelle gamme a débuté cet été, et après le livre de base, viens de sortir un premier supplément, *Fight fire with fire*, contenant l'écran, une carte et un livret.

7° Cercle

www.7emecercle.com

- *Z corps* : Les sorties s'accélèrent, après *Dead in Denver* sortie cet été, voici venu



sur nos étals *Dead in Savannah*.

- *Night's Black Agents* : un nouveau jeu basé sur le système Gumshoe devrait rapidement être disponible.

Agate Éditions

www.agate-editions.com

- *Les Ombres d'Esteren* : le deuxième épisode de la campagne Dearg a du retard, l'éditeur l'espère pour la fin de l'année.

Black Book

www.black-book-editions.fr

- L'éditeur vient de lancer une souscription pour l'écran et une campagne pour *Deadland*.

- *Pathfinder* : un nouvel écran arrive.

Boîte à Heuhh Éditions

www.bah-editions.fr/

- *Bliss stage* et *Do : les Pèlerins du Temple Volant* sont les deux prochaines sorties de la Boîte à Heuhh.

Écuries d'Augias

www.ecuries-augias.com

- *Crimes* : une souscription pour un supplément se déroulant en Suisse, à La Chaux-de-Fonds vient d'être lancé : <http://fr.ulule.com/chaux-fonds/>.

Edge

www.edgeent.com

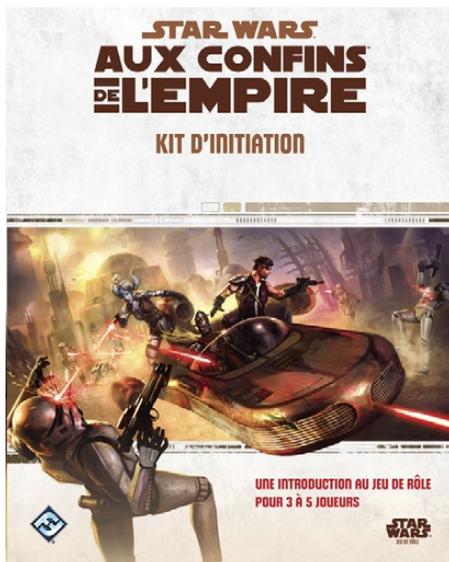
- *Warhammer : Les Vents de Magie* ce nouveau supplément est disponible depuis cet été..

- *Anima* : une nouvelle édition de ce jeu vient de sortir, elle se nomme *Anima, Core Exxet*.

- *Le Trône de Fer* : le prochain supplément *La Garde de Nuit* est disponible.



- *Star Wars : Aux Confins de l'Empire* : Le kit d'initiation devrait être en boutique au moment où vous lirez ces lignes !



Footbridge

www.footbridge-online.net/

- *Légendes de la Garde* : les souscripteurs ont reçu le pdf du livre et le jeu devrait être disponible d'ici la fin de l'année.

Icare

www.editions-icare.com

- *Cats et Würm* : deux souscriptions viennent de se terminer et ont permis de financer les futurs suppléments pour ces deux jeux.

John Doe

johndoe-rpg.org

- *Bloodlust* : l'écran devrait arriver d'ici le mois prochain.

Lapin Marteau

lapinmarteau.com/

- *Ryuutama* : le jeu est enfin disponible, vous pouvez en retrouver une chronique dans nos pages.

Le Grimoire

www.legrimoire.net

Loup Solitaire : lancement d'une souscription : <http://fr.ulule.com/livres-dont-vous-etes-le-heros/>.

Pulp Fever

www.pulpfever-rpg.fr/

- *Vampire City* : le jeu est en précommande et ne devrait plus tarder.

Sans Détour

www.sans-detour.com

- *Appel de Cthulhu : Sciences Forensiques*

& *Psychologies Criminelles* est disponible.

- *Les Lames du Cardinal* : le jeu de rôle inspiré de la trilogie de Pierre Pevel est disponible en précommande pour une sortie prévu en décembre.

- *Leagues of Adventure* : est sorti.

- *HollowEarth Expedition : Les Périls de la Surface* un recueil de quatre scénarios est aussi disponible depuis peu.

Studio 09

www.studio09.net

- *D6 Galaxies* : le supplément *Confins* est en approche.



ForgeSongs présente

Démiurges en Herbe



Du jeudi **31** octobre

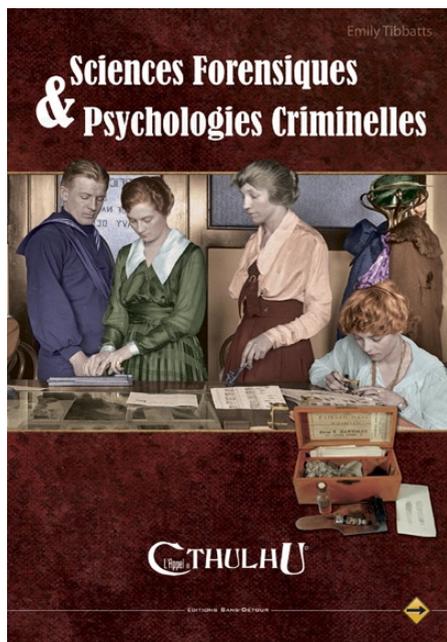
au dimanche **17** novembre 2013

Concours de **C**réation de **J**eux de **R**ôle

Infos et règlement sur

www.forgesonges.org

SCIENCES FORENSIQUES & PSYCHOLOGIES CRIMINELLES (pour l'Appel de Cthulhu)



Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les crimes, leurs auteurs et ceux qui tentent de les élucider sans avoir jamais osé le demander à votre meneur de jeu ou, inversement, à vos joueurs, est désormais à portée de main...

La gamme de l'Appel de Cthulhu aux éditions Sans-Détour s'étoffe un peu plus chaque mois d'un recueil de scénarios,

d'un supplément de contexte ou des deux à la fois ; mais comme on a rarement été déçu jusqu'à présent par la qualité des publications, on se surprend à en redemander. Le présent ouvrage est en réalité la seconde édition du livre paru chez du même éditeur. Une édition bien entendu largement augmentée puisque la première ne proposait que 128 pages contre plus de 400 aujourd'hui. La base de ce supplément n'est autre que le travail d'une spécialiste des tueurs en série, Emily Tibbats (www.tueursenserie.org), par ailleurs fan de jeu de rôle et de l'AdC en particulier ; le monde est petit (et livré aux mains des Anciens comme chacun sait). Mais de quoi parle-t-on ? Le titre est peut-être le moins racoleur de toute la gamme. C'est vrai que là, on dirait plus le mémoire d'un étudiant en criminologie ou en psychologie qu'un livre destiné, malgré tout, à un jeu. Il faut dire qu'à notre époque, la prolifération des séries policières surfant sur la vague du scientisme exacerbé a tendance à nous faire passer auprès de nos ancêtres pour des « Experts » en la matière. Donc, on peut sans vergogne se laisser aller à un petit jeu de mot bien innocent : voici venu le temps de vous parler des « Experts : Arkham ».

Les scénarios de l'Appel de Cthulhu se présentant souvent sous la forme d'enquêtes se déroulant dans un monde assez similaire au nôtre, il est assez naturel d'associer les investigateurs à des poli-



ciers. De ce point de vue, les aspects juridiques et médico-légaux se sont très vite immiscés dans le quotidien des joueurs et des gardiens des arcanes. Comme souvent, le rôliste paresseux aura tenté d'élaborer une parade jargonneuse de bon aloi pour pallier à son manque de connaissances en la matière. Le but de ce supplément est d'offrir une base scientifique aux faits et gestes des personnages dans le monde du jeu d'épouvante préféré des boutiques. Attention, il s'agit d'un ouvrage de vulgarisation, pas d'une publication scientifique à proprement parler. Heureusement, d'ailleurs, car vous aurez parfois le sentiment de lire un grimoire ésotérique si vous ne disposez pas de quelques bases solides dans

ce domaine et vous sentirez souvent chavirer le frêle esquif de votre équilibre mental. Bon, là, j'exagère un peu.

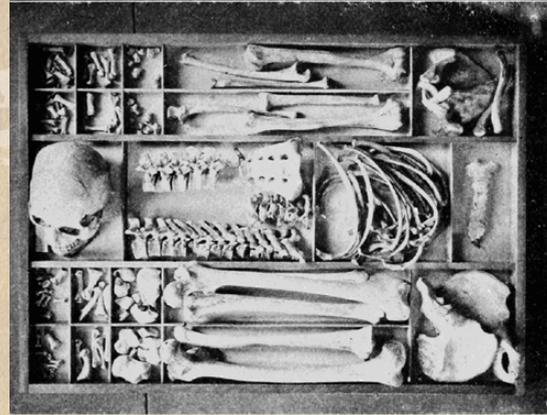
LES EXPERTS : ARKHAM

L'ouvrage démarre par un chapitre consacré à la forensique. Ce vilain mot cache la science qui vise à étudier les traces qui résultent d'une activité délictueuse ou criminelle et cherchant à expliquer les circonstances de celle-ci. On passera en revue son historique et ses applications pratiques. En gros, vous saurez tout ce que vous devez savoir du passage au peigne fin d'une scène de crime, de l'anthropologie légale, de la



balistique ou encore de la spectrographie acoustique (sic). Étrange, car il n'y a rien sur le port altier des lunettes de soleil d'un dénommé Horatio ni sur la musique des Who. Un oubli de dernière minute, sans doute. L'auteure réussit l'exploit de nous parler de tout cela sur un ton relativement compréhensible, riche en exemples. Inutile de vous dire que vous ne parlerez plus jamais d'un cadavre ou d'une scène de crime de la même manière après cela.

Le deuxième chapitre est voué à une science assez récente elle aussi, le « *profiling* ». Il s'agit ici de dresser le profil psychologique d'un suspect. Une série télévisée comme « Esprits criminels » devrait vous mettre sur la voie. Une fois les aspects historiques abordés et le gros de la matière proposé, on vous parlera de l'attitude des enquêteurs lorsqu'ils procèdent à des auditions ou lorsqu'ils sont invités à négocier avec des criminels. Là aussi, le ton est plutôt vulgarisateur, même si on doute pouvoir un jour mettre tout cela en pratique lors d'une partie de jeu de rôle. Le troisième chapitre est de loin le plus sexy, avec la présentation des tueurs en série et, notamment, une impressionnante collection de véritables assassins. De quoi vous inspirer bien des méchants pour vos prochaines parties. Bon, officiellement, aucun d'entre eux n'était sous l'emprise d'une créature tentaculaire. Détail. Le quatrième chapitre sera quant à lui consacré aux services



de police et aux enquêtes célèbres avec la description et l'historique des professionnels de l'investigation aux USA, en France et en Grande Bretagne notamment. J'ai été tout particulièrement séduit par une double-page (336-337) proposant une description sommaire d'un corps frappé par différentes créatures du mythe. Voilà qui nous rappelle, au milieu de cette masse d'infos, qu'on est bien dans un supplément pour *l'Appel de Cthulhu*.

PETITS MEURTRES ENTRE AMIS

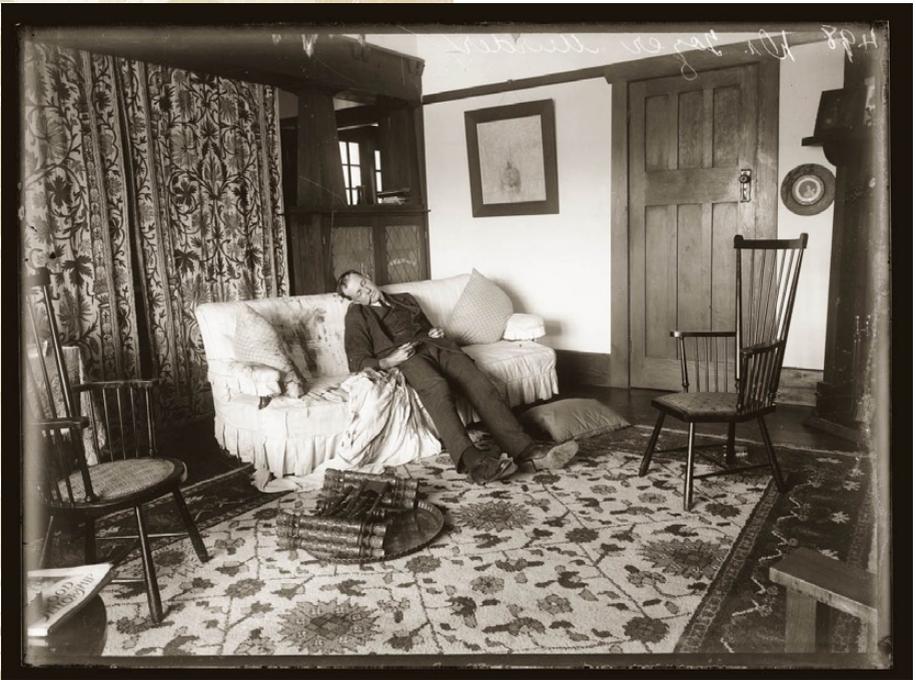
La cinquième et dernière partie de l'ouvrage propose trois scénarios mettant en pratique une partie de votre savoir fraîchement acquis. Le premier scénario, *Esprits criminels*, est signé Philippe Auribeau. Il est destiné à des investigateurs professionnels et vous aurez



donc un peu de mal à l'adapter à vos personnages habituels, mais des pré-tirés sont là pour vous aider. Il s'agit d'une enquête rigoureuse suite à la disparition de la femme d'un sénateur américain en 1931. Il y sera question d'un tueur en série un peu spécial... La deuxième histoire proposée, *les Ravages du temps*, est signée Cyril Puig et se déroule aux USA, de nos jours. L'enquête mènera un groupe d'investigateurs professionnels à s'intéresser à des corps de vieillards retrouvés dans le désert. Des vieillards d'une vingtaine d'années seulement... L'enquête s'annonce serrée, car elle devra se poursuivre malgré les pressions venues d'en-haut. Là aussi, une collection de pré-tirés remplacera avanta-

geusement vos personnages classiques. *L'Homme creux*, enfin, est l'œuvre d'un certain Tristan Lhomme. Il prend place dans la Normandie des années 20. C'est un scénario un peu plus classique qui, bien que prévu pour des agents de la Sûreté, pourra être plus facilement adapté à des investigateurs normaux.

En fin d'ouvrage, vous trouverez les annexes avec une bibliographie fort complète, un petit glossaire et des fiches bien utiles pour donner du crédit à vos rapports d'enquête, d'autopsie, d'identification et autres. En définitive, que faut-il penser de cet ouvrage ? Si vous êtes un collectionneur, la question ne se pose pas. Foncez. C'est du bon, du lourd, du Sans-Détour. Si vous ne l'êtes





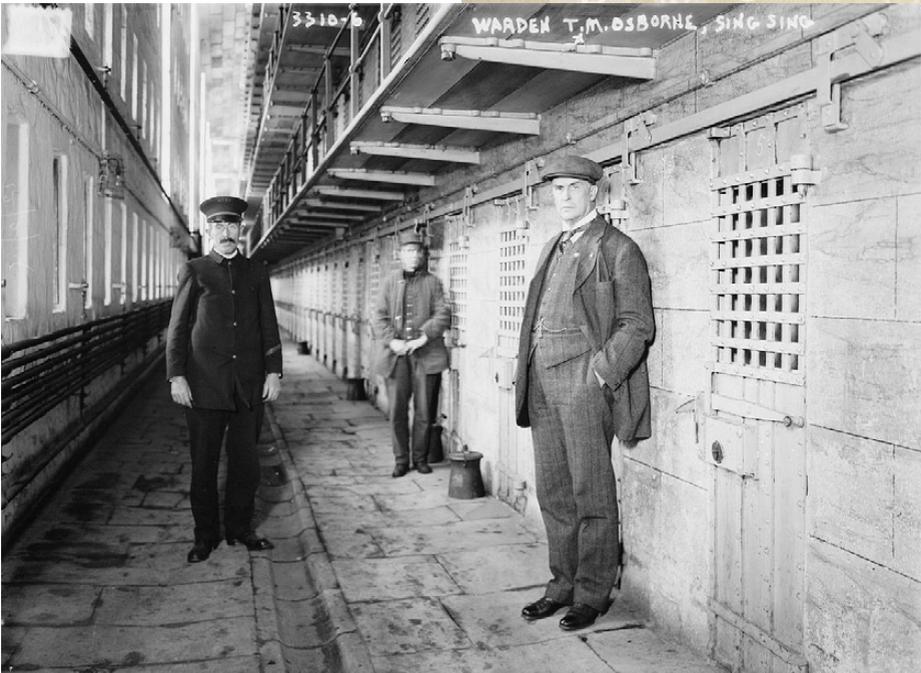
pas, posez-vous la question sérieusement : avez-vous besoin de cette masse d'informations ? Les trois scénarios sont de bonne facture et peuvent pousser à l'achat, mais si vous croupissez déjà sous les histoires à faire jouer et que vous craignez de ne pas pouvoir assimiler les données scientifiques d'un tel ouvrage, alors il vaudrait peut-être mieux passer votre chemin. Non qu'il soit difficile à lire, mais il ne fera qu'accroître votre travail de meneur de jeu à la fois dans la préparation des scénarios et dans leur mise en scène. Si vous décidez de vous en servir comme d'un nouvel ouvrage de référence, n'oubliez pas d'en informer vos joueurs, car l'approche habituelle d'un personnage de jeu de rôle n'est pas

toujours compatible avec le professionnalisme des enquêteurs forensiques ...

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 39 euros
- Format : Format A4
- Nombre de pages : 416
- Éditeur : Sans-Détour

GENSERIC DELPÂTURE





LES FILS D'URUZIMÉ

Comment pouviez-vous, vous Harvey Green, jeune professeur de la célèbre université Miskatonic, imaginer que cette froide journée allait vous conduire au bord de la folie ? Comment deviner que vous ne verriez jamais plus ces vieilles pierres que comme le refuge d'une force obscure, bien plus sombre et profonde que vos pires cauchemars ... Tout du moins, si vous arrivez à survivre à l'épreuve qui vous attend.

Ici, c'est vous qui êtes le héros, c'est vous qui déciderez du destin de Harvey Green. Serez-vous un honorable membre de la bourgeoisie de la côte Est ne se mêlant que de ses affaires ou oserez-vous défier les autorités académiques pour faire éclater une vérité qui risque de vous emporter avec elle ?

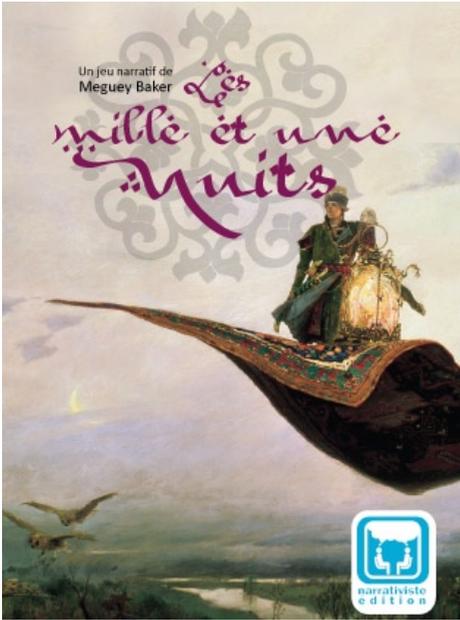
Pour décider de votre destin sous iOS, cliquez ici :
<http://bit.ly/11Llgi>

Pour découvrir une histoire inspirée de Lovecraft sous Android, c'est par là :
<http://bit.ly/14imna>





LES MILLE ET UNE NUITS



Narrativiste Éditions nous propose de voyager loin, loin en orient, au pays de Shéhérazade avec leur nouvelle production, *Les Mille et une nuits*. Ce jeu de rôle à la narration tournante va vous conduire chez le sultan pour y narrer et distraire ses courtisans, dont vous faites partie. J'enfile mon izar et vous transporte sur mon tapis volant pour découvrir ce jeu.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Les Mille et une nuits est un jeu très plaisant à lire, riche en illustrations parfaitement adaptées à l'ambiance. Assez rapidement, l'auteur nous fait comprendre qu'au-delà du jeu en lui-même, c'est une expérience qu'elle nous propose. Elle nous fait partager les raisons personnelles qui l'ont conduite à écrire ce jeu, puis les conditions de « vie » au palais du sultan justifiant ainsi le partage d'histoire entre courtisans, et termine par lister tout un ensemble de mets que vous pouvez mettre à table pour rendre la session de jeu la plus immersive possible. Le « problème » est que cela tient sur un sixième du livre. C'est un peu long.

À LA COUR TOUT LE MONDE PARLE !

Chaque joueur va incarner un courtisan, courtisans confinés dans le palais du sultan. Afin de vous aider à définir votre courtisan, une liste de « classes » est proposée, suffisamment explicites pour ne pas avoir à en dire plus. L'auteur vous guide également sur la manière de nommer votre personnage, aussi bien pour un personnage dont on n'aurait que le prénom que pour un personnage avec un nom complet. S'ensuit une aide sur la manière de donner plus de relief à votre personnage en le décrivant en fai-

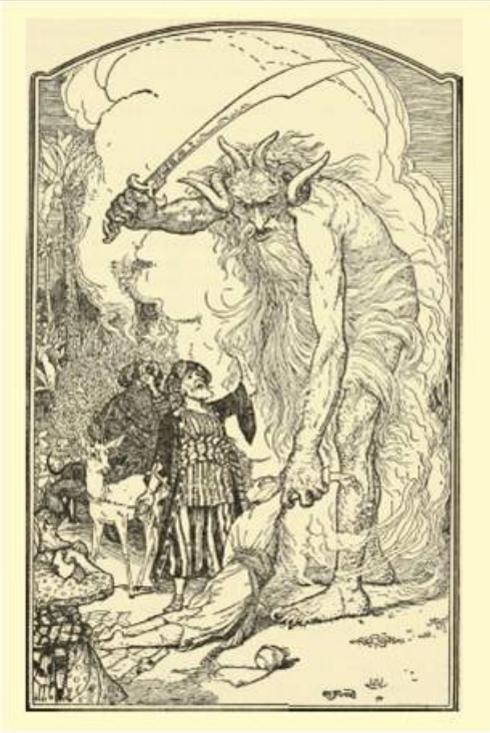


ÇA FONCTIONNE COMMENT ?

Lorsque votre courtisan est sous le feu des projecteurs, vous endossez le rôle de MJ. Vous allez alors attribuer aux autres joueurs des rôles différents de ceux qu'ils sont censés incarner. Votre tâche est de mettre ces personnages dans une situation sans pour autant préjuger de sa conclusion. Toutefois, pour aider les autres joueurs, il est conseillé de donner un titre à l'histoire qu'ils vont jouer. Ainsi, parler de « la pantomime du porteur d'eau » ne donnera pas la même histoire que « l'histoire sanglante du barbier du souk ».

Au cours de la narration, chaque joueur a la possibilité d'indiquer, en prenant une gemme, qu'un événement particulier l'intéresse et qu'il souhaite en connaître le débouché. Lorsque cela arrive, un jet de dé, de type pile ou face, est réalisé pour savoir à qui revient cette gemme (au joueur intéressé ou au MJ). Bien entendu, il revient au MJ de parvenir à répondre à toutes les attentes des autres joueurs. Pourtant, il peut invoquer un événement extérieur à l'histoire, un événement qui se déroulerait dans la cour du sultan et qui aurait pour conclusion de stopper net l'histoire.

Une fois l'histoire conclue, les joueurs répartissent les gemmes obtenues entre leur ambition, leur liberté et leur sécurité. Un système permet d'empêcher un



sant participer les cinq sens. Enfin, il va vous falloir habiller votre personnage et pour cela l'auteur nous ouvre les portes d'une garde robe virtuelle, toujours dans le même but, enrichir la description du personnage.

Passé ces aspects « superficiels », les courtisans vont gagner en profondeur en expliquant ce qu'ils envient chez les autres. Bien entendu, si votre personnage envie un autre courtisan, il va donc développer une ambition qu'il tentera d'atteindre en cours de partie.



autre courtisan d'augmenter son niveau d'ambition pour qu'il ne puisse pas gagner la partie. Votre personnage a alors évolué. Il vous revient d'expliquer en quoi votre courtisan a progressé vers la réalisation de son ambition, ou en quoi il a fait un pas vers la liberté.

La partie se termine lorsque le sultan a décapité un courtisan, qu'un personnage a atteint le but de son ambition ou qu'il est libre.

CONCLUSION

Les Mille et une nuits vous plonge dans un milieu féérique, de contes flamboyants, à la cour d'un sultan. Cependant, je trouve qu'il y a beaucoup de verbiage. Quinze pages d'introduction, trente pages de compte-rendu de partie, sans compter les vingt pages devant aider à décrire son personnage, il ne reste finalement que peu de pages pour expliquer l'essence même du jeu, à savoir sa mécanique, chose qui en plus n'est pas des plus explicites. Heureusement, le livre se termine sur un long résumé du jeu qui permet de retrouver plus facilement les différentes étapes. Finalement, *Les Mille et une nuits* est un jeu plaisant mais qui s'adresse plutôt aux joueurs souhaitant s'immerger dans une atmosphère particulière avec tous les à-côtés (musique, mets, boissons) pour vivre pleinement leur session de jeu.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 19 euros
- Format : A5 couleur
- Nombre de pages : 90
- Éditeur : Narrativiste Éditions

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT



Courtisan

nom : _____ rôle : _____

Les sens

Chant -
Guit -
Tacher -
Ouv -
Vie -

Rhabillement

Enoies

Jeux _____





DEUS, L'ASCENSION



Deus l'Ascension est le premier jeu de rôle de JDR Editions, jeune acteur sur le marché s'étant déjà fait remarquer par *SCENARII*, un pavé de quelques 400 pages, comprenant pas moins de 52 scénarios médiéval-fantastique (et chroniqué dans le *Maraudeur* n°10 !). Le jeu est issu du monde amateur et a été pensé, testé et révisé par son auteur pendant une dizaine d'années avant que le projet ne devienne véritablement ambitieux et qu'une campagne Ulule (un système de micro-financement par internet) ne voit le jour et atteigne son objectif : un livre

couleurs de 200 pages avec couverture rigide, une mise en page claire et agréable, des illustrations sous forme de croquis peu nombreuses mais globalement de bonne qualité et inspirantes : l'objet de notre dissection...

THE END OF DAYS

Schwarz, on pense à toi. *Deus, l'Ascension* est un jeu post-apo mystique et contemporain, mettant en scène le combat entre l'humanité (c'est vous) et les démons (c'est eux qui bavent, là dans le fond). Il y a de cela une vingtaine d'années, ces derniers ont en effet décidé de se manifester pour ouvrir des portails infernaux et déclencher l'Apocalypse, vomissant sur Terre des hordes démoniaques désireuses de satisfaire les besoins de leurs maîtres, les Démons supérieurs (Baal, Seth, ça vous parle ?). Les humains ne sont toutefois pas seuls : des mages puissants aux origines mystérieuses se sont très rapidement dressés face aux démons. Les Araliens, des « anges » qui tentent de préserver, organiser et éduquer l'humanité.

Le décor est ainsi planté, coloré et ambitieux. Si le thème du monde au bord de l'apocalypse a inspiré de nombreux classiques du jeu de rôle med-fan, sa vision à travers le prisme du contemporain n'est pas si banale - familière, certes, mais



assez originale pour lever un sourcil et tendre discrètement l'oreille. La lutte entre anges et démons possède son porte-parole, bien sûr, mais là où *INS/MV* se concentre sur une lutte « discrète », là où de nombreux autres jeux d'occulte contemporain parlent de Voile et d'humanité ignorante, *Deus, l'Ascension* traite bien d'une guerre qui a pris tout le monde à la gorge, dans laquelle des commandos au complet tentent de prendre d'assaut des villes dévastées, subissant les bombardements des deux camps. Imaginez-vous les meilleurs films de guerre (*Stalingrad, Il faut sauver le soldat Ryan, La ligne rouge*) où l'ennemi est cornu et fait près de trois mètres de haut (enfin, si vous avez de la chance). Je vois que vos pupilles s'éclairent et que vous touchez du doigt le concept...

La grande force de *Deus, l'Ascension* est toutefois de ne pas se limiter à un « jeu de guerre anges contre démons », car vous endosserez le rôle d'un humain

perdu au milieu de ce conflit dans des niveaux de jeu qui s'étalent du « street level » aux batailles de demi-dieux : lutterez-vous dans Kiev en ruines face aux harcèlements démoniaques ou dans une France en apparence épargnée mais rongée de l'intérieur par des sectateurs fous et corrompus ? Aux États-Unis, où la magie a dû remplacer l'électricité, ou encore dans les mystérieuses forêts africaines qui semblent douées de conscience, pour affronter les hordes de morts-vivants relevées par le nécromant Seth ? Ce champ de possibles est une boîte de Pandore qui va permettre aux plus imaginatifs d'explorer des ambiances tour à tour hautes en couleurs, effrayantes, merveilleuses et cruelles. À la lecture, se dessinent des images de ces héros de romans noirs, damnés ou à la recherche de l'expiation, devenant soldats par la force des choses, affrontant des puissances qui les dépassent pour s'en sortir en devenant... autre chose.

L'une des particularités de *Deus, l'Ascension* est de proposer une évolution spirituelle des personnages sur deux axes : le Chaos et l'Équilibre d'un côté, la Corruption et l'Ascension de l'autre. Si ces notions rappellent fortement l'alignement de l'Ancêtre *Donjons & Dragons*, leur impact est bien plus influent qu'un changement de personnalité. Alors qu'il gagne des points d'Ascension (ou de Corruption) le personnage découvre



peu à peu sa vraie nature : à l'image d'un héros (ou anti-héros) de *Kult*, il va transcender son humanité pour se rapprocher de ces angéliques Araliens (ou de ces infernaux démons) - ailes qui poussent, modification de traits physiques, pouvoirs, cette bascule ouvre des portes vers un nouveau niveau de jeu, de nouveaux objectifs, de nouveaux ennemis, de nouveaux enjeux. Et si je vous dis que, comme Anton s'enfonçant de plus en plus profondément dans la Pénombre de *Nightwatch*, il existe un troisième niveau de jeu ? J'en dévoile un peu trop, certes, mais ne vous ais-je pas mis l'eau à la bouche ?

HELL'S KITCHEN

Le système de jeu de *Deus, l'Ascension* est un système dédié, annoncé comme simple et flexible. Pour faire ma chronique, j'ai mis à l'épreuve le premier scénario des six présents dans le livre de base, intitulé *Persévérance*, avec un joueur expérimenté et un débutant. Niveau préparation, j'avais parcouru le scénario deux fois, fait quelques tests de création de personnage et disséqué une grosse partie des règles (avec quelques précisions sympathiquement fournies par l'auteur).

La création de personnage est une épreuve à elle seule, et demanderait une



séance complète pour des tables plus conséquentes. En limitant la création à la première feuille (en mettant de côté le « sphérié » et les personnages magiciens) il nous a fallu une heure – il faut prendre en compte que je m'étais entraîné tout un après-midi. La raison en est simple : en plus des informations à emmagasiner concernant le système (j'y reviens) et les calculs à faire (ah, les divisions par trois...) on se retrouve avec pas moins de 150 points avec lesquels il faut jongler pour acquérir des compétences, des dons, des factions, des écoles, des avantages et des désavantages. Malgré la présence des écoles et d'un tableau facilitant l'achat des compétences, on se retrouve vite débordé par cette masse de points – la présence d'archétypes présentant des statistiques pré-calculées aurait été un plus véritablement salvateur.

Les Caractéristiques sont au nombre de huit : Dextérité, Intelligence, Force, Intuition, Endurance, Perception, Volonté et Rapidité. Ces Caractéristiques sont liées par deux à un Précepte dont



la présence et l'utilité est plutôt obscure. Les compétences sont « à l'ancienne » : Athlétisme, Esquive, Acrobatie, elles sont notées de 0 à 10 et leur champ d'application est laissé à l'appréciation du MJ (Combat à mains nues et Corps à corps peuvent par exemple être tous les deux utilisés pour frapper sans arme). Elles sont accolées à une « Caractéristique Liée », un concept très intéressant à l'écrit : il s'agit d'une moyenne de plusieurs Caractéristiques - utiliser une arme à feu vous demandera d'être bon en Perception ET en Dextérité par exemple. Si l'idée est sympathique et l'approche cohérente, la création du personnage nous ramène bien vite sur terre. Avec au moins une bonne dizaine de compétences par personnage, leur achat tourne vite à la prise de tête et on se retrouve à sortir la calculatrice pour un résultat qui, au final, n'est pas très excitant (bon alors, Perception 1 fois deux plus Dextérité 2 ça donne 4 divisé par 3... bon, 1).

Passé la création de personnages, la mise en place du décor, on lance les premiers dés pour tester le système de jeu. *Deus, l'Ascension* utilise donc plusieurs types de dés (du D6 au D20) avec une approche originale : il vous faut ainsi lancer deux dés, un pour la Caractéristique Liée et un pour la Difficulté, puis ajouter au résultat le score de la Compétence et dépasser un seuil de 5 (pour un test



de Vigilance 4 avec une Caractéristique Liée D6 et une Difficulté Moyenne cela donne $D6 - D8 + 4$). Une approche originale, donc, mais pas justifiée et inutilement complexe. Notez toutefois qu'on nous propose un système alternatif, avec un test « dé + Compétence contre seuil de difficulté » plus classique. Le système de combat propose des idées amusantes pour gérer l'initiative à base de cartes et un jet de Stratégie pour pimenter tout ça (je ne m'étendrais pas, je n'ai utilisé ni l'un ni l'autre mais avec un peu d'expérience ces deux règles semblent faire leur office). La magie est *freeform*, invitant les joueurs à créer leurs sorts tout en se basant sur le fameux « sphérié », et en proposant pas mal d'exemples. Son utilisation semble complexe et je ne m'y suis pas attardé (division en trois méthodes : intuitive, rituelle et incantatoire, test de compétence et dépense de points de magie). La santé passe par une sorte de pyramide de cases que l'on va cocher en fonction de l'origine et la valeur des dégâts (une arme tranchante va ainsi cocher les cases sur plusieurs rangs là où une arme contondante n'en cochera qu'une seule) – simple et efficace. Les actions sociales sont elles gérées à l'aide de bonus fournis par le comportement et la réputation des personnages, ainsi qu'en fonction des factions auxquelles ils sont rattachés.



L'expérience va permettre aux personnages d'évoluer pour transcender leur existence et se voir dotés de pouvoirs liés à l'Ascension ou la Corruption. Les joueurs ayant un peu de bouteille penseront rapidement à *Kult* et à son fameux Équilibre mental, mais là où les personnages de ce jeu d'horreur ne peuvent que devenir injouables au moment de connaître l'Éveil, dans *Deus*, l'Ascension les deux voies ne sont que le point de départ de nouvelles aventures, de nouveaux objectifs. Bien que l'on quitte le *street level* pour un niveau plus proche de celui des super héros (des ailes qui poussent, des rayons lasers et des voyages planétaires) les règles semblent taillées pour



mettre en scène ce type d'aventures. Et ça donne bien envie, il faut le dire.

SYMPATHY FOR THE DEVIL

Alors, verdict ?

Deus, l'Ascension est un jeu plein de défauts – on peut citer encore l'absence de statistiques pour les PNJ bonus, une présentation de l'univers mal organisée, un manque de clarté et d'exemples côté système – mais possède un capital sympathie impressionnant. Le terrain de jeu que l'on nous propose est vaste et l'on sent bien la particularité de chaque région du monde, le type d'histoires que l'on va pouvoir y placer, les secrets qui vont y être révélés.

Deus, l'Ascension nous offre avant tout une ambiance, un décor fourmillant d'idées, un auteur accessible, une gamme annoncée (un écran et son livret sont en préparation), et six scénarios. Notez également que le livre de base est maintenant disponible en format pdf

sur le site de l'éditeur (<http://www.jdr-editions.com/>) et que vous pourrez également y trouver un extrait et le scénario *Persévérance* en téléchargement.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 34 euros
- Format : Format A4, couleur
- Nombre de pages : 208
- Éditeur : Jdr Editions

VALENTIN DEBRET





AGÔN



Agôn, édité par la Boîte à Heuhh, va vous permettre de devenir un héros légendaire de la Grèce antique. Sous le regard des Dieux, vos personnages vont affronter des créatures mythiques et s'affronter amicalement pour savoir qui est le meilleur. Nul besoin d'être fan absolu du *Choc des Titans* ou de l'histoire grecque pour aborder ce jeu. J'enfourche Pégase et pars à la conquête d'une chronique réussie.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

La première chose qui nous frappe c'est le format du livre, A5 mais version paysage. Et la seconde chose c'est la superbe couverture du jeu. Les illustrations intérieures sont splendides (dans la partie scénario) et tout à fait dans le ton du jeu pour le reste de l'ouvrage. Trois couleurs sont utilisées pour le texte (noir, orange et gris) ce qui permet de différencier rapidement les divers éléments (même si parfois le gris est un peu trop clair et l'orange moins lisible). Sept chapitres compo-



sent le livre avec la très bonne idée d'avoir ajouté deux scénarios à la fin.

UN ÉLU DES DIEUX !

Vous allez incarner un héros. On ne parle pas d'un personnage moyen qui va évoluer pour devenir quelqu'un, non : votre personnage est déjà au-dessus du lot et vous vous devez de vous faire un nom que l'histoire retiendra. Ce nom a une valeur (de dé), à savoir 1D6 pour un héros mortel ou 1D8 pour un demi-dieu. Vous débuterez le jeu avec un trait héroïque et vous devrez attribuer différents dés (du D4 au D12) dans toute une série de compétences prédéfinies. Malgré votre statut de héros, dans votre passé vous avez été probablement sauvé par l'un des autres héros à la table ou vous l'avez sauvé. En définissant ce passé, vous définissez ainsi les liens qui soudent votre groupe.

LES CONFLITS SYNONYMES DE GLOIRE !

Les conflits qui vont se dérouler sont prétextes, pour votre héros, à gagner de la gloire, cette gloire qui fera briller son nom au firmament. Mais attention car tout échec vous conduira à perdre un niveau de dé (c'est à dire passer du D10 au D8 par exemple). La résolution d'un

conflit mineur se fera par l'association du dé de nom avec la compétence utilisée. Sachez que tout est prétexte à épreuves puisque chaque épreuve fait remporter des points de gloire. Ainsi, les PJ vont souvent se provoquer en « duel » pour savoir qui sera le premier à parvenir au temple, qui sera celui qui fera la plus belle prestation au milieu de la foule, etc.

À propos des conflits physiques, affrontement avec un centaure par exemple, le jeu devient un peu plus stratégique puisqu'une « échelle de position » est utilisée. Cette échelle va permettre de matérialiser la distance entre les différents protagonistes. Le MJ définit la position initiale de chacun et via un jet de positionnement qui va vous permettre de bouger votre personnage (ou celui d'un autre) d'un échelon. Ce système a deux avantages : celui d'être ludique et visuel (notamment lors de l'utilisation d'armes de jet qui ont des distances optimales pour entraîner des blessures). Les combats sont dynamiques, permettant l'application de manœuvres spéciales.

TEL EST TON DESTIN !

Tout héros rencontre un jour ou l'autre son destin ; que se soit une fin glorieuse ou au fond d'une caverne abandonnée de tous, il vous faudra y faire face. Pour cela, vous disposez d'une échelle du destin. Trois étapes sont notées dessus



représentant, d'une certaine manière, votre renommée puisqu'en parvenant à ces « check points » le dé lié à votre nom sera augmenté passant du D6 au D8 jusqu'au D12.

Toutefois, pour se faire un nom, il faut réaliser de grandes choses, de grandes quêtes et le MJ est là pour vous mettre en valeur en vous proposant de l'adversité intéressante. Il serait simple pour le MJ d'intégrer aux histoires des demi-dieux à tous les coins de rue de la ville pour empêcher les personnages de progresser ; mais ce n'est pas son rôle. Il se doit de donner du fil à retordre aux PJ mais quoiqu'il arrive il ne gagnera pas et ce seront même les PJ entre eux qui détermineront lequel d'entre eux est le meilleur. Pour y parvenir, le jeu prévoit d'attribuer une réserve de points au MJ qu'il va devoir dépenser au cours de son scénario pour mettre des adversaires en face des PJ. Cela va le contraindre fortement à penser ses scénarios en dosant l'adversité qu'il mettra en scène.

CONCLUSION

Agôn est un jeu de rôle décomplexé dans lequel les joueurs vont s'amuser à se provoquer et se lancer des duels pour définir qui est le meilleur. Il leur faudra tout de même savoir s'unir pour remporter les épreuves importantes auxquelles ils devront faire face au cours de leurs quêtes.

En sachant cela, cette compétition entre les joueurs peut être un frein à l'acceptation du thème car bien souvent les jeux sont en mode « full coop' » alors qu'ici l'un des personnages se devra d'être au-dessus des autres. Cette compétition amicale entre joueurs fait partie du jeu, sachez-le et je ne saurais trop vous conseiller de le tester car vous y trouverez probablement des mécaniques de jeu très intéressantes.

FICHE TECHNIQUE

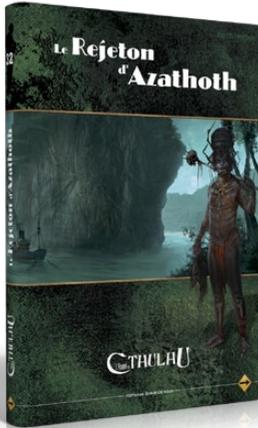
- Prix : 25 euros
- Format : A5
- Nombre de pages : 176
- Éditeur : La Boîte à Heuhh

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT



LE REJETON D'AZATHOTH,

héraut de la fin des temps



Les éditions Sans-Détour continuent de nous abreuver de rééditions des classiques de l'Appel de Cthulhu avec cette campagne au souffle pulp que l'on doit – comme tant d'autres – à Keith Herber.

L'ouvrage démarre – une fois n'est pas coutume – par un hommage à l'une des plumes les plus prolifiques de la rôtosphère lovecraftienne. Keith Herber s'est éteint en 2009 et les auteurs du présent ouvrage tenaient à lui dédier cette nouvelle édition augmentée de la campagne parue en 1986. Un simple coup d'œil à la liste de ses contributions à la biblio-

thèque de tout fan de l'Appel ne peut que convaincre de l'impact que «Doc» Herber a eu sur notre passion... Jugez par vous-même : *les Fungi de Yuggoth, la Trace de Tsathogghua* ainsi que les suppléments sur *Arkham, Dunwich, Innsmouth, Kingsport*, sans parler des nouvelles et des scénarios épars... Mais ne versons pas non plus dans l'angélisme. La campagne du *Rejeton d'Azathoth*, si l'on s'en réfère aux forums spécialisés, n'a pas toujours été considérée comme un exemple du genre. Comme beaucoup de ses consœurs pour ce même jeu, elle passait pour inutilement dirigiste et pour difficile à mettre en scène. Il nous faut donc voir si le travail réalisé par les héritiers du maître Herber atténue quelque peu ces défauts.

Cette campagne se présente sous la forme d'un recueil de six scénarios totalisant un peu moins de trois cent pages et d'un écran (si toutefois vous en faites l'acquisition) présentant une illustration d'ambiance et un livret contenant les «chevalets» des principaux PNJ de l'histoire, sur le modèle de ce qui s'est fait pour les *Masques de Nyarlathotep*, par exemple. L'introduction vous donne les clés pour la maîtrise et la compréhension de l'ouvrage : un survol détaillé de l'intrigue, la chronologie des principaux faits et un petit guide des années 20 à l'usage de ceux qui n'auraient pas encore acheté le supplément qui leur est consa-



cré chez le même éditeur. La campagne démarre à Providence de façon assez classique : par le décès d'un ami proche ou du moins d'une connaissance – sauf que dans ce cas-ci, c'est le fantôme du défunt qui se manifeste d'emblée. À partir de ce moment-là, les investigateurs se sentiront obligés de faire la lumière à la fois sur la mort du dénommé Philip Baxter et sur ses travaux. Le professeur Baxter menait des recherches astronomiques de première importance. Avant de se frotter à la trame principale, nos enquêteurs devront démêler l'écheveau des indices qui entourent la mort de Baxter et écarter toutes les fausses pistes qui ne manqueront pas de les distraire. Mais le professeur était aussi un rêveur acharné – au sens premier du terme – et tenait compte de ses voyages oniriques dans un carnet.

COMME DANS UN RÊVE... OU PAS.

Après avoir pris connaissance de la nature de ses travaux, les investigateurs se rendront à Garrison, dans le Montana, pour visiter l'observatoire de Baxter. C'est là que l'aventure va prendre son ton pulp avec la visite de plusieurs monstres qui vont rendre la vie difficile aux personnages. À Saint-Augustine, en Floride, ensuite, où ils se rendront pour faire part du décès de leur ami à l'un de ses fils, il sera question de plongée sous-marine pour fouiller l'épave d'un vieux galion espagnol. De fil en aiguille, l'aventure mènera alors les personnages vers d'autres cieux, dont certains ne seront pas terrestres mais bien issus des contrées du rêve. C'est là que la campagne devient plus délicate à gérer pour des gardiens des arcanes peu expérimentés. Certaines décisions ne couleront



pas de source pour les investigateurs et il n'est jamais bon de fournir des indices sortis de nulle part à vos joueurs... Il faudra donc, comme dans la première version de la campagne, jouer serré pour que tout se passe bien, quitte à remanier certaines choses. Les passages dans les contrées du rêve peuvent être problématiques de ce point de vue, surtout si les personnages n'y ont jamais mis les pieds. Si tout se passe bien, vos investigateurs devraient se retrouver au Tibet pour un final grandiose et désespéré, comme il se doit dans *l'Appel de Cthulhu*. Le livre se termine comme de coutume par une galerie de personnages et d'aides de jeu ainsi que par les documents à reproduire et à distribuer.

Il faut bien admettre qu'un effort a été fait pour présenter la campagne de façon plus complète et plus rationnelle que par le passé. Les conseils de mise en place et les nombreuses aides de jeu y contribuent fortement. Mais il demeure quelques faiblesses structurelles qui font que la campagne restera difficile à maîtriser pour un groupe, meneur comme

joueurs, qui n'ont pas assez de bouteille. Les autres, s'ils n'y ont pas déjà joué, y trouveront sans doute un excellent prétexte à voyager et à contrer les créatures du Mythe (ou à s'en faire d'étranges alliées). Mais comme d'habitude, le livre est si beau qu'il donne envie, rien que pour le voir trôner dans sa bibliothèque. Quant à l'illustration de l'écran, pour réussie qu'elle soit, elle ne donne qu'un bref aperçu des décors de la campagne et n'est pas assez générique pour resservir en d'autres occasions. Petit bémol, donc.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 42 euros
- Format : Format A4
- Nombre de pages : 304
- Éditeur : Sans-Détour

GENSERIC DELPÂTURE



LES LAMES DU CARDINAL

Entrez dans l'univers des romans à succès de Pierre Pevel ! Incarnez les nouvelles Lames du Cardinal, dans un 17^e siècle où ces aventuriers et espions d'élite du Royaume de France luttent contre les adversaires les plus redoutables qui soient, les Dragons !

Découvrez un processus de création de personnage rapide et intuitif, permettant de dessiner des héros dans la lignée de ceux des romans : capables de prouesses invraisemblables mais marqués par une destinée tragique.

Lancez-vous dans les plus folles aventures grâce à un système de jeu fluide faisant la part belle aux affrontements d'escrime chers au genre « de cape et d'épée ».

Prenez en main les cartes du Tarot des Ombres, spécialement créées pour le jeu et mettez en œuvre feintes et bottes en tirant parti de la complémentarité de votre groupe.



La boîte de base

- Un livret couleur décrivant le **contexte de l'Europe de 1643**, telle que la connaissent les Lames, ainsi que des informations exhaustives sur leurs adversaires principaux : les dragons. Le tout agrémenté de dizaines de pistes de scénarios.
- Un livret couleur comprenant le **système de jeu** et des éléments spécifiques au jeu, tels que la création d'aventures, les ressources des Lames, certains secrets des héros des romans, ainsi qu'une campagne épique.
- Le jeu de **Tarot des Ombres** de 78 cartes, utilisé pour le système de jeu et comprenant les arcanes draconiques créés par Pierre Pevel.
- Les **24 cartes archétypes**, permettant une création de personnage très rapide.
- La **fiche de personnage** en couleur.

45 €

Les accessoires du Maître de Jeu

- L'**écran de jeu** des Lames du Cardinal.
- La **rivière Draconique**, pour peser les cartes du Tarot des Ombres.
- Une **planche de jetons** et leur ziplock pour les ranger facilement.
- Une **carte du Paris des Lames** en grand format.

22 €



Le Tarot des Ombres

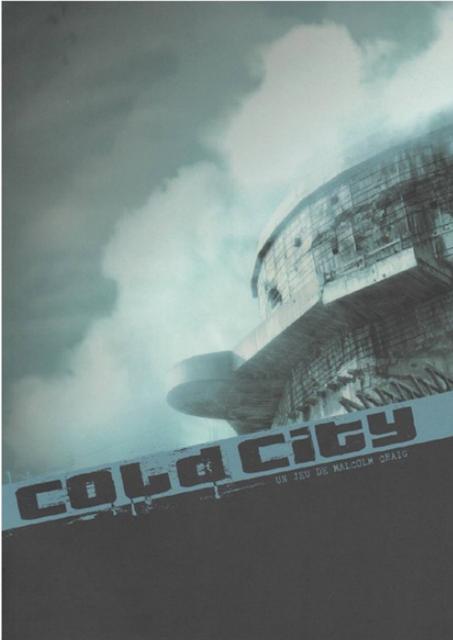
Le **Tarot des Ombres** est au coeur du système de jeu des Lames du Cardinal, mais il peut également être utilisé comme un jeu de tarot classique. Il est entièrement illustré par L'orc Muzy, qui s'est attaché à respecter l'esprit graphique du XVII^e siècle, mais aussi l'ambiance de l'univers des Lames.

15 €





COLD CITY



Cold City nous plonge en pleine guerre froide, mais celle qui nous intéresse est bien différente de celle retenue par l'histoire. Il s'agit d'une lutte occulte s'accompagnant de traques de monstruosités, de conflits d'intérêt personnels et nationaux. C'est dans cette ambiance oppressante que vous allez servir en tant qu'agent au sein d'une agence nommée RPA. Méfiances, soupçons, violence seront votre quotidien. Suivez-moi dans ce bunker nommé *Cold City*, nous allons découvrir quels sont ses secrets.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le livre commence par un avertissement puisque du fait du cadre historique dans lequel le jeu se place, des sujets comme le nazisme ou le stalinisme peuvent être abordés. Ces sujets pouvant être sensibles, il est recommandé d'en parler avant avec les joueurs de manière à clarifier les choses et mettre des limites si besoin en était.

L'agence RPA est une agence secrète plurinationale créée dans le but de traquer les horreurs inhumaines que la Seconde guerre mondiale a laissé derrière elle. Cinq nations font partie de cette organisation : l'Allemagne, les États-Unis, la France, le Royaume-Uni et l'URSS. Leur participation n'est pas purement désintéressée ; bien au contraire, chacun a à cœur de parvenir à ses fins et d'atteindre leurs objectifs secrets. Chacune de ces nations supposant que les autres complotent pour assouvir ses propres intérêts, le climat qui règne au sein de l'agence est des plus suspicieux. Cette suspicion peut être une source de scénario à exploiter par le MJ (même si d'une manière générale, les histoires sont plutôt de l'ordre de la mission à exécuter). Pour rajouter une couche de méfiance, chaque personnage va avoir ses propres objectifs secrets (qui ne sont pas toujours en accord avec ceux de son pays). Vous mélangez le tout et vous obtenez un résultat explosif. Si cela n'est pas suf-



fisant, le MJ a le choix de faire jouer ses histoires de manière ouverte ou fermée. Cela signifie que vous avez la possibilité de faire jouer vos scénarios avec des joueurs dont les objectifs personnels sont connus de tous ou pas.

DES PERSONNAGES D'ORIGINES DIVERSES

Vous l'aurez compris, pour que la mayonnaise prenne bien, il est recommandé de faire jouer des personnages venant de nations différentes pour que les objectifs des uns soient en opposition avec ceux des autres. Les personnages se définissent selon 3 attributs : action, influence et intellect. À cela vous rajoutez des traits et des objectifs secrets. La confiance étant un élément important du jeu, vous aurez à définir quel niveau de confiance vous avez envers les autres. Cette confiance sera amenée à varier en cours de jeu de manière pouvant être significative.

Vos missions vous conduiront à rencontrer des créatures abominables issues d'expériences occultes dépassant l'entendement, générant ainsi des situations de conflits. Les dés à 10 faces sont utilisés pour résoudre ce genre de situation. Il vous faut pour cela constituer votre poignée en choisissant l'attribut le plus approprié pour résoudre la crise, vérifier si un de vos objectifs secrets ne pourrait

être servi, si un trait peut être utilisé et si la confiance est un élément important pour le succès de cette scène. Une fois vos dés en main, vous comparez les valeurs obtenues aussi bien par vous-même que par votre adversaire. Celui qui a la plus forte valeur l'emporte et chaque dé de valeur supérieure à la valeur maximale du perdant du conflit est comptabilisé pour représenter la qualité de la réussite. Le système est simple, efficace.

L'ouvrage se termine par une description de Berlin en 1950, de ses quartiers, lieux importants, des possibilités narratives liées aux lieux, mais également les différentes organisations que vous pourrez croiser.

CONCLUSION

Cold City aborde un contexte historique tendu saupoudré de surnaturel et de créatures monstrueuses. Pour que cela fonctionne, il faudra avoir 4 joueurs à sa table, car en deçà les conflits d'intérêt seraient plus que limités. De plus, la mécanique liée à la confiance est assez superflue malheureusement. Je m'attendais à un *setting* inspirant avec de nombreuses rumeurs sur les expériences passées, les menaces planant sur la ville, etc., mais au lieu de ça, on trouve une liste d'organisations (très bien faite) mais qui sont peu engageantes car peu inspirantes. Le sujet est intéressant mais finalement le



côté surnaturel peut tout à fait être mis de côté si on souhaite uniquement jouer les relations compliquées entre nations et je trouve cela un peu dommage.

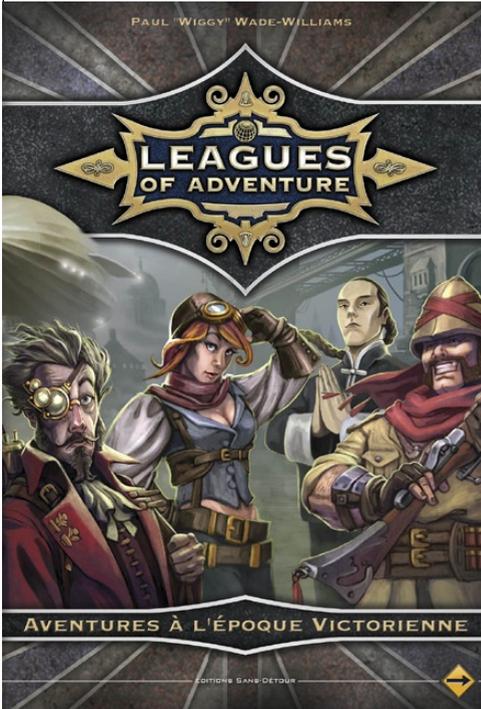
FICHE TECHNIQUE

- Prix : 23 euros
- Format : A5
- Nombre de pages : 162
- Éditeur : La Boîte à Heuhh

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT



LEAGUES OF ADVENTURE



Quand on me parle d'aventure en période victorienne, j'ai toujours la tentation de penser à du steampunk ou à *Cthulhu by Gaslight*, et j'ai tort.

Il existe réellement une série de livres d'aventure à l'époque victorienne qui n'impliquent pas obligatoirement des machines irréelles ou des démons venus d'entre l'espace et le temps. Des ouvrages comme ceux parlant de Sherlock Holmes ou du Docteur Moreau en sont

la plus belle preuve. Ce style « aventure victorienne » est en fait le style qui a amené le pulp, un autre de mes styles bien aimés. On y retrouve le fondement du héros puissant et omniscient, sportif accompli et charmeur, viril à la limite du machisme mais avec un grand cœur et amoureux systématique de la fille du professeur enlevé ...

Donc quand j'ai lu que le prochain livre de Sans-Détour serait *Leagues of Adventure*, un ouvrage qui se veut le porte-parole de l'aventure victorienne, j'ai directement sauté sur l'occasion.

Bon, je vais donc commencer par déchanter.

C'est effectivement un livre sur l'aventure victorienne. En fait, c'est un livre de base sur ça. Juste un livre de base. Ne recherchez pas de campagne toute prête ou de matériel bien détaillé. Ici, c'est du bon gros livre de base à l'ancienne. C'est une vraie bible avec ses bons côtés (des listes impressionnantes de sujets) et ses mauvais côtés (trois lignes par sujet). Pour exploiter un quelconque univers, il vous faudra le créer de toutes pièces. Vous aurez des bases, je vous l'accorde, mais ce n'est pas du supplément de contexte. Je doute qu'il en sorte un seul sur le sujet mais là c'est l'avenir qui nous le dira. D'ailleurs, Sans-Détour s'est bien positionné là-dessus en rappelant qu'il peut être utilisé en combinaison avec *Hollow Earth Expedition*, même si je ne



le conseille pas car les univers ne sont pas réellement compatibles à mes yeux. À la limite, utilisez les sources pour ajouter des éléments à *Hollow Earth Expedition* mais pas plus.

Après, le livre est bon, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit (ou pas ouvertement). Le système de jeu est de l'Ubiquity, ce qui ne devrait pas déstabiliser les MJ ou joueurs de *Hollow Earth Expedition*. C'est un bon système pour générer des personnages aux capacités variées et complexes même si, personnellement, je préfère du narratif ou du *FATE* pour tout ce qui a trait au pulp et autres aventuriers aux capacités trop larges pour être listées dans de jolies colonnes. Le livre vous donnera aussi quel-

ques persos prêtirés et typiques ; classique mais c'est toujours ça de pris. Ensuite vient la description historique, toujours utile mais réchauffée par rapport à d'autres jeux. Puis un peu de géographie, d'ethnographie, de psychologie, d'ennemis et de dangers. Là, il y a à boire et à manger pour plusieurs vies. C'est tellement touffu que ça peut en devenir indigeste, surtout sans un univers défini pour le soutenir. En plus, il y a des pitchs de scénarios à peu près partout dans le livre, ce qui vous donnera plusieurs idées de campagnes, intrigues, scénarios à chaque page. N'en jetez plus, on n'en peut plus.

C'est là que réside la force ultime de *Leagues of Adventure* : il offre de quoi



passer une vie à maîtriser dans un seul livre. Par contre, il nécessitera un maître de jeu déjà bien installé pour exploiter tout cela. Et qui dit MJ expérimenté, dit MJ avec déjà de quoi faire jouer pour toute une vie... J'ai donc un clair souci de positionnement de l'ouvrage. Mais à qui donc s'adresse-t-il ?

Il va d'office faire double emploi avec pas mal de jeux existants et ne pas apporter de matériel suffisamment détaillé pour un novice. Je ne vois pas, désolé.

Après, il est bien écrit et, j'avoue, on finit par le lire comme un ouvrage de référence, avec le plaisir et l'imagination en perpétuelle ébullition ; là il atteint son but.

Je conseillerais de le lire pour son système, qui reste quelque chose de solide et facilement exploitable, et ensuite de

créer une campagne au fur et à mesure de sa lecture, si possible sans le faire dans l'ordre des pages. Lancez-vous le défi d'intégrer le contenu d'une page dans la campagne déjà démarrée. Vous ferez voyager vos joueurs d'un continent à l'autre, affronter des périls bien physiques pour ensuite les faire basculer dans le surnaturel pour les ramener sur des intrigues historiques. Vous leur ferez réellement vivre de l'aventure victorienne et, qui sait, vous en ferez peut-être des mordus de pulp ...

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 39 euros
- Format : Format A4, noir et blanc sauf cahier couleur de 16 pages
- Nombre de pages : 256
- Éditeur : Sans-Détour

ROMUALD « RADEK » FINET



L'ASSASSIN D'ORLANDES



"Au Cœur de la cite d'Orlandes, des nobles sont systématiquement éliminés par un assassin sans pitié et que personne ne semble capable d'arrêter. Vous retrouvant projeté au cœur d'une conspiration, vous devrez prendre des décisions qui pourraient vous mettre, vous et une personne chère à votre cœur, en grand péril. Pourrez-vous localiser l'assassin d'Orlandes avant qu'il ne soit trop tard ?"

Avec l'Assassin d'Orlandes, c'est le retour des livres dont vous êtes le héros associant des intrigues solides et tout le plaisir de jeu que peuvent vous apporter les smartphones et tablettes.

Les anciens joueurs de l'Idvelh ne seront pas dépayés et les nouveaux venus découvriront un type de jeu qui n'a pas pris une seule ride.

Retrouvez l'Assassin d'Orlandes pour iOS ici : <http://bit.ly/1745KdE>

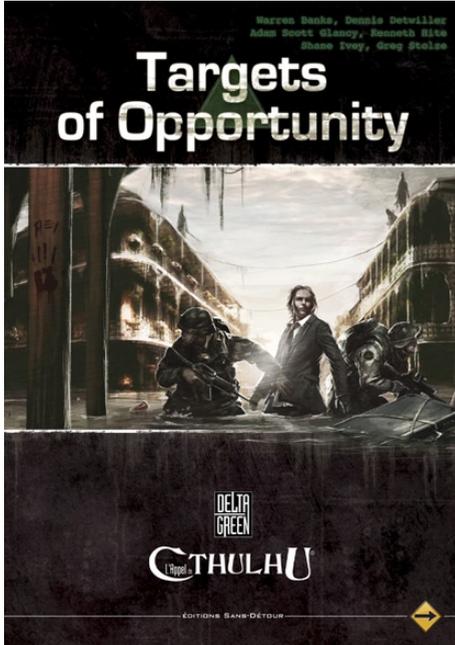
Et pour le pourchasser sous Android, suivez ce lien : <http://bit.ly/16txqsp>

Bonne chasse !





DELTA GREEN TARGETS OF OPPORTUNITY



Nouveau supplément pour la gamme *Delta Green*, éditée chez Sans Détour, *Targets of Opportunity* se présente comme un supplément de contexte riche de nouvelles factions qui viennent enrichir celles déjà existantes. La grande force de ce supplément est de parvenir à enrichir le jeu sans faire fi de ce qui existe déjà. Mais regardons de plus près ce que nous réserve ce livre.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le supplément reprend la structure « classique » de la gamme, à savoir 5 chapitres mettant le focus sur une faction. On y retrouve un historique complet, ce qui se cache derrière les apparences et une galerie de personnages à utiliser dans vos scénarios. L'ensemble tient sur plus de 280 pages, utilisant une maquette largement éprouvée et des illustrations, à mon avis, assez inégales.

DES FACTIONS INÉGALES

En moyenne, chaque chapitre représente une quarantaine de pages – si ce n'est le dernier consacré au culte de la Transcendance, qui court sur plus de cent pages !

Le supplément s'ouvre sur une île, Black Cod en Alaska, habitée par de sympathiques Amérindiens à la réputation sans tâche. Enfin sans tâche probablement parce que « tout » est mis en place pour effacer toutes les traces. Je ne vous cacherai pas que la proximité de la mer pourrait bien impliquer certains êtres palmés. Ce chapitre est très complet et très intéressant à lire, même si la géographie de ce groupe est « restreinte ».

Le second chapitre va vous permettre de devenir immortel en devenant un disciple du ver. Enfin, vous imaginez bien qu'il y a certaines contreparties. Trois



fois rien ; accepter d'être l'hôte d'un ver, qu'il soit introduit en passant par un orifice de votre anatomie, et d'autres joyeusetés ! Cette partie est particulièrement violente et explicite. Vous y trouverez des livres impies et de nombreux sorts. Le seul bémol revient au fait que le développement de ce culte part un peu « en vrille », avec notamment le développement d'un laboratoire clandestin dont le but est d'étudier les vers, leurs vertus de guérison sur l'homme et surtout comment faire pour en bénéficier sans devoir subir les conditions extrêmes qui sont liées au rôle d'hôte, ce qui est un peu dommage.

On poursuit le voyage pour se rendre à la Nouvelle Orléans. On y suit une vieille, très vieille famille de l'aristocratie française... des goules. Leur histoire est très complète et fascinante, ayant dû s'adapter aux différentes crises, jusqu'à l'ouragan Katrina. Du fait d'avoir déjà

« affronté » Delta Green, le gardien des arcanes pourra s'amuser à jouer sur leur connaissance mutuelle au cours d'un cache-cache pouvant être échevelé. C'est probablement le chapitre le plus intéressant, par le suivi de cette famille qui a connu l'opulence comme la déchéance.

Le Canada est ensuite mis en avant au travers d'un groupe, M-EPIC. Pour faire court, vous prenez Delta Green, vous lui rajoutez un accent canadien à couper au couteau et vous obtenez M-EPIC. Bien entendu, les guerres internes existent, des affaires en cours vous sont présentées mais je ne sais pourquoi c'est le chapitre que j'ai le moins apprécié (probablement parce que je n'y ai pas cru).

Enfin, le supplément se termine avec un énorme chapitre sur le culte de la Transcendance. Ce culte voué à Nyarlathotep ressemble par de nombreux aspects à un autre culte présenté précédemment, la Destinée. Toutefois, l'auteur explique



les différences qui font que ces deux groupes n'agissent pas de la même manière, n'ont pas la même structuration, ni les mêmes enjeux. Ce culte est très organisé et les différentes « branches » sont très précisément décortiquées pour vous permettre de mettre en scène certains « maîtres », par exemple. Ce long chapitre est très riche mais l'impression qui en ressort est que nous avons une surenchère d'acteurs, de buts, d'enjeux, etc.

CONCLUSION

Delta Green – Targets of Opportunity est un excellent supplément, dont le background rajouté s'imbrique parfaitement avec ce qui a déjà pu être écrit jusque là. L'ensemble est très cohérent et très inspirant. Et de l'inspiration il vous en faudra car le gros reproche que l'on peut faire vient de l'absence de scénarios. C'est un peu dommage mais ne boudons pas notre plaisir, car ce supplément permet de nouveaux angles d'histoire, de nouveaux ennemis et de nouvelles approches.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 42 euros
- Format : A4
- Nombre de pages : 288
- Éditeur : Sans Détour

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT





Vivez l'aventure aux quatre coins du monde, avec **les Périls de la Surface** !

Embarquez pour quatre scénarios inédits : *La Pierre miraculeuse d'Amazonie*, *La cité glacée de la terreur*, *L'héritage de la Terra Arcanum* et *Les cinq griffes du dragon de jade*.

Ces quatre aventures sont facilement adaptables à votre système de jeu fétiche.

L'ouvrage inclut des annexes sur la foi, les miracles, les horreurs, les infections, les rituels, les artefacts et les arts martiaux. Il propose **quatre nouveaux archétypes** : l'inquisiteur pieux, l'explorateur polaire, le chercheur en occultisme et l'agent secret.

29 € • 128 pages

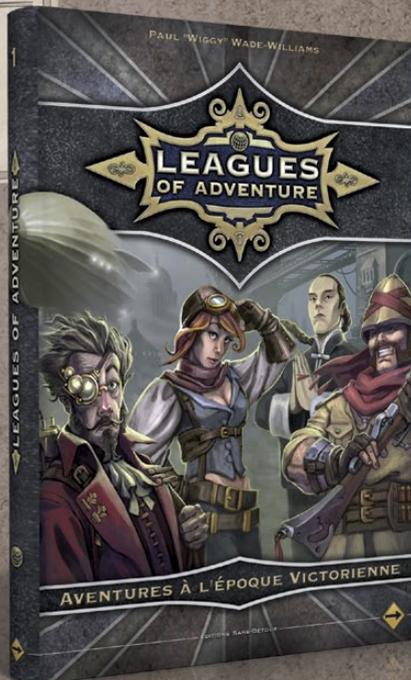
Madame, Monsieur,
voici votre carte de membre.

*Bienvenue dans
les Leagues of Adventure.*

Dans les capitales occidentales de l'époque victorienne, les aventurières, lords et risques-tout s'organisent au sein de sociétés d'exploration qu'on appelle les **Leagues of Adventure**. Pour la science, par défi ou pour occuper le temps, ses aristocrates de l'aventure se lancent vers l'inconnu. Les cieux sont parcourus par de grands dirigeables tandis que les océans dissimulent des sous-marins expérimentaux.

Leagues of Adventure propose un univers alliant steampunk et steampulp et décrit le monde tel qu'il aurait pu être si les récits d'aventure de Wells, Burroughs, Verne ou Haggard étaient authentiques, dans la plus pure tradition des jeux d'aventure victoriens. C'est un jeu de rôle qui exploite les règles du **système Ubiquity**, très simples à assimiler et qui permettent de jouer rapidement.

39 € • 256 pages



DISPONIBLE



THE VOID CORE



En 2011, l'éditeur Wildfire (à qui l'on doit l'atypique CthulhuTech) sort un supplément pour le jeu de rôle Traveller, intitulé Chthonian Stars et reprenant les codes de l'univers de H.P. Lovecraft pour les propulser dans l'espace, dans un futur pas si lointain. Ce supplément est annoncé comme le premier d'une « saga » qui a pour ambition d'explorer le Mythe à travers différentes époques.

Toutefois Wildfire désolidarise son univers du système de Traveller et présente en 2012 le kit de démonstration de The Void, premier document d'une ambitieuse gamme à venir. Le livre de base (Core) ne tarde d'ailleurs pas et est proposé sur rapidejdr.fr avec une approche « Pay What You Want » (payez le prix que vous désirez) : vous pouvez donc obtenir le fichier PDF du jeu pour un minimum de 0€, idéal pour s'en faire une idée. Le service d'impression à la demande (PoD) de rapidejdr.fr est également mis à contribution et vous avez le choix entre une version classique ou luxueuse (c'est-à-dire une meilleure qualité de papier) et une couverture souple ou rigide. J'ai, pour ma part, commandé le livre « bon marché » : version classique et couverture souple, tout en couleurs et dans un format 6x9 (légèrement plus grand qu'un A5). La taille est pratique, l'impression correcte mais sans plus ; les illustrations sont peu nombreuses mais magnifiques, la mise en page est agréable et de très bonnes idées comme les « At a glance » (des encarts qui résument le contenu de chaque chapitre) facilitent grandement la lecture en diagonale. L'objet est donc beau et bien pensé, mais aurait gagné à passer par un réseau d'impression traditionnel.



FEAR OF THE DARK

En 2159, l'humanité a conquis l'espace et une bonne partie des planètes de son système solaire, atteignant même la Ceinture de Kuiper aux frontières du système. L'UWC (Unified World Council, le Conseil mondial unifié) est parvenu à réunir les différents États terriens pour concentrer les efforts de tous sur la colonisation et mettre fin aux grands conflits qui menaçaient notre bonne vieille Terre. Vénus, Mars, les lunes de Jupiter sont devenues les nouvelles Eldorado et de nombreuses colonies ont fleuri sur ces planètes. Seule la mystérieuse Pluton demeure vierge de toute vie, semblant à tout prix vouloir qu'on la laisse en paix. Le futur dépeint par The Void est cré-

dible et intimiste. Crédible grâce à une technologie présente et détaillée mais pas farfelue, aux différentes forces en présence qui entraînent une lutte des pouvoirs, à une époque qui finalement n'est pas si éloignée de la nôtre. Intimiste car le cadre des aventures se « limite » à notre galaxie. On se projette ainsi très facilement dans cet univers qui sonne juste.

Qui sonne surtout le glas. À des milliards d'années lumières de là, un astre approche à une vitesse formidable : l'étoile chthonienne. D'anciens textes ont prévu son arrivée, annonçant le retour des véritables maîtres du système solaire, les Grands Anciens. On ne sait pas encore tout à fait quand cette étoile atteindra nos frontières, mais on sait que son influence a déjà transformé nos



vies. Un peu partout dans le système, les serveurs des Grands Anciens se sont réveillés pour préparer leur arrivée. Des monstres aussi célèbres que les Mi-Gos partagent l'affiche avec des nouveautés comme les Karrak'ins, mais tous n'ont qu'une seule ambition : faire disparaître cette race qui s'est arrogé les droits qui appartiennent à leurs maîtres.

Les humains ont réagi rapidement en créant une société dont le but est d'enquêter et de neutraliser les menaces liées à l'étoile chthonienne : les Wardens. L'une de leurs tâches les plus ingrates est également de maintenir le secret sur ce qui menace réellement l'humanité, afin de préserver la paix et éviter les mouvements de panique. Et vous l'aurez compris : c'est votre rôle.

VIDE TON SAC (DE D6)

The Void propose donc de reprendre l'univers sci-fi horrifique de Chthonian Stars en y adjoignant un système dédié. Il s'agit d'une mécanique à base de réserves de D6 (définies par l'addition d'un Attribut et d'une Compétence) et de réussites (un exemple : je lance 6D6 et chaque 5 ou 6 obtenu donne un succès). Simple et efficace, bien qu'il faille aimer lancer des poignées de dés et les listes de Compétences bien fournies. Les personnages possèdent également des Qualities (avantages et désavantages) et des Talents (capacités spéciales). Ajoutez à cela les Statistics (santé et vitesse) et vous aurez une bonne idée du contenu d'une feuille de personnage.

La création d'un personnage n'est pas beaucoup plus complexe que cela : vous choisissez un lieu de naissance (une





planète ou une lune) et une spécialité principale (il y en a trois : enforcer, investigator ou researcher – force de frappe, enquêteur ou chercheur). Ces deux informations vont déjà vous donner une bonne partie des données qui structurent votre personnage, les spécialités vous offrant tout un panel de Compétences, Talents et autres dans lesquels vous allez investir vos points. Le travail vous est ainsi mâché mais si vous êtes courageux vous avez toujours la possibilité de créer un personnage de manière totalement libre.

Le système est plutôt flexible : les réserves de dés permettent de jauger les pénalités et avantages facilement (en ajoutant ou retirant des dés) et les difficultés peuvent être improvisées sur le pouce en mesurant le nombre de succès nécessaires (sur une échelle de 1 à 4). Les combats sont gérés de manière plutôt classique : un test pour l'initiative, un test d'attaque contre un test de défense, et un test pour mesurer les dommages. La santé est gérée par un nombre important de points de vie divisés en plusieurs états (secoué, blessé, etc) entraînant des pénalités. On peut également compter sur des règles de combat social et, incontournables dans ce genre de jeu, des mécanismes pour gérer la peur et la folie. L'expérience se traduit par le gain d'Advance, qui vont permettre au personnage d'acheter ou d'augmenter des Talents, Compétences, Attributs, etc.

Bref, un système doté d'une base simple et développée pour son application à différentes situations.

L'APPEL DE LOVECRAFT

Car si le système est simple, c'est avant tout pour mettre en avant l'ambiance et l'univers de ce jeu qui pioche allègrement dans le Mythe et dans le style du survival horror (Alien, DeadSpace, etc). Et les gars de Wildfire ont mis les petits plats dans les grands pour nous en mettre plein les yeux : sept « Fictions » s'intercalent dans le livre, sept petites nouvelles qui nous plongent directement dans la vie des Wardens ou d'habitants confrontés à l'indicible. Si ce ne sont pas des chefs-d'œuvre littéraires ces histoires posent l'ambiance de manière tout à fait pertinente, appuyées par des illustrations qui, si elles sont assez inégales, transcrivent justement ce monde obscur et flou dans lequel les PJ vont être lâchés.

La présentation proprement dite de l'univers n'est pas en reste, et si l'ensemble manque un peu de détails on nous propose un panorama complet du système solaire, accompagné de factions et d'intrigues à développer en jeu. L'équipement proposé et la description qui accompagne chaque matériel sont satisfaisants, le fonctionnement des différentes technologies utilisées également



mais, bien que ça ne soit pas un jeu de space opera, j'aurais aimé que l'on nous présente un peu plus que trois vaisseaux. On retrouve le même maigre nombre d'entités à combattre dans le chapitre consacré aux monstres.

Ce manque d'informations va, bien sûr, être comblé dans les suppléments à venir. Et la gamme qui s'annonce est véritablement ambitieuse ! Si l'on peut déjà trouver Pandora's Path 1 (trois aventures) et Horrors of the Void 0 (dix-sept créatures), le planning en prévision est tout simplement alléchant. The Stygian Cycle est une campagne épique dont les quatre premiers chapitres sont annoncés, Horrors of the Void 1 va enrichir le bestiaire pendant que Tools of the Trade 1 s'attaque à l'équipement et que Vessels of the Void annonce des vaisseaux supplémentaires et des règles sur les combats spatiaux. Les Characters Unbound vont apporter de nouvelles options pour les personnages, quant aux Ecological Footprint (trois sont déjà prévus) ils vont détailler chaque planète du système solaire (ainsi que la Ceinture Kuiper).

Enfin, l'introduction à l'univers se fait à travers une « partie d'initiation », un scénario avec pré-tirés qui propose aux joueurs de prendre les dés et de jouer avant même d'aller plus en profondeur dans le livre. Le maître de jeu est assisté dans chaque étape du scénario, et les différents mécanismes sont introduits au



fur et à mesure. L'aventure en elle-même est loin d'être transcendante, et cette « partie d'initiation » entraîne un gros paradoxe : certes elle s'adresse vraiment aux maîtres de jeu débutants en leur donnant tous les conseils nécessaires, mais un maître de jeu débutant aura peu de chances de tomber sur The Void Core (puisque le jeu n'existe qu'en impression à la demande). Saluons l'initiative, mais espérons toutefois que les scénarios à venir seront plus consistants qu'une simple « dératisation » de monstres.

Y A PLUS D'ÉTOILE(S) DANS LE CIEL

The Void Core a donc énormément de qualités : un univers cohérent et plein



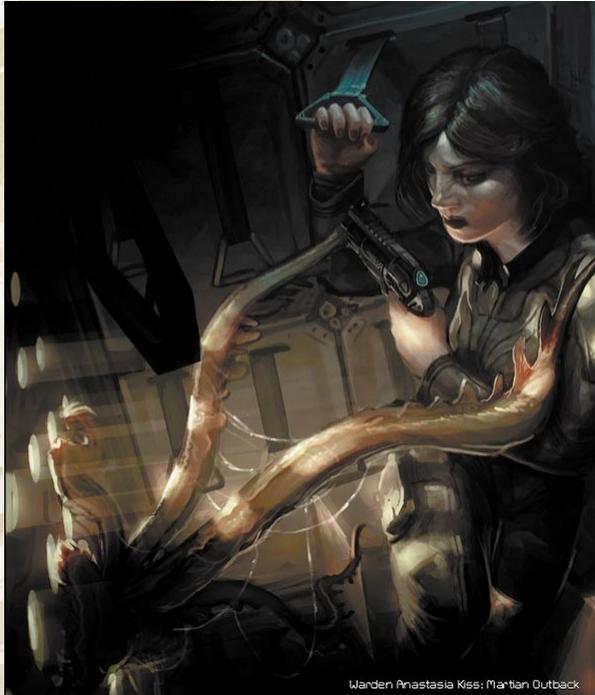
de promesses, une belle gamme à venir, une ambiance soutenue par un système de jeu simple. La présence du Mythe en toile de fond donne envie d'adapter des scénarios cultes de l'Appel de Cthulhu, mais la présence d'une organisation comme les Wardens (à l'instar de Delta Green) libère un peu les joueurs de cet aspect « vain » en leur fournissant les armes pour lutter contre les serviteurs des Grands Anciens.

Petit détail mais grande importance : le jeu est sous licence libre Creative Commons, et le matériel qui en découlera également. Une excellente nouvelle qui promet encore plus d'aides de jeu réalisées par la communauté.

FICHE TECHNIQUE

- Langue : anglais
- Prix : variable
- Format : Format 6x9, couleur
- Nombre de pages : 240
- Éditeur : Wildfire

VALENTIN DEBRET



Warden Anastasia Kiss: Martian Outback



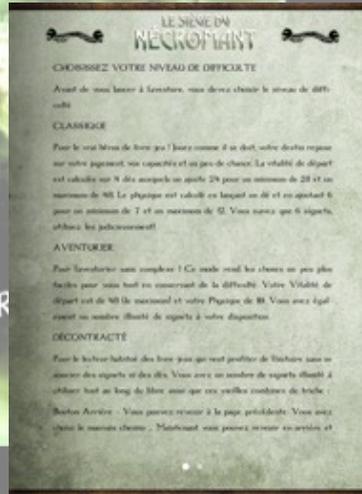
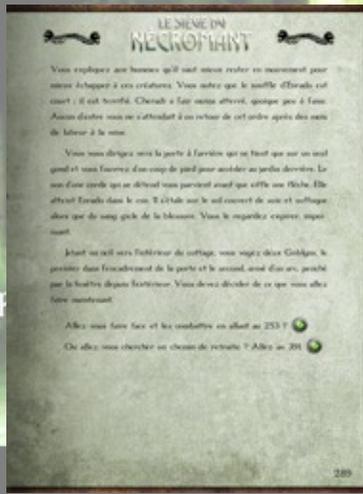
LE SIÈGE DU NÉCROMANT

« Habitant de la cité côtière de Myr, vous rentrez chez vous après un long été passé dans les mines de Durath Tor pour trouver votre ville natale assiégée par d'étranges créatures. Une sombre présence s'est emparée de la ville et vous êtes le seul capable de libérer la forteresse d'Erid Buul, le mystérieux nouveau maître des lieux, et de ses cohortes infernales. »

Il n'est pas obligatoire d'avoir réussi le premier livre de la série pour découvrir les secrets de la chute de Myr, il suffit d'en avoir le courage !

Retrouvez le Siège du Nécromant pour iOS ici : <http://bit.ly/1dV5ODw>

Et pour terrasser l'imposteur sous Android, suivez ce lien : <http://bit.ly/1evB4aL>





MNÉMOSYNE



Après avoir reçu en 2009 l'Indy Award du jeu le plus innovant, *Mnemosyne* nous est proposé par Narrativiste Éditions. Victime d'amnésie, vous allez devoir travailler sur vous-même afin de vous souvenir. Mais ce chemin sera plus ou moins douloureux et surtout, aurez-vous envie de vous souvenir de tout ? Pour ma part, j'espère que vous aurez envie de vous souvenir de cette chronique, alors suivez-moi dans le dédale de mon esprit.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

La maquette se présente comme le dossier d'un patient, avec des onglets, des annotations de temps en temps. Le choix de l'auteur, pour immerger les joueurs, est d'utiliser un narrateur s'adressant à vous en tant que le docteur Peter Tompkins. Ce dernier étant là pour vous aider à vous souvenir. On peut trouver cela un peu accessoire, je vous en laisse seul juge. Par contre, le vrai reproche que l'on peut faire vient de l'enchaînement des différentes phases de jeu qui ne sont pas clairement ordonnées malgré un système de symboles. Il est parfois nécessaire de sauter des sections pour revenir ensuite dessus en fonction de votre progression dans le jeu.

Pour en venir au contexte, l'amnésie dont votre personnage souffre ne peut être « guérie » qu'en usant d'une drogue expérimentale, *Mnemosyne*, et qu'avec l'aide d'autres patients. Très vite, un avertissement est mis en avant, avertissement très important, puisque le postulat du jeu est que vous ne maîtrisez pas votre passé ; ainsi l'idée que vous pourriez vous faire du personnage que vous allez incarner peut ne pas du tout correspondre au résultat final (mais nous reviendrons sur ce point un peu plus tard).

Structuré en quatre parties, chacune d'entre elles va vous permettre d'approfondir des éléments narratifs, de manière



à vous permettre de profiter pleinement du jeu.

LA THÉRAPIE

Mnémosyne est écrit de telle manière qu'aucune lecture préalable n'est nécessaire. Lorsqu'une instruction doit être lue, elle l'est de manière collective, à haute voix.

Tout commence par la mise en commun d'un « déclencheur de mémoire », c'est-à-dire un élément qui pourrait vous permettre de commencer votre narration (comme l'odeur du pain chaud, un médaillon en or ayant appartenu à votre mère, etc.). Le « hic » vient du fait que ces déclencheurs de mémoire vont être tirés au sort et que celui que vous avez écrit peut ne pas être celui qui va vous permettre de commencer votre narration. Les autres joueurs, incarnant les Guides, vont être là pour orienter l'histoire, notamment en posant des questions fermées au joueur mis en avant, en lien avec le déclencheur. Ces questions vont donner le squelette de la scène dont le joueur va se souvenir. Votre narration est libre, devant intégrer les réponses données, mais votre seule contrainte va être de ne pas pouvoir décrire vos propres actions, actions clés (bien entendu). En arrivant à ce moment clé de votre scène, vous devez demander aux autres joueurs ce que votre personnage

a dit ou fait. Vous comprenez ainsi que vous ne maîtrisez pas votre passé mais que ce sont les autres joueurs (patients) qui le maîtrisent. Ainsi, il est fort probable que ce qu'ils vous réservent ne vous plaira pas, ou ne sera pas reluisant ; pourtant vous devrez choisir l'une des propositions faites et l'accepter comme une réalité passée de votre histoire.

MAIS CELA NE S'ARRÊTE JAMAIS ?

Rassurez-vous, *Mnémosyne* utilise un système de pièces de monnaie (de dés, de jetons, ce que vous souhaitez) pour matérialiser votre progression au sein de vos souvenirs. Une fois que vous en aurez revécus trois, votre « voyage » se termine. À ce moment là, votre personnage aura le choix de se souvenir ou pas de son passé. En acceptant votre passé vous devrez accepter également les conséquences qui en découlent. Serez-vous prêt à endosser la responsabilité de vos actes ?

CONCLUSION

Mnémosyne est un jeu à la mécanique vraiment originale. Il présente la particularité de ne pas maîtriser son destin (ou plutôt son passé) ce qui peut conduire à une surenchère de « mauvais coups »

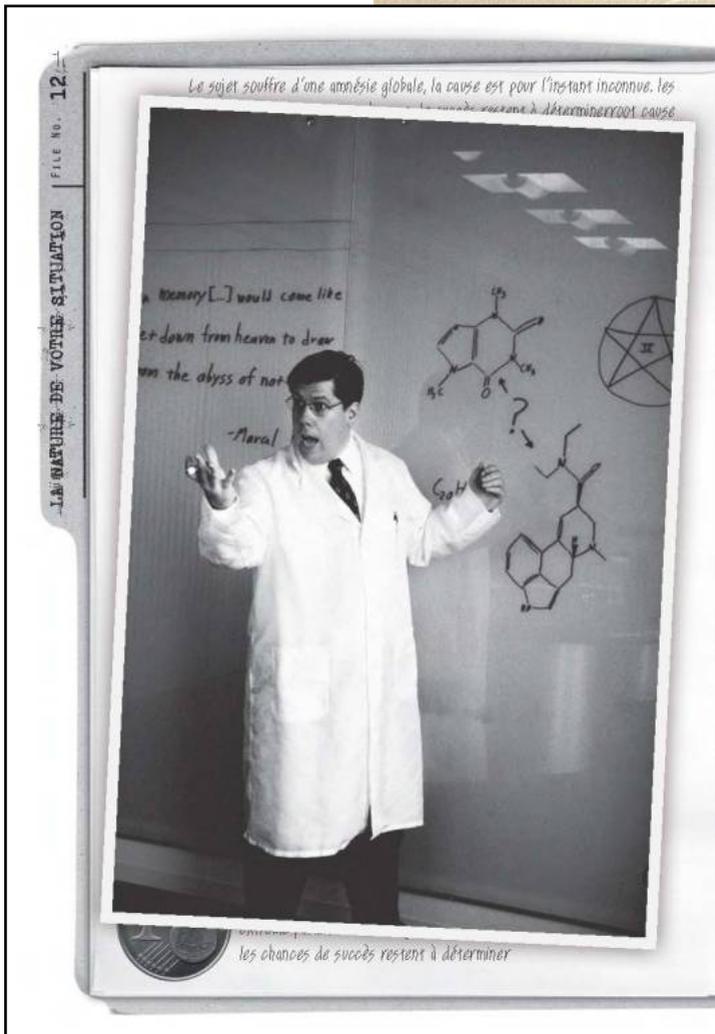


entre potes. Il est important, selon moi, d'aller au-delà de la simple lecture du jeu et de vraiment le jouer car l'expérience est très intéressante, il en ressort des histoires passionnantes, qui peuvent être « lourdes » selon les thèmes abordés mais qui méritent d'être jouées.

Fiche technique

- Prix : 19 euros
- Format : A5
- Nombre de pages : 115
- Éditeur : Narrativiste Éditions

JÉRÔME «SEMPAI» BOUSCAUT



A PARAÎTRE

CTHULHU 1890

COMBATTEZ LE MYTHE À L'ÉPOQUE VICTORIENNE



Acette époque, les fiacres sillonnent encore des rues éclairées au bec de gaz. L'électricité fait son apparition, mais la machine à vapeur reste la principale source d'énergie. L'homme explore les dernières régions inconnues du globe et repousse les frontières de la connaissance, mais la science ne peut encore répondre à toutes les questions et le mystérieux reste omniprésent. L'étrange côtoie le quotidien au travers de multiples événements, d'organisations ésotériques en plein essor ou de grands débats sur les phénomènes surnaturels. Le fantastique inspire la littérature, avec les œuvres de Bram Stoker, Conan Doyle, Jules Verne ou H. G. Wells.

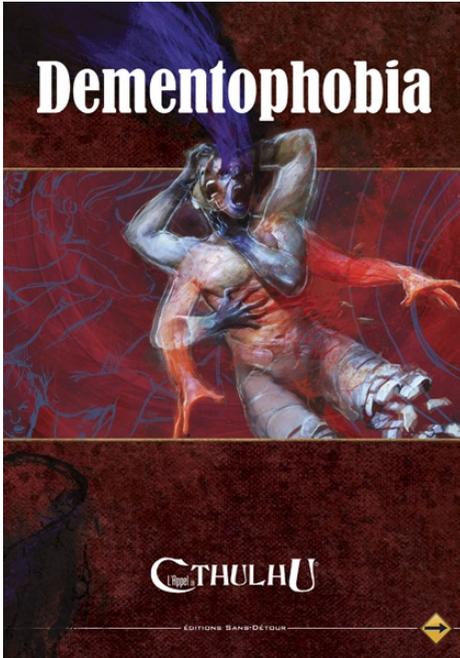
1890 voit la fin de l'époque victorienne et la naissance d'H. P. Lovecraft. Le futur résident de Providence sera influencé par les récits de Chambers (*Le Roi en jaune*) ou d'Hodgson (*La Choue dans les algues*). C'est dans ces textes que le Mythe prend racine, et c'est dans les années où ils ont vu le jour que *Cthulhu 1890* vous propose de plonger.





DEMENTOPHOBIA

Folies & dégénérescences mentales



À force de visiter des maisons hantées, de traquer des créatures indicibles dans les bois et d'assister à des rituels oubliés de l'humanité, il est arrivé ce qui devait arriver : vous êtes devenu fou. Votre santé mentale s'est lentement érodée et vous n'êtes plus le même investigateur. Et après ?

C'EST L'HISTOIRE D'UN FOU...

S'il y a bien une chose qui singularise les règles de *l'Appel de Cthulhu*, c'est le recours à la notion de Santé Mentale, autrement dit : une jauge de points qui détermine si vous gardez la tête sur les épaules ou si vous perdez la boule. Il faut dire que les occasions d'épuiser ces points sont nombreuses : rencontres horribles, expériences désagréables, événements tragiques, livres interdits, mutilations diverses, perte d'êtres chers... Plus d'un investigateur a terminé sa carrière prostré dans une chambre capitonnée, hirsute et bavant, secoué de spasmes nerveux et ricanant sauvagement à l'approche de la pleine lune ou les nuits d'orage... Grâce à ce supplément, il vous sera désormais possible d'offrir à vos personnages déséquilibrés une seconde chance, voire tourner leur folie en un avantage ou du moins en un ressort narratif.

Les premières pages de l'ouvrage sont consacrées à un historique scientifique de la folie, de la préhistoire à nos jours – ce qui nous permet enfin (vous l'attendiez, j'en suis sûr) de découvrir le profil chiffré de Sigmund Freud. La lecture en est très instructive et en fonction des époques auxquelles vous jouez, vous aurez donc en mains de quoi éviter les anachronismes. Suit un résumé des règles de Santé Mentale ainsi que quel-

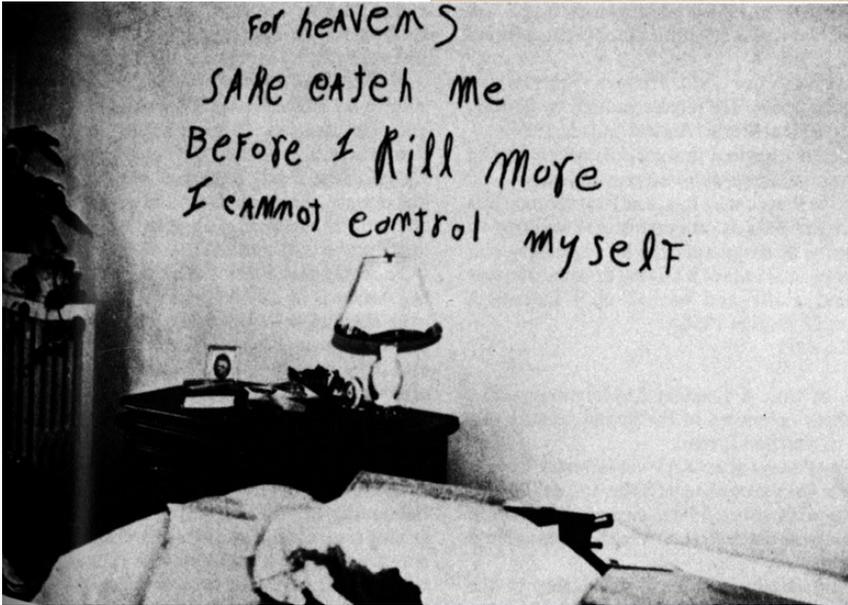


ques variantes intéressantes pour rendre leur utilisation plus simple ou plus détaillée, en fonction de l'orientation de votre table de jeu, le tout dans l'esprit de l'ouvrage qui ne veut pas laisser moisir à l'asile un personnage atteint d'une forme de pathologie mentale. On passe rapidement sur une liste de films où la folie tient le premier rôle, sans véritable intérêt.

C'EST GRAVE, DOCTEUR ?

Car voici venir le corps du supplément. En une cinquantaine de pages, la folie sera disséquée tout en gardant à l'esprit que l'on parle d'un jeu de rôle et non

d'un oral de psycho. Les troubles mentaux défileront de page en page et vous apprendrez à dissocier schizophrénie, troubles psychosexuels, névroses, troubles du comportement et bien d'autres. À la lecture de ces pages, plutôt indigestes si vous faites partie de ceux qui voient en *l'Appel de Cthulhu* un jeu « pulp », vous vous rendrez en effet compte qu'un fou n'est pas nécessairement injouable et que sa folie peut prendre diverses formes et ne survenir qu'à certains moments, savamment choisis par le meneur ou même par le joueur. De nombreux exemples émaillent ces pages afin d'illustrer les propos des auteurs et de faire germer des synopsis de scénarios ou des silhouettes de personnages (joueurs ou non)...



En quarante pages à peu près, on apprendra ensuite à traiter, voire à guérir ces pathologies. Après un survol et une refonte des règles de Santé Mentale à proprement parler, on revisitera les théories thérapeutiques et les sempiternels séjours en maisons psychiatriques – souvent l’occasion de quelques huis clos qui n’arrangeront rien à votre cas mais qui auront l’avantage de transformer une période d’indisponibilité en un terrain fertile à l’aventure. Je dois bien vous avouer que je m’attendais à des règles lourdes et contraignantes, tout à fait dispensables. Il n’en est rien. La plupart du temps, un jet de dé d’un spécialiste dans la compétence appropriée comparé à un tableau de résultats suffira à déterminer la réussite ou l’échec d’une thérapie. Au meneur, bien sûr, de rendre

la chose moins mathématique – et des conseils seront également prodigués en ce sens.

LA RÈGLE DE TROIS

Viennent ensuite les trois scénarios qui occupent la moitié de l’ouvrage et qui, bien entendu, auront pour la démence une attention toute particulière. Dans *À la recherche du passé perdu*, les investigateurs se retrouvent sans savoir pourquoi dans un asile psychiatrique. Ils se rendront bien vite compte qu’il s’y trame des choses innommables et qu’ils doivent s’enfuir avant qu’il ne soit trop tard. À moins qu’ils ne soient réellement fous ? Un scénario à la « *Patient 13* » qui permet d’aborder l’univers de la dé-



À VOTRE SANTÉ...

mence de l'intérieur mais qui fera également voyager les personnages. Dans *En morceaux*, dans une Allemagne assistant aux premiers discours d'un certain Hitler, les investigateurs seront les héritiers adoptifs d'un magnat industriel. Le scénario commence à la mort de leur protecteur. Un riche héritage les attend, mais également de lourds secrets. C'est un scénario dense et relativement complexe à mettre en scène. À réserver à des gardiens expérimentés et à des joueurs sachant tirer profit d'un background imposé. Le troisième et dernier scénario, *Le sanatorium*, est inspiré de *l'Île du Dr Moreau*. Les personnages seront invités sur une île par un ami y ayant ouvert un asile. Bien entendu, les choses ne sont pas comme elles devraient être et une sombre entité a fait de l'endroit l'antre du mal. Les trois scénarios sont très différents et peuvent être joués sans nécessairement avoir recours aux règles proposées en début d'ouvrage.

Voici encore un supplément richement illustré, formidablement documenté mais dont on peut se dire au premier abord qu'on n'en aura pas besoin. Contrairement à d'autres ouvrages de la gamme, je me garderai bien d'un jugement trop hâtif sur celui-ci. À bien y réfléchir, les nouvelles règles sur la folie ne sont pas un luxe et offrent une alternative intéressante à l'abandon de personnage dans un asile poussiéreux. Les trois scénarios ne justifient pas à eux seuls l'achat de l'ouvrage, mais sont de bonne facture et offrent des ambiances contrastées qui valent sans doute le détour. À voir maintenant comment concilier ce livre et les autres ouvrages traitant également des maladies mentales, comme *les Maîtres Indicibles*, par exemple. Mais cela ne devrait pas constituer un obstacle insurmontable.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 42 euros
- Format : Format A4
- Nombre de pages : 240
- Éditeur : Sans-Détour

GENSERIC DELPÂTURE





Oltrée !

John Doe se lance dans le rétro-clone med-fan, ou presque, avec sa nouvelle production, *Oltrée !*. John Grümph propose dans ce jeu sa version du rétro-clone, très à la mode depuis quelques temps, en y ajoutant certaines mécaniques très actuelles. Présenté comme étant une solution « bac à sable », avec un côté narration partagée, improvisation en cours de partie, ce jeu peut-il être LA solution pour les MJ en quête de nouveautés sur une couche de souvenirs *old school* ? Je prends ma torche, mon épée ; partons à la découverte de cette contrée fantastique.



LA FORME

John Doe nous offre avec *Oltrée !* un pack composé d'un livre destiné au MJ, d'un manuel pour les joueurs, de 108 cartes de types différents à utiliser durant les parties et d'un écran de 4 volets. Le matériel est plutôt de bonne qualité même si certains cadres ne sont pas très lisibles et ne se différencient que très peu du fond utilisé. La maquette du produit est, à mon avis, très (trop) minimaliste avec quelques erreurs d'insertion d'images rendant illisibles certaines parties du texte (mais rien de dramatique tout de même, je vous rassure). En revanche, les illustrations collent parfaitement à l'esprit du jeu, à savoir assez *old school* pour donner un esprit rétro-clone sans sembler *has been*.

LE FOND

Dans *Oltrée !* vous incarnez des patrouilleurs, issus d'une tradition impériale « désuète » ayant pour mission d'explorer les territoires sauvages, servir et protéger les habitants et traquer les monstres. N'attendez pas un long et touffu background, il n'en est rien. Vous êtes bien dans un « bac à sable », à savoir de nombreux éléments d'inspiration au travers de nombreux tableaux qu'il vous faudra assembler, relier, pour obtenir du contenu à faire jouer à vos



joueurs et bien entendu de nombreux conseils pour mener.

Le système de jeu utilise 3D8 de couleurs différentes. Chaque dé a un rôle à jouer dans le résultat de l'action. Le dé de maîtrise indique la qualité de la réussite (ou les dégâts), le dé de prouesse donne des bonus importants et le dé d'exaltation peut être utilisé pour remplacer l'un des deux précédents dés. De plus, tant que vous obtenez un 8, vous relancez le dé et rajoutez le résultat au total. Dans *Oltrée !* vous aller retrouver « tout » ce que vous connaissez déjà dans D&D (jets de sauvegarde, les bonus/malus de circonstance, etc.) mais le tout avec plus de légèreté.

Parmi les petits trucs en plus qui doivent faire la différence avec les autres jeux, il y a le système de cartes. Elles sont de trois types : d'exaltation, de persécution et de patrouille. Les cartes d'exaltation vont avoir pour rôle d'aider les personnages en leur octroyant par exemple un « avantage » comme le fait de relancer un jet raté ou d'ignorer une attaque. Les cartes de persécution vont complexifier les situations dans lesquelles se trouvent les personnages, le tout dans le but d'obtenir, en contrepartie, des cartes d'exaltation. Concernant les cartes de patrouille, nous en parlerons juste après.

L'AVENTURE C'EST L'AVENTURE !

Oltrée ! est un « jeu de rôle participatif dans un monde ouvert émergent ». C'est-à-dire que le travail du meneur va être de créer une carte du monde (ou d'une région du monde) sous la forme d'hexagones dont il va définir, grâce à de nombreuses tables si besoin, le contenu. On parle de la végétation, des reliefs, des communautés, etc. Il créera également des ruines à explorer. Le tout pour une bonne partie des hexagones de sa carte. Je ne vous cache pas que le travail pour le MJ est très important en termes de temps. Rassurez-vous, le jeu fourmille de conseils, d'aides et aussi d'une carte « prête à jouer ».

Le côté participatif vient, en partie, des rumeurs que vont pouvoir raconter les joueurs sur la région qu'ils explorent. Toutefois, il en va de la responsabilité





du MJ d'utiliser ou non ces idées, ce qui rend, à mon sens, un peu artificiel ce côté « participatif ».

Vos personnages incarnent des « explorateurs » et vont donc devoir visiter la région que vous aurez préparée. Comment ? Tout simplement en utilisant les cartes de patrouille. Chaque hexagone pourra donner lieu au tirage de six cartes (ce qui peut être lourd à la longue). Une fois toutes résolues, la « zone » est considérée comme étant suffisamment pacifiée pour pouvoir passer à la prochaine case. Enfin, selon le bon vouloir du MJ, comme dans *Final Fantasy*, le fait de repasser dans un hexagone déjà exploré peut tout de même déclencher de nouveaux événements.



Bien entendu qui dit aventure dit rencontres avec des créatures. Là encore, vous n'aurez que l'embaras du choix en mettant en scène des centaures, cyclopes, Ettins, etc. issus du bestiaire du livre du MJ.

ET LE LIVRE DES PJ ?

Il renferme tout ce qui est nécessaire pour créer les personnages. Sur 36 pages, vous trouverez les différentes races et peuples du monde d'*Oltrée !*, des motivations utilisables pour expliquer les raisons de devenir patrouilleur, les différents métiers (qui remplacent les classes de personnages) et les règles qui régissent la magie (9 écoles de magies, bénédictions/malédiction, etc.). La magie n'est pas un don naturel, le lanceur de sort devra préparer ses sorts, dépenser des points de mana et réussir un test pour pouvoir lancer son sort.

Les possibilités d'évolution des personnages sont très importantes et il vous faudra beaucoup de temps pour en faire le tour. Un système intéressant mis en place pour l'expérience consiste dans le fait que les joueurs vont devoir se fixer des objectifs et ce n'est qu'à leur réussite qu'ils gagneront de l'expérience pour gagner des dés de vie supplémentaire, etc.



CONCLUSION

Oltrée ! est un rétro-clone med-fan intelligent. Sa lecture donne clairement envie de le mettre en pratique (chose assez rare pour être notifiée). Le jeu fourmille d'idées intéressantes, de conseils pour MJ débutants (ou du moins débutants avec un système « bac à sable »). Deux reproches peuvent lui être faits : d'une part la fausse image de « narration partagée », et d'autre part le fait que le MJ aura, quoiqu'en dise le jeu, énormément de travail pour préparer la première partie. Cette préparation consistera en la création de la zone géographique à explorer (ce qu'émule très bien *Oltrée !*) mais aussi et surtout en un gros travail pour dégager une histoire jouable en campagne (sauf si on le joue en mode « porte-monstres-trésors »). Mais ne boudons pas notre plaisir, *Oltrée !* propose suffisamment de choses intéressantes pour que l'on s'y arrête et qu'on se lance dans son exploration.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 39,90 euros
- Format : 16*24cm
- Nombre de pages : 144 pages (livre du MJ), 36 pages (livre des PJ)
- Éditeur : John Doe

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT

Wotrée !

Patrouilleur _____

Joueur _____

Peuple _____

Impérial, Cavalier, Norrois, Citadin, Sidhe, Chevaucheur, Longue-barbe ou Nez-de-cuir

Motivation _____

Archéologue, Baiseur, Chasseur de trésor, Chroniqueur, Conquérant, Manauteur, Mystique ou Tueur de monstre

Initiation _____

Pèlerin 3/1/6/2 Adopté 4/3/4/1 ou Héritier 5/5/2/0 (vocation/métier/exaltation/persécution)

Vocations

Soldat

Vigueur _____

Voyageur

Réflexes _____

Érudit

Volonté _____

Carnet de patrouille

Dés de vie

Vie _____

Mana _____

1d8 par DV + soldat

2 par DV + érudit

Classe d'armure _____

10 + armure + bouclier + bonus de guerrier

Cartes _____

Exaltation

Persécution

Vigilance _____

10 + voyageur + bonus d'assassin

Métiers



Alchimiste

Fabriquer des potions entre deux séances



Archer

Ajouter le rang aux dégâts à distance
Portée + 5 mètres par rang



Assassin

Attaque sournoise : 1d8 dégâts supplémentaires par rang et par scène



Berzèk

Ajouter le rang à l'attaque, CA 11 mana par tour
Sangler [] - Ours [] - Loup []



Barde

Ajouter le rang aux jets de connaissance
Une fois par scène donner un bonus à un allié



Druide

Choisir une liturgie chthonienne par deux rangs



Guérisseur

Soigner 4 x érudit x rang points de vie par jour
Depenser 3 mana pour ajouter rang



Guerrier

Ajouter le rang aux dégâts en corps à corps
Ajouter +1 à la CA par deux rangs
Une fois par scène, donner un bonus à un allié



Magicien

Choisir deux sorts par rang au début de l'aventure



Maître des bêtes

Choisir un dé de vie de compagnon animal par rang



Marchand

Ajouter le rang pour négocier et convaincre
Une fois par scène, demander des pourparles



Noble

Ajouter le rang pour traiter avec les autorités
Attirer des suivants



Patrouilleur

Répartir le rang entre la CA et l'attaque.
Ajouter le rang à un JS une fois par jour



Prêtre

Choisir un mystère par rang dans son panthéon



Rôdeur

Ajouter le rang pour les jets en extérieur
Modifier le jet des cartes de patrouille



Voleur

Ajouter le rang aux jets de subterfuge, de vol, de discrétion, d'athlétisme, de survie urbaine.
Relancer un jet une fois par scène

Couleur des dés

Maîtrise

Prouesse

Exaltation

Déni

Langues

Citadin + sa langue natale + une langue par rang de voyageur. Une langue écrite par rang d'érudit, y compris citadin et langue natale.

- _____ C

Citadin, Impérial, Cavalier, Norrois, Draconique, Elfique, Venteux, Boisdellier, Pierreux, Noireux.

Harnois

Les lances, haches, marteaux, masses et épées peuvent être tenues à une main, avec un éventuel bouclier, ou à deux mains, pour un bonus de +2 aux dégâts

Lance

+1 CA contre les adversaires sans bouclier ; +2 dégâts contre les grandes créatures

Épée ou épée longue

Avec le bouclier ou un bonus de +2 aux dégâts

Dague

-1 à la CA contre les adversaires équipés d'armes plus longue ou d'un bouclier

Hache, masse ou marteau à une main ou à deux mains

-1 à l'attaque contre les combattants armés ; +2 dégâts contre les créatures et les animaux

Arc court

Portée utile 50 mètres ; -1 par 5 mètres jusqu'à 150 mètres

Arc long

Portée utile 100 mètres ; -1 par 10 mètres jusqu'à 250 mètres

Fronde

Portée utile 30 mètres ; -1 par 5 mètres jusqu'à 100 mètres

Javeline

Portée utile 20 mètres ; -1 par 5 mètres jusqu'à 70 mètres ; bonus de dégâts du guerrier

Armure _____

Vêtements lourds +1, Cuirasse +2, Broigne +3, Cotel +4, Lainique +6

Bouclier

CA +1

Dans le sac

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Ressources immobilisées

- _____
- _____



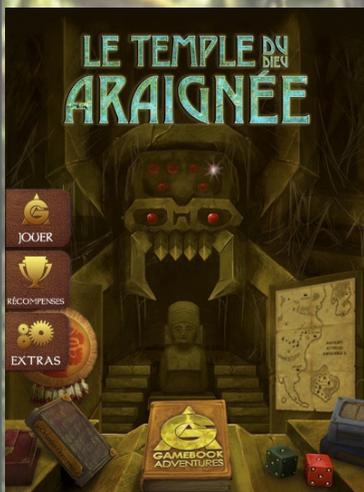
LE TEMPLE DU DIEU ARAIGNÉE

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

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

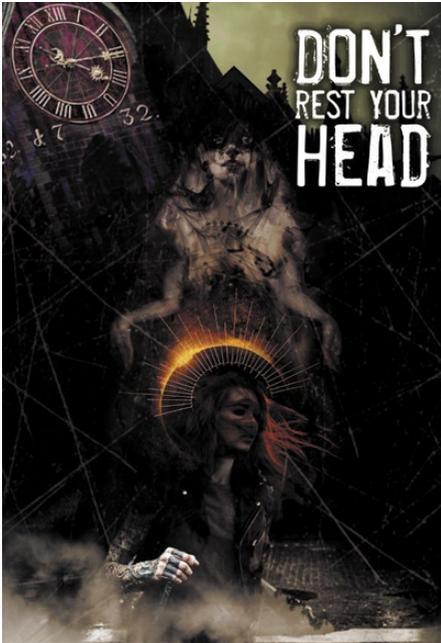
Pour affronter votre phobie sur iOS : <http://bit.ly/1ezMdYm>

Si c'est sous Android que vous n'aurez plus peur de rien : <http://bit.ly/1dYdcxL>





DON'T REST YOUR HEAD - DON'T LOSE YOUR MIND



Après de longs mois d'attente, les écuries d'Augias sortent enfin *Don't Rest Your Head* et son supplément *Don't lose your mind*. L'insomnie est au cœur de ce jeu puisque vos personnages, privés de sommeil, vont accéder à une autre réalité : la ville de *Mad City* peuplée de cauchemars. La seule solution de survivre pour vos personnages, c'est de rester éveillés. J'espère que vous ne vous endormirez pas en lisant cette chronique.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le jeu se présente sous un format A5, couverture souple à rabats. La maquette est agréable, les illustrations sont sombres et reflètent certains traits de la folie, de l'angoisse. La lecture du texte est agréable et l'index est plutôt bien fait.

La création des personnages se fait en répondant à cinq questions. Les réponses vont servir aussi bien au MJ (pour introduire certains éléments au cours de ses scénarios) qu'aux joueurs (pour influencer sur le cours de l'histoire). Ensuite vous aurez à définir la discipline dont fait preuve votre personnage, ses réactions, ses talents.

Concernant le background du jeu, il s'étend sur seize pages (sans compter les illustrations) dans lesquelles vous trouvez les différents lieux emblématiques de la ville, les habitants, l'opposition qui pourra entrer en jeu contre les PJ. Toutefois, le contexte n'est pas des plus original, sent un peu le déjà vu.

L'auteur laisse la possibilité aux joueurs d'utiliser son jeu, soit d'une manière classique à savoir MJ et PJ mais également en mode narration partagée. Ceci nous mène naturellement à la résolution des actions.



UN SYSTÈME MULTI-MODE DE JEU ?

La gestion des conflits se résout en utilisant des D6 et en comparant les résultats obtenus entre le PJ et le MJ. De base, le PJ va jeter autant de dés que la valeur de sa discipline ainsi que tous ses dés d'épuisement (d'une couleur différente) qu'il aura acquis au cours de l'histoire. À ce moment, celui qui a le plus de succès remporte le conflit, favorisant la réalisation de son objectif. Toutefois, celui ayant la valeur sur un dé la plus élevée va influencer sur la description qui en sera faite.



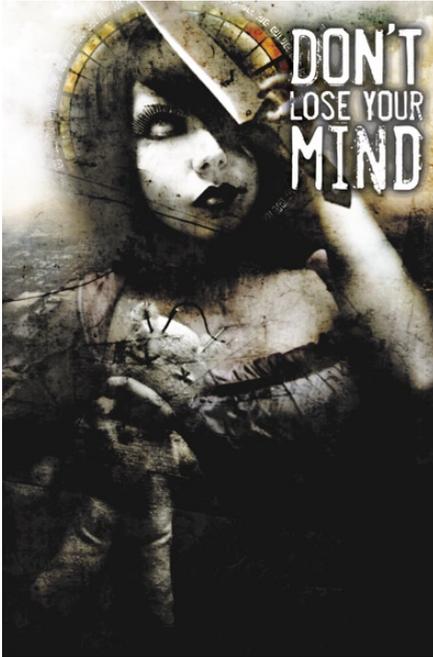
Bien entendu qui dit évolution du personnage, dit choix à faire. En effet, pour augmenter ses chances de réussite, le joueur a la possibilité de rajouter à sa main un dé d'épuisement (jusqu'à 6 au total) qu'il devra conserver pour le reste de l'histoire. Dit ainsi, cela semble tout « bénéf' » pour le joueur. Le « hic » arrive lorsqu'on sait que si lors d'une confrontation le dé dominant (ayant la plus forte valeur) appartient aux dés d'épuisement, le PJ devra faire face à son insomnie et donc à son sommeil. S'il sombre, que peut-il lui arriver de mal ? Vous imaginez un aimant à cauchemars donc le but va être de vous mettre en pièce. Comme si cela ne suffisait pas, si vous atteignez le seuil maximal de votre folie, votre personnage craque et a une forte probabilité de devenir un cauchemar lui-même !

ET LE SUPPLÉMENT ALORS ?

Don't lose your mind est un supplément de 136 pages ayant la particularité d'être maquettée en deux parties tête bêche. Vous y retrouvez 26 talents de folie présentés selon un même modèle, à savoir, un texte introductif, les effets du talent, les effets sur les réactions des personnages, les effets secondaires (sinon cela ne serait pas marrant) et le devenir cauchemardesque qui peut attendre le PJ.



Une partie dédiée aux règles pour gérer la folie est également présente comme de nouvelles règles sur le choix d'un talent de folie sans aucun rapport avec ce qui a été défini pour le personnage.



CONCLUSION

Don't Rest Your Head traite de l'insomnie, de la folie dans un univers sombre rempli de cauchemars. Son système de jeu n'est pas des plus évidents à la lecture et pousse un peu à des calculs d'apothicaire sur le fait de prendre ou pas un dé de plus. La déception vient justement de ce système de jeu (même si le background du jeu est assez limité). La

lecture du jeu fait étrangement penser à l'excellent *Perfect – unrevised* et on imagine aisément en utiliser son système de narration partagée et mettre de côté celui proposé. Loin d'être mauvais, *Don't Rest Your Head* souffre de la concurrence bien mieux pensée et arrive probablement trop tard sur nos étals.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 39,95 euros
- Format : A5
- Nombre de pages : 88 pages (*Don't Rest Your Head*) et 136 pages (*Don't lose your mind*)
- Éditeur : Les écuries d'Augias

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT





LA DRANG'65

Dimanche 14 novembre 1965, alors que l'aube se lève sur la paisible vallée de la Drang, lieu sans importance perdu au milieu du Vietnam, rien ne laisse présager que dans quelques heures l'enfer va s'y déchaîner.

Vous êtes préparé à l'affrontement mais rien ne pouvait vous entrainer à vivre les prochains jours. Comment allez-vous réagir à la réalité des combats ?

Serez-vous un héros, capable de risquer sa vie dans le feu de l'action mais en gardant la tête froide ?

Serez-vous un de ces innombrables soldats tombés sous le feu de l'ennemi, dans un mélange de malchance et d'initiative malheureuse ?

Serez-vous un de ces réfractaires qui réussissent à éviter les risques pour sauver leur vie en premier ?

Si vous finissez aux mains de l'ennemi, ce sont de longues années de captivité qui vous attendent à moins que vous ne réussissiez à vous évader au péril de votre vie.

En attendant, profitez de vos derniers instants de paix alors qu'approche votre Huey ...

Avec **La Bataille de la Drang (la Drang'65)**, les livres-jeux de la série Gamebook Choice vous ouvrent les portes d'un univers inédit, la guerre du Vietnam.

Retrouvez l'enfer pour iOS ici : <http://bit.ly/1dxNUE7>

Pour tenter de survivre sous Android, suivez ce lien : <http://bit.ly/15krciE>





RYUUTAMA



Lapin Marteau, toute nouvelle maison d'édition fondée par Jérôme Larré (auteur de *Tenga*), a créé la surprise en éditant, comme premier jeu, *Ryuutama*, une création japonaise d'Atsuhiko Okada. Invitation au voyage, à la féerie et aux quêtes, *Ryuutama* a une forte personnalité, aussi bien par sa manière d'aborder les histoires que par sa conception. Suivez-moi, je vais vous guider au travers de cet univers « positif » à la recherche des œufs des dragons.

LE PLUMAGE

Le livre est très agréable à prendre en main, même si la couverture au niveau de la reliure semble s'abîmer assez rapidement. La maquette est aérée, mettant bien en valeur les différentes parties et paragraphes. Le choix éditorial a été de conserver les illustrations originales ce qui est, à mon avis, une excellente idée. Bien entendu il faut aimer le trait typiquement japonais ; mais ici, on ne parle pas d'un trait *japan-like* grossier mais bien d'un trait fin, précis, dépayçant. Un vrai plaisir visuel, alternant illustrations sérieuses et illustrations en *super difformed* très marrantes. Par contre, lorsqu'on parle de *Ryuutama*, on ne peut pas oublier de parler des très nombreux tableaux. Il n'y a pratiquement pas une page sans un tableau (plus ou moins petit, je vous l'accorde). Certains d'entre eux (mais tout de même rares) ont une police assez petite tout en restant lisible.

L'OSSATURE

Ryuutama est un jeu se déroulant dans un monde fantastique où chaque personnage ressentira un jour le désir d'entreprendre un grand voyage ; et c'est ce voyage que vous allez vivre. Ici, le monde est né des dragons des saisons qui donnèrent naissance à de multiples



dragons (des nuages, de la pluie, du beau temps, etc.). C'est un monde positif, très positif, dans lequel les personnages ne meurent pas mais vont perdre connaissance. Vos quêtes, poétiques, peuvent vous mener à partir à la recherche d'un mouchoir riche en souvenirs, apporter dans un village voisin une lettre d'une grand-mère à ses petits enfants, etc. Le ton des histoires va dépendre de l'homme-dragon, le MJ, puisque dans ce jeu, les joueurs incarnent des personnages (jusque-là classique me direz-vous) mais le MJ va également interpréter une entité nommée « homme-dragon ». Ce

dernier n'est pas une entité immatérielle mais bien un personnage que pourront croiser vos joueurs. Son rôle est de suivre les personnages et de narrer ensuite leurs aventures aux dragons pour les en nourrir. En plus de ce rôle d'observateur, il va influencer sur la teneur des histoires. Chaque homme-dragon a sa « couleur », sa sensibilité allant des grandes quêtes aux histoires d'amour en passant par l'esprit de compétition pour finir par de sombres complots. Enfin, l'homme-dragon peut prendre part directement dans l'histoire en usant de ses « pouvoirs » pour modifier les résultats des tests des joueurs, pouvant rajouter de la protection, augmenter la vigueur des personnages d'un cran, etc. C'est une manière, pour le MJ, de « tricher » avec les résultats obtenus par les joueurs, tout en étant cadré par des règles précises, c'est-à-dire un nombre d'utilisations défini à l'avance en fonction de la puissance de l'homme-dragon.

VOYAGE, VOYAGE !

Les personnages sont des voyageurs ayant un métier (une classe). Au nombre de sept, chacun apporte des talents qui vont permettre aux personnages d'obtenir des avantages utiles pour le succès de leur périple (avoir des animaux de bât supplémentaires, réussir à traquer un monstre, etc.). Partant en



expédition, il vous faudra vous équiper, vous armer, vous habiller, constituer votre paquetage, etc., et tout cela en respectant l'encombrement maximal que votre personnage peut avoir.

Ensuite, le voyage peut se résumer en la succession de quatre tests. Un test de condition pour savoir dans quel état vos personnages se trouvent, un test de déplacement pour connaître la fatigue ressentie, un d'orientation et un de campement. Bien entendu, il vous faudra composer entre ces jets mais ils seront quotidiens (pour les personnages). Pour vous aider, le livre vous offre un bestiaire très complet, présenté sous la forme de tableaux semblables à ceux que l'on trouve dans les jeux vidéo tels *Final Fantasy*. C'est très lisible et efficace mais on peut reprocher le manque d'illustrations.

Le système de jeu est simple, nécessitant de jeter deux dés correspondant aux attributs testés et de dépasser la difficulté du test. Les combats sont l'occasion

d'une implication des joueurs qui vont avoir la possibilité de définir, avant le début du combat, quels objets vont être présents sur le champ de bataille et vont pouvoir être utilisés pour obtenir un bonus.

Cette implication des joueurs dans l'histoire commence dès la création du monde, puisque le *background* du jeu est très léger, esquissé pour permettre au MJ et aux joueurs de composer leur propre monde, leurs propres villes rencontrées, ceci passant par l'établissement d'une fiche spécifique.

Pour terminer, le jeu vous aide dans la création de vos scénarios. Pour cela, vous allez remplir de nouvelles fiches, d'objectif, de structure et d'événements. Ce moyen est l'occasion pour les MJ débutants de structurer leurs pensées, leurs envies. La contrepartie est un certain dirigisme des scénarios.





pour un novice, cela me semble être assez difficile puisqu'il lui faudra gérer de nombreux paramètres de voyage tout en respectant l'ambiance « imposée » par son homme-dragon et bien entendu l'incarner. Si vous aimez les univers mignons, l'idée de pouvoir influencer sur l'histoire alors que vous êtes MJ au travers de règles précises, *Ryuutama* est un jeu fait pour vous.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 30 euros
- Format : A4
- Nombre de pages : 202
- Éditeur : Lapin Marteau

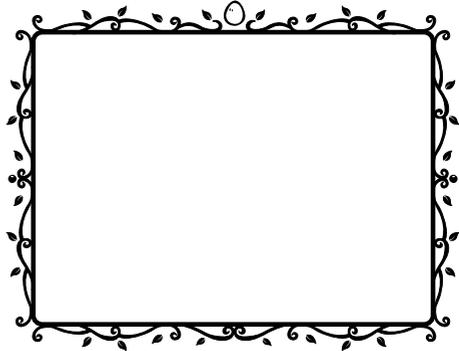
JÉRÔME «SEMPAI» BOUSCAUT

CONCLUSION

Ryuutama est un jeu positif, sur le voyage, très accessible. La lecture est très agréable, rapide. Toutefois, on ne peut s'empêcher d'avoir l'impression qu'il manque des « clés ». Le jeu se veut féérique, magique, nécessitant de décrire les paysages traversés par les personnages mais, sauf si vous êtes fan de *Dragon Quest* et autre *Mon voisin Totoro*, vous risquez fort de ne pas vous y retrouver ou de vite tourner en rond. De plus, même si le jeu se veut être un moyen d'accéder à la direction de partie

RYUU TAMA

Les oeufs des dragons



Fiche de Voyageur

HD		Créé le	
----	--	---------	--

Nom				Joueur		
Niveau		PX		Sexe		Âge
Classe	/			Type		

Talents	Attributs utilisés	Effets
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

Arme fav.		Paysage Climat		Objet fétiche	
-----------	--	-------------------	--	---------------	--

Couleur représentative et autres signes particuliers

Village natal et raisons du départ

Notes

Attributs	Vigueur d 	Agilité d 	Intelligence d 	Esprit d 
	PV max = VIG × 2		PE max = ESP × 2	
PV	 ⇒	PE	 ⇒	
Cond.	CONDITION : VIG + ESP			Maladresses
		2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 vous êtes en pleine forme : augmentez un attribut !		
Règles de voyage (1) Déplacement : VIG+AGI (2) Orientation : INT+INT (3) Campement : AGI+INT				Initiative AGI + INT



Équipement

(les objets équipés ont un encombrement nul)

Armes		Précision	Dégâts	Résist.	Effets
Protections		Protection	Malus	Résist.	Effets
Vêtements		Effets - Résistance			Effets - Résistance

Pour les tests de voyage, la difficulté est de [Paysage + Climat]

Paysage	Niv 1 (6)		Niv 2 (8)			Niv 3 (10)			Niv 4 (12)		Niv 5 (14)
	Lande	Plaine	Bois	Colline	Rocaille	Forêt	Marais	Mont.	Désert	Jungle	Haute Mont.
Climat	+1					+3			+5		
	Brume	Chaleur	Froid	Pluie	Vent fort	Brouillard	Neige	Orage	Ténèbres	Blizzard	Tempête

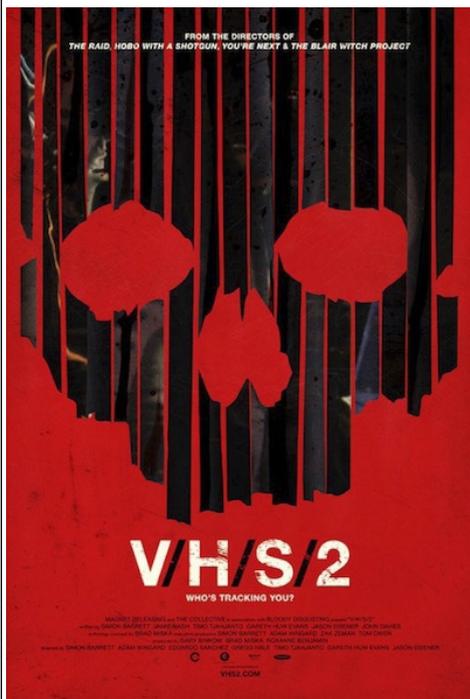
États

(Si le résultat d'un test de condition est supérieur au niveau d'un état, celui-ci est annulé)

Phys.		Blessé AGI -1		Empoisonné VIG -1		Malade AGI -1, VIG -1
Psych.		Las ESP -1		Surexcité INT -1		Choc ESP -1, INT -1

Le ciné m'a tuer

VHS I & II



Ah ce bon vieux temps ! La belle époque des cassettes VHS qui s'abîmaient et se démagnétisaient si facilement. Les petites boîtes en plastique noir où il suffisait de casser une petite patte pour les rendre non enregistrables. Que n'avons-nous pas perdu en passant au tout numérique ? Pensez donc ! Le plaisir de vieux

enregistrements qui s'usaient au fur et à mesure des lectures, d'ailleurs c'était à ça qu'on reconnaissait un passage vu et revu : à l'usure de l'image en début de séquence. Bref, un monde merveilleux. En plus, il faut avouer que le côté fragile des bandes magnétiques les rend particulièrement intéressantes pour tout ce qui est « found footage » (parfois aussi appelé footage de gueule par les mauvaises langues). Vous savez, ce genre de films lancé par Cannibal holocaust et ressuscité par Blair Witch Project. Eh bien là, on en a un nouveau ! Ici, par deux fois, de viles personnes découvrent de vieilles cassettes VHS abandonnées et y découvrent des histoires horribles. Bon, elles ne sont pas toutes valables. Si certaines tapent dans le film de fantôme asiatique genre The Ring, d'autres sont des hommages aux Contes de la crypte. Quoi qu'il en soit, elles feront de bons supports à des parties rapides avec un scénario improvisé. Je ne dévoilerai pas trop les intrigues, les histoires étant suffisamment courtes pour tout gâcher en quelques mots, mais je tirerai mon chapeau sur le suicidé revenant. Il faut dire qu'un coup de .357 Magnum en plein visage, ça fait un maquillage d'enfer... Bon, il faudra regarder les deux films avec du recul car parfois l'utilisation abusive d'effets « vieille bande abîmée » saoule voire donne envie de lancer la télécommande au visage des acteurs.



C'est d'autant plus frappant que bien souvent ces effets sont justes utilisés pour économiser sur les effets spéciaux, voire sur le scénario. Là, c'est criminel. Enfin, regardez ces deux films seul dans le noir la nuit et vous en aurez pour votre argent (quelques euros en VOD).

Real Humans



Les suédois font des séries télévisées. Si, si, je vous le jure. Et en plus, elles sont bonnes ! Bon, c'est du nordique donc c'est lent, très lent, très très lent. C'est du Millennium et autres Morse... Par contre, ici, pas de thriller surnaturel, on est en plein cyberpunk. Mais un cyberpunk à la suédoise...

Imaginez un monde où les robots sont intégrés dans la vie de tous les jours. Mais pas des robots genre Johnny 5, des cyborgs, des vrais, de ceux qui ressemblent vraiment aux humains au point qu'on puisse facilement les confondre. Ces robots sont partout, servant de travailleurs dociles dans de grandes entreprises, de démineurs dans des zones de guerre, de parfait aide ménagère à personnes âgées, de compagnons aux humains en manque de tendresse. Imaginez ces robots soumis totalement mais avec des limitations « morales » ; autant pour eux, les fameuses lois d'Asimov, que pour leurs propriétaires, parfois bien pervers sexuels. Maintenant, imaginez un scientifique qui décide de fournir une conscience à certains d'entre-eux, en particulier quand son fils tombe dans le coma et qu'il est obligé de le transformer en mi-homme mi-machine. Ajoutez-y un mouvement de protestation de la perte d'emplois au profit des machines, le mouvement Real Humans (Äkta Människor en VO), et en face une partie de la population qui refuse de traiter les robots en machines mais plutôt en amis. Et vous aurez un beau bordel social. En fait, Real Humans est une étude sociale. Ici, il n'y a pratiquement rien de technologique. Les robots ont l'air d'être venus de nulle part car aucune autre technologie fantastique n'est présente. Les voitures ne volent toujours pas,

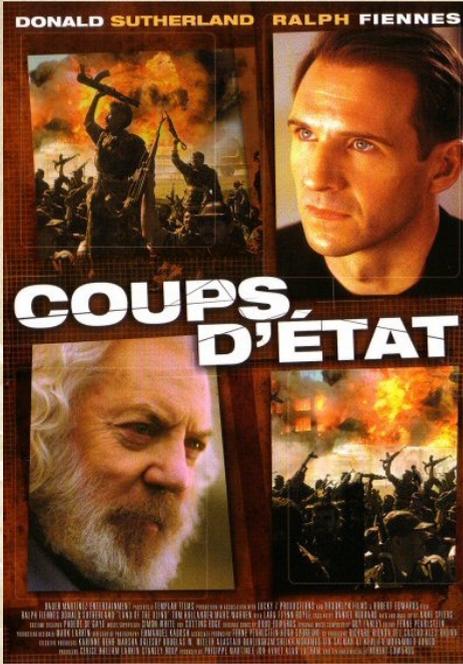


les mixers ne font que mixer, les ordinateurs ont toujours des claviers mais vous pouvez programmer les activités sexuelles de votre cyborg de compagnie. C'est tellement déroutant qu'on pourrait rapprocher le genre du steampunk. L'existence des robots est plutôt un prétexte pour étudier des tranches de vie face à la différence, face à l'autre, celui dont on ne peut se passer mais qui n'est pas comme la majorité d'entre nous. L'avantage des robots est qu'ils sont toujours différents au plus profond d'eux-mêmes. Ils ne sont même pas de chair et de sang. On ne parle pas de couleur de peau, de préférence sexuelle ou encore de culture ou de religion, mais de génétique, de nature. Les opposants aux robots sont avant tout opposés à leurs propres peurs. La peur de la solitude, la peur de la misère, la peur d'être dépassés. Les partisans des robots sont également motivés par leurs peurs mais parce que les robots sont là pour y répondre. La femme entre deux âges qui y trouve le compagnon idéal, beau, sexuellement actif, à l'écoute, sans soucis personnels, attentionné et surtout débranchable pour les sorties entre filles. Le pervers masochiste qui y voit une satisfaction de son plaisir sans les risques ou la honte. Le jeune puceau qui y découvre une vision sublimée de l'amour et du désir. Le patron d'entreprise qui a enfin des ouvriers efficaces, durs à la tâche, jamais

malades et dont le coût est évaluable à long terme. Peur de la solitude, de l'opprobre, de l'échec ou de l'inconnu. Et les robots dans tout ça ? Eh bien, ils ne ressentent rien, c'est magique mais s'ils se mettaient à ressentir, seraient-ils toujours aussi d'accord pour être dociles, travailleurs, à l'écoute, sexuellement actifs avec n'importe qui ? Et si le rêve d'un robot à qui on offre le libre arbitre était de devenir simplement un humain comme les autres avec tous ses mauvais côtés : râleur, égoïste, raciste, homophobe ou tout simplement envieux. L'image des vrais humains que nous renvoient les machines ne donnera pas particulièrement envie mais à vous de voir...

Land of the Blind / Coups d'État

Vous aimez les dictateurs déjantés ? Visiblement, le réalisateur aussi ! Si au pays des aveugles les borgnes sont rois, les malades mentaux sont présidents. Passons la grande interprétation de Donald Sutherland et de Ralph Fiennes, deux grands acteurs qui nous ont habitués à de grands films. Il nous reste quoi ? Un des films les plus délirants qu'il m'ait été donné de voir. Injustement massacré



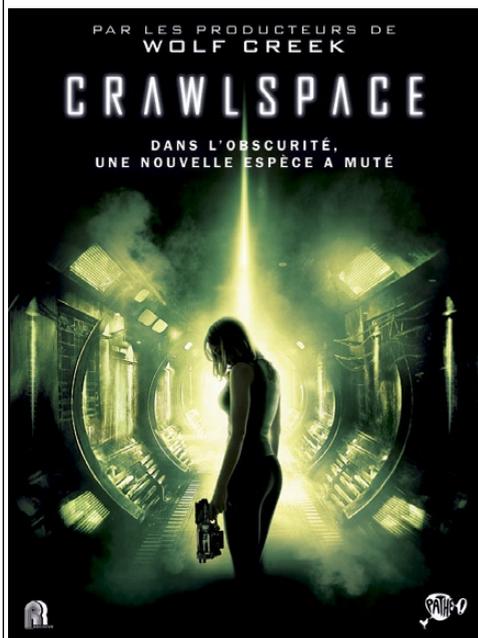
par la critique, l'histoire nous projette dans un pays imaginaire gouverné par un despote de père en fils qui est passionné de cinéma, de son cinéma en particulier et qui a construit un gouvernement à base des acteurs à succès du moment, enfin à succès dans ses films et séries. En face, il y a une opposition, des terroristes dans la terminologie du régime. Cette opposition repose sur un prisonnier politique historique, grand humaniste parmi les humanistes. Un poète philosophe au verbe haut et aux citations qui tuent, écrites avec ses excréments sur les murs de sa cellule. Au milieu, un homme du système, un sans nom, un officier qui a servi dans une unité top secrète mais est trop marqué par ses actions patriotiques et

qui préfère finir ses années de service comme gardien d'une prison politique. Entre un homme aux rêves de démocratie les plus fous et un homme perdu dans un monde sans raison, l'amitié était inévitable. Tout cela mènera à un coup d'État avec exécution sommaire du dictateur. Fin de l'histoire, une happy end ? Eh non ! Parce que l'humaniste, lui aussi, il aime le pouvoir. Finalement, les citations qui tuent permettent de réellement tuer si on les lit avec un autre point de vue. C'est comme les élections libres promises par le héros de la révolution, elles ne pourront avoir lieu qu'une fois la population pacifiée et les anciens caciques du régime attrapés ; donc l'année prochaine ou la suivante ou plus tard... Comme la religion ; toujours alliée des révolutionnaires, il est normal qu'elle devienne importante voire qu'elle édicte des règles de vie ou des tenues vestimentaires pour les femmes, après tout elle a sauvé les femmes de la dictature, non ? Mon favori reste les prisons politiques et les exécutions, si elles sont faites par les gentils, elles deviennent justifiées, non ? Si cela vous fait penser à Kafka, c'est normal, on est en plein dans le même délire. Au point que notre officier accusé d'être un traître se verra gracié car il ne peut avoir commis le crime de trahison que si le nouveau président philosophe élu à vie a aussi commis un crime, ce qui serait impensable... Amis de la déraison, bonjour !



Si vous voulez construire un univers délirant avec des dictateurs et des révolutionnaires complètement barrés, lancez le disque (ou le fichier) et prenez des notes !

Crawlspace



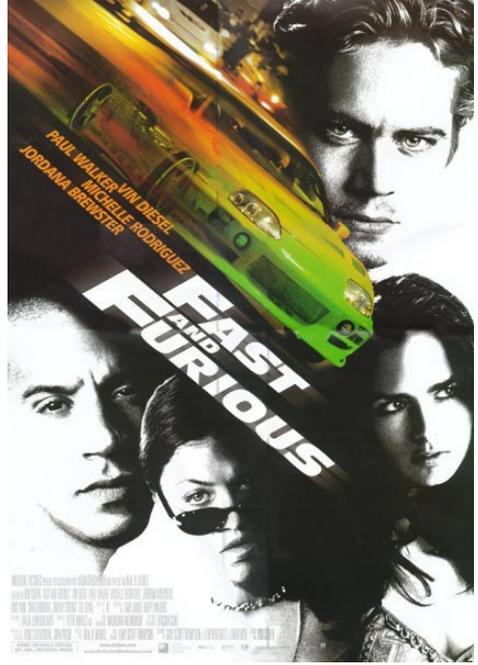
Comment résister à un film dont le titre se traduirait par « soubassement » ou « vide sanitaire », hein, comment ? En plus, avec un pitch innovant : un groupe de militaires est envoyé enquêter après qu'une base ultra secrète souterraine ait cessé de répondre aux appels depuis une heure. Comment se retenir de lancer le film, hein, comment ? Bon, d'accord j'arrête d'être méchant... pour le moment. Il

ya de quoi en plus. Car une fois l'épreuve du titre et du quatrième de jaquette passés, le film devient bien plus intéressant. Déjà on apprend que la base est un mélange entre centre de recherche et centre de détention, ce qui commence à salement sentir les expériences interdites par différents conventions et surtout le sympathique facteur des cobayes humains. Ensuite le « héros », eh bien il découvre qu'une des prisonnières est le portrait craché de son ex (qu'il a un peu tuée sur ordre de ses supérieurs) et là on se demande bien comment le cadavre est à nouveau opérationnel. Je vous passe la préparation du commando à la Aliens, humour militaire compris, pour en venir à l'assaut dans une base qui, mis à part quelques grands couloirs, semble être sortie de l'imaginaire d'un hobbit si on compte tous les passages techniques qui la parcourent de long en large. C'est plus un centre scientifique, c'est un gruyère et, étrangement, l'équipe d'assaut semble aimer se faufiler par les colonnes de services ou les voies de dégagement. Chacun a son plaisir. Néanmoins, ça marche bien et on finit par vraiment en avoir assez de voir les personnages avancer à moitié voûtés dans des corridors minuscules, on finit même par avoir mal au dos pour eux. Alors quand des bêtes mutantes commencent à sortir de nulle part, on est vraiment mal même si on se dit qu'on est dans un énième film



de monstre dans des labos secrets. Le problème survient lorsque les commandos rencontrent des survivants et découvrent que le labo ne faisait pas de la recherche génétique mais des études sur les capacités mentales et télépathiques. En fait, il n'y a pas de bestioles mis à part dans l'esprit des victimes des télépathes. D'ailleurs, il est pratiquement impossible de distinguer la réalité de l'imaginaire. Comment savoir si la prisonnière est bien la femme du héros ? Est-ce une manipulation mentale de son esprit ou sa vraie femme ? Si les monstres n'existent pas, sur qui les membres du commando ont-ils passé plusieurs heures à tirer ? Qui ont-ils réellement tué ? Quand un commando meurt brûlé vif dans un tunnel, y avait-il seulement la moindre source de chaleur à proximité ? C'est là que le film devient une mine d'idées pour des scénarios complètement barrés. Pensez simplement à intégrer des hallucinations dans vos aventures et les limites de l'envisageable sont repoussées à l'infini. Ça me parle, et à vous ? Pour garder le suspens intact, je ne vous parlerai pas du « double » auquel une partie du cerveau a été prélevée pour être implanté dans celui de l'épouse disparue... Vous verrez, l'effet est saisissant. Pour finir, petit conseil, pensez à isoler votre plancher via le vide sanitaire, cela diminuera sensiblement votre facture de chauffage. Je sais ça n'a rien à voir avec le film mais tant que j'y pense...

Fast and Furious : Pour en finir



Pour faire du pulp en 2013, ça demande du Vince Diesel à haute dose. Voilà la leçon que j'ai retenue de Fast and Furious (toute la série bien évidemment). Il y a aussi des trucs sur la famille, la fidélité aux siens, le pardon, le sens du bien même chez les méchants, le fait qu'il y a de méchants gentils et de gentils méchants, etc., et tout un tas de trucs qui ne servent à rien mis à part faire monter en flèche le taux de testostérone du mâle moyen. Surtout, essayez pas de faire du scénario trop complexe, cela ne s'adresse pas aux fans d'intrigues poussées, de rebondissements subtils voire d'intrigues à tiroir.



Faites du direct ! Le méchant est méchant dès le début. Le méchant connaît le gentil depuis un moment. La petite amie/fiancée/sœur du gentil est menacée par le méchant. Vous voyez l'idée ... Ensuite, sortez les gros engins. Je veux dire les engins motorisés ! En 2013, on roule ou vole à toute allure. La marche à pied c'est pour les victimes du méchant, pas pour les héros. Si possible, prenez un modèle existant et un ami du gentil qui est un mécanicien de génie (il en faut toujours un dans les histoires) et mélangez le tout. Il en ressort des voitures, avions ou autres hélicoptères qui dépassent les fantasmes humides d'ados en mal de sensations fortes. Bien évidemment, il faudra tout détruire à un moment ou un autre de l'histoire. C'est pas grave car, comme par magie, le héros a toujours un nouveau moyen de transport encore plus puissant que le précédent à sa portée. Visiblement la crise des subprimes ne l'a pas touché. D'ailleurs, il est sûrement très riche mais comme il est un héros, au lieu de tout claquer en drogue et prostituées, il aime revenir à des aventures où il va risquer sa vie pour pas un rond voire, encore mieux, pour sauver un ami, un proche ou un innocent (prévoyez un chihuahua blessé en cas de besoin d'un moment d'émotion). N'oubliez pas évidemment les moments de doutes, genre quand son meilleur ami est blessé, que le méchant s'échappe ou qu'il kidnappe sa

petite-amie/fille/prof d'élémentaire. Si vous pouvez placer une scène un peu chaude avant le dénouement final, nous vous en serions reconnaissants. Pour les flingues, prenez de l'existant, il y a de quoi faire dans la panoplie des différentes armées, voire dans les laboratoires qui créent de nouveaux joujoux. Voilà, vous avez fait du pulp version 2013. Bon, vos joueurs vont se lasser et donc il faudra arrêter après 5-6 épisodes mais comme le héros aime revenir aux affaires, il y aura toujours une petite place pour une séquelle de plus ...

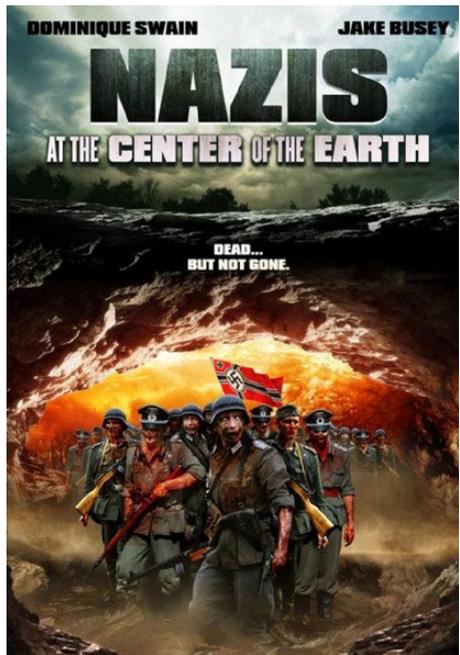
Nazis at the center of the Earth

Les nazis sont au centre de la Terre ! Eh bien, qu'ils y restent ! Vous m'auriez parlé de la Terre creuse, d'une base arctique où des scientifiques sont attaqués par des nazis zombifiés et immortels, j'aurais répondu « Banco ! ». Mais là, Asylum a tout faux. Déjà on parle même plus de série B mais de série Z, les moyens en moins ! Niveau scénario d'entrée, c'est acceptable. Le méchant docteur Mengele, encore lui, a réussi à s'enfuir à la fin de la guerre pour une destination inconnue, emportant une étrange capsule de conservation. Des années plus tard, de



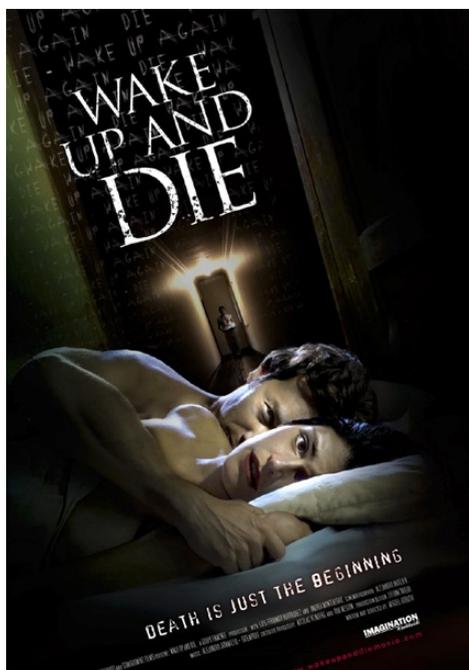
nos jours, une base scientifique dans l'Arctique qui a déjà connu des morts voit deux de ses membres disparaître lors d'un relevé de routine sur une balise. La mission de sauvetage, en fait toute l'équipe, découvre un étrange passage dans la glace qui semble mener bien loin vers le centre de la Terre... C'est du réchauffé, je sais, mais on pouvait espérer un traitement modernisé ; eh bien non ! Déjà c'est tout en CGI mais du genre mod pour un FPS gratuit. Je suis d'accord qu'on ne peut pas aller filmer sur la banquise mais faut pas non plus exagérer dans le laid et pas cher... Mais passons ! Il y a aussi les acteurs. Même si certains ont déjà tourné dans du petit budget, un effort pour avoir un jeu convaincant aurait été de bon aloi, non ? Mais là, aucun travail, aucun jeu. On n'arrive même pas à y croire un instant. Avec des acteurs mauvais et des décors informatiques pourris, il ne reste plus que la Terre creuse. Bon, là encore un petit truc scénaristique : faites croire que les méchants nazis ne supportent pas le soleil et zou, vous pourrez tout tourner en intérieur, c'est moins cher et quatre murs peints avec de la fausse rouille feront l'affaire. Je dis non ! Déjà qu'on se demande comment ils ont pu rapporter tout ce matériel au milieu de nulle part sans attirer l'attention, l'overdose de svastika sur le moindre robinet ça épuise. Oui, on sait que ce sont des nazis, pas besoin de mettre le

logo partout, ils ont déjà l'uniforme ! Après, le scénario, lui, part définitivement en nouille. Entre des nazis zombies, mutagènes, qui ont besoin d'implants de peau et de chair fraîche pour survivre, des cyborgs de combats fabriqués avec la tête du Führer, un docteur Mengele qui hésite entre l'amoureux transi et le sociopathe assoiffé de pouvoir, on n'arrive plus à suivre. Je vous passe les maquillages qui sont d'entrée de gamme, visiblement soumis au même régime financier que le reste de la production. Bref, c'est pas bon du tout. Il y a des idées pour faire une histoire délirante vraiment décalée mais le traitement sérieux de l'affaire rend le tout indigeste. Bref, prenez des notes et puis passez à Iron Skies...





Wake up and die



Bonjour et adieu ! Voilà comment résumer le film en une seule ligne. Si vous avez aimé Un jour sans fin avec Bill Murray, vous adorerez ce film même s'il n'y a pas de marmotte ! Cette œuvre a tout ce qu'il faut pour un scénario solo bien flippant. Imaginez que, après une soirée bien arrosée, vous vous réveillez dans le lit d'un(e) inconnu(e) vraiment mignon(ne). Évidemment, vous ne vous en rappelez pas le nom ni même si vous avez joué à la bête à deux dos... Gênant, n'est-il pas ? Excitant, sans doute... Après quelques mots échangés, voilà qu'il(elle) vous tue sans prévenir. Souci ! Et vous vous réveillez à

nouveau au même endroit avec la même personne... Là, la peur commence ! Ne nous leurrions pas, c'est un huis-clos en duo (si on enlève la toute dernière scène du film), donc ne vous attendez pas à une pléthore d'acteurs connus. En plus, la moitié du temps ils sont nus donc pas de costumes d'époque non plus ; ni de sexe endiablé, bande de pervers ! Ici, on fait avec peu de moyens mais ça le fait ! Toute la mécanique du film se joue sur la capacité de la jeune femme, après avoir tenté sans succès de s'enfuir à plusieurs reprises, à comprendre ce qui lui arrive, pourquoi elle boucle dans le temps et surtout pourquoi le beau gosse veut absolument la tuer rapidement. Tout le jeu est donc de questionner et de découvrir un maximum d'éléments à utiliser pour finalement se faire trincer sans autre forme de procès. Le côté rembobinage depuis le début rappelle un peu le jeu Parsely Games de la Boite à Heuh. Tu te plantes, tu reviens à zéro mais avec assez d'infos pour aller plus loin la prochaine fois (pub gratuite mais si l'éditeur m'entend il peut me faire suivre des cadeaux au bureau du magazine). Même si vous n'êtes pas obligés d'écrire un livre-jeu ou un Parsely Game pour réutiliser cette technique, pensez à la prendre en compte pour une partie en solo, vous, seul avec un MJ, dans le noir... Une situation générale, une intrigue spécifique détaillée, des éléments clés déclinés par des questions clés ou des ac-



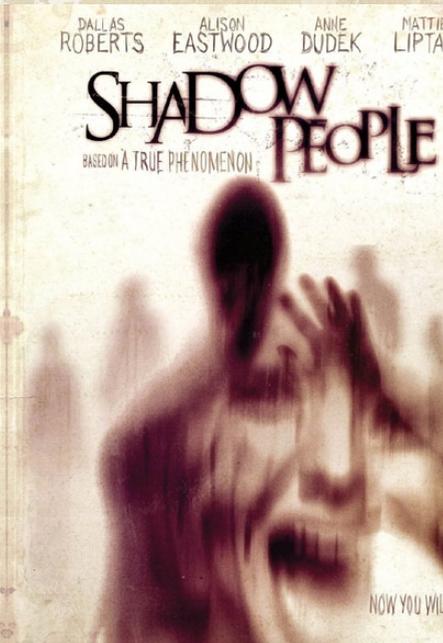
tions initiatrices et le tour est joué. Vous trouvez ce genre de fonctionnement dans le jeu de plateau Sherlock Holmes Détective Conseil de mes amis d'Ystari ou encore dans la série des Gumshoe de mon amie Neko (j'ai plein d'amis je sais mais je fais le même lien avec le bureau du magazine précédemment cité). Le seul bémol à ce genre de partie est le risque de lassitude du joueur qui va en avoir rapidement un peu marre de se répéter si vous n'improvisez pas des moments de suspens ou des nouveautés. Mais ça c'est votre boulot de MJ de le prévoir, après tout ! Surtout, il doit y avoir un but final à cette histoire. Comme pour Bill qui doit vivre une belle journée, ou notre Morphée qui doit avoir la révélation de ce qui lui fait le plus

prendre son pied, votre joueur doit avoir un but, quelque chose qui rend l'effort pour y arriver ridicule en comparaison.

Je sais, il n'y a qu'à mais c'est vous qui faut qu'on...

Shadow People

Les êtres de l'ombre ne s'enprennent à vous que si vous pensez à eux, mais comment s'empêcher de penser à quelque chose ? Rien que cette phrase résume à elle seule tout le film et tout le contexte dans lequel il s'articule. Si une menace n'existe que parce qu'on lui laisse le droit d'exister cela paraît tragiquement simple d'y mettre un terme ; mais comment mettre un terme à quelque chose qu'on ne voit pas, qu'on n'entend pas, qui n'a même pas d'existence tangible ? Ce film tient du génie et je pèse mes mots ! C'est vrai qu'il commence banalement avec un animateur radio qui a des gros problèmes parentaux et avec son ex, visiblement plus branchée par des hommes socialement bien positionnés que par un animateur radio à la course au maintien dans la grille de l'année prochaine. Mais, comme tout héros américain qui se respecte, notre héros est passionné par son métier et aime les conversations nocturnes avec des inconnus sur une petite sta-





tion ridicule du fin fond des États-Unis. Dans ce monde interlope entre chien et loup, les idées les plus étranges se mettent à circuler, à s'échanger. Entre les délires conspirationnistes et les angoisses nocturnes, un appel attire l'oreille. Un jeune homme qui se dit pourchassé par le peuple de l'ombre, celui qui attend que vous vous endormiez pour se saisir de vous et mettre fin à vos jours. Quand l'auditeur termine sa phrase par un coup de feu, les médias s'emparent de l'affaire et, même si l'homme ne s'est pas suicidé, il devient un moyen de gagner de l'audimat. Mais quand il décède de façon incompréhensible durant son sommeil à l'hôpital, notre animateur commence à enquêter. Les morts suivantes vont renforcer son idée que le peuple de l'ombre existe ; n'est-il pas signalé par de nombreuses cultures à des époques diverses depuis l'antiquité jusqu'à nos jours ? Et s'il existait réellement ? Et s'ils observaient dans l'ombre depuis l'aube des temps ? Et si nous n'étions que des sujets d'expérimentations voire des jouets à leurs yeux ? Et si ... Trop de si, beaucoup trop de si, à mon goût et à celui du héros. Il faut donc faire éclater la vérité. Il ne faut plus hésiter à ouvrir les yeux du monde face à la pire des menaces, celle qu'on ne peut voir, celle dont on ignore l'existence. Même si ouvrir les yeux du monde signifie le transformer en victime potentielle du peuple des ombres puisque ce dernier ne peut

atteindre que ceux qui croient en lui... Voilà un dilemme intéressant, n'est-il pas ? Seriez-vous capable de le proposer à vos joueurs ? Pourriez-vous les mettre face à ce choix horrible ? La vérité et la mort ou l'ignorance et la vie... Bonne chance !

Kalevet (Rabies)

Petite production israélienne dont le titre se traduirait par « Rage » ... Pas de panique, il n'y a pas encore un énième virus qui transforme les humains en mutants enragés avec une bande de survivants qui vont mourir petit à petit pour que l'héroïne finale s'en sorte à temps pour découvrir que l'horreur n'a pas de fin ... Je sais, les scénarios de ce genre d'histoire sont tous les mêmes !

Ici, c'est un bon vieux slasher des familles. Des jeunes perdus dans un bois, un duo frère-soeur enlevés par un tueur en série du même bois et des flics en patrouille dans le coin. Encore un film de tueur en série allez vous vous imaginer. Si c'est le cas et que vous passez votre chemin, vous raterez ce qui, pour moi, est à ce jour le plus bel exemple de film de partie de Dés de Sang. Vous raterez la représentation cinématographique de la règle du Pétage de Plomb qui a rendu ce jeu si apprécié des connaisseurs de



cinéma B (voir Z pour les mauvaises langues).

Parce qu'ici, le vilain tueur en série ben, mis à part un pauvre chien, il ne tue personne. En fait, il est même mis hors jeu avec une fléchette de tranquilisant au bout de dix minutes de film. Pas sympa pour un type qui aspirait juste à torturer et tuer autrui tranquillement dans son bois.

Donc une fois ce dangereux malade mis hors de course, il nous reste que des victimes ... Enfin, il y a un flic qui est un gros pervers sexuel prêt à violer deux victimes, une joueuse de tennis un peu nerveuse de la gâchette, deux vieux amis qui ont une femme entre eux, une petite amie blonde qui ne sait pas se servir d'une arme, un grand frère qui a des problèmes avec les pièges à ours, une petite soeur incestueuse qui est suicidaire et un flic bonhomme avec de gros problèmes de virilité au sein du couple. On rajoute un champ de mine qui explique pourquoi le bois est interdit au public ...

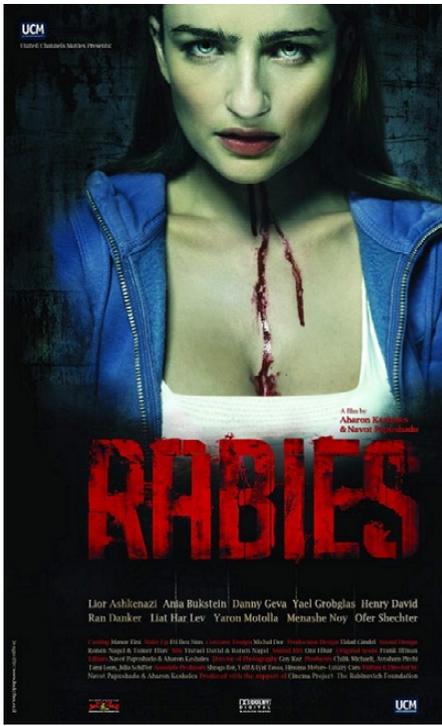
Quand tous vont commencer à péter les plombs, sauf le champ de mine qui va péter, tout court, vu qu'il n'y a plus de méchant à disposition, ils vont se retourner les uns contre les autres avec la régularité d'un métronome. On va finir par croire que la folie est contagieuse finalement.

Je ne vous divulguerai pas les morts qui attendent nos victimes mais il y a vraiment du matériel exploitable pour re-

nouveler le genre.

Je finirai par les derniers mots du film, prononcés par le tueur pas en série, « c'est vraiment un endroit de merde ! »

ROMUALD « RADEK » FINET





FAITES ENTRER L'ACCUSÉ N°1

À l'heure où les mentions « inspiré de faits réels » fleurissent comme des arguments commerciaux sur les affiches des films et les couvertures des livres, il semble que l'histoire récente, les faits politiques ou les faits divers étranges continuent d'être une source d'inspiration sous-exploitée par les rôlistes. L'objectif de cette rubrique sera de mettre en lumière un fait divers ou un épisode historique mal connu pouvant servir de sources d'inspiration. Ces articles visant à proposer des inspirations à partir d'événements réels et non à composer une chronique judiciaire, historique ou géopolitique, les faits relatés seront les plus exacts possibles mais les hypothèses entourant ces événements seront celles les plus exploitables dans des fictions, pas nécessairement les plus plausibles ou les plus couramment admises... ce qui ne veut pas non plus dire qu'elles seront fatalement fausses.

Les assassinats d'Alfred Herrhausen et Detlev Karsten Rohwedder

Entre le 9 novembre 1989, date de la chute du Mur de Berlin, et le 3 octobre 1990, date de la réunification allemande, l'Allemagne a connu une spectaculaire accélération de son histoire que quasiment personne n'avait anticipée. Ces deux événements venaient bouleverser de nombreuses certitudes issues de la Guerre froide sans pour autant solder les vieux comptes d'un coup de baguette magique. La victoire *de facto* des pays occidentaux et du système capitaliste



Alfred Herrhausen



permettait à de nombreuses entreprises de lorgner vers les nouveaux marchés de l'Est avec envie tandis que les appareils d'hier, alliés ou ennemis de ces mêmes grosses entreprises occidentales, réfléchissaient au meilleur moyen de profiter du nouveau système et des privatisations inéluctables. À l'inverse pour des organisations d'extrême-gauche, et particulièrement pour les groupuscules armés clandestins, même moribonds depuis le début des années 80, cette victoire promise du grand capital créait une situation intolérable appelant une réaction violente. Mais à la fin des années 80 et au début des années 90, quelle était la marge d'autonomie de ces groupes qui avaient pactisé dans les années 70 et 80 avec des services secrets du Bloc de l'Est, des groupes palestiniens (et leurs sponsors étatiques) et dont une partie au moins avaient été infiltrés par les ser-

vices de sécurité des pays de l'OTAN ? Étaient-ils encore susceptibles de réaliser des actions autonomes, n'étaient-ils que des pions manipulables ou encore des boucs émissaires aisés à impliquer ?

Ce sont ces questions que soulèvent deux assassinats ayant touché à un an et demi d'intervalle deux figures économiques ouest-allemandes qui semblaient appelées à jouer un rôle important dans la transition économique de l'Allemagne de l'Est : Alfred Herrhausen, président de la Deutsch Bank, en 1989 ; et Detlev Karsten Rohwedder, directeur de la Treuhandanstalt, en 1991. Ces deux crimes furent attribués à la RAF (*Rote Armee Fraktion* – Fraction armée rouge, parfois désignée sous le sobriquet de « bande à Baader ») avec des soupçons sur un même homme, Wolfgang Grams, un militant de la RAF qui ne put jamais



infirmier ou confirmer son implication dans les deux assassinats ; en effet, clandestin et fuyard, il mourut le 27 juin 1993 lors d'une tentative d'arrestation, dans des circonstances sujettes à polémiques.

Le premier des deux assassinats, celui d'Alfred Herrhausen, a eu lieu le 30 novembre 1989. Président de la Deutsche Bank et ami du chancelier Helmut Kohl, il est mort dans sa voiture, soufflé par une bombe cachée dans les bagages d'un vélo laissé sur le bord de la route. Herrhausen bénéficiait pourtant d'une bonne protection : sa voiture avec chauffeur était blindée et elle était au centre d'un convoi de trois voitures, les deux autres étant remplies de gardes du corps. La bombe explosa précisément lorsque la portière arrière derrière laquelle Herrhausen était placé passa à la hauteur de l'explosif. L'effet de souffle projeta la portière à l'intérieur du véhicule et sectionna les jambes du banquier, provoquant une hémorragie fatale.

Un communiqué de la RAF revendiqua l'assassinat.

Le second assassinat, visant Detlev Karsten Rohwedder, s'est déroulé le 1^{er} avril 1991. Rohwedder était le directeur de la Treuhandanstalt, l'agence créée par l'État est-allemand mourant pour gérer la privatisation des 8 500 entreprises publiques est-allemandes en tenant compte du sort de leurs 4 millions de salariés.

Membre du parti social-démocrate ouest-allemand, le SPD, et économiste de centre-gauche, Rohwedder avait été désigné par le parlement est-allemand à son poste en juin 1990, soit quatre mois avant la réunification. Il fut abattu par un sniper alors qu'il passait devant sa fenêtre de sa maison de Düsseldorf.

Sur le toit d'où le sniper avait tiré, on a trouvé des tracts de la RAF revendiquant l'assassinat et dénonçant les privatisations en Allemagne de l'Est.

Suite aux deux assassinats, des arrestations massives furent organisées dans les milieux d'extrême-gauche allemands mais aucun des suspects arrêtés ne fut inculqué pour ces crimes. En 1993, une opération menée grâce à une infiltration dans les milieux clandestins d'extrême-



Detlev Karsten Rohwedder



gauche d'un agent de la BFV (le service de sécurité intérieure allemand) permit d'organiser une souricière pour arrêter les militants de la RAF, Wolfgang Grams et Brigit Hogefeld, les deux dernières figures en liberté de la « troisième génération » de la RAF (après celle initiale de la fin des années 60-début des années 70 et la suivante de la seconde moitié des années 70) ; mais l'arrestation tourna au fiasco avec la mort d'un policier et celle de Wolfgang Grams. Pour la police, Grams s'est suicidé pour ne pas être pris vivant, pour la famille de Grams, il a été abattu délibérément par la police. Cet échec provoqua un scandale entraînant la démission du ministre de l'intérieur allemand, Rudolf Seiters.

La mort de Grams bloqua l'enquête sur son rôle éventuel dans les deux meurtres. Toutefois, en 2001, une analyse ADN fut réalisée sur un cheveu trouvé sur le toit d'où avait tiré le sniper ayant tué Rohwedder et l'analyse conclut que le cheveu appartenait à Wolfgang Grams. Cependant, la justice allemande ne retint pas cet indice, les procédures de conservation du cheveu n'ayant pas été respectées et des doutes existant sur la possibilité que le cheveu ait été ajouté dans les pièces à conviction *a posteriori*.

Aujourd'hui, même si la RAF en tant qu'entité continue d'être suspectée des deux assassinats, personne n'a été jugé pour ces deux crimes.

Des interprétations variées

Même sans les revendications par voie de tract, la *Rote Armee Fraktion* faisait figure de suspecte idéale dans ces deux affaires. La Deutsch Bank, que présidait Alfred Herrhausen, était (et est toujours) la première banque d'Allemagne. Tout le monde savait, en 1989, que cette banque jouerait un rôle essentiel dans le financement des rachats de sociétés publiques est-allemandes par des sociétés ouest-allemandes. De son côté, la Treuhandanstalt avait pour objectif affiché de privatiser l'économie est-allemande. Compte-tenu de leurs positions respectives, Alfred Herrhausen et Detlev Karsten Rohwedder faisaient donc figure de cibles potentielles pour un mouvement terroriste communiste.

Cependant, ni Alfred Herrhausen ni Detlev Karsten Rohwedder n'étaient des partisans de privatisations rapides et d'un « traitement de choc » libéral dans les économies de l'Est. Alfred Herrhausen souhaitait une transition lente et en douceur de l'Allemagne de l'Est vers le système capitaliste et envisageait une réunification en dix ans, alors que beaucoup de proches du chancelier Kohl et une part des milieux d'affaires allemands voulaient une réunification à marche forcée. Au niveau international, Herrhausen s'était illustré par des déclarations en



faveur de l'annulation d'une partie de la dette des pays du tiers-monde. Ses successeurs ne suivirent pas cette voie.

De son côté, Detlev Karsten Rohwedder souhaitait favoriser un capitalisme populaire en ex-RDA en distribuant progressivement les actions des entreprises en voie de privatisation à leurs salariés plutôt que de les mettre en vente sur les marchés. À sa mort, il fut remplacé à la tête de la Treuhandanstalt par Brigit Breuel, qui abandonna les idées de coopératives ouvrières de son prédécesseur et vendit au plus vite les entreprises est-allemandes à des investisseurs privés qui firent souvent de très bonnes affaires.

Vus les objectifs affichés par la RAF, on peut donc considérer que ces deux meurtres furent contre-productifs mais on objectera que ce n'est pas la première fois qu'un groupuscule radical armé ne brille pas par son discernement.

Ce qui interpelle davantage, c'est le professionnalisme avec lequel les deux attentats ont été réalisés. Le groupe ayant assassiné Alfred Herrhausen et Detlev Karsten Rohwedder devait compter un artificier de grand talent et un sniper qualifié, des compétences dont ne semblait pas disposer la troisième génération de la RAF. Ce n'est pas la seule question soulevée.

Pour l'écrivain et journaliste français Michel Meyer, les lettres de revendications de la RAF trouvées sur les deux scènes de crime sont incohérentes et sont des faux grossiers auxquels les autorités allemandes, par aveuglement ou par intérêt, furent heureuses de croire. Pour l'auteur états-unien Michael Morrissey, Herrhausen et Rohwedder furent éliminés dans le cadre d'un règlement de compte entre élites politiques allemandes car ils freinaient les objectifs de privatisation de l'économie à marche forcée et les bénéfices attendus pour les grandes sociétés allemandes.

À l'inverse, le *Wall Street Journal* estima dans un article paru en 2007 que les deux assassinats portaient la marque de la Stasi, le service de renseignement est-allemand. L'article ne proposait pas de mobiles à ces deux crimes mais était accompagné d'un témoignage de la veuve d'Alfred Herrhausen, convaincue de la responsabilité de la RDA.



Aujourd'hui, la justice allemande n'a toujours pas été en mesure d'identifier formellement la chaîne de responsabilités dans ces deux crimes ni le nom de leurs auteurs.



Wolfgang Grams

Que faire de ces affaires en jeu de rôle ?

Tous les JdR fantastiques contemporains comptent (au moins !) une organisation occulte qui n'hésite pas à assassiner et manipuler les autorités pour étendre son influence. Les différentes organisations dépendant du siège de l'Avarice du Culte de la Transcendance dans *Delta Green*, les Synarques de *Nephilim*, une filiale de la Pentex pour *Loup-Garou : l'Apocalypse*, le Syndicat de la Technocratie dans *Mage : l'Ascension* et bien d'autres peuvent remplir ce rôle à merveille. Une enquête d'un groupe de PJ sur les zones d'ombre entourant l'assassinat de Herrhausen et Rohwedder pourrait être un moyen de faire découvrir les actions d'une de ces organisations secrètes et malfaisantes en Allemagne ou dans toute la *Mitteleuropa*. Les deux hommes auront alors été assassinés par des tueurs de la conspiration afin qu'ils soient remplacés par des pions contrôlés directement ou indirectement par l'organisation secrète, qui a profité de la réunification pour développer son influence en Allemagne de l'Est et en Europe centrale. Il s'agit d'une structure de scénario classique et qui risque même de l'être un peu trop pour des vieux briscards du JdR qui voient le mot COMLOT clignoter en rouge dès qu'on leur demande d'enquêter sur l'assassinat d'une figure politique en vue.



Pour entraîner progressivement les joueurs vers une histoire de complot sans qu'ils repèrent tout de suite où on va les mener, on peut envisager de la cacher en ne demandant pas immédiatement aux PJ d'enquêter sur ce dossier mais en le faisant entrer en scène par des voies moins classiques.

Deux exemples :

- Imaginons, dans une partie se déroulant en 2013, un joueur avec un personnage jeune d'une vingtaine d'années, ou un PJ plus mûr dans un univers se déroulant dans l'avenir (la péripétie qui suit pourrait advenir dans une partie de COPS un peu atypique par exemple). Le perso a pour seule famille un père atteint de la maladie d'Alzheimer à un stade avancé qui commence à baragouiner des bouts de phrases incompréhensibles en allemand, langue que le vieil homme n'est pas sensé connaître. À partir des bouts de phrases et en les confrontant aux archives familiales, le PJ découvre que son père a toujours menti sur son identité et qu'il était l'agent traitant de Wolfgang Grams et Brigit Hogefeld pour le compte de la Stasi. Craignant des poursuites judiciaires pour ses actes après la réunification, il a quitté l'Allemagne fin 91 avec une fausse identité et s'est installé dans le pays où le PJ est né (ou bien où il croit être né, qui se souvient de ses premières années ?) dont il avait appris à parler parfaitement la langue dans le cadre d'une autre mission.

Dès que le PJ a assimilé l'information et le choc sur son identité vous pouvez lancer des tueurs aux trousses du père et du PJ (et de ses alliés). Il s'agit de mercenaires engagés par les véritables responsables des assassinats de Herrhausen et Rohwedder, dont l'attention a été attirée par l'enquête du personnage sur son père. Ils peuvent être (selon votre goût) des anciens officiers de la Stasi qui sont passés entre les mailles du filet et craignent d'être dénoncés pour leurs crimes passés, des hommes d'affaires ouest-allemands qui ont supprimé à l'époque des rivaux gênants et qui craignent que le vieil officier de renseignement est-allemand ait des preuves, ou tout autre complot à votre convenance.

- On peut aussi imaginer que les PJ sont mis sur l'affaire par hasard en découvrant, par exemple, au dos d'une estampe qu'ils ont récupérée dans une vente aux enchères une série de chiffres ressemblant à des codes. Leur enquête leur apprend que le tableau (mis en vente au profit d'une œuvre de charité) appartenait à Alfred Herrhausen et qu'il s'agit de numéros de comptes en Suisse. Des apparatchiks du Bloc de l'Est, sentant la chute des régimes soviétiques, ont détourné des fonds de leurs États et les ont placés à l'Ouest, avec l'intention de créer des structures financières *ad hoc* qui, une fois les privatisations engagées, « gagneraient » les appels d'offre de ra-



chat des entreprises nationalisées (selon l'univers de jeu, ces anciens dirigeants de l'Est peuvent appartenir ou non à un groupe occulte plus large, comme ceux cités plus haut). Malheureusement pour eux, Herrhausen a découvert le pot aux roses pour l'argent qui passait par sa banque vers la Suisse et connaissait les numéros de certains comptes. Les apparatchiks ont choisi de l'éliminer puis de supprimer Rohwedder car son projet compromettait leurs plans de rachats d'entreprises de l'Est à bas coût. Ils n'apprécieront pas que certaines personnes s'intéressent à leurs comptes en Suisse.

Il s'agit là de deux façons d'amener les PJ à enquêter sur cette affaire sans leur faire soupçonner trop vite ses tenants et aboutissants mais il y a bien d'autres options. On peut, notamment, compliquer l'enquête en imaginant que l'une des deux affaires seulement est un complot mais que l'autre est bien l'œuvre d'une RAF réellement autonome, ou en imaginant que Herrhausen et Rohwedder ont été victimes d'assassins différents et sans liens entre eux mais qui ont tous deux utilisé la RAF comme bouc émissaire.

Pour exploiter cette histoire, on peut aussi prendre les réflexes des PJ à rebours. Puisque les joueurs auront tendance machinalement à envisager un complot dès qu'on leur demandera d'enquêter sur l'affaire, pourquoi ne pas en jouer ? Le commanditaire des PJ qui

souhaite qu'ils ré-ouvrent l'enquête sur la mort de Herrhausen et Rohwedder veut en réalité incriminer un groupe industriel allemand rival qui a bien profité des privatisations à l'Est mais qui n'a aucun lien avec les deux assassinats. Il a créé de fausses preuves et indices que les PJ, manipulés, vont « découvrir ». Il espère que les PJ finiront par en parler à la presse, nuisant ainsi à l'entreprise ciblée (et faisant baisser le cours de son action juste avant une OPA hostile, par exemple). Reste à savoir si les PJ découvriront qu'ils sont manipulés à temps.

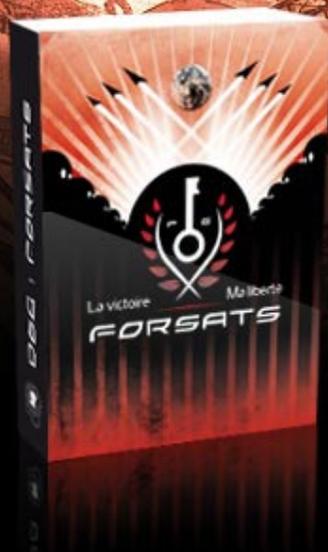
L'histoire de ces deux crimes peut également être utilisée comme source d'inspiration lointaine sans reprendre les noms ou en changeant le contexte. Si l'Allemagne n'est pas votre tasse de thé, il est assez facile de changer de pays puisque beaucoup d'États se voient contraindre de mettre en place des plans de privatisation massifs par des instances internationales. Il suffit alors de s'inspirer de Rohwedder et Herrhausen pour créer des figures économiques fictives victimes d'une organisation extrémiste ou d'un complot caché derrière ce bouc émissaire. Changer d'époque n'est pas non plus un exercice très compliqué avec les jeux d'anticipation de type *Shadowrun* ou *Cyberpunk*, dans lesquels des assassinats décidés en sous-main par des méga-corporations sont monnaie courante.



On peut aussi sortir du fantastique contemporain ou de l'anticipation. Certes la plupart des univers de space opéra supposent que l'univers est régi selon un système économique capitaliste, mais on peut imaginer que des planètes ont une économie étatisée qu'elles sont prêtes à abandonner pour rejoindre une fédération spatiale. Les privatisations attiseraient là encore les appétits, provoqueraient l'hostilité de groupuscules violents potentiellement manipulables et une organisation comme la CHOM dans l'univers de *Dune* ou les Templiers hérétiques adorant Mammon dans *Fading Suns* pourraient tout à fait organiser des assassinats sous faux pavillons pour favoriser leurs affaires dans ces nouveaux marchés. De même, dans un monde med-fan, les PJ pourraient être amenés à traquer la secte fanatisée qui a assassiné le connétable du royaume et un riche banquier et pourraient se rendre compte que les crimes ont moins à voir avec la secte qu'avec le partage des richesses d'une province récemment annexée. Adapté à Rokugan (*LSA*), le Kolat est évidemment une conspiration toute désignée pour être le responsable derrière des assassinats de riches membres d'un clan attribués à des fanatiques.

ODILLON

FORSATS DÉPLOYÉS



Un cadre de campagne pour *D6 : Galaxies*





L'instinct du chasseur

Cinquante mille dollars, voilà à quoi pensait Paul Lawson alors qu'il s'apprêtait à affronter le froid et l'humidité d'une nuit de novembre dans la cordillère d'Absaroka. Cinq jolis petits tas de cent billets de cent dollars occupaient son esprit et lui tenaient lieu de feu de camp. Car il faisait froid cette nuit-là, un froid glacial, surtout pour un homme perdu dans les étendues sauvages et qui n'avait vraiment pas envie de se faire repérer à cause de son feu. Ces tas de billets représentaient ce que Paul espérait tirer de la partie de chasse illégale dans laquelle il s'était lancé.

Tout avait commencé presque deux semaines plus tôt quand il avait rencontré un des employés du service des forêts. Toujours à l'affût d'informations, Paul avait sympathisé avec l'homme. Une bouteille de Jack Daniels plus tard, son interlocuteur lui avouait qu'une équipe

avait récemment découvert les traces de ce qui ressemblait à au moins un couple de loups rouges dans la forêt nationale Shoshone. Le silence avait entouré cette découverte qui ferait bientôt l'effet d'une bombe car cette espèce, non seulement était considérée comme quasiment éteinte mais, surtout, on ne lui connaissait aucun individu en liberté dans l'ouest des États-Unis. Quelques coups de fils avaient suffi à Paul pour trouver un acheteur potentiel pour les peaux des loups. Et c'est là que les cinquante mille dollars étaient entrés en jeu et avaient fait peser leur poids dans la balance de sa moralité.

Ça ne serait pas la première fois qu'il irait braconner mais ça serait bel et bien la première qu'une telle somme était en jeu. Il avait déjà enfreint la loi pour la viande ou les peaux d'espèces protégées ou rares mais n'avait jamais gagné plus de quelques milliers de dollars pour son plus gros coup. Juste de quoi se reposer un mois, faire quelques fêtes et, au final, se retrouver encore plus fauché qu'avant...

Il avait fallu encore quelques verres pour que le fonctionnaire lui dessine un plan approximatif de l'endroit où les traces des bêtes avaient été aperçues. Paul avait dû ensuite organiser un accident de voiture avec délit de fuite, histoire d'être sûr que l'homme n'irait pas tout raconter à



son chef une fois qu'il aurait dessoulé. Ce n'était pas non plus la première fois que Paul tuait un homme. Si son père lui avait appris à abattre à peu près tout ce qui ressemblait à un animal dans un rayon de cent kilomètres autour de la ferme familiale, c'est son passage chez les *Marines* et deux années passées en Afghanistan qui avaient fait de lui un chasseur d'hommes. Pourtant, c'était la première fois qu'il tuait de ses mains ou plutôt de sa voiture. La sensation était étrange, vaguement frustrante, mais pas désagréable. Et puis, il y avait les cinquante mille dollars ...

Paul avait mis quelques jours à organiser son braconnage. Tout d'abord, s'équiper léger. Son fidèle SDV Dragunov équipé d'un silencieux, histoire de ne pas battre le rappel dans la montagne, une *ghillie suit*, quelques provisions et des vêtements chauds dans lesquels il pourrait

dormir. Son plan était finalement assez simple. Prendre par Cody, direction ouest, laisser son véhicule sur un parking peu surveillé puis, avec sous l'apparence et les attitudes d'un randonneur, discrètement s'enfoncer dans la forêt nationale Shoshone.

Au bout de quelques miles, il suffirait de cacher ses vêtements « civils » dans un trou et de se mettre en tenue de camouflage. Le plus difficile serait d'éviter les patrouilles des agents des forêts mais c'était jouable. Une fois les animaux repérés, deux coups de feu, une séance de dépeçage et ensuite retour à la civilisation par le chemin d'arrivée.

Si la première partie de son plan s'était déroulée sans accroc - il avait d'ailleurs été étonné de la facilité avec laquelle il avait pu pénétrer la forêt nationale sans que personne ne lui pose aucune ques-



tion -, la suite s'était montrée bien moins évidente...

Tout d'abord, il y avait eu la présence d'une équipe de représentants du service des forêts qui patrouillait la zone où les loups rouges avaient été signalés. Un petit jeu des chats et de la souris s'était mis en place entre eux et lui mais sans qu'ils ne le sachent. Paul les avait en permanence à portée tout en restant invisible. Les suivre lui avait fourni d'importants renseignements sur les pistes que suivaient les loups.

Ensuite, comme venue de nulle part, une vague de froid s'était abattue sur les montagnes. En quelques heures, la température avait chuté de plusieurs degrés, poussant les agents à abandonner leur travail de recherche et rentrer à leur base, laissant le champ libre à Paul. Si l'euphorie l'avait gagné en voyant les agents plier bagage, il avait rapidement déchanté face

à la détérioration des conditions climatiques. Comme un amateur, trop occupé à compter les dollars qu'il allait gagner, il avait oublié de vérifier la météo. Il n'avait donc aucune idée de combien de jours durerait ce temps glacial.

Une fois de plus, la chance fut de son côté et il découvrit une espèce de petite grotte inhabitée où il avait pu se réfugier alors que la neige commençait à tomber. Au bout de deux jours de chute continue, la neige s'était enfin arrêtée, laissant un tapis blanc où chacune des traces des loups serait bien visible mais où les siennes le seraient également. Il devait donc faire vite et se dépêcher de retrouver la trace des animaux avant que les agents ne reviennent et ne découvrent qu'ils n'étaient pas les seuls à se balader dans le coin.

Paul se lança donc dans une traque intensive, ne s'arrêtant que quelques mi-

minutes pour souffler et s'orienter. Pendant ces deux journées épuisantes, il put se faire une représentation des points de passage des animaux et surtout trouver un point à partir duquel il pourrait avoir ses proies en joue.

C'était sur ce poste d'observation qu'il essayait, cette nuit, de se réchauffer quand il entendit distinctement un hurlement caractéristique. Vif comme l'éclair malgré les engelures qui commençaient à lui brûler les mains, il se saisit de son Dragunov. Il balaya alors la piste à ses pieds. Comme de juste, il repéra un mouvement sur la neige. Comme un fantôme dans la nuit. Paul en était sûr, il s'agissait d'une des bêtes. Mais où pouvait bien se cacher l'autre ?

Il attendit quelques minutes, le temps que la lumière de la lune lui dévoile la forme de l'animal au loin. Bon, il n'y en avait qu'un et, en plus, il recommençait à se déplacer. Finalement, il valait mieux vingt-cinq mille dollars que rien du tout et Paul fit feu. La balle partit en un souffle et Paul vit clairement le corps de l'animal faire un bond lorsqu'elle atteignit sa cible. Il remballa rapidement son arme et se précipita au pied de son point de tir. Il savait que le temps lui était compté et qu'il fallait qu'il fasse vite avant que la lumière du matin ne revienne et ne rende public son méfait.

En quelques instants, il gagna l'endroit où s'était abattue une forme rendue indistincte par les ténèbres. Paul rangea son fusil et sorti rapidement un couteau de chasse pour finir l'animal si besoin et, surtout, pour commencer le dépeçage rapidement. Il se pencha sur la bête et la retourna. Le choc lui fit perdre l'équilibre et il recula de plusieurs pas, moitié rampant, moitié sur ses pieds.

Face à lui, il n'y avait pas un loup mais une espèce de créature difforme. C'était comme un loup qui aurait subi d'horribles mutations. Paul ne trouvait même pas les mots dans sa tête pour décrire la créature effrayante qui gisait à ses pieds. De plus, elle n'était pas morte. Son corps était parcouru de soubresauts alors que de sa gueule sortait un gémissement qui n'avait rien d'animal. Le chasseur réussit même à saisir certains mots indiens qu'il avait déjà entendu dans la réserve de Wind River. Cette triste créature, visiblement une femelle, parlait la langue des





Indiens ! Un sentiment d'horreur mêlé de dégoût bouscula l'esprit de Lawson. Dans un geste qui se voulait être une délivrance pour son esprit tourmenté, il planta sa lame d'acier dans la gorge de l'animal, espérant l'achever rapidement.

Il s'apprêtait à frapper encore, un seul coup de grâce n'ayant visiblement pas suffi à achever la bête, quand il sentit un souffle chaud sur sa nuque. « Le mâle ! Bon dieu, j'ai oublié le mâle ! » fut sa dernière pensée. Une mâchoire puissante se referma alors sur ses vertèbres cervicales. Et ce ne fut pas le faible coup de couteau porté maladroitement à l'épaule de l'animal qui put empêcher celui-ci de lui arracher le larynx dans une gerbe de sang épais et chaud. Un brouillard sanglant envahit l'esprit de Lawson. Il sombra corps et âme dans la nuit éternelle...

Le loup mâle s'approcha du corps de sa compagne agonisante. Il tenta de lui apporter le réconfort des derniers instants, mais ce n'était que gestes vains. Alors que la vie finissait de s'écouler de son corps, elle redevint pleinement humaine. Ce fut une jeune Indienne d'une vingtaine d'années qui rendit son dernier soupir dans la neige de la forêt nationale Shoshone.

Le lendemain, une équipe du BIA arriva à Cody pour prendre le relais de la police

locale dans l'étrange affaire d'un double homicide perpétré dans la forêt Shoshone. La victime semblait être une jeune Indienne non-identifiée, retrouvée nue et tuée par balle et coup de couteau. À ses côtés gisait le corps de son agresseur présumé, un ancien *Marine* plusieurs fois condamné pour braconnage et trafic d'espèces protégées.

Alors que les agents entraient dans le bureau du shériff, un jeune blanc d'une trentaine d'années observait la scène au volant de son tout-terrain. Des larmes de souffrance coulaient sur son visage. Il n'arrivait pas à admettre qu'il n'aurait plus jamais l'occasion d'approcher celle qui fut à la fois sa compagne mais aussi celle qui lui avait appris à dompter les manitous dans sa double chair. Il se palpa délicatement l'épaule gauche. La plaie qu'il avait faite recoudre rapidement par un ami de Riverton le lançait horriblement mais la douleur physique n'était rien comparée à ce que l'animal en lui endurait à l'instant. Il savait qu'il ne pourrait calmer cette souffrance que dans le sang. Et qu'une fois pleinement rétabli, il lui faudrait alors partir en chasse à son tour, dans les montagnes, à la recherche d'un chasseur sur lequel exercer sa tragique colère.

ROMUALD «RADEK» FINET

Altro Mondo



Bientôt
dans vos chaumières





SEUL

L'extractomagister Bernard était seul et se laissait aller à avoir peur, vraiment peur. Pas cette petite peur comme lors d'une attaque d'Estiens ou celle de sa première extraction, mais une vraie terreur, celle qui vous plie les boyaux et vous donne l'impression que le monde entier s'est mis à tanguer de gauche à droite. Bien que le magister n'ait jamais mis les pieds sur un bateau de sa vie, il en ressentait le roulis intérieur.

Pourtant Bernard ne se considérait pas comme un lâche ou un peureux. Il est persuadé avoir du courage. Pas le genre de courage qui anime les brutes épais-

ses issues du peuple ou de la noblesse et qui chargent les estiens avec une armure qu'ils ne pourraient porter sans les savants mécanismes magisteraux qui les rendent aussi légères qu'une simple veste. Bernard a le courage de faire ce qui est nécessaire sans se poser de questions. Jamais il n'a hésité à exécuter un ordre venant de son maître d'atelier.

Même avant de recevoir son emblème de magister, il n'avait eu le moindre doute. Lorsque le magister Bram l'avait choisi dans son village perdu, il l'avait suivi sans se retourner, abandonnant derrière lui une famille mourant littéralement de faim et qui comptait sur lui pour sa survie. A chacun sa peine ! Comme tout magister qui se respecte, il n'avait plus jamais pensé à eux, sûrement morts depuis le temps ...

Lorsque le curatomagister Neil lui avait enfoncé un vers des sables dans le corps, Bernard n'avait même pas cillé. Il savait que son destin se dessinait de lui-même et qui était-il pour s'y opposer ou même douter de lui ? Les vents soufflaient pour lui, il en avait toujours été persuadé.

Ses premières extractions sur des animaux s'étaient également bien déroulées. Il avait parfois fallu blesser mortellement les bêtes pour qu'elles se calment et puissent être vidées tranquillement mais cela n'avait jamais gêné Bernard. Il



regardait toujours de façon méprisante les autres extractomagisters qui ne pouvaient retenir un dégoût en paralysant un animal d'un coup de dague bien placé. Pour lui, ces hommes ne méritaient pas leur insigne mais la guerre obligeait à y avoir recours. Au fond de lui, Bernard attendait le jour où il serait autorisé à les transformer en quelques larmes, histoire de leur faire comprendre que leur vie n'existait que pour servir la Magna Ligua Magister.

Le magister Bernard avait développé un don inné pour les extractions au point qu'il était réputé pour sa capacité à vider l'énergie au-delà de ce que les autres magisters se permettaient. Des lâches ! C'était la peur qui les poussait à abandonner l'extraction par crainte de suivre leur victime dans le néant. Ce néant qui n'avait jamais fait peur à Bernard. Lui, il savait le regarder dans les yeux, parfois même le laisser lécher les bords de son énergie vitale. Le résultat était des Larmes parfaites, chargées au maximum d'une énergie puissante.

La Main du Destin s'était intéressée à Bernard mais il n'avait pas réussi les tests d'aptitude. Si le magister était également bien équipé d'une Main du Destin, le petit extracteur de combat rapproché, il n'avait pas la force ni la rapidité pour entrer dans des mêlées de combat. Le magister Bernard n'avait jamais atteint le

niveau des tests en conditions réelles sur des prisonniers estiens. Il s'était donc retrouvé relégué à la récupération d'énergie sur les champs de bataille. On lui avait néanmoins fourni un foudroyeur, arme individuelle à un tir, permettant d'utiliser une larve de faible puissance pour un tir mortel en cas d'attaque imprévue. Le foudroyeur avait beau l'air d'être un jouet face aux orageurs et autres fusils à énergie, le plus petit de ses tirs pouvait désintégrer un mur de pierre.

Son rôle était simple mais pas dénué de risques : extraire les blessés ennemis avant qu'ils ne décèdent. Cela impliquait de se retrouver au plus près de l'action, généralement dans le cadre d'une offensive ou d'actions de représailles sur les villages estiens identifiés. Bernard aimait ça ! Le mélange entre la poussée d'adrénaline du combat et la relative sécurité de sa position l'enivraient à chaque mission. Il avait un peu honte à se l'avouer mais la goutte de terreur distillée dans le fond des yeux de ses proies était un nectar sans nul pareil ! Mais ce qu'il aimait par-dessus tout c'était obtenir la relative confiance de ses victimes... Il avait même appris des rudiments des grognements qui tiennent lieu de langage aux sauvages estiens. Quel plaisir de reconforter un blessé avant de lui planter son ergot dans la nuque et de le vider comme une outre à eau ! Mais ce n'était rien comparé à le faire à une femme voir



un enfant, si possible devant les yeux des survivants de sa famille.

A chaque vie estienne transformée en Larme, le magister Bernard avait la sensation de réaliser le souffle des Vents du Destin. Mieux, il devenait un Vent du Destin lui-même, bien au-delà du simple mortel ou du plus puissant des guerriers qui l'entouraient. Que ces moins que rien n'avaient aucune idée de fréquenter un être d'une puissance aussi grande...

Il se trouvait en première ligne lorsque l'explosion l'a touché. D'accord, ce n'est pas sa place habituelle et il n'avait rien à y faire. Il s'était simplement laissé aller, emporter dans l'euphorie de la bataille.

Elle avait commencé comme une razzia habituelle. Une attaque rapide contre un groupement de tentes, les premiers estiens qui tombent et le magister Bernard qui se mettait à l'ouvrage. Par contre, la contre-attaque menée par un groupe de guerrier visiblement de retour d'une chasse avait pris les troupes baroniennes au dépourvu. Bernard avait eu beau prendre part au combat, le foudroyeur chargé par une Larme qu'il venait juste de remplir sur un sauvage blessé, la vague des guerriers avait repoussé les soldats. C'était comme ça que Barnard s'était retrouvé face à un guerrier au visage déformé par la haine. La suite était plus trouble. Une lumière avait soudai-

nement envahit la zone et le magister avait juste eu le temps de penser à un tir d'arme énergétique avant que sa vue se voile et qu'il ressente son corps déchiré par un millier de minuscules lames. Bernard se voyait déjà mort quand il finit par reprendre conscience.

Une chaleur étouffante et une lumière éblouissante d'un soleil de plomb avaient remplacé la morsure glacée de la neige des montagnes de glaces et la lumière rouge aveuglante de l'explosion d'énergie. Il était en vie ! Il ne savait pas pourquoi et n'avait aucun dieu à prier, alors Bernard se posa et réfléchit.

Il y avait bien des rumeurs de disparitions de corps durant les combats et un projet secret auquel certains de ses collègues extractomagisters participaient mais le lien entre les deux ne semblait pas évident. Avait-il pu être victime d'une nouvelle arme ?

Quoiqu'il en soit, il devait découvrir où il se trouvait et surtout comment rejoindre les troupes.

Si seulement il avait été cognomagisters, il aurait pu lire les astres et s'orienter. Mais là rien ne lui indiquait un sens à suivre. Le magister Bernard prit donc le chemin d'une petite colline, espérant pouvoir observer les alentours depuis cette position comme il avait vu les soldats le faire régulièrement.





Même s'il se contrôlait, il ne pouvait s'empêcher de ressentir une sensation bizarre de lui parcourir l'échine, pas de la peur mais comme un appel de son instinct. Il y avait d'abord cette étrange nature composée de plantes magistrales et d'arbres immenses. Et aucun ne lui était connu même vaguement. Ensuite il y avait ces cris étranges et des mouvements dans le feuillage. Dès que Bernard se rapprochait de leur origine, ils cessaient immédiatement et ce jeu du chat et de la souris pesait sur les nerfs du magister.

Le pire était que les mouvements fugaces du début s'était mués en vrais mouvements bruyants, comme si le ou plus vraisemblablement, les choses ne se cachaient plus, voire s'amusaient de sa peur. Qui étaient-elles pour oser traiter de la sorte une dépositaire des Vents du Destin !

Soudain, une espèce de félin pénétra dans la minuscule clairière où se trouvait le magister. Finalement, la bête s'était lassée de son petit jeu et passait enfin à l'attaque. Bernard sourit intérieurement, la bête avait beau être immense au vu des animaux auxquels il était habitué, elle n'était pas de taille face à son foudroyeur. Lentement, il porta la main à son arme et se prépara à dégainer.



Le rayon d'énergie rouge parti au moment même où deux autres monstres sortaient des arbres pour se joindre à la curée. Le tir balaya le plus avancé des trois et le vaporisa en une brume sanglante. L'effet figea ses deux acolytes poilus. Par réflexe, Bernard extrayait la larme brûlée du foudroyeur et enclencha la seule larme chargée qu'il portait à sa ceinture. Il n'eut pas à faire à nouveau feu car les félins avaient compris qu'ils avaient à faire à trop forte partie et s'enfonçaient à nouveau dans les bois.

Le reflux d'adrénaline coupa les jambes du magister, peu habitué à ce type de combat. Il avait déjà utilisé quoi, quatre fois son foudroyeur durant un combat,



et à chaque fois à une distance au moins deux fois plus grande ! Bernard s'assit dans les fougères, le cœur battant à tout rompre. Les arbres se mirent à nouveau à bouger, visiblement dérangés par un nouvel arrivant. Bernard reprit son souffle et prépara à nouveau son foudroyeur. La créature qui apparut n'avait rien de commun avec les félins de la première attaque et l'idée que cette bête avait été la vraie raison du retrait des félins traversa l'esprit du magister.

Au début, il crut à un estien car le monstre en avait les caractéristiques vestimentaires mais il ne se tenait pas de façon humaine. Si sa pose courbée était étrange, l'espèce de moignon verdâtre qui lui tenait lieu de bras droit l'était encore plus. Et que dire de son visage ravagé par une espèce de croûte rappelant l'écorce des arbres de l'étrange forêt que le magister n'avait cessé de traverser.

Le tir de l'extractomagister rata totalement sa cible, celle-ci avançant bien trop rapidement. Sans larmes de recharge, Bernard se mit en position de combat avec la Main du Destin décalée pour frapper l'ennemi lorsqu'il serait au contact. La violence du choc fusionna littéralement les deux combattants, le poids du monstre estien emportant le frêle magister. Celui-ci enfonça la main du destin dans l'échine de la bête et commença le processus d'extraction.

Deux choses ne se passèrent pas comme prévu. Premièrement, l'extraction paralysait la plupart des ennemis, l'aspiration de la vie bloquant leur esprit et donc leurs gestes. Ce en fût pas le cas de la créature. Pendant que Bernard le vidait, il commença à lui attaquer l'épaule gauche avec ses crocs, déchirant la chair, broyant les os. La douleur était insupportable.

Deuxièmement, d'habitude l'extraction d'énergie vitale apportait un regain d'énergie au magister. Un peu de la vie volée passait obligatoirement dans le corps du voleur. Mais là, ce n'était pas de la vie, c'était du métal en fusion. Si l'énergie pouvait avoir un goût, celle de la chose était amère au-delà du supportable. Pire, Bernard se rendait compte qu'il était tout simplement en train de s'empoisonner avec son extraction. Quoiqu'il extrait, cette chose se mélangeait avec sa vie pour la transformer en quelque chose de souillé, d'impur. La preuve en était les palpitations en-dessous de ses chairs, au niveau de sa main du destin.

Entre le sang qui lui coulait de l'épaule et le pus qui s'écoulait dans son être, il savait qu'il était en train de mourir. Le magister tenta de repousser la créature pour briser le contact mais il était déjà trop tard pour lui. Il n'en avait plus la force et la bête était loin d'être morte. Il ne lui restait plus que le dernier adieu.



Cette technique ne portait pas de nom officiel car elle était rejetée par les plus hautes instances magisterales mais Bernard avait vu des soldats et même de ses semblables en user en dernier recours, quand ils savaient qu'ils étaient perdus. Il suffisait pour cela de briser une larme, la plus grosse possible. L'explosion d'énergie mettait un terme à toute souffrance et généralement emportait l'ennemi dans le néant. Comme le ferait un dernier baroud d'honneur.

Bernard coupa l'extraction et pivota le poignet pour exposer la larme. Son esprit nota qu'elle était d'une couleur marron-verte qui lui était inconnue et qui en disait long sur la qualité de l'énergie qu'elle contenait. D'un mouvement

brusque, il abattit sa main sur l'estien dégénéré. La larme se fendit. Au second impact, elle se brisa et une lumière marron se répandit sur les deux corps.

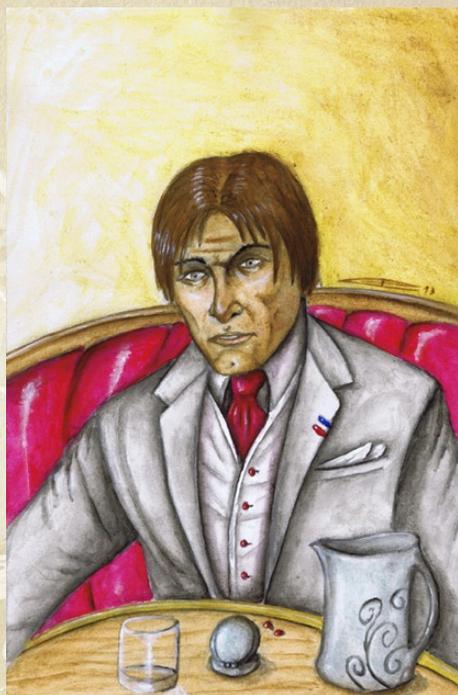
La dernière pensée du magister fut qu'il était à nouveau au cas de la neige et du froid. La lumière de l'explosion était trop forte et ses yeux avaient déjà fondus mais il s'imagina les Montagnes de Glace tout autour de lui. Où qu'il fut allé, il était maintenant de retour chez lui. L'instant d'après, son corps de dispersa en une pluie de sang dans la neige fraîchement tombée du soir.

ROMUALD «RADEK» FINET

ILLUSTRATIONS : YANN THOMAS



ELRO LES BONNS TUYAUX 8



LE PACTE FAUSTIEN

Aujourd'hui, nous allons parler du pacte faustien. Certes, je le conçois aisément, c'est un sujet qui fait peur, ces pactes faustiens, surtout lorsqu'un joueur s'y intéresse. Cependant, nul âme n'est exempte de la tyrannie du désir, qu'il s'agisse de pouvoir, de vengeance, de richesse, ou de la chaleur d'un amour disparu... même en dehors du jeu de rôles, je n'ai encore jamais rencontré quel-

qu'un qui n'ait pas quelque fantasma impossible qu'il voudrait réaliser si un souhait lui était accordé !

Alors pourquoi ne pas s'y intéresser dans le cadre de nos campagnes, puisque la magie ne nous y est pas interdite ? Quel que soit le désir, il y a toujours un démon, un génie ou une entité d'outre-plan vaguement tentaculaire qui peut l'assouvir; pour un certain prix, bien entendu ! C'est là qu'intervient le pacte. Le démon peut être contraint, mais il agit généralement de sa propre volonté : c'est un échange de bons procédés (ou de mauvais, comme on le verra).

C'est quelque chose qui n'est pas réellement défini par les règles de Pathfinder... Ni par les règles de quoi que ce soit, d'ailleurs. La description du sort *Contrat* et ses variantes ne donne que les modalités de l'invocation, le «comment», et reste évasive sur le «quoi»... et surtout sur le tarif ! Le sort ne décrit que l'invocation elle-même : l'appel d'un élémentaire ou d'un Extérieur d'un certain niveau, les conditions nécessaires à la libération ou l'évasion de cette créature, la durée de servitude, et c'est tout.

Qui peut-on invoquer ? Il ne s'agit pas ici que de diables ! Comment négocier, et surtout que négocier ? Que peut offrir telle ou telle catégorie de créature, et quel prix demande-t-elle ? Le sort pré-



cise que la créature n'accepte jamais de rendre un service «irréalisable ou déraisonnable»... Voilà une phrase particulièrement vague ! C'est très bien, parce que ça laisse le champ libre au MJ pour accommoder ce sortilège à la sauce de son univers. C'est difficile, parce que ça ne lui donne aucun cadre.

Les autres modalités du sort sont plutôt simples... Dix minutes d'incantation et un cercle tracé au sol, c'est du rapide, pour une invocation démoniaque, je trouve. Votre démon, livré en moins de temps qu'une pizza ! Où sont les sacrifices sanglants, voire humains ? Les bougies qui coulent ? Les acolytes ? Les incantations aussi longues que déplaisantes ? Les «cadeaux» supplémentaires que l'on doit prévoir pour calmer l'ire d'une entité que l'on dérange probablement sous la douche ?

Et encore, on a ici de la chance d'avoir un cadre. Oh, bien sûr, il y a d'autres jeux qui fournissent tout ce qu'il faut (notamment dans le Monde des Ténèbres), mais c'est toujours spécifique à l'univers, et c'est rarement générique. Shadowrun est très vague pour les détails, bien que l'invocation d'esprits soit la base de toute une branche de la magie. L'Appel de Cthulhu ne fournit que des exemples, et chaque sortilège est unique (ce qui correspond bien au jeu et sa vision de la magie).

Pour ceux qui vont mener des campagnes et des scénarios d'un style faustien, procédons par ordre pour débroussailler un peu tout ça. D'abord, qui invoque, et quoi ?

En général, il s'agit d'un sorcier : quelqu'un qui a accès à un savoir unique sur l'invocation démoniaque. Dans Pathfinder, c'est simplement un lanceur de sorts de haut niveau qui a accès au sort qui va bien. Ce n'est pas un débutant, c'est quelqu'un qui recherche plus de pouvoir mais qui en a déjà beaucoup. La raison en est fort simple : à ce jeu, donner accès à un tel pouvoir avant brise la progression en termes de niveaux.

Pourtant, ne vous sentez pas prisonnier de ce cadre : il va de soi que la plupart des démons chercheront à ce que, au contraire, de grands débutants réussissent à les faire venir, afin de mieux pouvoir les contrôler ! Un tel savoir, un tel rituel, peut-être lié à un objet magique ou à un lieu particulier, devrait être rare ou perdu (pour des questions d'équilibre, mais surtout parce que sinon les démons seraient partout).

On peut justifier cela par la protection des diverses religions ou créatures bonnes (ou en tout cas ennemies des démons), qui rendent la barrière du plan matériel moins «perméable», ou qui vouent leur vie à ce que certains savoir

perdus restent perdus. Ces créatures bonnes se sacrifient souvent pour cela : l'invocation d'un ange est plutôt rare dans les mythes et légendes, ils viennent par la volonté d'un dieu ou être supérieur, sans invitation.

On notera aussi que même lorsqu'il s'agit d'invoquer un génie ou toute autre entité de la même puissance, c'est rarement accessible à tous : Aladin, dans le conte, a la chance de tomber sur un anneau qui contient un génie (objet magique, seule façon pour un débutant d'invoquer quoi que ce soit) alors que c'est son oncle, lui-même doté d'un grand savoir magique, qui est au fait de ces choses (lui seul a accès à l'information sur le lieu de l'anneau) et l'emploie pour aller chercher l'objet !



Ceux qui connaissent les invocations appropriées gardent jalousement leurs secrets : ils souhaitent commercer avec les démons sans avoir à se préoccuper de la concurrence, ils veulent invoquer des génies pour eux seuls, et ils voudraient

aussi bien garder la tête sur les épaules et éviter le bûcher que la plupart des civilisations réserve aux écolâtres de leur espèce ! Enfin, tout va dépendre du savoir accumulé par les sorciers en question.

S'il s'agit d'invoquer un monstre aléatoire ou quelque créature mineure pour combattre à ses côtés, j'imagine que les sorts des manuels de Pathfinder ou D&D font très bien l'affaire. Personnellement, j'utilise cependant une règle « maison » qui dit que, pour invoquer une créature spécifique (parce qu'on recherche tel type de faveur, telle information...), ou de niveau élevé, il faut faire des recherches et connaître son Vrai Nom. Cela rend la chose plus personnelle, et fait de la créature un PNJ, non un anonyme.

La question de savoir ce qu'on invoque n'est cependant pas secondaire. Elle va dépendre de la culture dont est issu le rituel employé, et l'entité que l'on désire invoquer conditionne évidemment le type de sacrifice ou de composant demandés à l'invocateur. Outre les démons, que l'on invoque pour passer un contrat, et les génies, que l'on invoque plus souvent pour les emprisonner, il est possible d'appeler des dieux mineurs, des esprits, et ainsi de suite.

Lorsqu'il s'agit d'un esprit ancestral (le spiritisme est-il autre chose qu'une invocation ?), d'un « manitou », d'un « loa »,



ou d'un esprit de la nature (voire d'un ange), le sens du mot «contrat» est évident dans le corpus mythologique et religieux : nous avons affaire à des entités qui ne sont pas toujours puissantes (même si elles peuvent l'être) à qui on demande une faveur ponctuelle, bien différente des années de service (ou de servitude) qu'on demande aux diables et aux génies.

Ces entités, bien que souvent considérées comme «non mauvaises», peuvent avoir leur petit caractère... les «manitous de la duperie», les «esprits du coyote», et même les génies, sont aussi retors que les diabolins pour accorder des faveurs. On doit leur faire un cadeau qu'ils estimeront d'égale valeur, ou les contraindre par magie d'une manière ou d'une autre. Les négociations sont plus faciles face à des entités supposées «bonnes» invoquées pour de «bonnes» raisons.

Dans tous les cas (et à plus forte raison face aux démons), négocier avec de telles créatures n'est pas une partie de plaisir. Parlons-en, de la négociation !

Les démons et la plupart des entités du même genre sont des êtres immortels (ou peu s'en faut) qui ont pour habitude d'avoir pour proie les faibles mortels et de tourmenter leurs âmes. La négocia-

tion devrait être longue, difficile, et exiger toutes les ressources de l'invocateur, à plus forte raison si l'entité est puissante. Le rituel en lui-même devrait être difficile, fatigant, et peut même demander un sacrifice ou un «cadeau» propitiatoire qui ne fera pas partie de la négociation en elle-même.

A mon (pas si humble) avis, il faut considérer chaque invocation comme particulière, et chaque créature invoquée comme ayant un comportement propre. Je ne parle pas ici des esprits mineurs appelés pour des faveurs insignifiantes. Dès qu'il y a un contrat à négocier, il faut s'intéresser autant aux deux parties : le joueur (ou le PNJ important) et le «démon» (ou qui que ce soit). L'occasion est trop belle d'en faire un scénario, ou au moins un élément important, central, du drame !

L'attitude de l'entité invoquée peut être mielleuse («maître, tu me flattes et m'honore par ce somptueux présent ! Toi qui es si puissant, que peux-tu bien vouloir d'un indigne vermisseau tel que moi ?»), intimidante («Quel est le mortel impudent qui ose troubler mon éternel repos pour m'offrir ces pathétiques offrandes ?») ou neutre («Que me veux-tu, sorcier ?»), mais il est nécessaire que la créature ait un motif ultérieur (sa libération, la corruption du sorcier, ou quelque autre plan secret).

Je ne peux pas répondre à ce genre de question pour vous, mais je peux donner des exemples : le Diable a pour but non seulement la corruption de Faust, mais aussi le priver de la seule chose qui pourrait l'aider et le consoler dans sa damnation, l'amour; le mauvais génie d'Aladin a pour but sa propre libération et n'agit pas avec subtilité; la plupart des esprits et créatures issues des contes interprètent les souhaits de manière perverse, par amusement ou par vengeance envers les mortels...

Et voilà, le mot est lâché : le souhait. Le problème inhérent au «souhait», c'est à dire au fait de pouvoir demander tout ce qu'on veut et se le voir accorder, et à la présence d'un tel pouvoir ou sort dans un univers de jeu de rôles, est pour le moins épineux... moi, j'ai toujours trouvé ça douteux, parce que les pouvoirs d'un Djinn ou d'un démon mineur ne peuvent pas être illimités au point de permettre de tout accorder. L'entité ne peut que rendre des services au mieux de ses possibilités.

D'ailleurs, on ne peut que constater que c'est une notion très moderne : dans les histoires originales, les créatures qui accordent les «souhaits» n'hésitent pas à refuser si c'est en dehors de leurs facultés. De même, lorsqu'Aladin demande un palais, le génie ne le fait pas simplement



apparaître. Certes, il le fait en une seule nuit... mais il doit le construire pierre à pierre et apporter les matériaux et objets d'arts des quatre coins du monde !

De même, lorsque Faust négocie son fameux pacte, il n'est pas question de souhaits, mais simplement que le diable doit le servir et lui obéir pendant vingt-quatre ans. Ainsi, lorsque Faust, dans une version du conte, demande des délices inconnus, le diable ordonne à un de ses esprits invisibles d'aller lui chercher des fruits exotiques et les lui fait apporter sur l'appui de sa fenêtre : certes, les moyens sont surnaturels, mais l'action est en somme plutôt prosaïque.



Il convient donc pour l'invocateur de bien formuler ses requêtes, surtout face à des créatures puissantes et perverses, mais surtout de savoir ce qu'il peut leur demander.

Mais un contrat a deux parties, et arrive à présent le moment de discuter de la compensation. Les histoires de pactes faustiens sont souvent morales, et ne sont pas sans rappeler le «don et contre-don» (faveur qu'on ne peut refuser de rendre en retour d'une faveur qu'on a accepté, souvent sans savoir de quoi il retournerait au juste, qu'il s'agisse de la sous-estimation du paiement futur ou de la surestimation de l'utilité de la faveur accordée).

Vous savez, comme l'histoire du lutin Rumpelstiltskin (la jeune fille promet son éventuel premier né pour que le lutin lui sauve la vie en transformant la paille qu'elle doit filer en or), ou celle du roi Uther Pendragon qui doit promettre un enfant à naître (encore une fois, qui ne naîtra peut-être pas et qui sera bâtard de toutes les manières) pour que Merlin lui offre l'occasion, par magie, de se commettre avec la femme d'un autre...

Ce ne sont pas des pactes démoniaques, me direz-vous. Eh bien si, justement ! Il s'agit de contrats avec des entités non-humaines. Et à chaque fois, le prix en est fort élevé et apparaît comme plus

faible au départ. De plus, on le voit, les entités ne demandent pas forcément l'âme du sorcier. L'emphase sur l'âme et sa valeur intrinsèque est d'ailleurs toute chrétienne, et m'a toujours parue cousue de fil blanc.

Faust est adepte des savoir interdits et prêt à se corrompre pour vivre la belle vie, à quoi bon lui demander son âme puisqu'il est de toutes les manières damné de manière tellement évidente ? La suite de l'histoire, où Faust échappe à la rédemption et découvre que les plaisirs du monde ne valent pas l'enfer (même dans les dernières versions, où les prières de Marguerite le sauvent des enfers) n'explique jamais parfaitement un pacte un peu déséquilibré.

Cependant, l'âme est un prix devenu traditionnel. Et puis, avouons-le, vendre son âme, ça envoie du pâté ! Donc, à supposer que le sorcier trouve une entité assez puissante pour pouvoir exaucer ses souhaits, pourquoi cette entité voudrait-elle de son âme ? Eh bien, il peut y avoir plusieurs enfers, et plusieurs démons en compétition pour les âmes des gens. Il peut s'agir de l'échange d'une servitude du démon sur Terre pendant X années, contre la servitude de l'âme du mortel après sa mort.

L'âme peut avoir une valeur intrinsèque en tant que monnaie d'échange, sym-



bole de puissance ou source de pouvoir pour les démons. L'âme peut aussi correspondre à l'esprit de la personne, et il peut être avantageux pour un démon d'avoir l'esprit d'un puissant sorcier à son service, pas simplement pour le tourmenter (ce qui aurait été fait de toutes les manières, probablement). C'est une idée développée dernièrement dans le webcomic «the Order of the Stick», d'ailleurs.

Enfin, le contrat assure (habituellement) que, même en cas de repentir sincère, même pour le cas où le sorcier ferait le bien à l'aide des faveurs accordées, son âme, bien que méritante, ira bel et bien en enfer. Une seule âme paraît bien peu face au bien que peut accomplir un homme doté de puissants pouvoirs, quelle que soit leur origine, mais après tout, peut-être que les âmes pures et/ou puissantes sont une commodité rare... ou que le démon a besoin du corps du sorcier sans son âme !

En ce qui concerne les autres «prix» que demande un démon ou quelque autre entité maléfique, tout va dépendre de la faveur demandée...

Pour une faveur mineure, comme une information commune, la localisation d'un objet non magique, faire éprouver au sorcier une sensation courante (le

plaisir, par exemple, grâce à une illusion quelconque), ou encore quelque gain matériel pas trop exorbitant, les démons peuvent simplement vouloir que le sorcier souffre pour leur peine. Le sang répandu du sorcier, ou un peu de sa chair, peuvent convenir (de fait, dans Warhammer, les démons en ont besoin pour se manifester sur Terre).

Le sacrifice d'un animal, verser du sang, un objet symbolique ou précieux (aux yeux du sorcier, avec une valeur sentimentale... le démon n'a que faire de richesses !), tout ceci peut constituer le prix d'une faveur mineure, ou un excellent sacrifice afin de faire venir la créature avant la négociation proprement dite. Il est cependant tout à fait possible, pour des faveurs aussi mineures, d'invoquer des démons peu puissants et de les contraindre par magie...

Par exemple, dans la tempête, de Shakespeare, Prospero possède deux esprits élémentaires asservis qui sont les serviteurs de sa maison et prennent soin de sa fille. En échange de services non encore déterminés, ou d'une servitude qui se borne à quelques années, les entités mineures peuvent demander des paiements pour le moins étranges, comme de stipuler dans le contrat que «le sorcier sera contraint d'aboyer à chaque fois que je le lui ordonnerai verbalement»...



Des faveurs plus importantes (mort d'un individu spécifique, savoir interdit ou secret, une faculté naturelle comme la beauté physique ou la grâce conférées par transformation ou illusion de manière permanente...) peuvent nécessiter des prix plus extravagants. Sans aller jusqu'à la cruauté du sacrifice d'un être intelligent, d'une vierge ou d'un bébé, ou de massacres à grande échelle (quoique... tout est possible avec les démons !), il peut s'agir d'une émotion, d'un souvenir...



Un démon, en échange d'une grande faveur, peut exiger que le sorcier oublie son Vrai Nom pour qu'il ne puisse plus l'invoquer. Si le sorcier parvient à trouver un diable suffisamment puissant, il peut gagner d'immenses pouvoirs (devenir un ensorceleur, par exemple, ou se voir accorder des sorts divins par cette

entité) en échange de la vie d'un être cher (à défaut de son âme immortelle, dont nous avons déjà parlé).

Forcer le libre-arbitre d'une ou plusieurs personnes ne devrait pas être une faveur pouvant être accomplie... de même que faire tomber les gens amoureux. Cela pose des précédents dangereux dans l'univers de jeu, à moins que cela ne soit temporaire ou factice. Cependant, libre à vous d'essayer ! J'ai personnellement moins de scrupule à exaucer les requêtes de résurrection faites aux démons, en dépit du fait que beaucoup pourraient penser qu'il s'agit de l'apanage des dieux bons et des anges.

C'est qu'il y a tant de choses à faire avec un tel souhait, pour un MJ ! Le truc, c'est que la requête précise rarement dans quel état la personne doit revenir... en tant que zombie, en tant que mort-vivant intelligent ? Le corps peut être ressuscité avec ses souvenirs, mais avec l'âme d'un démon à l'intérieur... La personne peut revenir, mais folle, après avoir été arrachée à des éternités de tortures en enfer. Ou, bien sûr, comme Buffy, revenir du paradis légèrement déçue de ne pas y être restée.

Pour de telles faveurs (résurrection, armée de démons, subjugation des masses, massacre de populations entières...) n'hésitez pas à faire payer le prix le plus



fort : le premier né du sorcier transformé en démon et inféodé à l'entité invoquée, une «faveur future à déterminer» qui ne pourra pas être refusée (toujours sinistre, ce genre d'épée de Damoclès !), une marque visible sur tous vos descendants qui donne au démon un pouvoir sur ceux-ci...

A ce stade, l'invocateur ne devrait pas être à ça près.

Dans tous les cas, souvenez-vous qu'un pacte avec une entité d'outre-plan, qu'il s'agisse d'un démon ou d'un génie ou de quoi que ce soit d'autre, ça finit rarement bien. On ne compte plus les mythes dans lesquels la morale est qu'il ne faut pas chercher à acquérir un pouvoir supérieur à celui dévolu aux hommes... Même si, dans certaines histoires de pacte avec la mort ou le diable, beaucoup de héros s'en sortent par une pirouette et «tirent le diable par la queue» grâce à leur astuce.

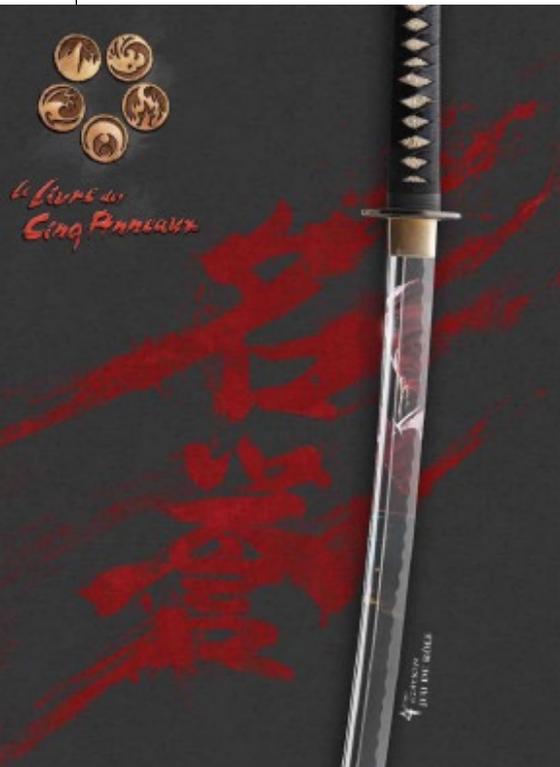
Le prix de l'anneau des Nibelung et de ses immenses pouvoirs, c'est une malédiction qui provoque la mort des dieux eux-mêmes et rend l'amour impossible; les souhaits de la main magique se retournent contre leur propriétaire; les dieux (ou ceux qui se prennent pour eux) sont chagrins, et prennent assez mal qu'un mortel ose les contraindre à

un marché. Mais voilà, si vous avez besoin d'une armée de démons ou de la résurrection de quelqu'un de «non méritant», à qui d'autre s'adresser ?

Comme toujours en tant que MJ, il faut se poser les bonnes questions, jouer correctement ses PNJ, et mettre les joueurs en face des conséquences de leurs actes... C'est ce qu'il y a de plus profond, de plus intéressant, de plus gratifiant, et aussi de plus cool ! Bien sûr, je ne prétend pas que tout dans cet article est utile à tout le monde, mais ça vous aura au moins donné des idées sur comment mettre tout ça en scène.

LA CHUI A CHU DE CHEVAL

AUTEUR : SÉBASTIEN MEGE



Le daimyo Marta Hide, vassal des Shinjo, a convoqué quelques samurai pour donner une cour, durant laquelle une femelle poisson donnera enfin naissance. Quelques jours avant, un invité Dragon gâche la fête en tuant un fermier. Le crime est grave en terres Licorne et la loi impériale doit être appliquée.

Mais un samurai peut-il être condamné quand il s'agit d'un heimin ?



SYNOPSIS

Il y a deux ans, Tonbo Fushe (clan de la Libellule) a offert un couple de poissons exotiques au daimyo Marta Hide. Fushe soupçonne que le petit village cache une cellule du Kolat, mais sans en avoir de certitudes.

Néanmoins ses soupçons sont justes puisque le daimyo, ainsi que d'autres personnes du village, sont effectivement membres du Kolat. Le couple de poissons a pour but de donner une preuve aux soupçons de Fushe. En effet, la légende rapporte que ces poissons absorberaient les énergies spirituelles environnantes pour les retransmettre à travers leur descendance. Le but du Kolat étant de combattre l'Ordre Céleste, aucune énergie spirituelle ne se dégage de cette conspiration secrète. Fushe espère donc que le bébé poisson aura ses écailles d'une couleur différente de celle d'un des cinq éléments, ce qui s'avérera être le cas à la fin de la partie.

L'art de la cour des Libellule est redoutable et Hide dut tenir sa promesse d'informer Fushe de la naissance du poisson. Fushe arriva aux abords du village d'Hide avec son ami, l'enquêteur Kitsuki Odemi.

Mais Hide anticipa la venue du Kitsuki et demanda au fermier Ryuno, membre de sa cellule, de se sacrifier

pour la cause de la conspiration. Les membres du Kolat sont bien entraînés à mentir et même un enquêteur Kitsuki ne peut soupçonner d'emblée un fermier, caste inférieure à celle des samurai. D'un geste ambigu, le fermier fit croire au Kitsuki qu'il allait tuer Tonbo Fushe. Odemi tomba dans le piège, dégaina le katana et tua Ryuno. Tuer un fermier est grave car il fait vivre les samurai. Le crime est d'autant plus grave quand il s'agit d'un fermier Licorne, car ce clan est fortement attaché à la vertu de la compassion et à ses fermiers.

Hide a là un prétexte tout trouvé pour discréditer à la fois Odemi et Fushe, afin de les écarter de sa cour. Ainsi, aucun des deux n'assistera à la naissance du bébé poisson pour connaître la couleur des écailles de ce dernier.

Les PJ assisteront à l'arrestation de Kitsuki Odemi. Quelques jours après, Tonbo Fushe les abordera. Il souhaite leur aide pour que son ami Kitsuki Odemi soit relâché.





PRÉPARER LA PARTIE

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

Informations pratiques

- **Époque** : À partir de 1171. Néanmoins, les indications essentielles de cette époque vous seront données si vous faites fi de la trame chronologique de *LSA*.
- **Rang** : Rang 2.
- **Édition** : 4^e édition. Néanmoins, la partie technique a été séparée du corps de l'aventure. Il vous sera donc facile de la transposer dans l'édition de votre choix.
- **Shinjo/Moto**. La Kami Shinjo revient de son emprisonnement par l'Ombre Rampante dans les Terres Brûlées, en octobre (coq) 1132. Elle purge la conspiration du Kolat au sein de sa propre famille de novembre (chien) à décembre (sanglier) 1132. Puis, elle destitue sa famille au profit de celle des Moto, en tant que famille dirigeante de son clan. La passation est officielle lors de la nomination de Moto Gaheris au poste de Champion du clan de la Licorne, en décembre 1132.
- **Sources** : *Livre de base* (Ldb en abrégé), *Empire d'Émeraude pour la 4^e éd.*

(école de bushi Shinjo p.31, rituel des morts p.39, gastronomie Licorne p.46, cour provinciale et sujets de cour p.89 et 280, encart style de poésie p.117, loi et ordre p.150, rangs militaires p.231), *Ennemis de l'Empire* (Kolat, p.35), *Famille Marta* (*The Great Clans* pour la 4^e éd., p.257 et 288, *Empire d'Émeraude pour la 3^e éd.*, p.82).

Impliquer les PJ

Voici différentes accroches pour impliquer vos PJ :

- **PJ yoriki d'Émeraude**. Le PJ est un yoriki d'Émeraude et a été chargé de relever la dime annuelle. Sur son sauf-conduit, il ne lui a pas été donné pouvoir de faire régner la loi impériale.
- **Réception de commande**. Le daimyo du PJ a commandé des chiens de guerre Licorne au village d'Hide. Le PJ est chargé de les rapporter.
- **Une petite halte**. Le PJ n'est pas pressé mais n'est que de passage dans le village d'Hide. Son cheval ou lui-même doivent se reposer.
- **Invitation**. Le PJ a reçu une invitation pour venir à la cour provinciale de Marta Hide. Cette cour ne présente aucun intérêt. Le PJ a-t-il commis une faute envers son daimyo ou est-ce une épreuve que celui-ci lui donne pour le former à des cours plus difficiles (et donc plus prestigieuses) ?



Compétences et aspects techniques

Les éléments ci-dessous sont conseillés bien que non obligatoires :

- Compétence Connaissance (Licorne)
- Compétence Spectacle (Art du conteur)
- Un rapport avec le Kolat. Ce scénario part du principe que les PJ doivent combattre le Kolat, pas qu'ils en fassent partie. Si tel est le cas pour votre table, il vous faudra adapter quelques scènes du scénario.

Le Kolat

La conspiration du Kolat a débuté le jour où des Rokugani ont refusé l'autorité des Kami, lorsque ceux-ci chutèrent de Tengoku pour former l'Empire de Rokugan. Le Kolat part du principe que la Roue Céleste finira un jour par s'arrêter de tourner et que celui qui sera en haut dirigera enfin le monde de façon éternelle. Le but du Kolat est donc d'être en haut de la Roue Céleste quand ce jour arrivera, pour qu'en bas, ce soient les Kami. Ainsi le règne de l'homme l'aura enfin définitivement emporté sur celui des Kami.

La conspiration du Kolat fut mise à jour durant l'époque de L'Empereur disparu / La Guerre contre l'Ombre (1131-1133). Avant, elle n'existait

qu'au niveau de vagues rumeurs. Puis en 1170, une armée de Scorpion menée par Bayushi Tsimaru et Bayushi Muhito détruisit le Temple caché, quartier général du Kolat. Ce dernier était situé au nord-est de P11 (*Ldb* 4^e éd.) dans des montagnes Phénix. La perte du Temple caché fut un sérieux coup dur porté à la conspiration. Certaines des dix sectes qui composent le Kolat en ont vraiment souffert, notamment la secte du Nuage.

• **La secte du Nuage.** Elle a pour rôle d'archiver toutes les informations que le Kolat a accumulées au cours du millénaire. Ses quartiers étaient au Temple caché. La destruction de ce dernier a entraîné la perte de la quasi-totalité des archives.

• **La secte du Roc.** La conspiration est divisée en deux régions dans LSA : l'Empire de Rokugan et les Terres Brûlées. La Secte du Roc fait le lien entre les deux. Le Kolat avec un « K » désigne la conspiration dans l'Empire d'Émeraude et le Qolat avec un « Q », celle dans les Terres Brûlées.

• **La secte du Lotus.** Elle forme les assassins pour protéger la conspiration. Elle surveille même dans l'ombre les agissements de certains membres du Kolat pour prévenir tout acte de trahison. Leurs membres ne se font jamais connaître de ceux des autres sectes.



Famille Marta

Connaissance (Licorne, Histoire), Spectacle (Art du conteur)

ND15 : La famille Marta est la famille vassale des Shinjo. Elle est même la mémoire de tout le clan de la Licorne. Ce clan de nomades et d'explorateurs ne pouvait pas emmener à dos de cheval leur savoir rangé dans d'immenses bibliothèques, aussi, une tradition orale s'est développée autour du célèbre conteur Martazera.

+1 Aug. : Comme presque toutes les familles vassales, la famille Marta a très peu d'influence. Les Marta sont instruits dans des dojo Shinjo où ils deviennent des bushi Shinjo.

+2 Aug. : Bien que vassaux, l'art oratoire des Marta rivalise aisément avec celui des conteurs Ikoma. Shinjo Yotoko était la plus brillante élève de Martazera. Quand celui-ci mourut, la Kami en fut fortement attristée. En la mémoire de son bien-aimé Martazera, elle nomma Yotoko comme daimyo d'une nouvelle famille vassale : la famille Marta.

+3 Aug. : Marta Hide est le daimyo d'un petit village qui tire sa fierté de l'élevage et du dressage de chiens de guerre Licorne. Sa cour provinciale est inhospitalière et Hide ne fait rien pour l'arranger. C'est un daimyo qui veut être tranquille et une de ses tactiques préférées est de montrer à tout non-Licorne les traditions de son clan (sachant cela,





le PJ pourra gagner un léger bonus. Voir l'encart « Traditions Licorne »)

+4 **Aug.** : Martazera était un des premiers agents du Kolat à rentrer dans le clan de la Ki-Rin (appellation d'origine du clan de la Licorne lors de sa formation). À travers ses contes, il véhiculait subtilement les idéaux de suprématie humaine du Kolat. Ce potentiel fut exploité et est l'une des raisons pour lesquelles le clan de la Licorne est si peu porté sur la spiritualité des Kami (à ma connaissance il n'y a pas d'école de moines Licorne, ce qui est cohérent avec le contexte de ce clan. Même la magie des Horiuchi, *Meishodo*, vient du Kolat).

Traditions Licorne

La petite taille et les moyens du village ne permettent pas d'échapper aux traditions Licorne. Tout PJ non-Licorne aura bien du mal à s'adapter aux coutumes locales. Quelques idées ci-dessous où le MJ devrait demander à ses PJ d'effectuer tout jet approprié. Un PJ avec l'avantage Grand Voyageur (terres Licorne au choix) pourrait éventuellement bénéficier d'un bonus.

- **Gastronomie.** La gastronomie est totalement différente en terres Licorne et risque d'en repousser plus d'un. Exemples : viande rouge, vin rouge et liqueurs, épices et sauces piquantes, Gyuniku no misozuke (fines tranches de bœuf mari-

nées dans un miso blanc et doux, le tout grillé dans des braises), grillades de légumes.

- **Fouurrures.** Les PJ ne s'assoient pas sur des coussins pour manger, mais sur l'herbe recouverte de fourrure. Le contact de la peau de cet animal mort (substance impure) devient insupportable. Quand les traditions sont mauvaises, il faut les changer. En fait, il faut changer tout le clan de la Licorne !

- **Yourtes et bruits nocturnes.** Les PJ dorment presque à la belle étoile. Les hennissements des chevaux, les râles des gros chiens de guerre, les petits bruits des rongeurs, le vent dans les plaines, les insectes dans la yourte rendront le sommeil particulièrement pénible.

- **Castes mélangées.** On a beau être dans un contexte de faible envergure, les règles hiérarchiques doivent être respectées, non la vertu de la compassion. S'il ne se maîtrise pas, le PJ aura des malus en compétences sociales, tellement le scandale du mélange des caste se lit dans son attitude.

- **Aucune protection.** Le village ne bénéficie d'aucune protection. Le PJ se sent en insécurité totale. Pas de gros murs et pas beaucoup de gardes font que même un vaillant bushi Hida se sentirait perdu face à tant d'ouvertures laisser aux assaillants. Limite, le PJ pourrait se considérer paradoxalement comme prisonnier à ciel et plaine ouverts.



Regrouper les Connaissances

Dans le livre du Feu (*Ldb*, p.136), il est stipulé une liste non-exhaustive de la compétence Connaissance. Pour ne pas diversifier inutilement cette compétence, j'en ai orienté trois vers la spiritualité. De légères modifications sur le système de règles officiel seront à effectuer si vous utilisez le regroupement ci-dessous :

- **Connaissance (Kami).** Représente toute la spiritualité ayant attrait aux shugenja. Exemples : Kami, Fortunes (majeures ou mineures), éléments, shugenja, écoles de shugenja, prières, identification des prières...
- **Connaissance (Tao de Shinsei).** Représente toute la spiritualité ayant attrait à la religion officielle de l'Empire : le Tao de Shinsei. Exemples : Tao de Shinsei, théologie, religion, moines, école de moines, kiho, Ordre Céleste...
- **Connaissance (Royaumes Spirituels).** Représente les dix Royaumes Spirituels. Je ne fais pas de distinction pour chacun des Royaumes Spirituels, partant du principe qu'ils sont trop peu connus, même de la part des plus érudits, comme les Sodan-Senzo du Lion. J'inclus dans cette compétence : portails spirituels, Royaumes Spirituels et leurs créatures, fantômes, Dragons célestes...
- **Connaissance (Outremonde) :** Outremonde et ses créatures associées, Souillure, morts-vivants et Fu Leng.

- **Connaissance (Maho) :** maho, Souillure, maho-tsukai, Adeptes du Sang, kanssen. Cette compétence est en quelque sorte le pendant souillé de Connaissance (Kami).





RÉDACTION DE L'AVENTURE

PARTIE 1 : AUPARAVANT

Trois sectes du Kolat : Nuage, Roc et Lotus

Le daimyo Marta Hide dirige un petit village et est un membre du Kolat de la secte du Nuage. Dans les terres reculées de la Licorne, et en tant que famille vassale des Shinjo, Hide subit nettement moins la pression et le contrôle des autorités, ce qui lui donne davantage le champ libre pour son activité secrète de conspirateur. Son travail consiste à préserver tout ce que la conspiration sait et à distribuer l'information aux autres sectes selon leurs besoins. Après la destruction du Temple caché en 1170, Hide fut chargé de protéger une partie des archives qui ont pu être sauvées dans la débandade. Ces archives sont dorénavant stockées dans la cave secrète de son complice, le fermier Ryuno. Elles se présentent sous la forme d'œuvres d'art à l'intérieur desquelles ont été codées les informations de la secte. Par exemple, un haïku cache des codes secrets précieux, de même que la façon dont le coup de pinceau a dessiné une toile.

Hide est également un des contacts récurrents avec le Qolat, via Shinjo Kimeko.

Enfin, Hide a un faible pour les objets gaijin et possède une autre salle secrète remplie de ces trophées hérétiques, selon les normes de Rokugan. Ses deux activités secrètes et illégales (Kolat et trafiquant) lui permettent d'étendre ses contacts, sans obligatoirement que ces derniers connaissent cette double activité chez Hide. Dans la présente aventure, les PJ vont être confrontés à ce double niveau. Ils vont *a priori* découvrir le niveau de trafiquant d'objet gaijin d'Hide mais passer probablement à côté de celui de son appartenance au Kolat.

Shinjo Kimeko appartient à la secte du Roc. Elle effectue donc souvent l'aller-retour entre Rokugan et les Terres Brûlées, et ne manque jamais de ramener à Hide un objet gaijin. Quand Kimeko revient des Terres Brûlées, elle est hébergée par Hide et tous deux, à l'abri des yeux et des oreilles indiscrètes, complotent contre l'Ordre Céleste et partagent les nouvelles. Elle est la seule PNJ de l'aventure à connaître la double activité secrète d'Hide.

Marta Tanu appartient à la secte du Lotus. Son rôle est de surveiller étroitement Hide et Kimeko. Au besoin, il les tuera en faisant porter le chapeau à un tiers, qui par sa mort servira les in-



térêts du Kolat. Autant Hide et Kimeko savent leur affiliation respective des sectes auxquelles ils appartiennent, autant ni l'un ni l'autre ne s'imagine que Tanu appartient à la secte du Lotus. Le rôle de couverture de Tanu est d'élever et de dresser des chiens de guerre Licorne. Il est en contact avec Ide Rimeka qui se charge de les vendre.

Le présent de Tonbo Fushe

Le Festival Bon (28^e jour du chien/Shinjo/novembre. *Empire d'Émeraude pour la 4^e éd.*, p.205) est une grande fête automnale au cours de laquelle les Rokugani rendent hommage à leurs défunts. Il y a deux ans, lors de ce festival, Tonbo Fushe a offert à Marta Hide un couple de poissons exotiques et typiques Licorne. Le poisson est un des symboles de la spiritualité et de la fécondité. Fushe souhaitait ainsi que les ancêtres de Marta Hide « *puissent vivre une réincarnation juste et heureuse* ».

L'art de la cour des Tonbo est redoutable et Marta Hide ne put qu'accepter le cadeau. Il dut même promettre à Fushe de l'inviter pour la première naissance du couple de ce poisson. Pour se rappeler au bon souvenir d'Hide, Fushe entretint une correspondance informelle avec lui, ainsi qu'avec les autres samurai présent. Lorsqu'il reçut son invitation, Fushe en informa tous les

autres samurai, « *pour savoir si vous aussi vous allez assister à cet extraordinaire événement autour duquel nous passerons un bon moment* ». Fushe s'assure ainsi qu'il y ait les mêmes témoins lors de la naissance du couple que lors de son cadeau à Hide.

La légende du poisson de Fushe

Tonbo Fushe s'est bien gardé de parler de la légende autour des poissons offerts. Ces derniers sentiraient les émanations spirituelles d'un lieu et les transmettraient à leur descendance. Pour savoir quel est l'élément le plus représentatif du lieu, il suffit de regarder la couleur des écailles de la descendance : mauve pour l'Air, vert pour la Terre, rouge pour le Feu, bleu pour l'Eau et noir pour le Vide.

Fushe espère que la descendance sera de couleur gris-terne, c'est-à-dire n'appartenant à aucun élément. Ce manque de spiritualité dans le village de Marta Hide confirmera ses soupçons : une cellule du Kolat est à l'œuvre dans ce village.

Panique chez le Kolat

Quelques semaines après le Festival Bon, la chui (lieutenant) Shinjo Soy eut une discussion animée avec son



daimyo Marta Hide. La discussion portait sur le folklore entourant le couple de poissons offert par Fushe. Hide et Soy se basaient sur l'histoire orale de la Licorne. Soy confirmait la légende de ce couple de poissons, alors qu'Hide non. L'insistance de Soy déplut à Hide, bien qu'il se fit fort de vérifier l'histoire.

Vu que le Temple Caché avait été détruit, les informations dont disposait la secte du Nuage étaient minimales. Hide se tourna vers Shinjo Kimeko et lui demanda de vérifier auprès du Qolat la légende de ce couple de poissons. Kimeko la lui confirma quelques mois plus tard.

Hide savait les Tonbo très spirituels et diplomatiques. Il lui apparaissait clairement que Fushe avait besoin d'une preuve, même toute relative, qu'une cellule du Kolat exerçait dans son village. Comme le Kolat ne vénère pas l'Ordre Céleste, ce couple de poissons démasquerait sa cellule. Hide ne pouvait pas se débarrasser du couple de poissons, ayant auparavant promis à Fushe de l'inviter pour la naissance de leur descendance. Il élaborait donc un plan pour discréditer Soy et Fushe.

Les chutes de Soy

Avant de venir dans les terres Marta, Shinjo Soy était auparavant un chui dans l'armée de la Licorne.

Mais parce qu'elle ne pouvait pas tenir sa langue (désavantage Contractante), elle a corrigé un de ses supérieurs, ce qui n'a pas plu à ce dernier. Résultat : le supérieur de Soy l'a exilée dans le village de Marta Hide où elle organiserait les défenses. Sur place et de par son statut, elle serait la nouvelle autorité militaire du village. Auparavant, la niku-tai (caporal) Marta Gosu assurait cette fonction et prit très mal le fait d'être reléguée au rang de presque soldat, à cause de l'arrivée de Soy. À cause du grade de Soy, le village s'interrogea sur sa compétence mais Soy sut les convaincre et un hohei (soldat, rang de base), Marta Tchenko, devint son fidèle bras droit. En effet, Soy n'accordait aucune confiance à Gosu qu'elle trouvait trop laxiste.

Au contact des Marta, Soy se découvrit un vif intérêt sur la technique de mémorisation orale de l'histoire de son clan. Elle devint rapidement une excellente conteuse du clan de la Licorne.

Hide envoya son karo Marta Mili en mission pour quelques jours. Il ne voulait pas que son karo, fin connaisseur en chevaux, soit présent lors d'un dîner au cours duquel il invita Soy, Marta Gosu et Marta Tanu. Au cours du dîner, Hide fit croire à Soy qu'il s'était trompé sur la race des chevaux qui paissaient dans les plaines alentours. Cette race ressemblait fortement à une autre et il fallait être un grand connaisseur pour faire la différence entre les deux. L'une



était plus robuste et l'autre plus dynamique. Soy corrigea une nouvelle fois Hide et celui-ci formula adroitement ses paroles pour faire remarquer à Soy qu'elle l'avait mal compris. Comment pouvait-elle donc bien servir son daimyo, si elle n'était pas attentive ? Mili étant absent, personne d'un statut proche de celui du daimyo ne pouvait le contredire. Par ce piège rhétorique, Hide destitua Soy de son rang de chui (du village en tout cas). Il la relégua au rang de femme de ménage du temple de la Fortune Sadahako. Celle-ci était, il y a très longtemps, vénérée dans sa version de geisha. Le temple se trouve à deux heures de cheval, en dehors et à l'est du village. Soy destituée, Marta Gosu redevint la chef des gardes du village.

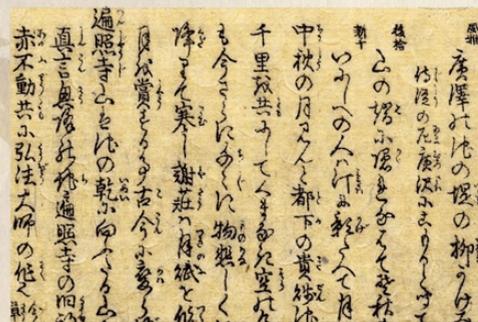
Soy accepta la punition sans broncher, de peur de s'attirer encore des problèmes. Sa nouvelle attribution est de s'occuper des affaires spirituelles du village. Ça ne lui plaît absolument pas et elle ne fait que le strict minimum. Des gardes lui sont restés plus ou moins fidèles, comme Tchenko, qui continue de la maintenir au courant des événements du village.

Le plan du daimyo Marta Hide

Pour la naissance du poisson, Fushe annonça à Hide qu'il viendrait avec son ami et yojimbo Kitsuki Odemi.

Tromper un Kitsuki est difficile mais Hide comptait sur Ryuno. Ce dernier était un fermier et membre de la cellule du Kolat d'Hide. Pour conserver le secret de la conspiration, Ryuno devait provoquer Fushe pour que celui-ci le blesse intentionnellement, afin qu'Hide puisse écarter Fushe de la soirée de naissance du poisson, en prétextant : « Fushe a blessé un de nos fermiers, personne à laquelle nous sommes attachés dans le clan de la Licorne. Je ne peux donc pas maintenir l'invitation de Tonbo Fushe, qui a déshonoré nos traditions ».

Le plan fonctionna trop bien. Odemi, fatigué par le voyage et ne se doutant pas d'un piège de la part d'un simple fermier, avait sa vigilance endormie. Il dégaina le katana et tua le fermier Ryuno. C'est la scène d'introduction de cette aventure.





PARTIE 2 : J - MACHINATIONS ENTREMÊLÉES

Le piège

Scène d'introduction

Les plaines verdoyantes de la Licorne se changent en de petites zones cultivées. Vous apercevez quelques fermes éparpillées et un fort regroupement de chomchog (grandes tentes complexes). Au centre de celles-ci s'élèvent de rares bâtisses en dur, dont l'une est de forme bizarrement conique. Cet ensemble constitue un petit village agricole Licorne. Le village n'a aucune fortification et il serait difficile de dire quels sont les accès principaux et secondaires.

Un garde samurai à cheval et deux autres à pied, dont l'un tient en laisse un énorme chien, patrouillent autour du village. Tous trois arborent des mon peu courants (de la Famille Marta). Plus loin, un cavalier Licorne (Moto Sinaro) sort du village pour se rendre dans les plaines. Vous êtes encore à une bonne trentaine de mètres des premiers chomchog quand vous assistez à la scène suivante :

Un samurai Libellule (Tonbo Fushe) ne portant que le wakizashi et un samurai Dragon (Kitsuki Odemi), ceint d'un daisho, se dirigent vers les gardes. Arrive alors au-devant d'eux un fermier qui, d'un air déterminé, se dirige vers le Libellule et glisse sa main sous son kimono. Le

Dragon s'interpose alors, tire son katana et tranche en deux le fermier. C'est la stupeur immédiate parmi les gardes ! Le garde à pied, ne tenant pas en laisse l'énorme chien, court vers le centre du village. Les deux autres se précipitent vers la scène. Le ton monte très rapidement entre les deux gardes restants d'un côté et le Libellule et le Dragon de l'autre. A priori, ces deux derniers samurai protestent contre leur mise aux arrêts.

Mais vous savez que tuer un fermier est un délit relativement grave, car bien qu'heimin, un fermier permet de faire vivre les samurai. De plus, ni le Libellule, ni le Dragon n'ont droit d'autorité sur des terres en dehors des leurs. Ils auraient pu l'être s'ils étaient magistrats d'Émeraude, ce dont vous doutez, puisqu'aucun des deux n'a montré son sauf-conduit aux gardes.

Le cavalier Licorne a changé de direction et s'est rapproché de la scène, tout en restant à distance raisonnable. Comme il est plus proche, vous distinguez son mon familial : c'est celui des Moto.

Que faites-vous ?

Si les PJ se rapprochent trop, le garde à pied avec le chien leur demandera immédiatement « de bien vouloir reculer, samurai-sama. Ne vous approchez pas de la scène de crime sans l'autorisation du karo Marta Mili ».



COMBAT

Ce scénario est davantage axé sur l'ambiance et l'enquête. De plus, si les PJ ne prennent pas un risque de confiance avec Ide Rimeka à la fin de la partie, ils rate-ront le combat final. Des PJ combattants risquent de se sentir lésés par un tel scénario, aussi est-il important de penser à eux et de leur offrir leur divertissement préféré : le combat.

Avant d'arriver au village, les PJ peuvent tomber sur un groupe de ronins ou des animaux sauvages (loups, ours, sangliers, serpents ou tigres venant du nord, pour être en adéquation avec la faune locale).

Étant donné que le village dresse des chiens de guerre Licorne, rares sont les ronins osant s'attaquer au village. Si tel est le cas, préférez une bande de ronins organisés, correctement équipés et d'un Rang 2 minimum.



Kitsuki Odemi

Le garde veillera à ce que les PJ et le couple Libellule/Dragon ne communiquent pas. Les PJ peuvent rester et se mettre à bonne distance, pour ne pas perturber le travail des gardes. Ces derniers attendent l'arrivée du karo Marta Mili.

Le samurai Moto (Moto Sinaro), de l'autre côté de la scène, gardera ses distances avec les PJ. S'il est abordé, il se montrera le plus froidement courtois.

Des jets et des réponses

- **Pour voir les détails de l'incident. Enquête / Perception.**

ND25 : Le Dragon est le yojimbo du Libellule. Si tu avais été à la place du Dragon, toi aussi tu aurais dégainé le katana et tué ce fermier. Il est clair que celui-ci voulait tuer le Libellule. Le Dra-



gon a bien fait de s'interposer en faisant son devoir de yojimbo. Pourtant, tu croyais les Dragon beaucoup plus perceptifs et agissant à partir de preuves concrètes au lieu d'intentions. Comme quoi, dès qu'il s'agit d'un heimin, même un samurai Dragon use de son rang.

+1 Aug. : Le fermier ne portait aucune arme apparente sur lui. Quand il a passé la main sous son kimono, il allait en tirer un mouchoir, non un tanto d'assassin.

+2 Aug. : Le fermier n'avait aucune intention de tuer le Libellule, mais seulement l'intention d'en donner l'apparence. Le Dragon est tombé dans un piège. Il le sait et tu as lu une grimace d'anxiété sur le visage du Libellule.

- **Famille Marta. Connaissance (Héraldique, Licorne), Spectacle (Art du conteur) ND15.** Servez-vous de la présentation de la famille Marta dans la Partie 1 ou de toute autre source à votre convenance.

- **Autorité compétente. Connaissance (Licorne, Loi).**

ND10 : À l'image de Shinjo, Kami fondatrice du clan de la Licorne, ce clan est très porté sur la vertu de la compassion. Il est le seul parmi tous les clans à prendre très à cœur son devoir de protection et d'administration envers les fermiers. Ces derniers possèdent d'ailleurs la place la plus élevée parmi les

heimin, tous clans confondus. Tuer un fermier Licorne est donc un acte engendrant de lourdes conséquences, et ce, quel que soit son meurtrier. Le samurai Moto pourra au besoin en témoigner (et il ne va pas s'en gêner au cours de l'aventure. C'est même prévu exprès). La mise aux arrêts t'apparaît justifiée.

+1 Aug. : Comme le meurtrier est un samurai, qui plus est d'un clan étranger, l'autorité compétente pour le juger sera le daimyo du village. Bien qu'un magistrat de clan ou d'Émeraude pourrait s'en mêler, au vu des limites volontairement floues pour permettre à ces deux postes de magistrat de s'occuper de n'importe quelle affaire ou presque, il n'est pas dans l'attribution première de ces deux postes de s'occuper de pareille affaire. En effet, celle-ci est de trop faible envergure pour eux.

+2 Aug. : Le meurtre, bien que de grande envergure selon les traditions du clan de la Licorne, n'en reste pas moins un acte de faible niveau. Comme d'une part, il s'agit d'une affaire sur les terres d'une famille vassale et non majeure et que d'autre part, le meurtrier est un samurai non-Licorne, la sentence du daimyo ne sera pas bien lourde. Le daimyo est néanmoins dans son droit d'exiger du meurtrier toute réparation appropriée, mais pas au point de lui demander le seppuku.



LES PJ ONT-ILS FLAIRÉ LE PIÈGE ?

Le jet pour flairer le piège est extrêmement élevé, d'autant plus qu'il faut placer deux augmentations. Ryuno avait à faire à forte partie. Il se battait contre un Enquêteur Kitsuki. Vous pouvez considérer que parce qu'un Enquêteur Kitsuki, aux compétences les plus perceptives de toutes les écoles du système technique de LSA, s'est laissé prendre au piège par un fermier, aucun PJ, à moins d'être lui aussi un Enquêteur Kitsuki et de réussir le jet, ne peut flairer le piège. Le niveau 1 d'information reste accessible.

Néanmoins, si vos PJ ont flairé le piège, à qui et quand vont-ils éventuellement faire part de cette information ?

La communiquer au daimyo Hide est une bêtise et Hide leur mettra des bâtons dans les roues. Limite, la partie peut s'arrêter là. Hide fournit aux PJ ce qu'ils veulent et bon débarras !

La communiquer au karo Mili peut s'avérer utile, sauf si les PJ la dévoilent tout de suite. En effet, il est logique de penser que Mili en informera également son daimyo. En revanche la communiquer à Mili au moment de gagner ses faveurs pour le compte de Soy, avec l'affaire du désaccord des deux races de chevaux, permettra d'obtenir son soutien. Mili se posera des questions sur son daimyo (voir Partie 4).

La communiquer à Fushe ou à Soy leur fera gagner la confiance de ces PNJ.

Arrivée du karo Mili

Informé par le troisième garde, Marta Mili arrive en courant sur les lieux. Il est accompagné par une samurai-ko, au mon Licorne, et deux eta.

Mili s'enquiert de l'identité et de la raison de la venue du couple Libellule/Dragon. Les PJ entendent la réponse au même titre que les autres PNJ : « *Kitsuki Odemi. Tonbo Fushe. Nous venons pour assister à la naissance du poisson.* » Puis, Mili met aux arrêts le couple Libellule/Dragon en confisquant leurs affaires. Kitsuki Odemi remet à contrecœur son katana et Tonbo Fushe son étui à parchemins. Les trois gardes du village escortent ensuite le couple Libellule/Dragon vers la bâtisse en dur et en forme de cône (la demeure du daimyo Marta Hide).

Le cavalier Moto informe Mili qu'il se tient à la disposition de l'autorité locale et rentre au village... en suivant à bonne distance le petit groupe préalable.

Enfin, Mili se tourne vers les PJ et leur demande de décliner identité et raison de leur venue. Au besoin, il informera les PJ que la samurai Licorne avec lui est « *Shinjo Soy, en charge des affaires spirituelles du village. Elle va s'occuper des offices pour le défunt fermier.* » Il coupera court sur toutes informations complémentaires concernant Soy.



Connaissance (Licorne, Héraldique) ND5 permettra de savoir que le mon d'école de Shinjo est celui de bushi Shinjo. Tu trouves donc que pour le rituel des morts, un shugenja ou un moine aurait été beaucoup mieux placé.

Rappel : Shinjo Soy a été déchue de son statut de chui (lieutenant) et Mili ne veut pas entacher l'ancienne et bonne réputation de Soy. Mili se range donc à l'avis du daimyo et accorde à Soy le minimum d'attention.

Mili entraînera ensuite les PJ dans le village vers la demeure en forme conique. À côté ont été fraîchement montées des yourtes (grandes tentes mais plus petites que des chomchog). Ce sont les « chambres » pour les PJ. Chaque PJ possède la sienne. La demeure du daimyo est bien trop petite et est déjà complète, d'autant plus avec le couple Libellule/Dragon. Les règles de la courtoisie (toute proportion gardée vu les moyens du bord) sont parfaitement respectées et cadrent avec les traditions Licorne.

Au moment de laisser les PJ à leurs occupations, Mili leur dira :

- *Compte-tenu de la situation avec l'incident tragique, le daimyo Marta Hide vous recevra plus tard. Je me charge de reporter votre entretien d'accueil dans les plus brefs délais.*

- *Notre village est pauvre en divertissements. Le Sabot des vents est la seule auberge et est suffisamment convenable pour tout samurai.*
- *Si vous désirez vous promener dans nos belles plaines, je vous déconseille de prendre le chemin vers l'Est. Le paysage y est accidenté et les odeurs de vase remontent assez souvent de la rivière (vrai ou faux, Mili déconseille cette direction, car il souhaite éviter que les PJ découvrent le temple abandonné de Sadahako. Celle-ci ayant été vénérée sous sa forme de geisha, elle n'a rien de décent pour la caste des samurai).*

Que vont faire les PJ ?



Marta Mili



Assister aux funérailles

Si les PJ reviennent sur les lieux du crime, ils verront un attroupement autour de ce lieu. Ce sont des fermiers et des samurai Marta qui se joignent à la cérémonie funéraire. Les eta ont déjà donné au défunt fermier Ryuno son dernier repas de mélange et d'eau salée. Ryuno a été recouvert d'un linge blanc, la couleur du deuil, et a été déposé sur un brancard. Le brancard est soulevé par les deux eta. Un samurai Marta entonne une complainte Licorne funéraire et populaire, sur la dualité entre l'esprit qui voyage et le corps qui ne peut le rejoindre. La complainte est reprise par l'ensemble de l'assemblée.

Le groupe se dirige au Sud, vers la ferme de Ryuno dans les champs. La chambre de Ryuno est déjà prête à le recevoir. Elle a été recouverte de papiers blancs par deux autres eta, préalablement dépêchés par Soy. Sur place, le cadavre de Ryuno est exposé solennellement. Shinjo Soy entre et déroule des parchemins. Elle continue à voix haute la procédure du rituel dû aux morts. À la fin, elle invite *« la famille à pleurer Ryuno. Viendra ensuite le doshin Yamao-ka, puis toute autre personne souhaitant prier la réincarnation de ce fermier. La crémation de Ryuno aura lieu dans quatre jours. Marta Kitano, vous commencerez la garde. »*

Un PJ porté sur la compassion (Exemples : avantage (Parangon : Compassion) ou Licorne) pleurera-t-il un fermier pour interpréter correctement son personnage ?

En regardant l'assemblée défilier, des PJ samurai s'aperçoivent que l'ordre hiérarchique des castes n'est pas respecté pour se recueillir individuellement devant le cadavre de Ryuno. En effet, samurai Marta et autres heimin se sont placés indifféremment dans la file d'attente et aucun d'eux n'en est gêné. La procédure du rituel des morts n'en est pas pour autant altérée, contrairement aux privilèges usuels de la caste des samurai sur celle des heimin (c'est une manière supplémentaire pour les Licorne de montrer le respect qu'ils ont pour les fermiers).

Attitude de Shinjo Soy

Enquête / Intuition, Courtisan, Connaissance (Loi)

ND5 : Soy lit machinalement la procédure sur les parchemins. Tout est en ordre et sans émotion. Clairement, ce travail n'est ni fait pour elle, ni ne lui sied.

+1 Aug. : Tout dans l'attitude de Soy montre qu'elle a été punie. Ses qualités militaires lui ont permis d'organiser efficacement les deux groupes d'eta et d'effectuer rapidement cette étape du rituel des morts. Tu penses qu'elle a dû



occuper un grade militaire d'importance, avec gestion de troupes.

Parler à Soy

En sortant de la chambre de Ryuno, Soy ne voit aucun inconvénient à parler aux PJ. C'est une samurai-ko sociable, qui grâce au garde Marta Tchenko reste très au fait de la vie courante du village, malgré son évincement par le daimyo Marta Hide. Elle cachera tant bien que mal la honte de sa position sociale actuelle et si les PJ insistent trop, elle se sentira offensée. Quelques réponses :

- **La vie au village.** *Nous n'avons ni shu-geja, ni moine ici. Il y a deux ans, le daimyo Marta Hide m'a confié certaines tâches spirituelles. La vie est simple ici : travaux de la ferme et commerce avec nos chiens de guerre. Les visites sont rares. De temps à autre Shinjo Kimeko vient faire une halte. Elle est patrouilleuse dans les plaines du nord (soupir d'envie). La dernière cour remonte à il y a deux ans lors du festival Bon (Soy en parlera volontiers. Aidez-vous de la Partie 1). La petite troupe de gardes du village est dirigée par Marta Gosu (rancœur dans sa voix).*

- **Le défunt fermier Ryuno.** *Je ne connaissais pas personnellement Ryuno. On dit que c'était un bon fermier, comme tous les fermiers de ce village. Il a une femme et un fils de 10 ans. Ryuno avait 30 ans. J'ai mentionné dans mon rapport que sous le kimono de Ryuno, il y avait un mouchoir. Aucune arme n'était dissimulée. Le*

mouchoir et les affaires ayant été tachés de sang, tout a été brûlé.

- **Histoire personnelle.** *J'ai servi en tant que chui à Shiro Shinjo et fut envoyée ici, afin de parfaire mes connaissances générales. Je me suis d'ailleurs fortement intéressée à la mémorisation de l'histoire de notre clan, grâce à ma famille vassale (Soy ne s'épanchera pas sur ses chutes).*

L'opinion générale des fermiers

Après quelques passages de personnes devant le cadavre de Ryuno, certaines se regroupent autour du doshin Yamaoka. Elles demandent à Yamaoka de défendre la mémoire de Ryuno en obtenant réparation auprès de Marta-sama Hide : « Kitsuki-sama Odemi a tué de sang-froid Ryuno, un fermier aimable et correct, lorsque celui-ci allait sortir un mouchoir de sa poche. Ce crime ne doit pas être impuni ! »

Yamaoka est parfaitement d'accord et va plaider cette cause auprès du daimyo Marta Hide. Il est facilement reconnaissable ; c'est le seul heimin à être autorisé à porter un tonfa grâce à son statut de doshin.

Le Sabot des vents : tour de chauffe

Sitôt après le placement dans les yourtes ou au retour des funérailles, l'agitation du village se passe dans la seu-



le auberge : le Sabot des vents. En raison de la gérance par une famille vassale, de la compassion des Licorne envers les fermiers et de la petite taille du village, samurai et heimin se mélangent sans gêne dans l'auberge. Comme lors des funérailles, on retrouve cette disparition de statuts de caste.

La scène de l'auberge est le tour de chauffe avant la grande soirée. C'est l'occasion pour les PJ de lier connaissance avec des PNJ et de glaner quelques informations. Voici différentes scènes à jouer. Rajoutez les vôtres au besoin.

- **La gouaille de Moto Sinaro.** C'est la scène principale de l'auberge. Sinaro, complice dans le trafic gaijin avec Hide (et ignorant que celui-ci appartient au Kolat), fait mousser le daimyo et discrédite le couple Libellule/Dragon. Ayant été témoin de la scène, appartenant à la famille dirigeante du clan de la Licorne et au vu de l'affaire, il n'a pas beaucoup de mal à rallier à lui (et donc à Hide) l'opinion des samurai et heimin.

- **Marta Shina et Ide Rimeka discutent.** C'est la scène la plus discrète de l'auberge. Ide Rimeka vend les chiens de guerre Licorne élevés dans le village. Par-dessous le brouhaha ambiant, Marta Shina a senti que Rimeka avait besoin d'argent et veut l'enrôler dans le trafic des objets gaijin d'Hide. Shina ne lui présente pas la chose ainsi mais Rimeka a bien compris les sous-entendus. Ses dernières



Moto Sinaro

réticences d'éthique et de morale s'effritent et elle est presque sur le point de se compromettre.

- **Shinjo Soy vient boire un verre.** Shinjo Soy en a terminé avec la première étape pour le repos de Ryuno. Dès qu'elle rentre, la chef des gardes, Marta Gosu, la raille auprès de ses amis et suffisamment fort pour que Soy et les PJ l'entendent. « Si moi, par exemple, je devais entretenir Sadahako, je respecterais sa caste de geisha en ne me mélangeant pas aux samurai ! » Soy ne bronche pas et va se servir un verre. Les PJ peuvent l'aborder mais elle sera moins enclin à parler de son histoire personnelle (voir plus haut), sauf si les PJ prennent sa défense face à Gosu ou lui parlent du piège tendu.



- **Marta Tchenko, fidèle de Soy-sama.** Même si les PJ ont pris la défense de Soy, celle-ci ne se sent pas à l'aise dans l'auberge. Des regards plus ou moins méprisants pèsent sur elle à cause de sa position de nettoyeuse de Sadahako. Quand elle sort, le garde à cheval du début de l'aventure, Marta Tchenko, effectue un salut un peu trop appuyé et lui glisse avec respect un *Soy-sama*. **Enquête/Perception ND20** pour repérer l'attitude de Tchenko à travers le brouhaha. Si abordé et convaincu (avec du bon vin rouge), Tchenko racontera la chute de Soy d'il y a deux ans et la situation actuelle de cette chui destituée. Tchenko préfère largement Soy à Gosu ou Hide.

- **La dernière livraison.** Des charrettes s'arrêtent devant l'auberge et Marta Shina est demandée. Celle-ci doit interrompre sa conversation avec Rimeka et contrôler la marchandise. Il s'agit des victuailles pour la grande soirée et la fête privée. Lorsque Shina revient, Ide Rimeka a quitté l'auberge. Cette dernière ne parlera pas aux PJ de sa discussion avec Shina.

Commerce, Connaissance (Licorne)

ND15 : Ce sont des victuailles typiquement Licorne et pour une bonne trentaine de personnes. La charrette effectue un premier arrêt dans une bâtisse en dur (maison de Shina) et le second dans la demeure du daimyo.

+1 **Aug. :** Lors du premier arrêt, les caisses déchargées sont en nombre

inférieur à celles du second arrêt. Si elles contiennent des victuailles, moins d'une dizaine de personnes pourront être servies.

- **Matsu Funaro.** Tâche jaune dans le violet environnant, Matsu Funaro est aux côtés de Moto Sinaro. Il n'est pas simple d'être un homme dans une famille matriarcale et Funaro n'a de prestigieux que son nom... et encore, il s'agit du nom de sa femme. De piètre importance, il fut envoyé dans cette cour provinciale très insignifiante. Funaro essaie donc de se trouver un honneur et un prestige en se rangeant gauchement du côté de Sinaro. Il loge chez le daimyo.

- **Alimentation Licorne.** Aidez-vous des informations dans la Partie 1.



**Marta
Tchenko**



La dispute nocturne

En pleine nuit et près des yourtes des PJ, Karya veut convaincre son amie Rimeka de ne pas faire affaire avec Marta Shina. De chuchotements appuyés, le ton monte jusqu'à une dispute à voix un peu haute.

Un PJ n'arrivant pas à dormir (voir Préparer la partie - Traditions Licorne) entendra bien malgré lui quelques bribes de la dispute et, à la fin, le bruit d'un galop de cheval (c'est Rimeka qui part prendre l'air). Contre un jet réussi en Enquête / Perception ND15 et la perte d'honneur associée avec car le PJ a espionné, ce dernier entendra un mot étrange : « *Hidorushe* ».

Hidorushe. Calligraphie (haut rokugani), Connaissance (Licorne) ND20 : *Hidorushe* est un ancien mot rokugani et n'est plus utilisé. Il veut dire gaijin (c'est également le mot de passe auprès de Shina pour accéder à la fête secrète, après la grande soirée. Karya l'a obtenu lors de sa dispute nocturne avec Rimeka).

Si Karya est abordée, elle refusera poliment l'aide du PJ et s'excusera pour la gêne occasionnée, avant de s'en retourner dans sa yourte.

PARTIE 3 : J+1 – LE PROCÈS

Karya teste les PJ

Le lendemain, Ide Karya teste les PJ. Elle veut mettre à jour le trafic d'objets gaijin de Marta Shina, afin de préserver l'honneur de son amie Ide Rimeka. Elle va au-devant des PJ (ou les recontacte si ces derniers sont venus la voir durant la nuit), espérant qu'ils n'ont rien à voir avec l'illégalité et n'entretiennent pas de relations particulières dans le village. Karya se concentrera sur les réponses des PJ pour affiner son jugement (technique de Rang 2 d'Émissaire Ide avec une augmentation et 9g5, inclut un point de Vide).

Le procès public

Le doshin Yamaoka annonce à tous que sa demande de jugement sur le comportement meurtrier de Kit-suki Odemi a été acceptée par le daimyo Marta Hide. Le procès sera rendu public et aura lieu dans une heure, dans le champ jouxtant la demeure du daimyo.

Une heure plus tard, tout le village est regroupé autour de la demeure du daimyo. S'agissant d'un procès public rendu par le daimyo, la hiérarchie des castes est un peu mieux respectée.



Des places assises avec fourrures ont été disposées dans les premiers rangs pour les samurai. Les heimin placés au même niveau que les samurai sont le doshin et la famille de Ryuno. Tous les PNJ samurai de l'aventure sont présents. Il y a donc comme PNJ nouveaux pour les PJ : Shinjo Kimeko, Marta Tanu, Utaku Ireka (même topo que Matsu Funaro), et Iuchi Tanaé (ami d'Hide et trafiquant avec lui).

Ide Karya et Iuchi Tanaé ont eu quelques cours commun lors de leur apprentissage au dojo. Déjà à l'époque, Tanaé avait quelques ombres dans son adhésion au Bushido.

Sur le devant de la scène Kit-suki Odemi et Tonbo Fushe prennent place pour recevoir leur sentence. Marta Hide, secondé de Marta Mili et de Moto Sinaro, résume les faits, « *honoré d'être au service de la justice de l'Empereur, au même titre qu'un magistrat d'Émeraude* ». Puis, la sentence tombe : le couple Libellule/Dragon est coupable du meurtre « *de ce pauvre et loyal fermier Ryuno* ». Tonbo Fushe parle mais n'arrive pas à être dissocié du meurtre, par association de son amitié avec le meurtrier Odemi. Sa sentence sera de ne pas assister à la grande fête.

Les sentences pour Odemi sont les suivantes :

- Pleurer Ryuno. Pour un samurai, ça la fiche mal !

- Retourner dans les terres Dragon après la fête (tout le monde comprend qu'il s'agit d'une injonction à vie, bien que ce ne soit pas dit). En effet, Fushe a besoin de son yojimbo pour repartir.

Enquête / Intuition, Courtisan (Piège rhétorique)

ND20 : Hide est ravi de ce procès. Il a rendu la justice au nom de l'Empereur et tous se félicitent d'avoir un daimyo juste et équitable comme Marta Hide. On va en parler encore pendant longtemps de ce procès. D'un autre côté, il ne se passe habituellement tellement rien dans ce village...

+1 Aug. : Hide n'aurait pas apprécié qu'un magistrat d'Émeraude se mêle de ce procès. C'est son procès et tu penses qu'Hide l'a organisé de toutes pièces. Moto Sinaro n'était pas là ce matin par hasard. Hide avait besoin qu'un représentant de la famille dirigeante du clan de la Licorne le soutienne, étant d'une famille vassale. Sinaro doit en savoir un peu plus sur les vraies raisons de cette orchestration.

+2 Aug. : Le fait que Tonbo Fushe soit discrédité était le véritable but d'Hide. Hide ne veut pas que Fushe assiste à la naissance du poisson.



Retour au Sabot des vents

Le procès terminé, beaucoup de monde se retrouve au Sabot des vents... pour en parler. Petit tour des scènes à jouer. Comme auparavant, sentez-vous libre de rajouter les vôtres au besoin.

- **Moto Sinaro en remet une couche.**

Tout le monde ou presque ne parle que du procès et Sinaro vante les mérites de juge du daimyo Marta Hide : « *c'était la juste décision.* » Comme auparavant, il n'a aucun mal à convaincre son assemblée. L'opinion sur Tonbo Fushe reste mitigée, même si on se range de l'avis du daimyo.

- **La chute de Soy.** Le procès du couple Libellule/Dragon fait resurgir en mémoire la décision d'Hide qui fit chuter Shinjo Soy. Aidez-vous de la Partie 1, Les chutes de Soy.

- **La tension entre Ide Karya et Marta Shina.** Karya prend à part Shina. Elle veut connaître les réelles intentions de cette dernière envers son amie Rimeka. Mais Shina est habile et réussit à ne pas avouer ouvertement le trafic d'objets gaijin. Karya n'en reste pas moins soupçonneuse à son égard et confortée dans ses positions. De loin, la discussion paraît tendue. Karya essaie de mener la danse mais Shina réussit à l'éviter. À la fin, Shina ira participer à la conversation avec Sinaro et Karya sortira d'un air déçu et renfrogné.

- **Shinjo Kimeko sur le départ.** Kimeko

demande à ce que lui soit préparé pour après-demain matin un sac de victuailles. Elle ne participera pas à la grande soirée, ni à la fête secrète, préférant garder ses distances avec Hide pour éviter de se compromettre.

Se présenter devant le daimyo

Mili vient trouver les PJ. Il a trouvé un créneau pour que ces derniers se présentent ce soir devant le daimyo Hide.

Le soir, Hide reçoit les PJ. Sont présents à côté de lui son karo Marta Mili et Moto Sinaro. Il s'agit d'une présentation officielle, rien de plus. Les PJ peuvent bien sûr parler des événements récents, auquel cas Hide restera le plus neutre possible.



**Marta
Hide**



PARTIE 4 : J+2 – COURTISER HIDE

Mission des PJ

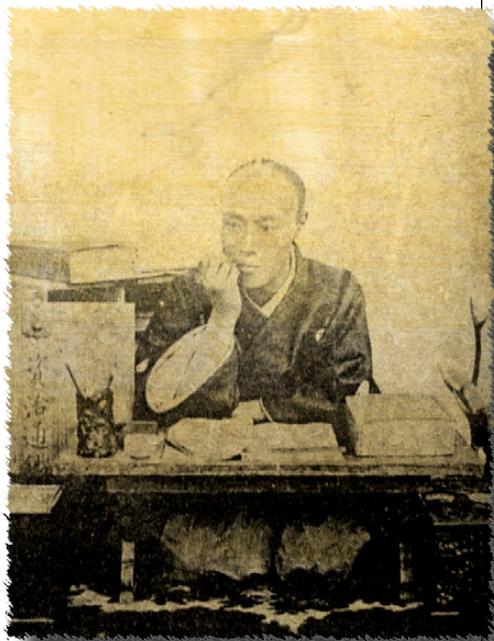
Autant Kitsuki Odemi est maintenu aux arrêts dans la demeure du daimyo, autant Tonbo Fushe est légèrement plus libre d'agir. Il aborde les PJ, *a priori* neutres dans les affaires du village, et leur demande leur aide. Son but est simple : il veut réintégrer la cour de Marta Hide. En échange, comme il appartient au clan de la Libellule, il peut fournir aux PJ des laissez-passer pour le mystérieux territoire du clan du Dragon.

Voici les informations que possède Fushe. Aux PJ de composer avec pour faire pression auprès d'Hide :

- Fushe racontera la raison de sa présence ici (son cadeau d'il y a deux ans à Hide). En revanche, il ne parlera pas de la légende de son couple de poissons.
- Pendant deux ans, il a expès entretenu une correspondance avec Marta Hide et les autres samurai présents lors de son cadeau à Marta Hide.
- Odemi est tombé dans un piège et lui avec. Nul doute pour Fushe qu'il s'agit d'un coup monté par Hide pour le discrediter.
- Il y a deux ans, Soy était la chui d'Hide. Il ne sait pas pourquoi cette dernière a été reléguée au rang de nettoyeuse, mais

il a bien vu qu'elle n'appréciait pas du tout ce traitement.

Fushe se taira sur ses soupçons de la présence du Kolat dans ce village. Il ne sait que trop bien que le Kolat peut être partout. La prudence est de mise.



Tonbo Fushe

Trouver un plan

Convaincre Hide que Fushe réintègre la grande soirée semble perdu d'avance.

Or, c'est oublier le contexte politique particulier du lieu. Les PJ vont devoir jouer avec les positions sociales,



statut, rangs, et relations entre tous les PNJ pour trouver un levier auprès d'Hide. Voici deux pistes de solution ci-dessous.

Auprès de Soy

Soy est au temple abandonné de Sadahako à deux heures de cheval à l'est du village (la route déconseillée par Mili). Les PJ peuvent la trouver en interrogeant n'importe qui ; le village est petit et tout le monde connaît la situation de Soy.

Soy a beau être une chui déchue, elle sait faire la part des choses. Elle sera donc polie et même ouverte face aux PJ car tout ce qui peut nuire à Hide est bon à prendre. Elle se souvient qu'il y a deux ans, Fushe a mis Hide dans l'embarras avec son couple de poissons. Elle est prête à aider les PJ pour se venger d'Hide. Reportez-vous à la Partie 1 « Les chutes de Soy » ou Partie 2 « Assister aux funérailles » pour renseigner vos PJ. **Courtisan ou Sincérité (Honnêteté) ND20** est néanmoins nécessaire pour que Soy livre la légende du poisson (Partie 1 « La légende du poisson de Fushe ») car Soy ne voit aucun intérêt à en parler spontanément.

Soy insistera bien sur le fait que si Mili avait été présent, il aurait confirmé ses dires. Si les PJ arrivent à persuader Mili de convaincre à son tour Hide de la justesse des paroles de Soy, deux ans auparavant (le désaccord sur les

deux races de chevaux), alors Hide ne pourra que réintégrer Soy à son rang de chui. Soy fera aussitôt jouer son statut retrouvé et le lien de vassalité de Shinjo à Marta, pour obliger Hide à réintégrer Fushe lors de sa grande soirée.

Auprès de Mili

Mili est ignorant des affaires secrètes du village (trafic gaijin et Kolat). Il écouterait les PJ. À l'aide d'une poésie de voyage du clan de la Licorne, il confirmerait les dires de Soy. Si les PJ plaident bien la cause de Soy (**Courtisan, Sincérité (Honnêteté) ND20**), il ira voir Marta Hide et récitera de nouveau la même poésie.

Audience devant Hide

Marta Hide écoute à contrecœur la poésie de son karo Mili. Il veut savoir la raison pour laquelle les PJ ont décidé de défendre Soy et il fera tout pour leur arracher les vers du nez.

S'il se rend compte que réintégrer Soy n'est qu'une étape pour réintégrer Fushe, Hide choisira d'emblée de réintégrer Fushe à la place de Soy. « Vous avez raison, Fushe a eu sa sentence par ces deux jours d'exclusion à la grande soirée. Dites-lui qu'il y est de nouveau accepté. Quant à Soy, j'ai besoin d'elle pour



les affaires spirituelles et il y a déjà Marta Gosu qui s'occupe très bien des affaires militaires du village. »

Dans une politique du moindre mal, Hide préfère n'avoir qu'un seul samurai (Tonbo Fushe) au lieu de deux (avec Shinjo Soy) contre lui.

Odemi va rendre hommage

En revenant de l'audience avec Hide, les PJ voient des gardes escortant Kitsuki Odemi. Celui-ci va accomplir sa sentence en rendant hommage au défunt Ryuno. Les gardes ont ordre de ne pas laisser quiconque parler au meurtrier.

Aux abords de la ferme de Ryuno, les sens d'Odemi sont en alerte. Car il se demande bien comment un simple fermier a pu tromper sa vigilance apprise d'après un savoir millénaire.

Les eta, en arrangeant la chambre mortuaire, ont déplacé des meubles et réaménagé les autres pièces. Quand Odemi rentre dans la ferme, il voit que des tatami cachent une trappe. Il en prend bonne note, rend hommage au défunt et retourne à la demeure du dai-myō avec ses gardes. Le soir, Fushe ira voir Odemi pour lui annoncer qu'il est de nouveau accepté à la cour d'Hide, grâce aux PJ. Odemi en profitera pour lui faire part de la trappe de Ryuno.

La trappe conduit à une cave

secrète. C'est dans cette petite salle souterraine qu'est entreposée une partie des informations codifiées de la cellule du Kolat (voir Partie 1 - Trois sectes du Kolat : Nuage, Roc et Lotus).

Le billet anonyme

La nouvelle de la réintégration de Fushe par les PJ se répand rapidement dans le petit village. Karya continue de soupçonner un éventuel trafic gaijin tournant autour de Marta Shina, sans pour autant avoir de sérieuses certitudes. Elle veut toujours éviter le déshonneur à son amie Ide Rimeka et va anonymement contacter un PJ (au choix). Elle n'ose pas le contacter en personne de peur que finalement, ce PJ soit lui aussi un trafiquant d'objets gaijin ou qu'elle se soit trompée dans ses théories. Il y a tellement de non-dits dans ce village ou de présences dérangementes, comme celle d'Iuchi Tanaé, qu'il vaut mieux être prudent. Le PJ recevra un billet anonyme avec les deux inscriptions suivantes : « *M.S. Hidorushe.* »

Calligraphie (haut rokugani), Connaissance (Licorne) ND20 : L'écriture est celle d'une femme. M.S. semblent être des initiales (ce sont celles de Marta Shina). Pour rappel, *Hidorushe* est un ancien mot rokugani et n'est plus utilisé. Il veut dire gaijin (c'est également le



mot de passe auprès de Shina pour accéder à la fête secrète, après la grande soirée. Karya l'a obtenu lors de sa dispute nocturne avec Rimeka).



Ide Rimeka et Ide Karya se préparent



PARTIE 5 : J+3 - LA GRANDE SOIRÉE

Il ne se passe pas grand-chose durant la journée avant la grande soirée. Les officiels sont dans les préparatifs et les fermiers aux champs. La seule chose de notable est le départ de Shinjo Kimeko. Son cheval s'est suffisamment reposé et elle doit reprendre sa cavalcade pour accomplir sa mission de patrouilleuse.

Sujets abordés

Hide ne veut pas tenir de cour dans son village, afin de protéger ses intérêts (trafic gaijin et Kolat). Il ne fait donc rien pour mettre à l'aise ses invités et pour donner envie à ces derniers de revenir. L'accueil est chaleureux en apparence et glacial dans les manières. Les Licorne s'accommoderont parfaitement des modalités du repas et de la cour d'Hide, mais des non-Licorne éprouveront des difficultés à faire bonne figure.

Reportez-vous à Préparer la partie – Traditions Licorne, pour réfléchir les usages de cette cour provinciale et demandez à vos PJ les jets appropriés. Leur estomac est-il toujours aussi solide après trois jours de viande rouge ou de régime forcé ? Leur sens de la courtoisie a-t-il été écorché, en voyant le mélange

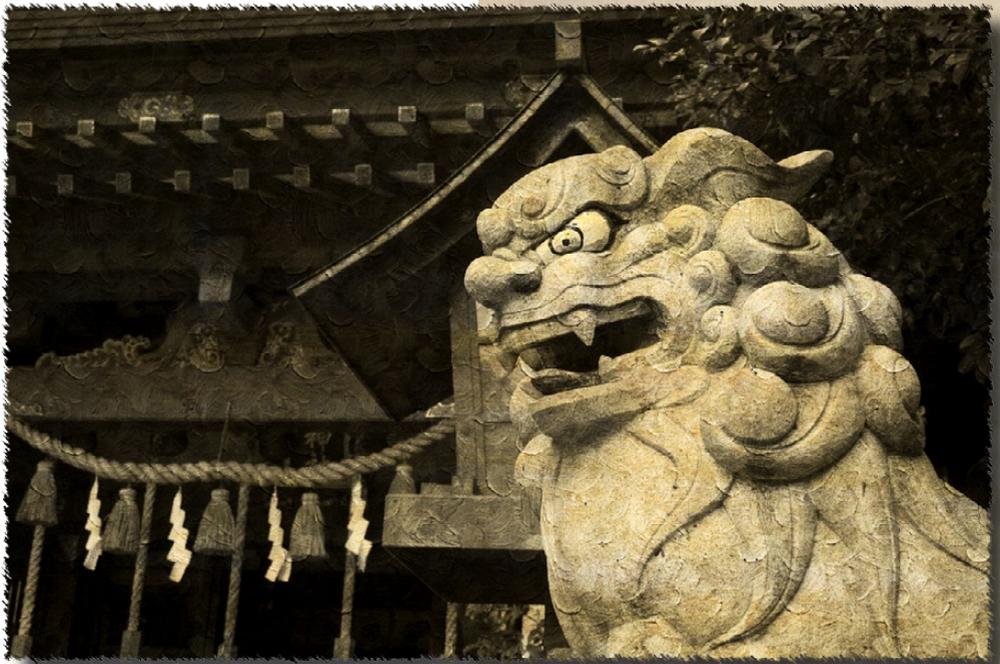
des castes, les yourtes et les fourrures ?
Etc.

La grande soirée commence et presque tous les PNJ de l'aventure sont présents. Car Soy et Odemi en sont *a priori* toujours exclus. Toute cour possède ses sujets de prédilection. Vous êtes libre de placer les vôtres parmi l'échantillon de circonstance ci-dessous :

- **Le procès.** Moto Sinaro s'empressera de féliciter publiquement le daimyo. Auparavant, il ne l'avait fait qu'à l'auberge. On reparlera à ce moment-là de la place des paysans dans les traditions Licorne avec la vertu de la compassion. L'éternel sujet du Bushido n'est pas loin.

- **La naissance du poisson.** Deuxième sujet de prédilection, puisqu'il est l'objet même de la présence des convives à cette cour. Aucun PNJ au courant de la légende des poissons ne l'abordera. Si les PJ en parlent, Marta Hide et Moto Sinaro penseront immédiatement que les PJ sont de mèche avec Fushe (à tort ou à raison). Interrogé, Fushe mentira en disant que « *l'enfant poisson ira très certainement dans la branche de l'élément de l'Eau* » (**rappel** : l'Eau est utilisé par les shugenja Iuchi, Fushe ne se « mouille » donc pas).

- **Les chevaux.** Sujet toujours populaire chez les Licorne, d'autant plus quand le karo a en charge une petite famille de destriers. Aucun PNJ n'abordera le désaccord avec Soy d'il y a deux ans. Si les



PJ en parlent, ils marchent sur des œufs et Mili se détachera le plus possible des PJ pour ne pas froisser son daimyo.

- **Les chiens de guerre Licorne.** Sujet commercial qui peut mettre mal à l'aise le plus raffiné des PJ (ou essayer de se prémunir de pareil sujet, s'il considère qu'on parle des traditions Licorne). Les chiens de guerre Licorne font pourtant partie de la fierté du village, à tel point que le faible troupeau de Mili passe au deuxième plan. L'activité d'élevage et de dressage de Marta Tanu complète les talents de négociatrice commerciale d'Ide Rimeka. Grâce à Rimeka, le village possède un revenu régulier et vital.
- **Nourriture.** Sujet joker pour Hide en-

vers des PJ non-Licorne si ces derniers l'insupportent. « *Comment trouvez-vous votre viande rouge saignante à la sauce piquante, subtilement mise en valeur par la rondeur de ce vin rouge ?* » est une question faussement anodine, cachant une agressive attaque sociale. En jouant sur la gastronomie, Hide veut provoquer un faux pas chez le PJ. Celui-ci évitera-t-il un haut-le-cœur, ou pire, de vomir publiquement ?

- **Hidorushe.** Si un PJ aborde publiquement ce sujet, Shina comprendra parfaitement l'allusion et refusera au PJ d'accéder à la salle secrète. Elle niera tout en bloc. En revanche l'aborder subtilement dans la conversation, comme si le PJ



était lui aussi un trafiquant d'objets gajin, fera gagner la confiance de Shina. Le PJ sera mis au courant de la fête secrète chez Shina, après la soirée d'Hide.

Naissance retardée

À la fin du repas, Marta Mili vous invite à changer d'endroit. Vous arrivez tous devant un bassin à cinq branches colorées où, au centre, un cercle protège la femelle enceinte. À l'extérieur, le père nage, comme pour prévenir de tout danger. Les couleurs des branches sont mauve, vert, rouge, bleu et noir. Ce bassin a beau être de composition exotique, il est bien agréable à regarder.

Connaissance (Kami), Méditation, ND5 : Les couleurs des branches du bassin représentent chacune un des cinq éléments.

Connaissance (Licorne), Art du spectacle (Conteur)

ND30 : Dites à votre PJ la légende de ce couple de poissons (le jet est volontairement haut car il faut déjà être un excellent connaisseur de la culture Licorne pour connaître la légende).

+1 Aug. : La femelle aurait déjà dû donner naissance mais quelque chose la retarde. Pourtant, son état de santé est correct et l'ensemble du bassin possède les dispositions appropriées. Tu as l'impression que la femelle retarde exprès





la naissance de sa descendance depuis trois jours et qu'elle accouchera demain (la mort de Ryuno a retardé l'accouchement car la femelle emmagasine l'énergie spirituelle de ce mort, c'est-à-dire aucune puisque Ryuno était du Kolat, et accouchera demain, jour de crémation de Ryuno).

Après quelques instants à s'émerveiller, puis à prendre son mal en patience devant une femelle qui n'accouche pas, Hide déclare la fin de la soirée. « Mais rassurez-vous, dira-t-il, je vous informerai sitôt que la femelle aura accouché. »

La raison du retard de la naissance de la femelle n'a pas échappé à Fushe.

La fête secrète

Cette scène peut très bien ne pas avoir lieu si les PJ n'ont pas utilisé le mot de passe d'Ide Karya (ou n'ont pas su comment l'utiliser).

En revanche, voici deux pistes pour les conduire à la fête secrète, si vous souhaitez aider vos PJ.

- **Ide Karya.** Ide Karya retrouve les PJ sous leurs yourtes. Elle a pris soin auparavant de se vêtir de ses trois mon (Licorne, famille Ide et école d'Émissaire Ide). Elle s'affiche telle qu'elle est selon le principe d'honnêteté cher aux Émissaires Ide. Elle est rassurée de voir tous

les PJ et en conclut qu'aucun n'est un trafiquant d'objets gajjin. Elle parle aux PJ de ses soupçons. Étant d'une famille majeure Licorne, elle prendra la pleine et entière responsabilité de ses actes si jamais elle s'était trompée et, dans le cas contraire, sera la parfaite avocate des PJ. Les Émissaires Ide sont connus pour être d'excellents diplomates. Les PJ vont à la maison de Marta Shina accompagnés d'Ide Karya.

- **Allées et venues.** Au moment de la fête, il y a du mouvement près de la maison en dur de Marta Shina. Ce sont les invités à la fête secrète. Aucune lumière ne transparaît derrière les vitres ou les feuilles de riz. Ça sent le secret tout ça. Ide Rimeka et Iuchi Tanaé rentrent et les PJ entendent la voix de Shina : « Dépêchez-vous. On n'attendait plus que vous ». Les PJ oseront-ils frapper ou fracasser à la porte ?

Quel que soit la méthode utilisée, les PJ arriveront à l'événement suivant :

Vous descendez un escalier dans la maison de Marta Shina. Celui-ci aboutit dans une salle souterraine qui est remplie de trophées gajjin. Devant une table ovale à droite, discutent Marta Hide, Moto Sinaro, Iuchi Tanaé et Ide Rimeka. Tous sont très étonnés de vous voir.

Le décor de la salle est des plus exotiques et des plus hérétiques. Les murs sont tapissés ou sont recouverts de cime-



terres et autres armes étranges. Une table basse présente de la vaisselle d'un blanc délicat, flanquée de deux tubes, dont l'un se termine en ovale et l'autre de plusieurs pointes. Le sol est carrelé de grands et petits losanges, « des cabochons thranes », informe fièrement Hide.

Néanmoins, la bizarrerie la plus étrange entre toute reste sans conteste l'énorme tête empaillée d'un monstre inconnu au beau milieu de la salle. La tête a la peau grise, des oreilles si larges qu'on peut se cacher derrière, un long tube mou s'allongeant sous ses petits yeux noirs et deux cornes blanches qui ont poussé de part et d'autre de sa bouche. « Un éléphant ! », s'enorgueillit Hide. « Le vendeur m'a même assuré que c'était celui de Kali-Ma ! Asseyez-vous donc confortablement sur ces chaises sans dossiers et à trois pieds sur votre gauche. Les Thranes les appellent des tabourets. »

L'honneur est une des vertus les plus importantes du Bushido. Pénétrer dans pareil endroit est un affront pour ceux qui suivent scrupuleusement le Bushido et le combat final risque d'éclater. En fonction du score d'honneur de vos PJ, indiquez-leur leur ligne de conduite :

- **Honneur du PJ 3 ou moins** : Rokugan ne peut être la civilisation la plus avancée et la plus merveilleuse qu'à la condition d'avoir d'autres civilisations pour comparaison. À contempler toutes ces



Marta Shina

bizarreries, tu admetts qu'en dehors des frontières de Rokugan, il est des talents que Rokugan n'a pas. Ce serait dommage de ne pas en faire profiter l'Empereur et des liens plus étroits avec Hide sont à envisager... Un samurai aussi ouvert d'esprit que lui ne peut être mauvais... ou hérétique.



• **Honneur du PJ 4-5** : Cette pièce t'intrigue et te révolte à la fois. Les coutumes des Licorne sont très étranges, voire barbares, mais ce clan a su prouver sa valeur. Les Licorne montrent bien que la différence peut apporter sa richesse pour la gloire de l'Empereur. Pourtant, toute cette pièce est contraire aux lois impériales. Comment donc honorer l'Empereur ? Demandez à votre PJ **un jet de Volonté + Rang d'honneur ou Connaissance (Bushido)**, ND30. Si le PJ réussit, il est libre de ses actions en se faisant une raison d'être dans pareil endroit. S'il rate, il ne supporte pas cette pièce qui in-

jurie le Bushido et dégaine son arme en hurlant : « Bushido ! »

• **Honneur du PJ 6+** : Cet endroit est une véritable insulte à tout ce en quoi tu crois. Détruire cette salle, son contenu et même tuer les samurai corrompus par tant de malfeasance gaijin n'est que rendre justice pour préserver la pureté de Rokugan. Si tu ne le fais pas, tu sais que la honte rejaillira sur toi, ta famille, ton clan et tes ancêtres. Aucun compromis ne serait acceptable. Tu dégaines ton arme et passe à l'attaque en hurlant : « Bushido ! »

COMBAT DE MASSE ?

Même si la salle souterraine comporte une tête d'éléphant, elle reste petite. D'ailleurs, comment cette tête est-elle rentrée ? Magie gaijin sûrement, les Licorne en sont friands...

Au cours du combat, Hide et les siens (sauf Ide Rimeka) s'enfuiront par un passage secret pour se retrouver en surface entre deux yourtes du village. Déplacer le combat donne la place disponible pour un combat de masse.

Du côté des PNJ, Hide appellera la garde, qui sera renforcée par des chiens de guerre Licorne (*Ldb* p.321. Considérez qu'un chien compte pour deux soldats). Moto Sinaro sera le général et sera secondé par Marta Gosu.

Du côté des PJ, le renfort de masse arrivera grâce à Shinjo Soy. Tenue à l'écart de la soirée, même avec la plaidoirie des PJ, elle rongea son frein non loin de là. Peut-être a-t-elle remarqué les étranges arrivées chez Marta Shina ? L'occasion de se venger du daimyo est trop belle. Elle rassemblera les soldats qui lui sont restés fidèles (dont Marta Tchenko) et les mettra à disposition des PJ pour le combat de masse. Donnez de préférence la place du général à un PJ, au lieu que ce soit Soy. Dans ce cas, le PJ ajoute +1g0 à son jet d'Opposition de l'étape 1 – Déclarations (*Ldb*, p.237), grâce à l'appui de Soy.



Si Hide perd le combat, il demandera à faire seppuku, pour d'une part être sûr de mourir et donc ne pas révéler son affiliation au Kolat, et d'autre part faire croire qu'il était un samurai honorable.

Ide Rimeka est une courtisane et ne sait pas se battre. Elle ne porte que le wakizashi. Quand les PJ sont entrés, Karya a au besoin suivi les PJ. Rimeka se rend compte de son erreur et se rendra sans heurts à la justice de l'Empereur, celle que lui imposera Karya (puisque cette dernière peut prétendre à avoir autorité sur ce lieu). Karya, en bonne amie, ne lui tiendra pas rigueur de son écartement et plaidera même sa cause auprès de PJ trop scrupuleux (honneur 6+).

PARTIE 6 : **J+4 – FIN DE LA PARTIE**

Toutes les scènes ci-dessous ne sont pas forcément à jouer. Elles sont à moduler pour vous aider à clore l'aventure.

L'urne de Ryuno

Tout le village est rassemblé autour de la ferme de Ryuno. Shinjo Soy brûle le corps de Ryuno et des chants funéraires s'élèvent de la plaine. Les cendres et les os restants sont mis dans une urne funéraire. La crémation est terminée et la prochaine étape du rituel des morts aura lieu dans trente-cinq jours, moment où l'urne sera enterrée.

Naissance du bébé poisson

Au moment où les derniers os de Ryuno sont placés dans son urne funéraire, la femelle poisson donne naissance. Mili prévient Hide, qui est très surpris par la couleur du poisson.





Comme promis, il est obligé de prévenir les autres et Fushe est intérieurement ravi des écailles du bébé poisson. Celui-ci ne possède aucune des cinq couleurs symbolisant un élément. Il est de couleur gris-terne, signifiant par là qu'aucune spiritualité n'a lieu dans les parages. Fushe tient sa preuve que le Kolat est à l'œuvre dans le village. Il sait que cette preuve n'est valable que pour lui. Il réussira bien à trouver un moyen pour approfondir les mystères que recèle encore ce village.

Soy est daimyo

Décisions de Soy

Marta Hide mort, Soy ne se prive pas pour devenir temporairement la nouvelle daimyo du village. Elle avait déjà l'appui d'une partie des gardes de la ville et l'autre se range de son côté. Tchenko devient son bras droit et Gosu est reléguée aux tâches spirituelles du village. Soy relâche Kitsuki Odemi, fait enlever toutes traces de l'arrestation du Dragon et remercie les PJ. La salle gaijin est détruite. En remerciement de ses bons soins, Odemi informe Soy et les PJ de la cache secrète de Ryuno.

Cache secrète de Ryuno

Si les PJ vont fouiller la cache secrète, Fushe et Odemi seront grandement intéressés par y faire un tour. La ca-

che secrète regroupe une collection d'art bien trop grande et bien trop luxueuse pour un simple fermier. Dans chaque œuvre sont codées et dissimulées des informations du Kolat que la secte du Nuage a pu sauver lors de la destruction du Temple Caché. Les PJ découvriront-ils le sens caché de ces œuvres d'art ?



RÉCOMPENSES

Petit guide récapitulatif des récompenses avec les liens entre les actions des PJ et leurs conséquences sur le Bushido (pages 93 à 95 du livre de base). Rajoutez les vôtres au besoin.

Quand il y a un signe +, accordez des points. Quand il y a un signe -, retirez des points. Augmentez la récompense ou le retrait si le signe est doublé.

Points d'expérience

• Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
• Remporter un ou plusieurs combats	+1 PE
• Découvrir la légende du couple de poissons	+1 PE
• Jouer avec les relations entre les PNJ	+1 PE
• Fushe a réintégré la cour d'Hide	+1 PE

Gain

Vertus et événements

	Honneur
• Le PJ a espionné la dispute nocturne et entendu le mot Hidorushe	-
• Avoir été compatissant comme le voulait l'interprétation de son personnage	+
• Rester fidèle au Bushido dans la salle gaijin avec un Honneur à 3-	++
• Ne pas rester fidèle au Bushido dans la salle gaijin avec un Honneur à 6+	--
• Y a-t-il eu un combat de masse ou une escarmouche dans la salle gaijin ?	
• Comment s'est comporté le PJ face aux traditions Licorne ?	

Faveurs et défaveurs

À moduler en fonction des actions des PJ.

- **Shinjo Soy.** Shinjo Soy sera un temps daimyo de ce petit village. Elle peut accorder ses enseignements aux PJ désireux d'acquérir ou de parfaire des compétences militaires ou équestres.
- **Marta Hide.** Il ne donnera aucune faveur pour ne plus jamais revoir les PJ ou qui que ce soit. Du moins, il l'espère. La tranquillité de son village prime et est la garantie de la continuité de ses affaires secrètes.
- **Préserver Ide Rimeka.** Les PJ ont bien vu qu'Ide Rimeka voulait commencer à trafiquer avec Hide. Pourtant, ils donnent leur parole de samurai de se taire. Comme Ide Rimeka est une Négociatrice Ide, elle peut leur faire profiter un temps de ses compétences. C'est peut-être l'occasion pour vos PJ de créer un réseau commercial sans perdre d'honneur, puisqu'ils passeront par Ide Rimeka.



PARTIE 7 : LA SUITE ?

- **Le couteau frappe.** Si la cache secrète est découverte, Marta Tanu, couteau du Kolat, va essayer de récupérer la collection (difficilement transportable) et de la cacher dans son chenil. Il attendra que le couple Libellule/Dragon reparte dans ses terres pour tuer Shinjo Soy. Tanu ne sous-estime pas les capacités d'un Enquêteur Kitsuki, surtout lorsqu'elles sont couplées avec celles des PJ. Il en a eu une flagrante démonstration. Puis, il assassinera Soy en faisant porter le chapeau à Marta Gosu. Les PJ et d'autres PNJ (comme Tchenko) connaissaient le froid entre Soy et Gosu. Rien d'étonnant donc à ce que Gosu ait voulu se venger. L'affaire sera vite résolue. Comme il n'y a plus de figure d'autorité dans la ville, un nouveau daimyo sera nommé. Tanu aura préalablement averti sa secte d'envoyer quelqu'un du Kolat prendre cette place. La collection d'art transitera du chenil à la maison du daimyo, puis sera déplacée ailleurs pour plus de sûreté. Tchenko contactera les PJ et leur annoncera la mort de Shinjo Soy. Quelles seront leurs conclusions de l'enquête ? Couvriront-ils sans le savoir le Kolat ? Fushe et Odemi seront-ils avertis ?
- **Gris terne.** Fushe et Odemi se rendent bien compte qu'être à deux est insuffisant pour contrer le Kolat. Fushe met les PJ au courant de la conspiration et de la signification de la couleur gris ter-

ne des écailles du bébé poisson. Il veut dénicher les autres membres du Kolat qui se cachent éventuellement dans le village d'Hide. Pour gagner la confiance des PJ, il leur dit également comment il en est venu à soupçonner que le village d'Hide renfermait une cellule du Kolat (au choix). La chasse contre les ennemis athées de l'Empire d'Émeraude sera-t-elle fructueuse ?

- **Les désirs de Sadahako.** Sadahako a apprécié de voir sa statue entretenue par Shinjo Soy, même maladroitement. Voilà si longtemps qu'elle a été délaissée qu'elle ne va pas se laisser abandonner. Autant Soy ne mettait aucun cœur à l'ouvrage mais faisait les tâches correctement, autant Gosu n'entretient absolument pas la statue. Sadahako va jouer de vilains tours à Soy pour que celle-ci l'entretienne à nouveau. Gosu saisira l'occasion pour tourner Soy en ridicule et reprendre sa place de chef du village... et pourquoi pas de daimyo après tout ?
- **Réintégrer Soy.** Soy demande aux PJ de l'aider à réintégrer sa compagnie militaire. Les PJ devront plaider en sa faveur auprès de son supérieur. Mais le contact se passe très mal. Le supérieur est un homme misogyne et rancunier. Des femmes sous son commandement sont même en train de commander à un Shosuro un assassinat sur ce supérieur. Les PJ vont-ils aider Soy à réintégrer honnêtement son poste ou se joindront-ils aux femmes conspiratrices pour aider à l'assassinat ?



ANNEXES

PNJ

Marta générique

La famille Marta étant vassale des Shinjo, tous les Marta sont formés dans des dojo aux règles Shinjo.

Servez-vous du profil ci-dessous pour tous les Marta de l'aventure, à l'exception de ceux spécifiés.

École de bushi Shinjo

Rang 2

Honneur : 3.5 Statut : 1 Gloire : 0.5

Air 2 (Ref 3)

Eau 2

Feu 3

Terre 2

Vide 3

Initiative : 5g3.

Attaque : Katana 6g3. Dégâts 6g2.

ND d'armure : 20 (sans l'armure)

Blessures : 10 ; 14 (+3) ; 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

- Athlétisme* 3
- Défense* 2
- Équitation* 3
- Kyujutsu* 1
- Spectacle (Art du conteur)* 2
- *= compétences d'école

Techniques d'écoles

Rang 1 : La voie de la Ki-rin. Ajoute son Rang en Équitation quand un point de Vide est dépensé pour gagner +1g1 à ses jets de compétence d'école.

Rang 2 : Danse de la lame. En Posture d'Esquive, permet d'éviter l'attaque de l'adversaire (voir la règle).

Équipement : Armure légère, vêtements robustes en fourrure daisho, arc, couteau, nécessaire de voyage, 10 koku.

Pour Hide

- Conn. (Kolât) 1
- Courtisan (Piège rhétorique) 3
- Étiquette 2
- Kenjutsu* 3
- Sincérité (Tromperie) 3

Avantages : Résistance magique (-2. +3 au ND d'incantation pour l'adversaire), Cœur assombri (-5. Compétence social et Incantation +5 à celui qui veut discerner les véritables motivations d'Hide).

Désavantages : Sombres secrets (+8. Kolât et trafiquant d'objet gaijin)

**Pour Shina**

- Kenjutsu* 1
- Sincérité (Tromperie) 3

Avantage : Clairvoyant (-3. +1g0 pour Shina si on veut la tromper).

Désavantage : Sombre secret (+4. Trafiquant d'objet gaijin).

Moto Sinaro**Ecole de bushi Moto**

Rang 2

Honneur : 3.5 Statut : 1 Gloire : 1

Air 3

Eau 2 (Force 3)

Feu 3

Terre 3

Vide 2 □ □

Initiative : 5g3.

Attaque : Cimenterre 8g3. Dégâts 6g3.

Katana 8g3. Dégâts 7g2.

Ono 6g3. Dégâts 4g4.

ND d'armure : 20 (sans l'armure)

Blessures : 27 (+2) ; 33 (+7) ; 39 (+12) ;

45 (+17 les actions de mouvement pas-

sent au cran au-dessus de la normale) ;

51 (+37. 1 point de Vide pour agir avec

au maximum des actions gratuites) ; 57

(hors de combat) ; 58+ (mort)

- Armes lourdes* (ono) 3
- Art de la guerre (c. masse) 4

- Athlétisme* 3
- Chasse* 1
- Courtisan* 2
- Défense* 1
- Équitation* 2
- Kenjutsu* (Cimenterre) 5
- Sincérité (Tromperie) 2
- *= compétences d'école

Avantage : Force de la terre (-2)

Désavantage : Cancanier (+4), Sombre secret (+4. trafiquant d'objet gaijin).

Techniques d'écoles

Rang 1 : La Voie de la Licorne. +1g0 aux dégâts à cheval ou avec les grandes armes (déjà inclus). Le cimenterre possède le mot-clef samourai.

Rang 2 : Le sourire de Shinsei. Les ma-lus en Blessures de l'ennemi se rajoutent aux dégâts du personnage.

Équipement : Armure lourde, Vêtements robustes et en fourrure, daisho, ono (grande hache à deux mains), lance, nécessaire de voyage, cheval, 15 koku.

Iuchi Tanaé**École de shugenja Iuchi**

Rang 2

Honneur : 5. Statut : 1. Gloire : 1.

Air 2

Eau 4



Feu 2 (Int 3)

Terre 2

Vide 3 □ □ □

Initiative : 5g3.

Attaque : Wakizashi 2g2. Dégâts 6g2.

Bo de l'eau 5g3. Dégâts 5g2

ND d'armure : 15 (sans l'armure)

Blessures : 11 ; 14 (+3) ; 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

- Art de la guerre* 1
- Art de la magie* 1
- Calligraphie* (Code secret) 1
- Conn.* (Kami) 1
- Équitation* 1
- Méditation* 1
- Étiquette* 1
- *= compétences d'école

Magie

Technique shugenja Iuchi : l'esprit du vent. Par une action complexe, je donne une action simple de mouvement à une cible, en sacrifiant un emplacement de sort.

Affinité : Eau + voyage. **Déficiência :** Feu.

- Air □ □ (4g2) : Tornade (1)

• Eau □ □ □ □ (7g4) : Bo de l'eau (1), Bénédiction d'Inari (2), Résister aux vagues d'assaut (2), Frappe du Tsunami (3), Guérison des Blessures (3).

• Feu □ □ (3g2) : Convoitise des flammes (1)

• Terre □ □ (4g2) : Armure de la Terre (1), Paralysie de la Terre (1)

Équipement : Vêtements extravagants, Wakizashi, lance, nécessaire de Calligraphie, voyage, Cheval, 12 koku.



Nom des PNJ

Ide Karya : émissaire Ide (Rang 2) et amie d'Ide Rimeka. Elle fera tout pour éviter à son amie le déshonneur d'un trafic gaijin. Amie d'Ide Rimeka.

Ide Rimeka : issue d'une famille pauvre, elle a néanmoins réussi à être une Négociatrice Ide (voie alternative d'Émissaire Ide Rang 2. Voir *The Great clans* p.259). Elle va céder, pour les besoins financiers de sa famille, à accepter d'étendre le trafic d'objets gaijin de Marta Hide. Amie d'Ide Karya.

Kitsuki Odemi : Enquêteur Kitsuki (Rang 2), emprisonné à tort suite à un coup monté de Marta Hide.

Marta Gosu : la nikutai (caporal) du village et rivale de Shinjo Soy.

Marta Hide : le daimyo du village. Membre du Kolat, secte du Nuage et trafiquant d'objets gaijin.

Marta Kitano : simple soldat, montant le premier tour de garde devant le cadavre de Ryuno.

Marta Mili : karo de Marta Hide.

Marta Tchenko : garde dévoué de Soy (désavantage : Nom gaijin).

Marta Shina : l'organisatrice des réunions secrètes et gaijin du daimyo Marte Hide.

Marta Tanu : dresseur et éleveur des chiens de guerre Licorne. Membre du Kolat, secte du Lotus. A pour but de surveiller Marta Hide et Shinjo Kimeko.

Matsu Funero : simple représentant de

la famille Matsu.

Moto Sinaro : trafiquant avec Hide.

Ryuno : fermier sacrifié pour la cause du Kolat. Ancien membre du Kolat, secte du Nuage.

Shinjo Kimeko : la messagère du Qolat auprès de Marta Hide. Secte du Roc.

Shinjo Soy : la chui (lieutenant) déchue au titre de nettoyeuse de la Fortune Sadahako. Une chui supervise un certain nombre d'escadrons, appelés compagnies, et il s'agit généralement de la plus petite unité déployée sur le théâtre des opérations.

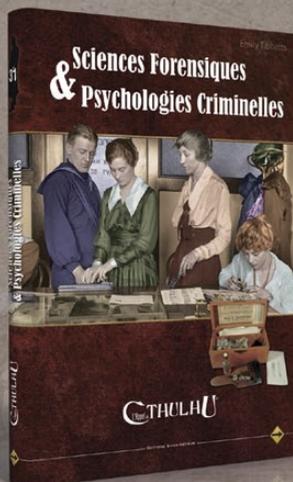
Tonbo Fushe : diplomate Libellule (Shugenja Tonbo Rang 2) ayant offert le couple de poisson à Hide.

Utaku Ireka : simple représentant de la famille Utaku.

Yamaoka : doshin.

Chronologie

Date	Événements
-2 ans	Fushe offre le couple de poissons lors du Festival Bon.
-23 mois	Hide destitue Soy, au rang de nettoyeuse de Sadahako.
J	Arrivée des PJ. Début de l'aventure.
J+4	Crémation de Ryuno. Naissance du bébé poisson aux écailles de couleur gris terne.



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.

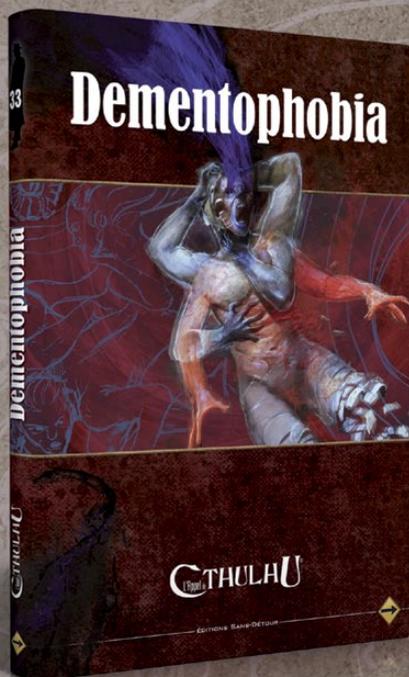
39 € • 416 pages

Dementophobia s'impose comme l'ouvrage de référence des troubles mentaux.

Avec **Dementophobia**, découvrez l'ouvrage de la démence et pénétrez l'esprit humain. Il apporte des éclairages pédagogiques depuis les origines des traitements jusqu'aux figures historiques des années 1920 et 1930 des diverses disciplines, en détaillant les maladies mentales, les thérapies, les établissements psychiatriques, les séquelles et surtout douze douzaines de peurs, pour réinventer la santé mentale dans **L'Appel de Cthulhu** !

L'ouvrage propose également **trois scénarios** mettant expressément en scène la folie : *À la recherche du passé perdu*, *En morceaux* et *Le sanatorium*.

42 € • 240 pages



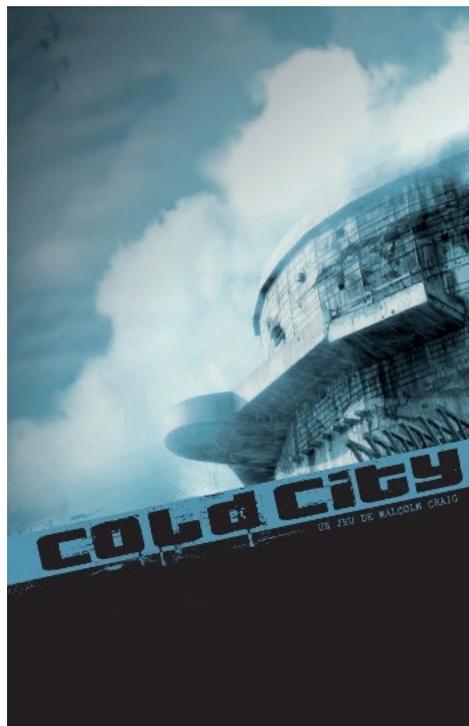
DISPONIBLE



ENIGMA 2,

ou le Deus ex machina

pour Cold City



Ce scénario mélangera à la fois une ambiance film noir et *Pulp*, combinant quelques spécificités de *Cold City*. Le but étant de démontrer que la science déviante peut prendre bon nombre de formes, autre que celles de créatures mutantes ou d'occultisme à la *Hellboy*.

L'HISTOIRE

Avec l'utilisation de la machine de cryptage *Enigma* durant la seconde guerre mondiale, les officiers des armées du Reich pensaient avoir plusieurs coups d'avance sur les Alliés et comptaient mettre à profit cet atout le plus longtemps possible. Pourtant, dès 1938, les Allemands se doutent que le Chiffre anglais commence à décrypter leurs messages jusque là inviolés. C'est ainsi qu'ils décident de lancer, avec l'aide de savants de l'Ahnenerbe, la mise en œuvre d'*Enigma 2*, qui associera le savoir occulte de la société et les archives des travaux d'Arthur Scherbius.

Cette fois, les nazis comptent bien mettre au point un système de cryptage infaillible, grâce aux avancées de la science déviante, mais également en s'appuyant sur la maxime d'un de leur leader: « plus le mensonge est gros, plus il passe ! » En effet, *Enigma 2* se présentera sous la forme d'une simple machine (type ERIKA 3 portable), passant inaperçue



et n'attirant bien évidemment pas l'attention des agents, infiltrés ou non.

Sur le principe, les savants nazis ont réussi à créer, grâce à la machine, un lien entre notre sphère d'existence et une deuxième, parallèle. Cette dernière permet de mettre en stase le message caché, avant de le réceptionner à nouveau une fois la machine entre les bonnes mains. Dans la pratique (pour le moins expérimentale), on devait mettre en place du papier dans la machine, taper son texte (celui-ci ne s'imprimant pas sur le papier), puis le retirer. Et, dès que le message devait être transmis, il suffisait de remettre une feuille de papier vierge et d'attendre. Au bout de quelques minutes, les barres et les touches s'activaient d'elles même, restituant le message dans son intégralité.

Cette invention aurait très bien pu rester oubliée pour le reste du monde, si Otto Wolffhart (un ancien officier nazi et chef du « Die Neue Ordnung » l'Ordre Nouveau), n'avait pas retrouvé dans des archives « sensibles » sauvées lors de la prise de Berlin, les traces de la machine *Enigma 2*.

Pour l'heure, *Enigma 2* est entre les mains de Joseph Eisenmann : un contrebandier spécialiste en Science Déviante, qui a profité du pont aérien créé en 1948 par les occidentaux, pour mettre sur pied

un véritable réseau d'influence et de revente qui ferait pâlir d'envie le GK-11. Il est depuis peu entré en possession de la machine, sans trop connaître vraiment son importance et son utilisation. Celle-ci provient des stocks d'un petit laboratoire mis à jour il y a peu dans un bunker bavarois. Mais, même si ce dernier ne connaît pas encore sa valeur exacte, cela ne l'empêchera pas de créer une fonction réelle ou supposée pour en tirer un bon prix, en deutschemark bien évidemment. Il compte prochainement mettre en place une vente aux enchères pour liquider le plus rapidement possible ces objets sensibles.

Le RPA est bien évidemment au courant de l'activité d'Eisenmann, mais le Major Chernyakovsky le laisse faire, tant que ce dernier profite de son réseau et de la primeur sur ses pièces de choix. Cela lui permet de sortir de nulle part, de quoi calmer l'appétit de ses supérieurs du Parti.

Die Neue Ordnung est un groupuscule ayant pour but de sauvegarder l'ordre du Reich et la culture aryenne par tous les moyens. Ils ont créé une résistance secrète au sein même de Berlin, s'opposant aux différentes agences Russes, Américaines et Anglaises pour exfiltrer eux aussi un maximum de technologies issues de la Science Déviante. En atten-



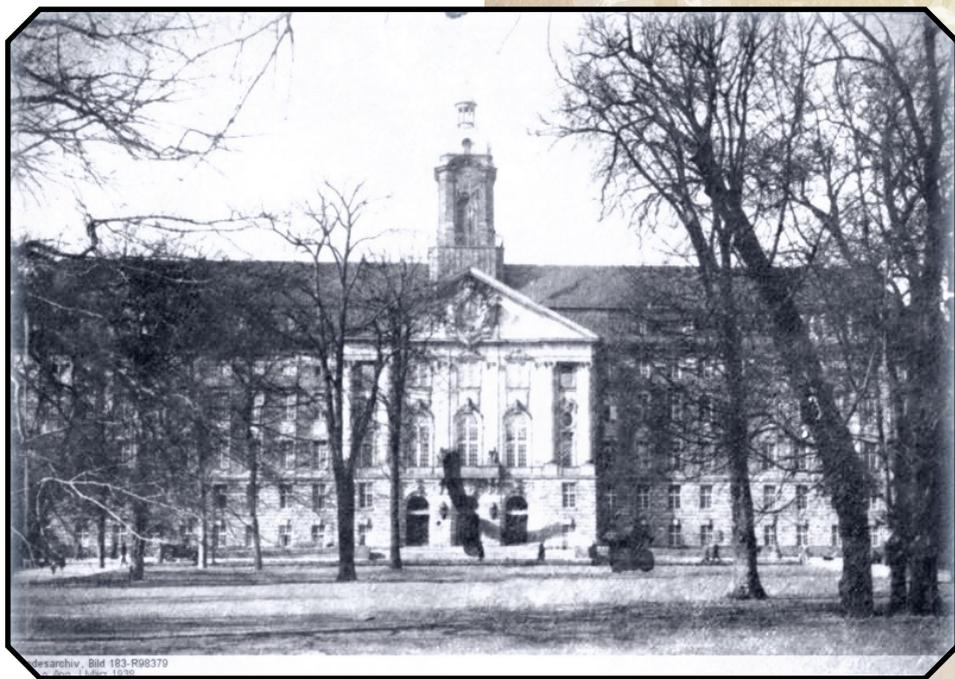
dant de recréer un nouveau Reich, ceux-ci font profil bas et profitent des voies parallèles du marché noir pour mettre la main sur ce dont ils ont besoin. Une machine d'une telle importance pourrait clairement leur offrir un atout de choix dans la réussite de leurs projets, il n'est pas question que l'une des agences Alliées puissent s'en emparer.

Ils seront donc eux aussi présent lors de cette mise aux enchères pour récupérer, d'une façon ou d'une autre, ce précieux artefact, pour mener à bien leurs objectifs.

SCÈNE I : BRIEFING

Description des lieux

Cette scène se passe dans le secteur américain, au Kammergericht – l'imposant monument néo-classique qui sert de QG à la RPA. Nous sommes le 9 mai 1950 (adaptez cette date en fonction de votre propre table. Cette date s'inscrit plus ou moins juste après le scénario « Le huitième prisonnier » servant d'introduction à *Cold City*) et il est environ 15h (voir page 86 des règles de *Cold City*, pour plus d'informations sur le QG de la RPA).



Alexarchiv - Bild 183-R98379
© 2012 by Alex. 18379



Ce qui se passe

Le Major Chernyakovsky briefe les agents sur leur mission. Il explique les choses suivantes :

- ♦ Une vente aux enchères d'objets provenant d'un bunker nazi va avoir lieu au marché noir. Ils devront participer à l'événement en se faisant passer pour des agents de différentes nations.

Le but de cette mission n'est pas de démanteler le réseau, le Major Chernyakovsky préférant garder un œil sur lui et pouvoir le cas échéant mettre la main sur des artefacts rares ou dangereux plutôt que de voir ce marché parallèle lui rester complètement inconnu. La mission consistera d'une part à découvrir la liste complète des objets qui seront mis en vente, évaluer leur niveau de dangerosité et pour finir, repérer les acheteurs potentiels et si possible les forces qu'ils représentent (agences secrètes, pègres, sociétés secrètes...). À aucun moment ils ne devront mettre en péril leur couverture ou le réseau d'Eisenmann, sauf bien évidemment si le risque est trop important pour laisser les éléments entre les mains d'inconnus.

- ♦ La vente aura lieu au sein d'une ancienne usine dans le secteur « KÖPENICK », la date convenue est dans deux jours sur les coups de minuit.

- ♦ Eisenmann est un homme prudent et généralement bien entouré d'hommes armés et compétents. Il faudra jouer serré pour ne pas attirer l'attention. Pour autant, c'est un homme vénal qui n'hésitera pas à baisser sa garde, si le jeu en vaut la chandelle.

- ♦ Le RPA n'a pas connaissance de l'identité d'autres éventuels acheteurs. Néanmoins, l'un de ses contacts dans la toute jeune Stasi, lui a indiqué que cette vente devrait attirer nombre de clients, une bonne dizaine au total.

- ♦ Les agents peuvent dès maintenant essayer de prendre contact avec Eisenmann, en allant dans un bar qui sert de façade pour ses activités, le « die Wucht » - l'assommoir, situé dans le secteur « KÖPENICK », au 10 Gartenstraße sur les rives de la Dahme. Le code pour entrer en contact avec l'un des membres du réseau est « Ich werde dich vernichten, Ihre Knochen Zahlen » - Je vais te démolir, numérote tes os. Phrase extraite de l'ouvrage dont le nom du bar s'inspire.

SCÈNE II : DIE WUCHT

Description des lieux

Le *Die Wucht*, est un bar semi-clandestin comme il en existe tant à Berlin. Pour-



tant ce dernier à pignon sur rue, au bord de l'axe longeant la Dahme. Doté d'une façade décrépée aux vitres crasseuses, l'entrée est une solide porte métallique munie d'un judas sous forme de glissière. Le nom du « rade » est sobrement peint en lettres gothiques à moitié effacées. Les rues avoisinantes sont relativement calmes, même si une faible activité peut être constatée (quelques VoPos en patrouille, des enfants jouant dans la rue à la marelle devant un immeuble écroulé, hommes et femmes, la tête basse, allant en direction de l'entrée d'une station U-Bahn). Si les agents décident de regarder qui entre et sort du « Die Wucht », ils remarqueront que la plupart des clients sont des ouvriers berlinois de modeste condition.

Si les PJ se décident à frapper à la porte de l'estaminet, la glissière de la porte s'ouvrira d'un geste vif et un regard d'acier se portera sur eux. Dès que le molosse derrière la porte les aura toisé quelques instants, il fera jouer plusieurs serrures, libérant la porte et le passage. À l'intérieur, ils découvriront une large salle où la crasse, la fumée de cigarette et l'odeur forte d'un mauvais alcool se mélangent aux effluves acres de la sueur des clients. Si les agents ne prennent pas le temps d'observer préalablement la faune qui fréquente ce rade, ils risquent de faire tache et d'attirer l'attention. Toutefois, s'ils ont



adapté leurs tenues à celles de clientèle, ils devraient se fondre dans la masse.

Le bar s'organise en deux zones : la salle principale, où une vingtaine de tables rectangulaires et passablement usées, sont installées, et un zinc d'une demi-douzaine de mètres faisant face à la porte d'entrée. À sa gauche, juste à côté du râtelier servant à contenir bouteilles et chopes, on peut distinguer une huisserie de porte, obturée par un rideau épais et miteux à la couleur complètement altérée par la consommation de tabac.

La salle est remplie quelle que soit l'heure de la journée, avec une pointe pouvant doubler la jauge d'accueil vers les 17h00, juste après les sorties d'usine. Il faudra jouer des coudes pour accéder au bar et plus pour trouver une table libre. Les commandes se font directement au comptoir, une grande ardoise annonçant les boissons disponibles et leurs prix.



Ce qui se passe

Gerhardt, un loufiat à l'air maussade, réagira différemment en fonction de leur attitude et de leur accoutrement. C'est lui qui sert d'intermédiaire entre Eisenmann et ses éventuels clients. Mais ce dernier est loin d'être un imbécile. S'il soupçonne les agents d'être des VoPos, de la Stasi ou toute autre agence, il n'hésitera pas à se saisir de son pied de table en chêne massif, judicieusement placé à portée de main, pour asséner un vigoureux coup à son interlocuteur, sans autre forme d'avertissement. Ici on n'aime pas trop les curieux du gouvernement et on leur fait comprendre de manière assez directe. Si les agents ne font pas preuve de prudence, ils risquent de se retrouver face à un groupe d'habitues, solidaires avec Gerhardt et Sigmund, la montagne de muscle faisant office de portier.

Si toutefois, les agents la joue fine et annoncent d'entrée la raison de leur venue, Gerhardt leur demande le mot de passe. S'ils font mine de ne pas le connaître ou ne répondent pas correctement, il leur posera une seconde fois la question en guise d'avertissement. Mais ça sera la dernière fois et là encore il mettra en application la maxime secrète : « *Ich werde dich vernichten, Ihre Knochen Zahlen* ».

Dans l'éventualité où les agents auront le bon sens de répondre, il leur fera un signe de tête, les invitant à passer derrière le zinc et écartera le rideau obturant le passage. Cela libère une volée de marches descendant en pente douce vers une deuxième porte métallique, identique à celle de l'entrée. Une ampoule rouge en haut de l'angle droit de la porte sera allumée. Une fois devant la porte, à nouveau une glissière se déplacera d'un geste vif pour les observer. La porte s'ouvrira quelques instants après, sur une antichambre où les attendent deux costaux armés de fusils-mitrailleurs ostensiblement visibles. Après un court instant baigné par un silence de mort, une troisième porte s'ouvrira sur une large salle faisant à la fois office de bureau et d'entrepôt. Le tout ressemble à un capharnaüm de caisses en bois au centre duquel trône un bureau de chêne massif accompagné de trois chaises.

Derrière lui se tiendra un homme d'une quarantaine d'années, à l'air avenant, pourtant une longue cicatrice lui couturant le bas de la mâchoire ne laisse aucun doute sur son passé et ses capacités. Eisenmann, invitera ses hôtes à prendre place, attendant de voir lesquels de ses visiteurs sont les leaders du groupe. Une fois la situation éclaircie, il s'attachera à savoir comment les agents sont au courant de cette future transaction et qui les a renseigné. Suivant les réponses



qu'ils fourniront, la suite se passera avec plus ou moins de facilité.

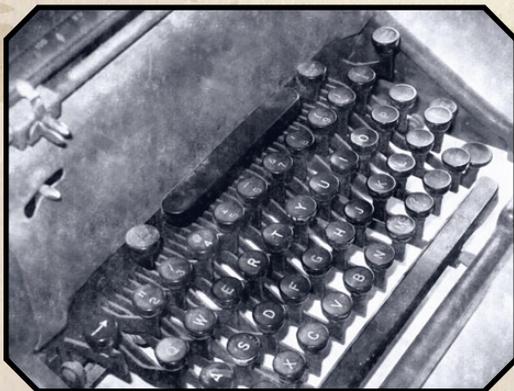
Eisenmann, restera pour autant très évasif sur les autres clients qui seront présent lors de la rencontre, parlant « d'un certain nombre d'habitues, amateurs de curiosités ». Si les agents demandent à connaître le contenu du catalogue de la vente, Eisenmann leur présentera une liste de 8 lots contenant :

- N°1. Un stock de bobine de films super 8 montrant des expériences humaines en rapport avec zyklon b - Enchère de base : 5 000 deutschemark.
- N°2. Un rapport d'expériences sur la régénération des muscles, des nerfs et des os, avec photos - Enchère de base : 5 000 deutschemark.
- N°3. Des moulages en plâtre d'organes génitaux féminins prélevés sur des déportées - Enchère de base : 1 000 deutschemark.
- N°4. Un rapport d'expériences avec des balles de nitrate d'acotinine, avec photos - Enchère de base : 3 000 deutschemark.
- N°5. Un rapport d'expériences par électrochocs sur des aliénés, avec photos - Enchère de base : 3 000 deutschemark.
- N°6. Une machine à écrire, ayant appartenu au docteur Joseph Mengele - Enchère de base : 1 000 deutschemark.

- N°7. Un rapport d'expériences de basses pressions avec photos - Enchère de base : 5 000 deutschemark.
- N°8. Un rapport d'expériences sur le ralentissement du rythme cardiaque - Enchère de base : 4 000 deutschemark.

Une fois la prise de contact terminée, le contrebandier les invitera à se présenter le 11 mai à minuit à l'ancienne usine « Meyer » dans le secteur « KÖPENICK ». Ils seront raccompagnés jusqu'à la sortie vers le bar par l'un des barbouzes, avant d'entendre le rideau se refermer derrière eux.

Libre à certains personnages ayant des objectifs secrets en rapport avec cette scène, de les mettre en jeu pour influencer Eisenmann ou d'autres clients, afin d'obtenir des informations particulières ou simplement faire progresser leurs objectifs.





SCÈNE OPTIONNELLE III : Recherche d'informations sur les autres acheteurs

Ce qui se passe

Certains agents souhaiteront probablement en savoir plus les autres clients potentiels qui seront présent lors de la vente aux enchères. Pour cela, ils peuvent suivre Eisenmann, faire une planque devant le « Die Wucht » pour voir l'un des clients se démarquer des habitués, ou plus simplement faire marcher les contacts et indices qui sont à leur disposition.

- ♦ Si l'un d'eux prend Eisenmann en filature, il s'apercevra que ce dernier ne quitte que très rarement le « Die Wucht » et uniquement pour se rendre dans un appartement situé au 100, Unter Den Briken toujours dans le bloc « KÖPENICK ». Cet immeuble de 5 étages a miraculeusement échappé aux bombardements Alliés, mais n'est pas pour autant de première jeunesse. Si on regarde de plus près, aucun Eisenmann n'apparaît sur les boîtes aux lettres ; néanmoins après une rapide enquête on découvrira qu'il loge au 1^{er} étage, dans un appartement ayant pour locataire un certain « Wulf Rosenthal ».

- ♦ Si c'est l'option planque devant le « Die Wucht » qui est retenue, le ou les agents observeront un va et vient incessant de clients ayant pour la plupart l'air d'ouvriers ou de personnes issues de la classe moyenne. Un seul client attirera l'attention, regardant régulièrement derrière lui, avant et après être sorti du bar. Si les agents interviennent, ils feront connaissance avec Wolfgang Weidmann, qui n'est autre que le contact du Major Chernyakovsky au sein de la Stasi. Dans tous les cas, il tentera de donner le change pour préserver sa couverture et cherchera à s'enfuir par tous les moyens. Si les agents annoncent leur appartenance au RPA, ce dernier changera du tout au tout, informant ses interlocuteurs qu'il connaît très bien le Major.

Attention à ce que Weidmann ne soit ni trop molesté, ni découvert, sinon les auteurs du conflit risquent de se voir promptement convoqués au bureau du RPA, dans la pièce n° 154 / 8, pour un léger recadrage dont Chernyakovsky a le secret.

- ♦ Si les agents font appel à leurs contacts, faites les intervenir au cas par cas et donnez-leur au compte goûte quelques informations contenues dans la scène suivante.



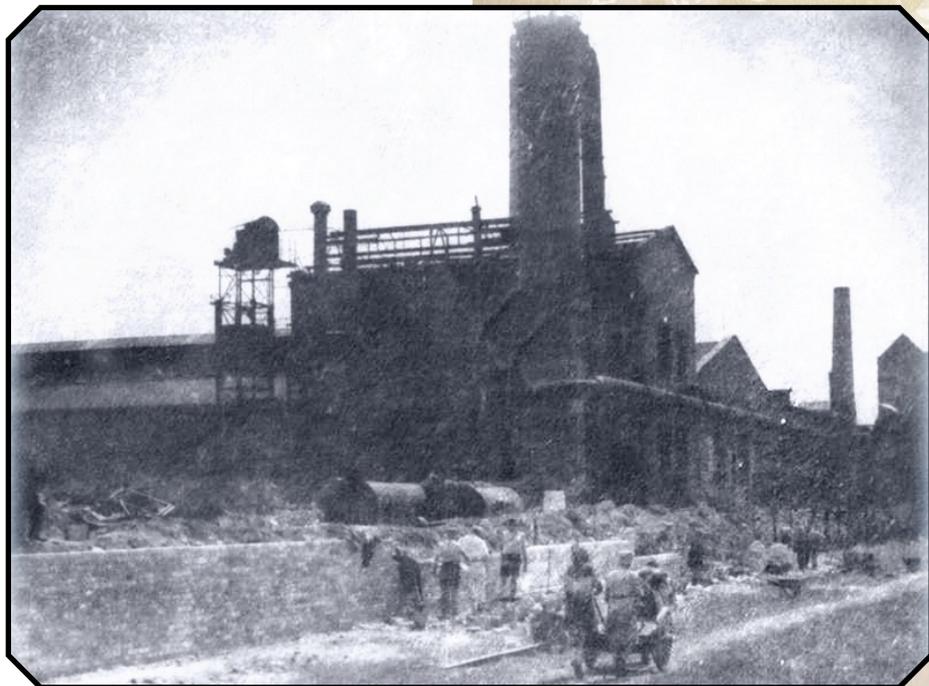
SCÈNE IV : L'ANCIENNE USINE « MEYER » DANS LE SECTEUR « KÖPENICK ».

Description des lieux

L'ancienne usine « Meyer » est un ensemble de bâtiments sans étages, fait de briques pourpres et sales. L'ensemble regroupe en tout cinq bâtiments, organisés autour d'une cour centrale, le tout clôturé de hauts murs de 2,5 mètres dont l'état varie d'une ligne à l'autre. L'usine était durant la guerre une fonderie qui permettait de créer diverses pièces de métallurgie, mais plus spé-

cifiquement des objets en fonte. C'est d'ailleurs l'une des raisons qui lui ont permis d'échapper aux bombardements ciblés sur ce genre d'infrastructures. L'usine se répartie entre le site de fonte, un bâtiment administratif et de vie, le reste étant des espaces de stockages. C'est d'ailleurs dans l'un de ces hangars que la transaction s'organisera. Le quartier dans lequel se trouve l'usine est sensiblement plus calme qu'à son habitude, certainement que le message a été passé, pour que la soirée soit la plus calme et solitaire possible.

Cette nuit, un clair de lune radieux ne souffrira d'aucuns nuages, baignant le site dans une bienveillante lumière per-





mettant aux regards attentifs de percevoir une bonne dizaine de sentinelles armées en divers points stratégiques. Très clairement, la sécurité a été renforcée, sans pour autant devenir inquiétante.

Ce qui se passe

- ♦ Si les agents arrivent un bon quart d'heure avant l'heure du rendez-vous, ils seront les premiers dans l'entrepôt. Seule une poignée d'hommes de main, silencieux, seront déjà présent et aucunes traces d'Eisenmann.

- ♦ Si les agents arrivent juste à l'heure, la situation sera identique avec en plus trois groupes accompagnés d'individus visiblement légèrement armés (comptez deux gardes du corps par personnages).

- ♦ Si les agents arrivent un bon quart d'heure après l'heure du rendez-vous, ils seront les derniers ; pour autant Eisenmann, ne se présentera avec les objets, qu'une fois qu'il sera certain que tous seront bien arrivés.

- ♦ Personnages présents :

- Otto Wolffhart, se présentant sous le nom de Nikolaus Jaeger. Durant toute la transaction, il se montrera ostensiblement peu intéressé par les lots autres que la machine, dont il connaît la nature réelle.

- Emmerich Schreiber, est en fait un indic pour le compte de la GRU et cherche à récupérer un maximum de lots. Ses fonds étant largement suffisants pour remporter quatre des huit lots, ses choix se porteront sur les lots 2, 4, 7 et 8.

- Vadim Andropov est quant à lui un riche officier de l'armée russe, n'ayant pas de liens particuliers avec une agence. Il est juste là pour assouvir certaines de ses déviances morbides. Ses choix se porteront sur les lots 1, 3, et 5.

- Anastassia Viktorovna quant à elle, est au service du GK-11 et cherchera à remporter l'ensemble des lots à part les lots 1 et 3, qui ne lui sont d'aucun intérêt. Pourtant, elle pense que la machine du lot n°6 peut être bien plus que ce qu'Eisenmann prétend et compte bien mettre la main dessus à moindre frais.

- Simon Franchard est un agent français au service du camp Natzweiler-Struthof. Il cherchera à mettre la main sur un certain nombre de documents qui pourraient faire avancer les recherches de ses supérieurs. Il est doté pour l'occasion d'une somme rondelette pour acquiescer ces rapports. Ses choix se porteront sur les lots 1, 2, 7 et 8.

- Charlie Morris est au service du BERB et a été missionné uniquement pour le lot 4, qu'il doit par tous les moyens ar-



racher à la convoitise des autres acheteurs.

- Jack Gordon est quant à lui envoyé par la C.I.A. pour observer et consigner toutes les personnes présentes lors de cette vente, et découvrir si possible leur appartenance, les moyens qui sont les leurs, ce qu'elles achètent, voire jouer le trouble-fête dans les enchères afin de tester la détermination de chacun. Il n'enchèrira qu'en dilettante sur les lots, essayant de mettre des bâtons dans les roues d'Anastassia Viktorovna. Il connaît le profil de Vadim Andropov et sait très bien qu'il tient d'avantage de l'excentrique que de l'agent double.

- ♦ Faites en sorte d'impliquer les agents dans les enchères, ils auront d'ailleurs pour l'occasion un confortable budget de 50 000 deutschemark pour donner le change et pourquoi pas emporter quelques lots au passage. Interpréter les différents acheteurs avec conviction pour noyer au maximum le poisson et qu'ils ne s'attendent pas à voir arriver la manœuvre de Wolffhart.

Là encore, libre à certains personnages ayant des objectifs secrets en rapport avec cette scène de faire progresser leurs objectifs.

- ♦ La vente du lot 6 doit avoir quelque chose de surréaliste. Les enchères mon-

tent de façon furieuse, c'est une véritable bataille entre Anastassia Viktorovna et Otto Wolffhart (alias Nikolaus Jaeger). La belle russe a en effet rapidement flairé que quelque chose cloche dans le personnage de Nikolaus Jaeger et compte bien mettre la main sur cette machine à écrire. Faites monter les prix jusqu'à une somme folle de 60 000 deutschemark, ce qui rend Eisenmann euphorique à l'idée qu'une pièce si anodine, puisse monter si haut. Arrivé à ce niveau, Wolffhart laissera l'agent russe emporter le lot, mais ce ne sera certainement pas son dernier mot. Il compte bien dès la fin des enchères, lancer une offensive à l'aide d'un groupe d'une dizaine d'hommes lourdement armés, accompagnés de l'atout le plus précieux de leur arsenal, un *Die Hollenhunde* (cf. page 107 du livre de base de *Cold City*).

Créez vraiment la surprise en lançant un assaut meurtrier sur l'usine. Tout d'abord, les premiers coups de feu entre les hommes d'Eisenmann et le commando surprendront tous ceux présent (à par bien sûr Wolffhart). Rapidement, c'est la panique générale, les balles fusent à travers les vitres les brisent dans un fracas de verre et de métal. Mais aussitôt, la riposte s'organise, chaque camp voyant en l'autre un ennemi potentiel.

- Vadim Andropov ne cherchera qu'une seule chose, arriver à fuir et se mettre à



l'abri. Malheureusement pour lui, il sera fauché par une rafale à quelques mètres seulement de la sortie de l'usine.

- Emmerich Schreiber, Anastassia Viktorovna, Simon Franchard et Charlie Morris étant des agents de terrains accomplis, ils vendront cher leur peau et chercheront par dessus tout à profiter de la situation, pour repartir avec ce pour-quoi ils étaient venu.

- Jack Gordon cherchera à fuir sans demander son reste. Quelque part, l'action surprise de Wolffhart, lui permet remplir l'un de ses objectifs.

- Eisenmann profitera d'un passage dérobé pour fuir vite et loin, laissant derrière lui hommes et matériels. Une perte sèche, mais qu'importe il est en vie.

- Otto Wolffhart profitera de la pagaille générale pour partir avec Enigma 2 sous le bras. Qu'importe la façon dont-il s'enfuit (ses hommes de main se sacrifiant pour lui, le Die Hollenhunde s'interposant entre les agents et lui...), il doit filer entre leurs doigts. Les agents auront encore suffisamment d'indices pour retrouver la piste de Wolffhart.

Pour que cette scène soit réaliste, n'hésitez pas à tuer d'autres PNJ parmi ceux présent. Créez des situations de conflits où les joueurs devront décider si ce sont

leurs objectifs secrets nationaux, leur confiance mutuelle ou tout simplement survivre qui sera une priorité. C'est le bon moment pour modifier les liens de confiance entre les personnages, alors faites-le.

SCÈNE V : À LA POURSUITE D'ENIGMA 2

Ce qui se passe

Après la bataille qui a fait rage à l'usine « Meyer », les agents sauront que la prétendue machine du docteur Mengele est loin d'être ce qu'elle semble être au premier abord. C'est donc une piste que le RPA devrait creuser d'avantage pour déceler ses réels pouvoirs.

Malheureusement pour eux, aucun membre du commando ne sera encore vivant, et si par miracle Anastassia Viktorovna venait à en échapper, elle sera couverte par le Major Chernyakovsky, qui expliquera à demi-mot que cette dernière est « officieusement » un agent double infiltré dans les rangs du GRU. Il ne peut l'impliquer d'avantage dans un interrogatoire, sans risquer sa couverture. Info, intox... aux agents de tirer le vrai du faux, d'autant que certains personnages affiliés au GK-11 ou au GRU devraient abonder dans ce sens. De quoi



ajouter encore des tensions dans les rapports de confiance existants.

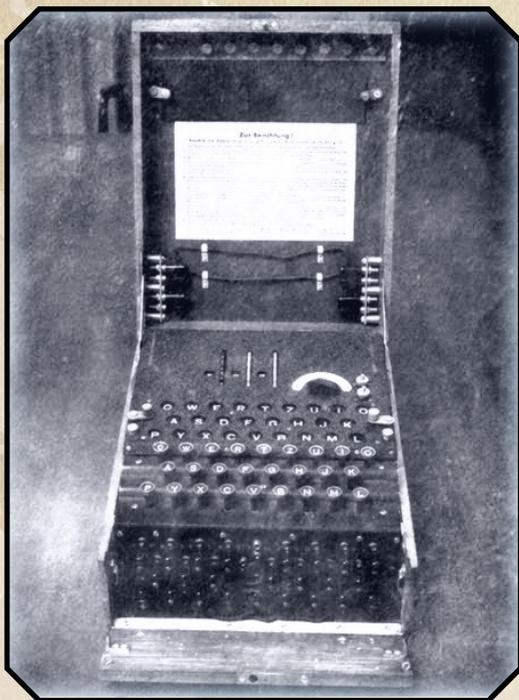
Il ne leur restera plus qu'à investir à partir des cadavres du commando. De plus, il n'y a pas des millions de factions pouvant posséder et maîtriser un *Die Hollenhunde*. La fouille des cadavres ne donnera rien, aucuns papiers, aucune identité et leurs armes, bien que rares, peuvent s'acheter en y mettant le prix au marché noir. Bref, rien de ce côté-là.

Pourtant, c'est lors de l'autopsie des corps qu'un élément tangible va être révélé. Car l'ensemble des dépouilles portent sur le grand pectoral gauche, un tatouage caractéristique à l'encre noire. Ce dernier évoque une figure circulaire constituée d'une roue solaire prolongée de douze rayons. Les agents versés un tant soit peu dans les arts occultes reconnaissent sans peine le Soleil Noir, qui fut employé comme symbole par les nazis pendant la seconde guerre mondiale.

Après quelques recherches en bibliothèque, dans les archives de la RPA ou de l'une des agences dont dépendent les personnages, ont peut découvrir que ce symbole a été dessiné par la SS dans le château de Wewelsburg dans le sol en marbre de l'ancienne *Obergruppenführersaal* (salle des généraux) de la tour

Nord. Les lieux sont habituellement liés au « Die Neue Ordnung », un groupuscule ayant pour but de sauvegarder l'ordre du Reich et la culture aryenne par tous les moyens.

Voici donc une piste valable, qui leur permettra de retrouver la trace de Wolfhart.





SCÈNE VI : LA BASE ARRIÈRE DU DIE NEUE ORDNUNG

Description des lieux

Die Neue Ordnung, possède un QG dans le secteur français du « REINICKENDORF ». Il profite du peu d'intérêt de la part de l'administration française, pour mener à bien ses projets dans une totale discrétion. Le QG est dans les entrailles de Berlin et plus précisément sous l'île de Lindwerder dans le Tegler See, au sein d'un dédale de couloirs bétonnés, de salles anti-bombardement séparées par des portes étanches. Le centre névralgique du *Die Neue Ordnung* couvre plusieurs centaines de mètres carrés d'installations secrètes et complètement oubliées. Les couloirs étroits et les pièces carrées les composants sont saturés d'une atmosphère humide et étouffante. On ne peut bénéficier d'un peu d'air non vicié, qu'auprès des rares bouches de ventilation qui parcourent le complexe. Les murs suintent pour la plupart d'infiltrations couleur rouille, provenant des fers à béton affleurant ici ou là. Une faible lumière artificielle et malade éclaire les salles et les coursives donnant à l'ensemble un caractère encore plus écrasant que ce qu'il en est en réalité.

Malgré tout ça, on trouve dispersés dans différentes salles : une cuisine, des dortoirs spartiates, des laboratoires d'expériences, des salles communes, de grandes salles où sont entreposés des matériels déviant provenant de sites exfiltrés pendant l'avancée des Alliés sur Berlin, des armes, munitions et vivres en quantité. À l'heure actuelle, une cinquantaine de femmes et d'hommes, affiliés au *Die Neue Ordnung* partagent cette vie, travaillant à la réussite de ces projets déments.

Ce qui se passe

Les manières d'arriver jusqu'au QG de Wolffhart sont multiples : recherches par portraits ou photos des cadavres du commando dans les quartiers de Berlin, faire jouer ses contacts pour découvrir qui se cache derrière Nikolaus Jaeger, approcher les services de la Stasi via les contacts du Major Chernyakovsky, rechercher les derniers lieux où un *Die Hollenhunde* à été signalé, une recherche chez les tatoueurs berlinois... Bref les pistes ne manquent pas.

Lancez vos agents sur différentes voies plus ou moins viables ou cohérentes. Laissez les PJ jouer les objectifs secrets de leur personnage. Créer une situation conflictuelle en faisant réapparaître un Eisenmann passablement contrarié, cherchant à rentabiliser



ses pertes, en coinçant des agents à la mémoire courte dans une ruelle sordide d'un quartier populaire en ruine. Une fois leurs petites affaires réglées (financièrement, sous la contrainte, voire même par un échange « win win » comme disent les Américains, le contrebandier pourra être une mine de renseignements leur permettant de localiser Wolffhart. Toutefois, ne faites intervenir cet événement qu'en toute fin ; les informations soutirées ne venant que confirmer, celles préalablement récoltées.

Une fois que les agents ont trouvé l'entrée du bunker sous l'île de Lindwerder, laissez-les organiser l'offensive comme ils l'entendent. À part une opposition nombreuse, *Die Neue Ordnung* ne possède normalement pas de technologies déviantes suffisamment dangereuses pour les menacer réellement (si vous en décidez autrement, ajoutez quelques scientifiques poursuivant des expériences et pouvant libérer un Altéré ou une poignée de ST). Logiquement, si les agents ne foncent pas tête baissée, mais s'entourent d'un contingent du RPA, le combat ne sera pas mortel.



Pour le final contre Wolffhart, présentez-le comme un leader fanatisé et prêt à tout, y compris s'il sent que la fin est inéluctable, à se suicider comme son *Führer*. Il préférera emporter dans la tombe tous ses secrets que de les voir tomber entre les mains avides des nations qui se taillent actuellement le gâteau berlinois.

Une fois récupérée la machine à écrire, laissez le mystère planer quelques scénarios, puis réintroduisez-la entre les mains d'une faction (celle du Major Chernyakovsky par exemple).

Ce final peut également être un moment privilégié pour permettre à certains personnages d'atteindre tout ou partie de leurs objectifs secrets, en subtilisant des documents sensibles sur le cadavre encore chaud de Wolffhart.

Personnages principaux

OTTO WOLFFHART

Occupation : un ancien officier nazi et chef du « Die Neue Ordnung »

Historique : Issu des *Hitlerjugend* (Jeunesses hitlériennes), Otto a toujours été un fervent partisan des promesses et des valeurs véhiculées pendant le 3^e Reich et ne rêve que de retrouver cette gloire passée pour Berlin

Implication : C'est le seul à connaître

la véritable utilisation et le fonctionnement de la machine Enigma 2.

Action : 2

Influence : 3

Intellect : 3

Traits : (+)

(+)

(+)

(-)

(-)

EMMERICH SCHREIBER, ANASTASSIA VIKTOROVNA, SIMON FRANCHARD, JACK GORDON ET CHARLIE MORRIS.

Utiliser les caractéristiques de « l'Espion Laconique » (cf. page 76 du livre de base de Cold City)

VADIM ANDROPOV.

Utiliser une poignée de dés équivalente à : faible opposition : 3 dés (cf. page 62 du livre de base de Cold City)

EISENMANN

Utiliser les caractéristiques du « Trafiquant Avide » (cf. page 75 du livre de base de Cold City)

HOMME DE MAIN D'EISENMANN

SOLDAT DU DIE NEUE ORDNUNG

Utiliser les caractéristiques de « l'Officier Militaire Borné » (cf. page 75 du livre de base de Cold City)

TONY MARTIN



Le château Décapité

COLLECTIF JDR EDITIONS

www.jdrditions.com

Synopsis



A la recherche d'un villageois disparu dans des souterrains, les personnages joueurs vont tomber sur un vieux château oublié, repaire de voleurs. Il leur faudra remettre en état les fortifications pour repousser les assauts des voleurs, fuir quand ils seront trahis, gagner la confiance d'une autre bande de voleurs, ennemie des premiers, et avec leur aide revenir et localiser le prisonnier pour enfin le libérer. Mais la tour où il est retenu est instable, il faudra réussir à extirper le malheureux sans faire s'effondrer presque tout le château.

- Action }
- Enquête }
- Ambiance }
- Difficulté }

Ce qui s'est passé

Le château de Dimbrahel était une petite place forte sur une colline qui protégeait le village du même nom. De l'autre côté de la colline, une épaisse forêt le coupait du reste de la région. Le seigneur Dimbrahel avait fait construire à grands frais un passage souterrain secret qui aboutissait dans une ferme construite pour en cacher la sortie. Capturé par un ennemi, le château a été abandonné il y a 3 siècles et le souterrain oublié. Très vite d'autres fermes se sont construites autour de la sortie du passage secret et le village nouvellement créé baptisé Limbrahel. Si les deux villages sont proches, ils n'ont quasiment aucune relation : la route qui contourne la colline est longue. A Limbrahel, personne ne connaît le château, même si des rumeurs en parlent un peu et personne n'a cherché à les vérifier. A Dimbrahel, une légende tenace parle d'un trésor oublié dans le château et, à chaque nouvelle génération, plusieurs jeunes vont fouiller les ruines de fond en comble, sans succès. Quand la bande de voleurs commandée par Ferak s'est installée là pour en faire sa planque, l'intérêt des jeunes gens s'est ravivé à tel point que, pour garder à distance les adolescents aventureux, Ferak loue les services d'un mage, ancien paysan solidement bâti, capable de faire quelques sortilèges, dont provoquer la peur. Depuis six mois, le château est donc réputé hanté. Bragan, le chef de la bande de voleurs rivale, a déjà embauché les services du sorcier, Yspéris, et sait parfaitement qu'il n'y a rien à craindre. Il reste donc dans la région à l'affût d'une opportunité qui lui permettrait de s'emparer du château ; c'est effectivement l'endroit idéal pour se cacher et surveiller la route afin d'attaquer les voyageurs. Ce serait aussi pour Bragan la façon idéale de se venger de Féarak.

Un jour, alors qu'il effectuait des travaux, Brenel, un habitant de Limbrahel, a découvert les anciens souterrains. Curieux mais pas téméraire, il a été poussé par le chef du village, Termanagan, à aller les explorer. Ce dernier espérait que le villageois trouverait au moins un petit quelque chose, qu'il pourrait récupérer pour le bien du village. Deux jours plus tôt, Brenel est donc entré dans le souterrain, soutenu par tout le village qui est resté en arrière. Brenel est allé jusqu'au bout du passage en piteux état et est sorti au pied de la tour du donjon. Pris par surprise les voleurs l'ont capturé et surveillent à présent ce nouvel accès imprévu. Ils ne savent pas quoi faire du paysan et le laissent pour l'instant à la garde du mage car ils continuent à surveiller la route et s'assurer que Bragan reste à distance. Au bout de vingt-quatre heures, Termanagan a pris peur et cherche à tout prix quelqu'un d'assez courageux pour entrer dans le souterrain qui semble dangereux.

Help wanted

Les personnages joueurs sont dans la région de Limbrahel, une zone fertile de plaines et de collines couvertes de champs, de petits villages et de forêts. C'est une zone calme et figée dans le temps, loin des frontières, des guerres et des monstres. Le plus gros monstre rencontré ces dernières années dans la région était un ours. Les personnages joueurs passent de hameau en petit village, rarement éloignés de plus de trois heures de marche. Ils arrivent donc encore frais en ce début

d'après-midi, à Limbrahel, une poignée de fermes à l'orée de la forêt, à l'ombre d'une colline couverte d'arbres sombres. Les villageois, au nombre d'une trentaine, sont aimables, bien que réservés, sauf Termanagan, leur chef. Hâbleur et bon vivant, il offre l'hospitalité aux personnages joueurs puis leur explique qu'il a besoin de leur aide : un des leurs a disparu. Le brave Brenel creusait un puits lorsqu'il a disparu, deux jours plus tôt. Ses voisins ne sachant que faire, s'étaient adressés au chef du village, qui se tourne vers les personna-

ges joueurs. Termanagan ne sait pas comment les dédommager, mais s'ils acceptent d'être payés en nourriture, il la leur donnera volontiers.

Sous terre

Le passage souterrain a tous les aspects d'un passage secret : maçonné et solide, personne n'aurait pu le trouver sans les travaux. Brenel a cherché à creuser un nouveau puits et est tombé dessus par hasard. Le trou permet à un homme de descendre au bout de la corde encore en place, dans un tunnel de boue puis dans le passage lui-même. Assez large pour qu'un homme puisse avancer en se baissant, il s'enfonce vers la ferme d'un côté et vers la forêt de l'autre. Même s'il est sombre et poussiéreux, les traces de pas sont faciles à suivre : Brenel a choisi la direction de la forêt. Si on suit le souterrain vers la ferme, il rejoint la cave de ferme grâce à une vieille porte, mais il faut défoncer une couche d'enduit qui a été posée il y a des siècles probablement pour masquer le passage. Personne n'a jamais vu quoi que ce soit et Brenel a même mis devant une sorte d'étagère où il fait sécher les oignons.

Plus loin sous terre

Malgré les courbes et les endroits défoncés par les racines épaisses, le souterrain se dirige sous la forêt vers le sommet de la colline. Il est long de près de deux kilomètres et monte en permanence ; il faudra toute l'après-midi pour le parcourir. A un moment, une source le traverse, rendant les pavés glissants sur une centaine de mètres, mais à part cela tout est encore en bon état, seulement poussiéreux, terreux et envahi de toiles d'araignée. Il se termine par un escalier qui mène à une trappe en bois en train de lâcher sous le poids des débris de pierre tombés dessus et qui la masque. Il faudra une force exceptionnelle pour la soulever, à moins que deux personnages joueurs de faible corpulence se serrent l'un contre l'autre pour joindre leurs forces. Il est facile sinon à l'aide d'un levier, de soulever par étape la trappe glissant des cales faites de morceaux de pierre qui jonchent le sol. Il sera impossible d'ouvrir sans bruit : les débris tomberont de la trappe à la première tentative pour la soulever, alertant Yspéris qui va cacher le prisonnier dans la tour du donjon en usant de ses pouvoirs de vol.

Le château Dimbrahé

Les personnages joueurs sortent du passage pour mettre pied dans la cour d'un petit château en train de tomber en ruines. Ils sont dans les vestiges d'une tour ronde adossée à la muraille, le donjon, dont il ne reste que le sommet à peine maintenu par des poutres tordues sous le poids des voûtes, totalement inaccessible. La muraille est encore en bon état, mais plusieurs créneaux menacent de tomber si on ne fait pas attention. Il y a des herbes folles partout : le château a été

abandonné il y a longtemps. Le lieu a clairement été attaqué : le donjon porte les traces d'un lourd projectile. Les murs d'enceinte ne portant pas d'autre trace, il semble évident que les habitants s'étaient rendus. Le château semble ne pas avoir été habité depuis. Il n'y a personne alentour, mais des signes d'occupation très récente sont bien visibles : une douzaine au moins de sacs de couchage dispersés autour d'un feu de camp encore allumé, un cheval qui broute non loin, des lanternes sourdes, des barres en acier devant servir à forcer des coffres, un coffret défoncé et vide ont été semés dans l'herbe, et des dessins de filles nues ornent certains murs. Il y a de nombreux accès et petits bâtiments dans la cour du château : un four à pain, un grenier à nourriture, une écurie, une salle de garde, une maison des soins. Même si tout a été fouillé de nombreuses fois, l'état de délabrement oblige à forcer les portes bloquées par les charpentes qui s'effondrent ou les morceaux des vieux meubles mis à sac.



Le retour de Jerač

Alors que les personnages joueurs fouillent les ruines, à la recherche du prisonnier qu'ils ne trouvent pas, les voleurs reviennent chez eux, en toute confiance, une lanterne à la main, parlant à voix haute, et d'un ton grivois, de la jolie fille du marchand qu'ils ont attaqué. Le seul bruit de leurs pas peut les annoncer longtemps à l'avance. Si les personnages joueurs n'ont pas posté de garde, ils devront réussir un jet d'écoute ou de perception pour les entendre arriver. S'ils échouent, ils seront surpris par le premier voleur, un jeune homme fin et édenté qui tient une lanterne sourde et qui entre en premier par la porte ouverte. Il a une vingtaine de mètres d'avance sur les autres qui peinent dans la côte. Il peut être facilement engagé en combat car il n'a qu'une dague de jet. Si les personnages joueurs sont assez rapides, ils pourront fermer la porte au nez du reste de la bande et éventuellement retenir prisonnier

le jeune Dofark. Les arbres ayant poussé près des murailles, les personnages joueurs ne pourront pas voir les autres, mais ils entendront claquer les ordres du chef.

Le siège de Dimbrahel

En quelques ordres, il place ses hommes de manière à encercler le château et se préparer à l'assaut. Le chef négociera alors à voix forte. Il s'appelle Ferak, ils sont quinze et connaissent toutes les entrées secrètes. Que veulent les intrus? Il ne redoute qu'une chose, c'est que ce soit la bande de Bragan. Mais il aura peur quand les personnages joueurs diront chercher le prisonnier : cela veut dire que lui et le mage ont disparu ou se cachent. La meilleure solution sera de mener l'assaut et il enverra ses quatre meilleurs hommes escalader les arbres dont les branches touchent le mur d'enceinte pour qu'ils essayent d'y sauter. Il sont armés légèrement, dague et épée courte ou arc court, mais cherchent réellement à se débarasser des personnages joueurs. Ce ne sont pas des tueurs, mais ils se défendront. Il va falloir les repousser et sécuriser le mur d'enceinte encore debout en brûlant ou coupant les branches trop proches.

Le fantôme de Dimbrahel

Une fois le premier assaut repoussé, les personnages joueurs n'ont plus qu'à surveiller les alentours en attendant le jour. Ferak n'enverra pas d'autre assaut mais son meilleur espion essaiera de voir ce qui se passe en grim pant au sommet d'un haut sapin et fera des rapports fréquents. Alors que les personnages joueurs sont persuadés d'être seuls et relativement en sécurité, le sorcier dans son donjon abimé tente de les effrayer. Il compte procéder comme avec les autres importuns et user de sa magie : il commence par essayer de les effrayer en produisant des bruits, tintements, raclements, hurlements lugubres, au sommet d'une tour inaccessible, en faisant briller des objets sur le chemin de ronde pour les forcer à s'exposer à une attaque venue de l'extérieur. Il peut également

tenter de provoquer une angoisse inexplicable ou une peur légère. Enfin, il tentera d'attirer les personnages joueurs d'un côté de la cour alors que les voleurs tenteront d'entrer en forçant la porte principale.

Si les personnages sont des durs à cuire

Il y a de bonnes chances pour que les personnages joueurs ne soient pas du tout effrayés, mais tentent de monter au sommet du donjon par un moyen ou un autre. Dans ce cas, avant d'être pris, le mage décidera d'agir plus directement. Il abandonnera sa cachette en sortant, en volant, par la fenêtre, laissant derrière lui Brenel ligoté et bâillonné ; celui-ci se mettra à gémir ce qui permettra aux personnages joueurs de le localiser. Le mage ira directement ouvrir la porte en usant de son pouvoir de peur pour déconcentrer les personnages joueurs les plus agressifs. Si la porte est trop bien barricadée, il utilisera son plus puissant sortilège, boule de feu, pour la défoncer. Mais il ne le fera qu'en dernier ressort : cela consomme toute sa magie restante pour la journée. Les voleurs se tiendront prêts et entreront en masse. Submergés, les personnages joueurs devront fuir pour ne pas être capturés. On leur demandera de se rendre et on les mettra à la porte du château sans arme, à moitié nus, en leur indiquant la direction de Dimbrahel.

Dimbrahel

A leur arrivée à Dimbrahel, après une marche de deux heures par une nuit trop fraîche, les personnages joueurs sont accueillis par un aubergiste fatigué, Tardim. A cette heure, tous les habitants sont endormis, mais il y a encore trois clients dans la salle commune. L'aubergiste distribuera spontanément couverture et repas chaud. il a l'habitude, les personnages joueurs ne sont pas les premiers à revenir du château hanté. Tardim est un homme charmant qui peut raconter l'histoire du château, même s'il ne se rappelle pas tout. Il va longuement parler du trésor fabuleux (d'après ce qu'on dit) que le seigneur Dimbrahel avait

Ambiance ou Mise en scène ?

Selon l'ambiance autour de la table, insistez plus ou moins sur le côté hantise. Il est probable que cela ne fasse qu'attirer l'attention des personnages joueurs sur le mage. Si vous souhaitez accélérer le jeu, vous pouvez faire en sorte que Ferak et sa bande profite de la diversion pour entrer, mais alors il faut laisser les personnages joueurs s'enfuir : les voleurs ne s'intéressent pas à eux, ils souhaitent les mettre la porte.

Peur magique

La peur magique provoque un malaise, un étourdissement et l'envie folle de s'enfuir ou de se jeter au sol. La cible devra réussir un jet de résistance à la magie pour pouvoir continuer à agir normalement ou subir un malus de 50% à toute action physique et mentale. Le sortilège agit tant que le mage se concentre sur sa cible, mais il cesse dès qu'il doit faire autre chose.



Brenel

Un habitant de Limbrahel qui a découvert les anciens souterrains et y est entré.

FO AG END INT PER

70 40 70 30 40

Ternanogan

Le chef du village a poussé Brenel à aller explorer le souterrain, pour un trésor ?

FO AG END INT PER

60 40 60 60 50

Doiark

Le premier voleur qui entre au château par la porte ouverte : il est pris par surprise.

FO AG END INT PER

40 60 30 40 40

Les voleurs

Quelle que soit la bande, ils se valent en adresse, en force et sur-tout en méchanceté.

FO AG END INT PER

50 60 50 30 50

Ferak

Un voleur froid et meneur d'hommes. Sa bande tient le château en ruines.

FO AG END INT PER

50 70 60 70 70

Taperis

Le mage, ancien paysan, est capable de faire quelques sortilèges, dont la peur.

FO AG END INT PER

70 40 60 60 60

Sa magie lui permet de faire des petits effets, comme la peur, de voler quelques secondes et 1 seule boule de feu.

laissé derrière lui et surtout de son fantôme qui hanterait le château. On peut voir le sommet du château depuis le village et cela a toujours été un aimant pour les aventuriers en herbe. Lui-même, plus jeune, y est allé pour revenir déçu. Il finira par fournir aux personnages joueurs une chambre pour la nuit s'ils le désirent.

Tout à coup, Bragan

Le discret Bragan passe souvent ses nuits à l'auberge. Avec ses deux lieutenants, il cherche une solution pour déloger son ennemi. S'il ne fait pas attention aux personnages joueurs au début, il va écouter attentivement et pas forcément discrètement, dès qu'il aura entendu le nom du château qu'il convoite. Il va laisser son lieutenant, Tardek, écouter les conversations et retournera vers sa bande au petit matin. Tardek a pour mission de parler aux personnages joueurs pour apprendre d'eux ce qu'ils connaissent de l'intérieur du château. Il pourra leur avouer que Ferak et Bragan sont ennemis afin de les rendre plus loquaces. Son but est simplement de glaner toute information qui pourrait être utile pour entrer dans le château, comme les branches d'arbres, la porte à présent défoncée ou le passage secret. Si les personnages joueurs donnent l'information de leur plein gré, ils seront menés à Bragan pour être testés : le chef n'accorde pas sa confiance aussi facilement. S'ils refusent, Tardek leur donnera rendez-vous le soir même à la potence de la croisée des chemins, à quelques kilomètres du village.

La bande à Bragan

Largement supérieure en nombre au groupe de Ferak, la bande de Bragan compte pas moins de vingt-cinq membres. Evidemment, les personnages joueurs ont de quoi négocier, ils connaissent les lieux, les souterrains, les forces et les faiblesses du château ainsi que les sorts connus du mage qui terrorise un peu les voleurs de Bragan. Avec ces informations, brigands et personnages joueurs pourraient reprendre tous ensemble le château, Bragan promettant de libérer le prisonnier. Mais il faudra aux personnages joueurs gagner sa confiance et celle de toute la bande, que ce soit pour montrer le passage secret ou pour qu'ils les aident à prendre le château. Bragan leur demande de passer le test des voleurs : vingt voleurs les mains dans le dos forment un couloir que les personnages joueurs vont devoir traverser l'un derrière l'autre. Dès les premiers pas, les voleurs les attaquent de différentes façons, par surprise. L'un sort un bâton et tente de frapper un personnage joueur, un autre lance de la poussière dans les yeux, un troisième donne un coup dans les genoux. Quand ils arrivent au bout, 4 voleurs avec chacun une dague différente leurs font face. Bragan demande aux personnages joueurs de choisir l'un des leurs et l'un des voleurs pour un combat à mains nues. Ils ont tous des dagues en maté-

riaux différents, argent, acier, un alliage brillant qui doit être un métal elfique et du plomb. Seul le plomb est inoffensif, car trop mou pour blesser, mais il faut un jet de raison pour le comprendre, à moins qu'un personnage joueur ne soit forgeron. Si les personnages joueurs survivent, ils sont jugés dignes de confiance et les voleurs font la fête jusqu'au milieu de la nuit.

Le dernier assaut du château Dimbrahel

Selon le plan mis en place avec Bragan, les personnages joueurs pourront attaquer le château au milieu de la nuit par la surface, ou dans la journée par le souterrain. Toutes les routes sont surveillées, mais les gardes ne sont pas motivés et pourront facilement être distraits. Comme les gardes sont toujours seuls, il sera possible d'attendre que l'un d'eux aille se soulager pour l'assommer et passer. L'assaut pourra alors avoir lieu. Il sera brutal car les deux bandes se détestent. D'ailleurs, à moins qu'ils n'engagent le combat, les voleurs de Ferak laisseront les personnages joueurs relativement tranquilles. Toutefois, au milieu de la mêlée, rejoindre le prisonnier et le mage au sommet de la tour branlante ne sera pas facile.

Le dernier donjon

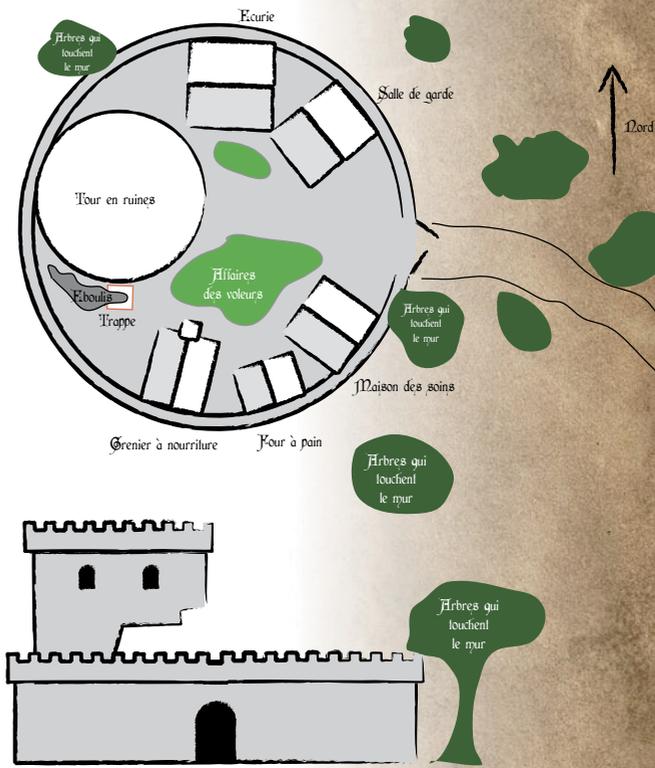
Il n'y a aucun moyen d'accéder à la tour sans utiliser la magie ou un grappin et une corde, qui demandent un jet difficile afin d'atteindre la fenêtre. Mais la tour n'est pas le meilleur endroit pour se cacher : elle tombe en ruine et, si elle résiste au poids combiné des deux hommes, elle n'en supportera probablement pas longtemps un troisième. On peut s'en douter en voyant les pierres qui se détachent sous les pieds du personnage joueur en train de l'escalader ou qui chutent sans raison du parapet. Au pied de la tour, Ferak est prêt à la protéger à tout prix : c'est là qu'il a demandé au mage d'entreposer le butin de la bande.

La chute ?

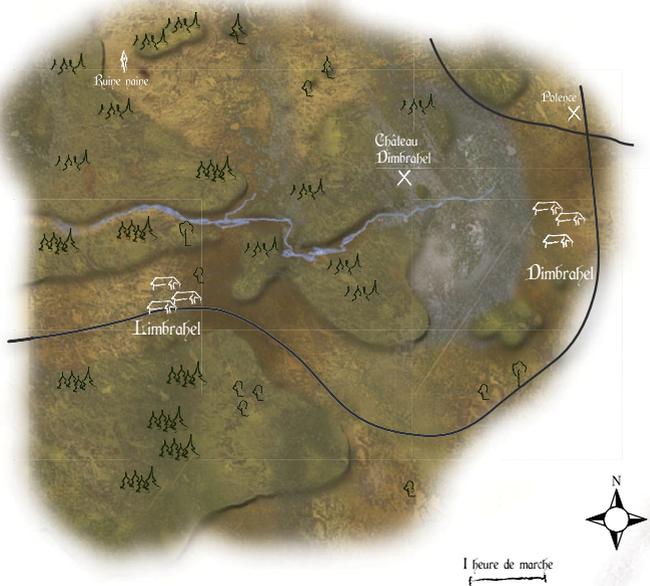
Si les personnages joueurs parviennent à monter au sommet sans toucher la tour (par magie donc), le mage se défendra, mais capitulera bien vite. Il n'est pas payé assez cher pour ce boulot et estime que sa vie vaut plus que ça. Si les personnages joueurs déciment la bande de Ferak, ils pourront négocier avec le mage qui finira par échanger le prisonnier contre sa liberté (et le trésor). Si la tour s'effondre, tous ceux qui se trouvaient dedans et dessous seront tués, sauf à réussir un jet d'agilité ou d'acrobatie pour se jeter à l'abri. Dans ce cas, la victime subira des dommages graves mais pas mortels : bras cassé, côtés fêlés, inconscience. Le coffre au trésor contient 260 pièces d'argent, une assez petite somme...

Si vous voulez jouer la suite...

Quelques jours après l'issue de l'aventure, plusieurs corps seront retrouvés dans la région, les victimes tuées par une bête puissante. Les personnages joueurs seront abordés par un vieux nain de la région. Son père avait participé à la construction du souterrain et lui avait avoué un jour qu'il avait économisé la construction du boyau situé sous le château en utilisant un couloir plus ancien que les travaux avaient mis à jour. Il s'agissait d'une ancienne prison naine oubliée. Mais il avait rapidement bouché les passages qui menaient aux cellules en découvrant au dessus des ouvertures des runes indiquant qu'une abomination était enfermée là. Elle a dû se libérer à la faveur des éboulements, peut-être même sous l'action des personnages joueurs. Il va falloir retrouver le monstre dans son antre souterrain. Quel est ce monstre qui terrifie les nains, est capable de se déplacer à cette vitesse et qui aime les ténèbres ?



Le château Dimbrafel



Bragan

Le chef de la bande de voleurs rivale à Ferak a déjà travaillé avec Yspéris et attend son heure.

FO	AG	END	INT	PER
60	70	60	60	70

Tardék

Le lieutenant de Bragan doit écouter les conversations et en apprendre plus sur Ferak.

FO	AG	END	INT	PER
70	40	60	40	70

Pour les Joueurs



UNE CAMPAGNE POUR LE JEU DE RÔLE

FRIDAY NIGHT'S

ZOMBIE



A COEUR MORT-VIVANT,
RIEN D'IMPOSSIBLE



performance
Le maire revivra-t-il la vie à cause du gaz, après plus
de 30 ans de coma ?

LE DOSSIER ARGON

Le gaz est un élément chimique, atomique et de numéro atomique 18. Il appartient au groupe des gaz rares, à savoir le radon, le xénon, le krypton, le néon, le diazote et l'azote. L'argon est le plus abondant de ces gaz et est utilisé dans l'industrie et le commerce. Il est également utilisé dans les lampes à incandescence et les lampes à fluorescence.

NEW STA

Your information

Skateboard win
Le meilleur skateboarder du monde





DOSSIER : ARGON

A CŒUR MORT-VIVANT, RIEN D'IMPOSSIBLE

SCÉNARIO N°1 - JUIN 1988

«On n'hérite pas de ce qui n'est pas mort.»

Proverbe français du XVI^e siècle.

Introduction

Afin de ne pas dévoiler l'ensemble de la campagne à tous vos joueurs, vous ne trouverez ici que les notes relatives à cette aventure. Le scénario est court et efficace et peut servir d'initiation pour des débutants. Les pistes proposées sont moins nombreuses que les faux-semblants et nous invitons le MJ à encourager les joueurs dans leurs recherches sur la bible, dans le passé de l'ambassadeur ou sur le gaz Argon. Aucune piste ne mène encore à la fin de la campagne, mais les graines sont semées...

Synopsis : un appel anonyme amène les personnages dans une «ferme» où apparemment des zombis ont été déposés

intentionnellement, a priori par l'armée. Il leur faudra du sang-froid et de la coordination pour affronter morts-vivants et chèvres belliqueuses avant de tomber sur la propriétaire des lieux, une journaliste influente, désagréable et fragile à la fois.

Il pleut et Tony ne veut pas se taire...

Les personnages s'installent au fond des fauteuils du van pour une nouvelle nuit mouvementée : c'est déjà vendredi. Tout commence dès 21h, sous une pluie battante. Bien que la nuit soit calme, les personnages ont à argumenter avec Tony, la toute dernière recrue de la brigade, expert en baratin et en discussions inutiles pour combler les attentes. Le sujet du soir, «la météo influe sur les zombis» : Tony est persuadé que les jours pluvieux, comme aujourd'hui, les zombis sortent plus souvent des cimetières, il croit fermement qu'ils émettent une sorte de gaz (par les oreilles d'après lui) qui se condense dans les nuages et retombe sous forme de pluie pour réveiller les morts. Tous les cadavres sous la pluie sont affectés, même les corps enterrés, par infiltration. Il a une liste d'arguments longue comme le bras :

- les morts enfermés dans les bâtiments bien étanches ne se réveillent pas, comme celui retrouvé dans le coffre de la banque deux semaines plus tôt,



Tony, le casse-pied

Vous pouvez intégrer Tony Poncherello dans l'équipe si les personnages ne sont pas très nombreux à table, afin d'étoffer un peu l'équipe. En dehors de ses verbiages incessants (parfois même dans les situations où la discrétion serait de mise), c'est un bon tireur et il conduit plutôt bien, il possède également toutes les compétences d'armes à feu, même de guerre, celle de conduite et est extrêmement adroit puisqu'il a 5 dans cette caractéristique. C'est toujours un atout dans les situations critiques, on le supporte donc avec résignation... Si les joueurs sont suffisamment nombreux, Tony tient alors le standard téléphonique et radio CB de la caserne des pompiers. En plus de son rôle de relais, il occupe les ondes, posant questions sur questions aux personnages. «Et si ma théorie est fausse, explique-moi alors pourquoi les crevés n'ont pas d'odorat si ce n'est pour ne pas sentir leur propre gaz ?».

- l'odeur qu'un zombi dégage est horrible et la décomposition seule ne l'explique pas, c'est donc probablement un gaz,
- la pluie des vendredis soirs n'est jamais une averse légère, c'est toujours une pluie lourde (alors qu'on est en juin !), il y voit donc un effet secondaire du gaz sur les nuages,
- les soirs de pluie, on voit bien plus de zombis sortir de leur tombe, il a des statistiques pour étayer cette affirmation et toutes les autres (des chiffres tout à fait subjectifs, issus de comptages personnels, de ceux de sa grand-mère Maria et de son ami d'enfance Jonathan).

Note : Laissez les joueurs se débattrent un temps avec Tony en leur faisant réaliser quelques jets de Chercher pour apercevoir un zombi, sans succès, car il n'y a rien dans les rues, où que les PJ aillent.

La bande à Johnny «Bully» Kinkhead

Un groupe d'adolescents profite du calme et de la fraîcheur de la soirée pour discuter sur le perron de la maison Kinkhead, abrités de la pluie diluvienne par le toit de la terrasse. Ils sont prêts à rentrer au moindre danger, mais, pour l'instant, ils sont tous hilares et se racontent une blague encore et encore en changeant l'aliment : «Est-ce que les zombies mangent du pop corn avec les doigts ? Non, ils mangent les doigts séparément.» «Est-ce que les zombies mangent des frites avec les doigts ?»... Tous les adolescents sont un peu éméchés et s'échangent des bières light. Les filles flirtent avec les garçons, qui tentent en retour de les impressionner, bref l'ambiance est bonne jusqu'au pas-



sage de la brigade. Les personnages devraient normalement les forcer à rentrer à l'abri (surtout si une femme au foyer fait partie du groupe) et le quarterback, Johnny «Bully» Kinkhead pourrait bien vouloir défendre son droit à rester dehors et déclencher une bonne bagarre, simplement pour le plaisir de se battre. Il va sans dire que l'affrontement s'arrêtera dès les premiers dommages subis par les jeunes. Une fois toute cette impulsivité calmée, une bonne remontrance de la part des personnages suffira à faire rentrer les adolescents à l'abri. Le groupe pourra repartir rassuré, après avoir ramassé les cannettes de bière restantes, bien entendu. Tony reprendra son monologue immédiatement...

Et si tout commençait par un coup de fil ?

Tony finira par se taire un instant (trop court) pour signaler un coup de fil anonyme étrange : un homme a appelé depuis une cabine publique située dans le quartier résidentiel, dans la zone la plus huppée. L'homme a juste précisé que les morts attaqueraient exclusivement Candy Lockheed ce soir. Après vérification, Tony confirmera que 3 femmes portent ce nom en ville et toutes habitent dans le quartier (il faut dire qu'il compte près de 700 pavillons). Il ne reste plus qu'à les visiter toutes !

Note : à moins que les PJ ne demandent explicitement un accès au fichier de la police qui contient les professions ou qu'ils réussissent un jet de Connaissance de la ville au D20, il n'y a aucune raison qu'ils aillent directement chez la journaliste. Faites-les passer par les deux autres Candy avant de les amener à la bonne. Evidemment, si la partie s'enlise (si l'un des personnages aime les femmes mûres par exemple) ou que les joueurs s'ennuient, alors faites signaler qu'un zombi a été vu par un voisin de la Candy journaliste.

La première Candy est une cougar qui a abandonné l'idée de se faire un livreur de pizza les vendredis soirs mais saute sur l'occasion quand la brigade débarque. Sa tenue est équivoque, ses regards également et elle ne prétendra avoir besoin d'aide que pour installer les plus beaux mâles dans son canapé extra-profond et les allumer autour d'une vodka.

La seconde est une jeune femme fan absolue du film Candy Snatcher (sorti 15 ans plus tôt, dans lequel un adolescent autiste, seul témoin de l'enlèvement de l'héroïne, va finir par la libérer). Elle a fait changer son prénom en Candy pour montrer son affection au film et sa maison grouille d'affiches et de photos dédiées. Elle souffre d'une folie douce, se prend pour l'héroïne du film et semble passionnée par les personnages joueurs et leur lutte contre les



zombis. Tout cela lui rappelle quand elle a été enlevée et veut accompagner la brigade à tout prix pour vivre l'excitation du moment, pour revivre le film ! Il faudra presque l'attacher chez elle pour qu'elle ne les suive pas...

Enfin, la dernière est une journaliste du journal New Stateford News. Elle habite une sorte de ferme sur un terrain privé spacieux.

1081, Little Way Street

Candy Lockeed est issue d'une famille riche, elle peut donc se permettre d'être un peu hippie sur les bords. Elle a ainsi transformé sa villa moderne en pseudo-ferme où galopent chèvres, poules et autres chiens. Les animaux sont en liberté dans l'enclos du vaste terrain privé et font d'ordinaire un vacarme d'enfer de bêlements, de caquetages et d'abolements, ce que détestent les voisins. Or, ce soir, c'est plutôt calme, à part un cri de femme dès le début de la crise, ce qui a poussé les voisins à jeter un oeil à la fenêtre pour finalement voir une silhouette de zombi dans le jardin. Ils allaient appeler les secours, mais comme ils détestent leur voisine, il n'étaient manifestement pas pressés de le faire.

De la rue, on ne peut rien voir d'autre qu'un haut mur d'enceinte, mais le large portail, ouvert, a été forcé grâce à une

sorte d'explosif ou d'acide (jet de la compétence Explosif pour déterminer qu'il s'agit de thermique, une réaction chimique qui fait fondre l'acier presque sans un bruit, peu utilisé par les civils mais souvent par les militaires). On peut donc entrer sans difficulté, pour tomber sur des traces sanglantes : une flaque de sang qui se dilue rapidement sous la pluie est suivie de traces de pas d'un certain nombre de personnes maladroites (adaptez au nombre de joueurs autour de la table, un pour chacun d'eux est un minimum). Des traces de mains, de pieds, de genoux et pas mal d'hésitations montrent que les personnes faisaient des mouvements désordonnés et ont manifestement eu du mal à se relever. Un jet de Déduction au D8 permet de comprendre qu'un certain nombre de corps fraîchement décédés (a priori de mort violente, vu le sang) a été laissé là un peu avant 21h04, heure à laquelle ils se sont relevés avant de marcher dans la flaque de leur propre sang. D'après les traces, aucun n'est encore ressorti du terrain. Malheureusement, les empreintes de pas s'estompent assez vite et on ne peut deviner où sont allés les morts-vivants. Par contre, il semble qu'au moins une chèvre et deux chiens aient quitté les lieux au regard des traces de pattes (jet de Suivre une piste pour déterminer exactement ces chiffres, un autre pour les suivre si ça intéresse quelqu'un d'adopter un chien ou un caprin).



Un enclos de vie «sauvage» en pleine ville

La ferme est composée d'une villa moderne trapue, assemblage de murs blancs, de béton, d'acier et de verre. L'ensemble est dominé par des formes carrées et des baies vitrées. Aucune lumière n'est allumée, les grilles de protection sont baissées. Le jardin touffu bloque les lignes de vue, la pluie violente et le peu d'éclairage urbain qui arrive jusque là ne font que renforcer les ombres. Il n'y a aucun bruit perceptible que celui, permanent, de la pluie battant les pierres et les feuillages. Les joueurs vont devoir choisir quel lieu visiter.

A l'avant de la maison, poussant seulement à quelques mètres du bâtiment, un arbre est orné d'une cabane rose avec des petits cœurs bien visibles, la seule trace de l'enfance que Candy a passé là. D'énormes buissons épineux encadrent les petits chemins de pierre qui, noyés dans une herbe touffue, mènent à la maison ou vers le vaste terrain qui s'étend derrière.

Un jet de Suivre une piste permet de localiser facilement un des zombis près de l'arbre à la cabane. Si les PJ n'ont pas averti le MJ qu'ils restaient silencieux, c'est d'ailleurs ce mort-vivant qui les trouve en premier et se jette sur eux. C'est un militaire abattu d'une balle en plein cœur, qui a saigné abondamment et a encore un poignet enserré dans une paire de me-

nottes. C'est un grand noir solidement batti, vif et rapide. Il porte même encore son nom sur son treillis : Soldat Patrick Carpenter. Il va falloir s'en débarrasser vite, ce n'est hélas pas le zombi zéro.

Note : Un personnage curieux et réussissant un jet de Connaissance du milieu criminel au D10 pourrait reconnaître une méthode d'exécution de la mafia qui n'est pas habituelle pour l'armée.

Tout le bruit du monde n'attirera pas d'autres zombis, car ils sont tous enfermés, le second dans un enclos au fond du terrain et les autres dans la maison : l'alarme, déclenchée par les zombis lorsqu'ils sont entrés, a refermé automatiquement les rideaux d'acier, les coinçant à l'intérieur...

Le terrain derrière la maison est un fouillis de buissons, d'arbres, de rosiers et d'animaux en liberté. Amicaux, les 6 chiens de races diverses viendront voir les intrus pour être rassurés, alors que les 5 chèvres se montreront agressives : charge des personnages cornes en avant, morsures et autres ruades ne rendront pas la vie facile aux malheureux intrus, qui devront choisir entre abattre les bêtes (pas très légal, mais bon, quand il faut...) ou les esquiver jusqu'à la fin de la partie. Dans ce dernier cas, il faudra faire attention de ne pas tomber dans l'étang en courant devant une biquette déchaî-



née, car il est peu visible, vaste tâche noire sur fond sombre. Les chèvres poursuivront les personnages inlassablement et frénétiquement et vouloir se réfugier dans le vaste abri au fond du terrain ne sera pas forcément une bonne idée : Le bâtiment en bois est segmenté par de hautes barres d'acier en une quinzaine d'enclos et, surtout, hanté par le dernier zombi hors de la maison. Ce militaire, tué lui aussi d'une balle en plein cœur, est un peu perdu. Les barrières successives sont aussi complexes qu'une file d'attente de parc d'attraction et il ne parvient pas à sortir. Hélas, une fois entrés dans le large bâtiment plongé dans les ténèbres, les joueurs se retrouveront dans le même pétrin s'ils n'ont pas de lampe-torche. Le zombi est partiellement protégé par les barrières qui montent largement à hauteur d'homme et tentera immédiatement de rejoindre les personnages pour les attaquer.

Note : Les barrières bloquent la vue et augmentent la difficulté de 2 crans pour toucher avec une arme à distance. Le zombi sera particulièrement motivé pour rejoindre les vivants, mais ne réussira à avancer vers eux d'un enclos que sur un 6 sur un D6, testé à chaque tour de jeu.

Une villa moderne

La maison est difficile d'accès (en plus des chèvres qui continuent de poursuivre et d'attaquer les personnages où qu'ils aillent) car tous les rideaux de fer sont baissés, permettant tout de même de voir les vastes baies vitrées tachées, à l'intérieur, de traces de mains sanglantes. Il va falloir forcer les protections anti-effraction pour atteindre une fenêtre, une baie vitrée ou une porte : Il est possible de bricoler le moteur pour desserrer le frein d'un rideau afin de le relever, cela demande en jet de Mécanique après avoir réussi à causer 15 pts de dommages au blindage qui les protège. Il ne reste plus qu'à forcer la serrure d'un simple jet de Serrurerie.

La porte d'entrée principale est grande ouverte, bien que protégée par son rideau d'acier. La serrure a elle aussi été forcée au Thermique et un système d'alarme a été déclenché quand la porte a été ouverte, a priori par des zombis aux mains pleines de sang.

La malheureuse habitante n'est visible nulle part tant que les personnages ne réalisent pas qu'il y a une mezzanine mansardée sous le toit, dans le salon, inaccessible sans échelle. Il leur est donc nécessaire de fouiller la maison de fond en comble et donc de tomber sur tous les zombis restants, d'autres militaires fraîchement abattus, disséminés un



peu partout avant de parvenir à cette conclusion et de chercher une cachette discrète.

Le MJ veillera à ce que les personnages tombent sur une cantine militaire abîmée recouverte d'un gros autocollant «restitution civile» dans le bureau. Elle est peinte en camouflage et saute aux yeux au milieu des tapis persans, posters brahmaniques et couleurs flashy. Elle est vide à part quelques menus effets personnels (briquet en or gravé Adrian, pipe ouvragée, un roman de Barbara Cartland : A Hazard of Hearts). Si on fouille brièvement les papiers dans le bureau, on peut tomber sur ceux de l'oncle de Candy, Adrian Foster, ex-ambassadeur américain en Inde : on y trouve un ensemble de documents militaires classés Secret Défense dans lesquels les termes Argon et 25-4 sont cités et soulignés en jaune fluo. Une ébauche d'article de presse, principalement sous la forme de notes éparses de la main de Candy, indique qu'elle a fouillé ce sujet : visites de différents professeurs de chimie, notes complexes sur le gaz argon, plusieurs pistes pour la référence 25-4 :

- En mécanique, c'est un pas fréquent, exemple en usinage : **25,4** MM (Modèle A1-01-16) - Pignons pré alésés en Acier,

- Dans la bible, Jean : Celui qui prétend l'avoir connu alors qu'il ne garde pas ses commandements est un menteur, et la vérité n'est pas en lui,

- Toujours la bible, Matthieu : Mais les sages avaient pris de l'huile dans leurs vaisseaux, avec leurs lampes,

- En musique : Brahms, Quatuor pour piano Op **25**, 4ème partie - Rondo alla Zingarese.

Parmi les bons moments dans la maison, mettons en avant :

- Les biquettes frénétiques qui continueront à poursuivre les PJ même dans la maison, et les chiens, en confiance à présent, qui commencent à traîner partout, quitte à attirer l'attention d'un zombi, à aboyer d'excitation au point de couvrir l'approche d'un autre mort-vivant ou se mettre dans les jambes d'un personnage au mauvais moment, augmentant la difficulté de toute action cruciale de 2 crans.
- Le zombi endormi, qui s'est enfermé dans un placard de l'entrée et s'est apaisé dans le noir. Il ne réagira pas instantanément quand un personnage ouvrira la porte, lui laissant ainsi l'initiative, mais quand le mort-vivant réalisera qu'on l'a dérangé, il sera sans pitié !
- Le zombi paniqué, tombé dans la baignoire, qui a pu se relever mais ne parvient pas à en sortir et fait un boucan épouvantable dans la salle de bain.
- Le zombi passionné, juste derrière la porte de la cuisine, peu bruyant car occupé à lécher avec application une photo de rôti saignant imprimée sur le calendrier accroché là.



- Le zombi sexy, un homme un peu obèse, habillé "pour le fun" d'atours féminins en dentelle blanche par ses petits camarades (militaires ? mafieux ? pervers ?) avant de l'abattre.
- Le zombi derviche tourneur, avec la nuque brisée, qui tourne toujours dans le même sens sur lui-même pour se déplacer ou attaquer, il se trouve au milieu du salon.

Sauvée ou prisonnière ?

Dans la mezzanine du salon, accessible uniquement par une échelle amovible tombée derrière le gros canapé et donc invisible au premier coup d'œil, Candy est paralysée par le dernier zombi qui

la menace, a priori le zombi zéro. C'est un soldat à la mâchoire à moitié arrachée qui semble avoir réussi à monter l'échelle avec de l'élan et, dans sa précipitation, s'est empalé sur une des colonnes du pied du lit. Il bouge faiblement et ne peut se relever, mais pourra attaquer tout ce qui passera le bout de son nez au-dessus du niveau du sol. A la tête du lit, en boule contre le mur, Candy a perdu connaissance, elle est indemne. Une fois ranimée, elle se vantera de la mort du zombi au pied du lit, de sa compétence en combat, de la vitesse de ses réflexes pour avoir activé l'alarme, etc. mais perdra connaissance à la vue de chaque cadavre, animé ou abattu. Maîtresse en sa maison, elle ne montrera pas un gramme de gratitude envers les personnages.

Option badass

Si les joueurs abattent tous les zombies avant de retrouver Candy et se retrouvent sans plus aucune tension, nous conseillons de déplacer le Zombi Zéro : ce n'est finalement pas le zombi empalé mais l'un des 3 autres militaires, accompagné de plusieurs civils, qui surgiront dans le salon en courant quand le dernier personnage montera à l'échelle pour rejoindre la journaliste. Il va falloir grimper au triple galop ! Les crevés ne seront pas tous dans la ligne de vue des personnages, car ils resteront souvent sous la mezzanine et descendre dans la pièce ou simplement se pencher pour les mettre en joue sera risqué. Heureusement, la petite fenêtre ronde et colorée de mantras indiens à la tête du lit peut s'ouvrir sur les branches de l'arbre et sa cabane. La petite maison de planches roses offrira un point de vue bien plus efficace pour abattre toute menace au sol. Cela ne sera toutefois pas simple de grimper sur les branches et cela demandera un jet d'Equilibre au D8, sous peine de faire une chute de 4 mètres... dans les griffes des zombies qui ressortiront pour venir manger !



Elle fera preuve de mauvaise volonté en permanence et refusera systématiquement les idées des personnages avant de les proposer comme les siennes, surtout si vous jouez l'option badass.

Une petite enquête mouvementée

Questionner Candy n'avancera pas à grand chose, bien qu'elle parlera librement de la source de ses documents confidentiels, son oncle ambassadeur décédé deux ans plus tôt. Elle avouera avoir commencé une enquête pour son journal, avec sa collègue Whitney, sur ce qu'elles pensent être un scoop sur l'origine des zombis. Pour ne pas gâcher l'effet de la révélation, elle ne donnera pas d'indications sur la piste privilégiée et commencera même à accuser les personnages de faire partie du journal d'une autre ville en mal de confidences et de vouloir lui voler l'exclusivité. Candy refusera de reconnaître la tentative de meurtre par zombi interposé (même si elle aime bien l'idée, cela veut dire qu'elle est sur la bonne voie), surtout qu'elle refuse d'examiner les corps et perd connaissance simplement à les évoquer. Alors que les personnages quittent enfin la ferme infernale et ses chèvres psychopathes, un homme, mince et sportif, sera aperçu en train de surveiller les abords mais fuira immédiatement s'il soupçonne d'avoir été repéré. Il faudra utiliser le

van pour espérer le rattraper tant il court vite, connaît les recoins du quartier et s'esquive facilement. Armé d'un uzi, il ne se laissera pas prendre sans résistance et n'hésitera pas à tuer. Capturé, on ne trouvera rien d'autre sur lui que ses papiers et quelques dollars. Il s'avèrera être Tino Massueti, connecté à Coraline Di Silvestro, la fille du parrain de la mafia locale. Le jeune homme ne parlera pas, quoi que lui fassent subir les personnages. Il sait que le parrain lui fera pire. Les personnages pourront l'emmener au poste de police, il finira même par se laisser faire car il sera libéré le lendemain matin de toute façon tant le bras des Di Silvestro est long en ville.

Après cette soirée mouvementée, les personnages pourraient se renseigner sur le seul soldat identifiable. Il faudra pour cela se renseigner soit auprès des militaires, réticents à partager toute information, même s'ils laisseront glisser que cela a rapport avec une mesure disciplinaire, soit des sources d'informations parallèles (le pub de Paul Honki, dont le tenancier est toujours au courant de tout, par exemple, cf. le livre de base, page 179). Le soldat Patrick Carpenter aurait été condamné pour désertion et exécuté la veille. Sa dépouille aurait été enterrée dans une fosse commune militaire dont la localisation n'est pas connue. Une petite enquête sur feu Monsieur l'ambassadeur n'apportera



pas grand-chose : militaire de carrière, il avait quitté l'armée avec le grade de colonel avant d'être remarqué pour sa finesse de jugement et car il était le seul à avoir le courage d'assister aux dîners mondains des régents de pays en guerre. Il a été affecté en tant que correspondant politique en Afghanistan où il a aidé à démêler plusieurs situations difficiles, puis a été promu ambassadeur de plein droit en Inde malgré les protestations de ses pairs issus des cursus politiques. Il est décédé d'un arrêt cardiaque dans son bureau de l'ambassade à New Delhi, deux ans plus tôt. Il n'était âgé que de 51 ans. Son corps a été ramené et inhumé près de New Compton, la ville voisine, où il avait encore une sœur, la mère de Candy.

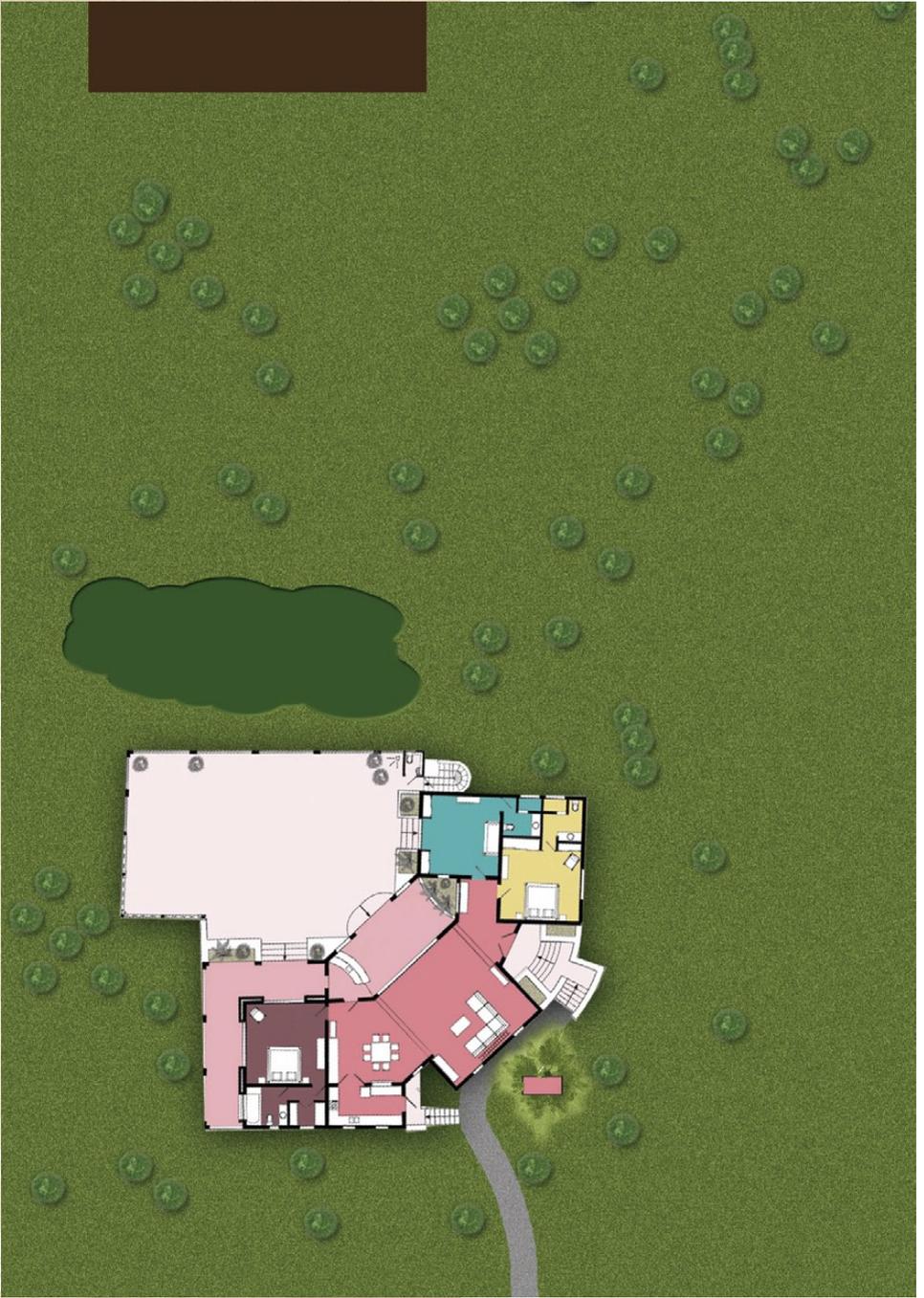
Caractéristiques d'une chèvre

PA :	30
Puissance :	4
Domages :	1D6+4

FRÉDÉRIC DORNE

www.jdreditions.com







FRIDAY NIGHT'S ZOMBI







Créatures d'Antan

Pin-up & Microraptor