



draudeur

e-zine de jeu de rôle





Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Jérôme « Sempaï » Bouscaut, Jérémie Coget, Romain Darmon, Valentin Debret, Genseric Delpâture, Antoine Desroches, Romuald « Radek » Finet, Alban « Doc Dandy » Le Collen, Odillon, Yanick « Amaranth » Porchet, Martin Tony, Olive Vagabond.

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 12 - Dead in Savannah

page 16 - Dearg - épisode 2

page 20 - Les Périls de la Surface

page 24 - Friday Night's Zombi

page 30 - Cthulhu 1890

page 36 - Les Quatre de Baker Street

page 42 - Hexagon Universe

page 48 - Bliss Stage

page 52 - Nouvelles Aventures dans la Région d'Arkham

page 56 - Projet : Pelican

page 60 - Dragon de Poche

page 64 - Le Mois des conquêtes #1

Inspi.

page 68 - Faites Entrer l'accusé n°2

page 80 - Inspi BD : Gung Ho

page 82 - Le ciné m'a tuer

Univers et aides de jeu

page 94 - BIA, nouvelle

page 100 - Elro les Bons Tuyaux 9

page 109 - Fate édition accélérée

Scénarios

page 152 - ADD - Laelith

page 196 - Agon

page 212 - 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.

LA QUÊTE DU GRAAL 2014

DU 28 FEVRIER AU 2 MARS
PALAIS DES FESTIVALS
CANNES

TOURNOIS DE JEU DE RÔLE
PARTIES DE DÉMOS ET INITIATIONS
AUTEURS, ILLUSTRATEURS EN DÉDICACES
GRANDEUR NATURE
WARGAMES
ETC.

CANNES 28 FEVRIER AU 2 MARS 2014
FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX
ENTRÉE LIBRE - vendredi, samedi, dimanche de 10 à 20h
www.festivaldesjeux-cannes.com - 0493 91 12 79 33 33
UN ÉVÉNEMENT VILLE DE CANNES - DÉPARTEMENT DES YVES-MONTAGNES - 06000 CANNES

REJOIGNEZ-NOUS SUR



<https://www.facebook.com/roleaufij>



PALAIS
DES
FESTIVALS
ET DES
CONGRES
Cannes



edge



EDITIONS DU
MATAGOT



AGATE
EDITIONS

Ludik Bazar

DI DENT

PILPFEVER



ETHERNA

LE CLUB DES JEUDEROLOGUES.

A long time ago



Qui aime bien, châtie bien. Faites nous un beau jeu, les palefreniers ;)





XII Singes

les12singes.com

- *Immortalis : le crépuscule des Celtes* : le dernier venu dans la collection *Clé en main* vient de paraître.
- *Faust Commando : le Dossier de missions n°1* contenant deux missions prêtes à jouer est disponible.
- *Hexagon* : L'écran du meneur de jeu et son livret est prévu pour début février.
- *Tenebrae* : après *les Templiers* voici *Magie Blanche* un nouveau supplément pour ce jeu. Sans oublier *les Chroniques d'Anaon*, scénarios gratuits téléchargeables sur le site de l'éditeur, poursuivent leurs publications (trois scénarios disponibles).

7^e Cercle

www.7emecercle.com

- *Night's Black Agents : les Carnets de l'Agent* est disponible depuis le mois dernier.

Agate Éditions

www.agate-editions.com

- *Les Ombres d'Esteren* : le deuxième épisode de la campagne *Dearg* est enfin sorti et chroniqué dans ce *Maraudeur*.

Black Book

www.black-book-editions.fr

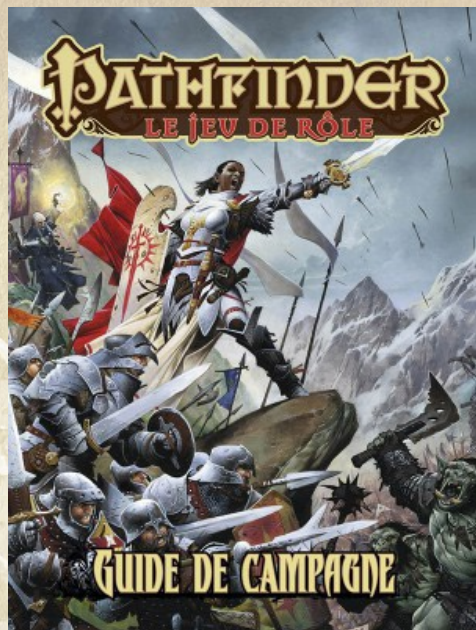
- *Pathfinder : le Guide de campagne* vient de sortir.

Boite à Heuhh Éditions

www.bah-editions.fr/

- *Bliss stage* est disponible (et chroniqué dans ce *Maraudeur*) on attend toujours *Do : les Pèlerins du Temple Volant*.

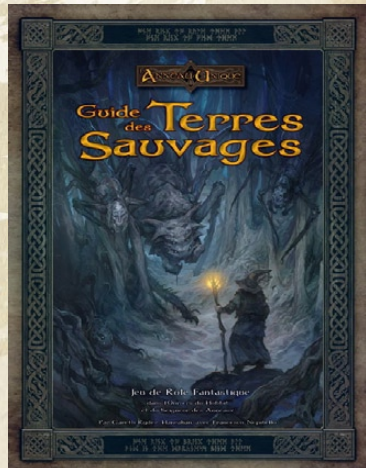




Edge

www.edgeent.com

- *Le Trône de Fer* : le prochain supplément *La Garde de Nuit* est sortie.
- *Star Wars : Aux Confins de l'Empire* : Le kit d'initiation est disponible et c'est un petit bijou pour l'initiation ! On espère l'écran et le livre de base dans les semaines à venir.
- *Fiasco* : Un scénario officiel gratuit, *Colo Mortelle*, est téléchargeable sur le site de l'éditeur.
- *L'Anneau Unique* : *Le Guide des Terres Sauvages* devrait arriver avant la fin de l'hiver, il contiendra la présentation des territoires du Fleuve et de la Forêt : vallées de l'Anduin.
- *Livre des cinq Anneaux* : *Les Clans Majeurs* se font attendre.





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/11Ll9vi>

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



Footbridge

www.footbridge-online.net/

- *Légendes de la Garde* : les souscripteurs ont reçu le pdf du livre et le jeu est annoncé aux alentours de mars/avril.

Icare

www.editions-icare.com

- *Cats et Würm* : les deux suppléments sont annoncés pour février.

- *Stella Nova* : lancement d'une souscription pour ce nouveau jeu de science fiction : <http://fr.ulule.com/stella-nova/>

JdR Éditions

www.jdr-editions.com/

- *SteamShadows* : la souscription pour ce jeu a été un succès, on l'espère pour les mois à venir.



John Doe

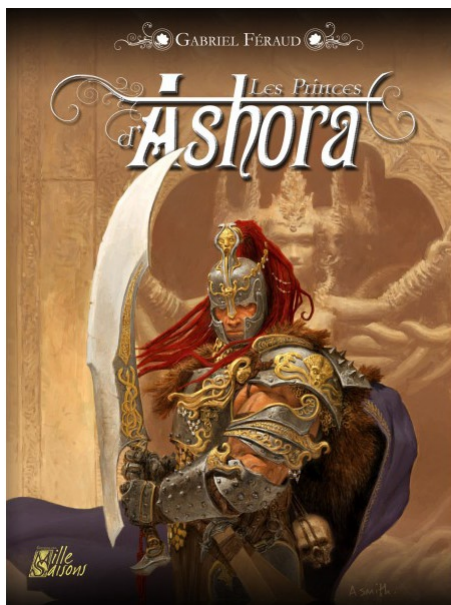
johndoe-rpg.org

- *Bloodlust* : l'écran et son gros livret, *le Mois des conquêtes n°1*, est disponible et chroniqué dans nos pages.

Lapin Marteau

lapinmarteau.com/

- *Ryuutama* : l'écran de jeu ne devrait plus tarder.



Le Grimoire

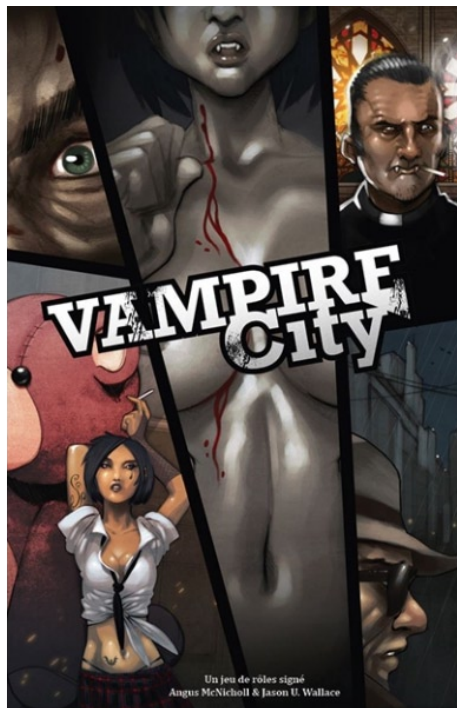
www.legrimoire.net

Princes d'Ashora : un roman de Fantasy vient de sortir, on en reparle au prochain n°.

Ludopathes

www.ludopathes.com

Ars Magica : l'édition collector est enfin disponible, ce qui devrait débloquent les autres gammes de l'éditeur qui étaient en attente.



Pulp Fever

www.pulpfever-rpg.fr/

- *Vampire City* : le jeu est disponible.
- *Cobra* : les précommandes de *Rug-Ball : le Guide du champion* sont terminées, l'ouvrage et l'écran sont annoncés pour Avril-Mai.

Sans Détour

www.sans-detour.com

- *Appel de Cthulhu* : les trois ouvrages et l'écran au tour de 1890 sont disponibles, une chronique dans ce *Maraudeur. Nouvelles aventures dans la région d'Arkham* ne devrait plus tarder et est lui aussi chroniqué dans nos pages.

- *Les Lames du Cardinal* : le jeu de rôle inspiré de la trilogie de Pierre Pevel arrive, février sera le mois des Lames...

Studio 09

www.studio09.net

D6 Galaxies : le supplément *Dans les confins* est sorti, venant étendre substantiellement le cadre et les possibilités de jeu.



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

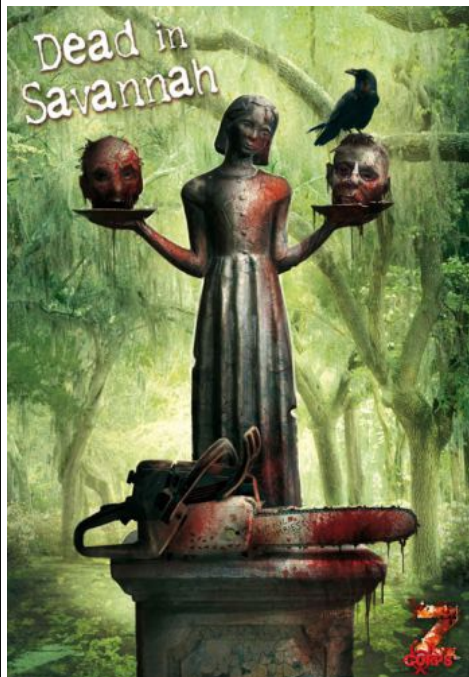


Secret file

Tawiscara

FILE : 6

DEAD IN SAVANNAH



Dead in Savannah est le dernier supplément en date pour *Z-Corps*. Suivant de près *Dead in Denver* qui plongeait les PJ au cœur de la storyline du jeu, ce dernier supplément poursuit la campagne envoyant votre *Z-Team* favorite au contact des PNJ principaux comme Bryan Clarck, le général Dunwoody et même le sergent Chambers.

Au niveau esthétique, pas de changement, le format reste le même que les trois précédents suppléments (environ 80 pages), la mise en page est sobre et efficace, servie avec talent par les magnifiques illustrations de Jérôme « Jee » Huguenin. Cette fois-ci, c'est la ville de Savannah qu'on nous propose de visiter, le QG de *One World* ; probablement l'endroit le plus sûr des États-Unis pour se mettre à l'abris du virus. On nous fait donc faire un petit tour de la ville, ultra sécurisée, et de ses alentours, avec pour chaque chapitre de l'inspi toute faite pour créer vos scénarios sur la région. On nous présente également une nouvelle catégorie de *Z-Corps* : après les contrôleurs classiques, après les novices *Deathkeepers*, voici venir les terribles *Deathdealers*, commandos d'élite des *Z-Corps*, maintenus en caisson pendant leurs voyages et lâchés sur zone pour les missions les plus violentes. Toute cette première partie du livre est d'un bon niveau et se lit facilement, c'est une bonne entrée en matière pour la suite de la campagne qui en occupe la seconde moitié.

Après les événements de Denver, les PJ devraient être en route pour Savannah, sous les ordres directs de Bryan Clarck, celui-ci étant à la recherche des fragments de son passé. Les joueurs seront donc lancés sur la piste des participants au projet « homme millenium » pour



tâcher d'aider leur patron à recomposer sa mémoire. Pour être efficace, ce scénario devra être joué à un rythme soutenu : nous sommes en douzième semaine, les événements se précipitent et les Z-Corps ne sont pas les seuls à rechercher ces scientifiques... Cette aventure est plutôt dense mais bien construite et un meneur peut aisément y rajouter des éléments de sa propre campagne ou en piocher dans les différents synopsis proposés dans la première partie du livre. Quoi qu'il en soit, vos joueurs pourront se sentir importants parce que la campagne les plonge vraiment au cœur de l'intrigue et va leur révéler quelques secrets de l'univers. Sans déflorer complètement l'intrigue, la fin du scénario

est à mon sens une vraie réussite que je qualifierai d'apocalyptique !

Pour finir, la fin du livre est consacrée à une série de synopsis qui prennent place en treizième semaine. Chacun d'entre eux envoie les personnages sur les traces d'un des anciens collègues de leur patron, il y en a 7 différents, et à chaque fois des indications sont données sous formes de scènes-clés à faire jouer.

Au final, c'est vraiment maintenant que *Z-Corps* prend de l'ampleur. On passe d'un simple jeu de zombies à un univers qu'on sent travaillé, et surtout à une storyline qui ne laisse pas les joueurs sur le banc de touche bien au contraire. Bien écrit, bien illustré, il n'y a plus aucune



raison de faire l'impasse, faites vivre à vos joueurs la chute de l'empire américain en direct !

YANICK « AMARANTH » PORCHET

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 22 euros
- Format : A4, couverture souple
- Nombre de pages : 80
- Éditeur : 7^e Cercle





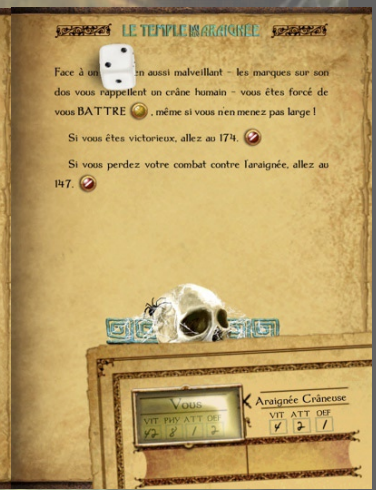
LE TEMPLE DU DIEU ARAIGNÉE

"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>





DEARG - ÉPISODE 2

Campagne pour *les Ombres d'Esteren*



2013 année *Ombres d'Esteren* ?

Tiens j'ai déjà vu ce titre quelque part ? En effet, en guise d'introduction de la chronique du premier volume de la campagne (voir *Maraudeur* n°10), je me demandais si 2013 allait voir l'arrivée de nombreux matériels pour *les Ombres d'Esteren* après une année 2012 vide.

Le deuxième volume de la campagne est arrivé en fin d'année 2013, mais il manque encore les deux derniers épisodes qui étaient aussi prévus en 2013. Petite déception, mais néanmoins deux volumes c'est déjà pas mal quand on voit la qualité.

La qualité Esteren

Au niveau de la forme, cet ouvrage est du même, haut niveau que les autres ouvrages de la gamme. Les illustrations sont magnifiques et en nombre ; inspirantes au possible elles viennent poser avec brio l'ambiance et les décors de cette campagne. La maquette claire et agréable rehausse les textes qui sont eux aussi de qualité, avec peu de coquilles, faisant de *Dearg – épisode 2* un ouvrage que vous avez plaisir à feuilleter et lire. Un lecteur averti pourra remarquer que le paragraphe ci-dessus est le même que celui de la chronique du premier volume. Eh oui, que dire de plus, la qualité visuelle Esteren fait partie du haut de gamme du JdR et elle se maintient dans ses critères élevés.



Le CD

Un nouvel album de musiques d'ambiance propres aux *Ombres d'Estheren* (après le premier paru dans le Monastère de Tuath) est proposé avec cette campagne. Cette fois les musiques sont liées à la campagne à proprement parler et permettent d'agrémenter agréablement vos parties.

Cerise sur le gâteau, grosse plus-value par rapport au premier volume, ces musiques ont été enregistrées avec un orchestre symphonique !

Les prémices de la campagne (encore...)

Le premier volume était une mise en bouche, une introduction particulière utilisant un nouveau concept, celui de focus. On attendait avec impatience la suite pour enfin commencer véritablement la campagne, et que tous les joueurs puissent jouer leur personnage et pas un second rôle dans le focus d'un seul des joueurs. Eh bien il va falloir encore attendre.

En effet, une fois passée une quinzaine de pages de règles additionnelles (faiblesses, arcs narratifs...), le livre

contient deux nouveaux focus, pour deux arcs différents.

Cette fois c'est l'arc de l'Éthique et celui de l'Adoption qui ont droit à leur scénario.

Sans vous raconter l'histoire, ces deux scénarios permettront à chacun des deux Premiers rôles (le personnage joueur central de l'histoire) de vivre une longue introduction, un sorte de flash-back posant les bases de la personnalité et de l'historique du personnage.

Ces deux scénarios sont bien menés, encore une fois parfois dirigistes, mais laissant quand même des choix (moraux ou idéologiques) au personnage. L'un pourrait même devenir une mini-campagne tellement il s'étale sur une longue période de temps. Ils seront certes déroutants et devront avoir des joueurs actifs (les seconds rôles) qui, même s'ils ne jouent pas leur personnage, s'investissent dans le scénario afin de rendre passionnant le focus pour le Premier rôle.

Conclusion

Un sentiment étrange se fait une fois finie la lecture de ce deuxième volume : le sentiment de n'avoir encore que l'introduction de la campagne, après plus de 170 pages d'ouvrages (les deux volumes) ; des gros flash-back permettant de



donner de l'épaisseur aux personnages et promettant de pouvoir s'appuyer dessus pendant la campagne afin de rendre celle-ci plus intense.

Sentiment renforcé quand on apprend qu'il manque encore un autre focus avant que ne démarre véritablement la campagne !

On reste donc sur notre faim ; *Dearg* – *épisode 2* ne lance pas encore la campagne. Il va falloir attendre les derniers volumes pour se faire un avis sur l'ensemble de la campagne. Seule chose sûre, le découpage en plusieurs volumes qui voulait reprendre les découpages des campagnes *Pathfinder* n'est pas à l'avantage de *Dearg*.

JÉRÉMIE COGET

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 29,90 euros
- Format : A4, couverture souple, couleur (+ un CD)
- Nombre de pages : 76
- Éditeur : Agate



CTHULHU 1890

EDITION LIMITÉE

UNE BOÎTE POUR CONTENIR LES 964 PAGES
DE LA NOUVELLE GAMME CTHULHU 1890 :
LES 3 LIVRES, L'ÉCRAN DE JEU, ET DU MATÉRIEL EXCLUSIF !



159 €

CONTENU DE L'ÉDITION LIMITÉE

La boîte de Cthulhu 1890 contient :

- Le livre "Investigations au XX^e siècle" (352 pages)
- Le livre "Londres au XX^e siècle" (444 pages)
- Le livre "Esotérisme & Surnaturel au XX^e siècle" (168 pages)
- L'écran de jeu et son livret (20 pages)
- Une carte de Londres de 1890, en couleur (format 80x60)
- Un livret "Le bestiaire 1890", par Loïc Muzy (12 pages, tout couleur)
- Un fac-similé des horaires d'Omnibus de Londres (24 pages)
- Un fac-similé d'un Atlas de poche de 1894 (24 pages)

WWW.SANS-DETOUR.COM - DÉCEMBRE 2013





LES PÉRILS DE LA SURFACE



Ben oui, les secrets ont refait surface, les périls étaient jaloux ! Je sais elle était facile mais j'avais envie de la faire.

Bref, il paraît que j'aime le pulp (c'est pas faux), et que j'ai que ça à faire (des critiques ; pas faux non plus) donc je me colle à ces fameux *Périls de la surface*.

Pour commencer, on est dans du Sans-Détour. C'est beau, c'est propre, c'est pro, ça colle bien dans la bibliothèque. Il n'y a pas à dire, chez SD ils maîtrisent leur

support et sa mise en forme. Des esprits chagrins reprocheraient une uniformité entre toutes les gammes actuelles mais je suis d'un grand classicisme et pourquoi innover quand l'existant convient parfaitement ?

Donc des illustrations habituelles, des photos compositions classiques, des encarts déjà vus, des pages en deux colonnes, des inserts de conseils au maître de jeu et des mini-fiches de PNJ, voilà qui ravira les MJ en attente d'un solide matériel.

Au niveau des histoires, on retrouve le défaut / qualité des productions SD, à savoir un dirigisme latent mais de bon aloi. En effet, oui on peut autoriser les joueurs à faire n'importe quoi, à ne pas suivre les traces évidentes, à ne pas enquêter là où il faut, à courir nus couverts de sauce tomate... Mais sérieusement, le jeu de rôle c'est pouvoir vivre des aventures, pas prendre du LSD ! Donc, oui, il faut de la structure, oui il faut du choix mais dans un subtil mélange des deux, ce que SD a bien compris. Donc il y a un fil rouge, une trame explicite et des options « au cas où ».

Niveau diversité, c'est tout bon. On voyage un maximum, entre l'Amazonie, l'Antarctique, Venise et Shanghai. Bref, on se balade dans le monde.



Chaque scénario est associé à de nouvelles règles, et pas des moindres : la Foi et les Miracles ; Horreur et Infection ; Rituels, Véhicules et Artefacts ; les Arts Martiaux ! Il y en a pour tous les goûts et toujours dans l'esprit de *Hollow Earth*. Là je dis chapeau !

Les points communs des scénarios restent les nazis, il y en a toujours plein à tuer, et les secrets à dévoiler, marrant il y en a aussi toujours plus !

Bref, du bon et gros matos, bien varié, pour tous les goûts ! Que demande le peuple !

Je mettrai néanmoins un gros bémol pour la facilité d'approche de ce supplément. S'il est parfait pour des groupes proches des groupes de référence, il me semble particulièrement compliqué de les adapter à d'autres contextes de campagne, à moins de ne pas avoir peur d'un scénario qui n'a rien à voir avec l'intrigue générale, une espèce de *stand alone*. À voir, mais moi j'aime pas trop faire ça à mes joueurs car il y a un risque de perdre leur motivation sur l'intrigue principale. On joue une campagne à la fois, c'est déjà suffisamment exigeant comme ça ! De plus, chaque scénario introduit de nouvelles règles pour gérer des compétences, des capacités ou des types de



pouvoirs, appelez-les comme vous voulez. Donc ils sont construits pour tirer le meilleur parti de ces nouvelles règles, voilà de quoi encore perdre vos joueurs si vous en jouez plusieurs.

Pour finir, je reviendrai sur les nouvelles règles et l'orientation qu'elles donnent à *HEX*. OK, on peut jouer sur la foi mais on n'est pas dans *Trinités* non plus ! On peut aimer les infections et les créatures venues d'une autre dimension mais c'est pas du *Cthulhu*. On peut vouloir de l'artefact mais on n'est pas dans *D&D*. On peut vouloir des combats martiaux épiques mais on n'est pas dans *Feng Shui* ! Offrir un style de jeu qui peut rappeler d'autres jeux a quelque chose d'artificiel

et représente pour moi un risque à gérer par le MJ.

En résumé, un bon ouvrage mais à ne pas mettre entre toutes les mains et surtout à distiller petit à petit à vos joueurs. Sur ce, je repars en expédition...

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 29 euros
- Format : Format A4
- Nombre de pages : 128
- Éditeur : Sans-Détour

ROMUALD « RADEK » FINET





WWW.SANS-DETOUR.COM

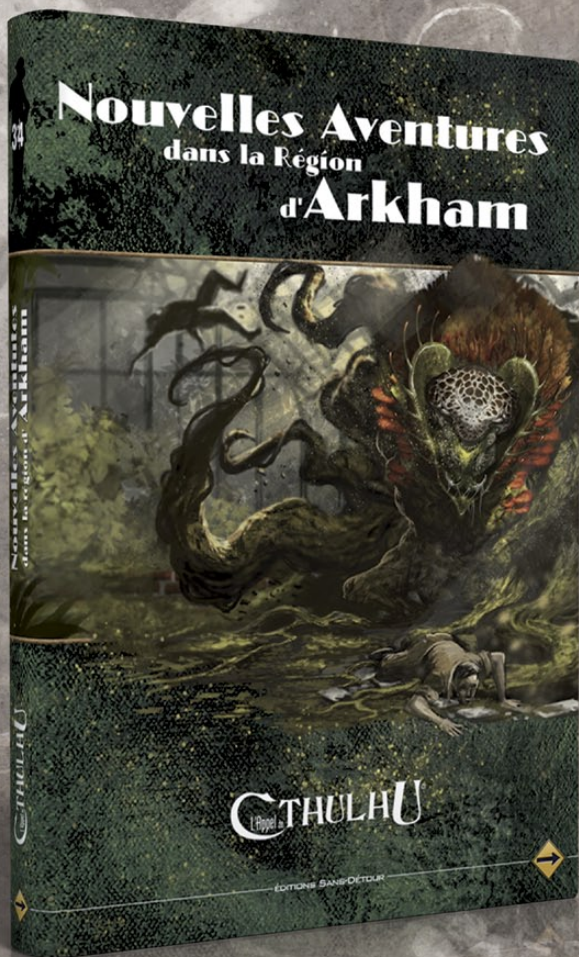
L'Appel de **CTHULHU**

Rien ne peut assainir une région condamnée à l'épouvante perpétuelle.

LES NOUVELLES AVENTURES DANS LA RÉGION D'ARKHAM
SONT UN RECUEIL DE SIX SCÉNARIOS SE DÉROULANT DANS LES MYTHIQUES
TERRES DE LOVECRAFT, COMPOST FERTILE DES PLUS TERRIFIANTES ANGOISSES.

Richement illustrées de photos d'époques,
ces aventures inédites en France vous
ramènent dans le domaine de H.P. Lovecraft.

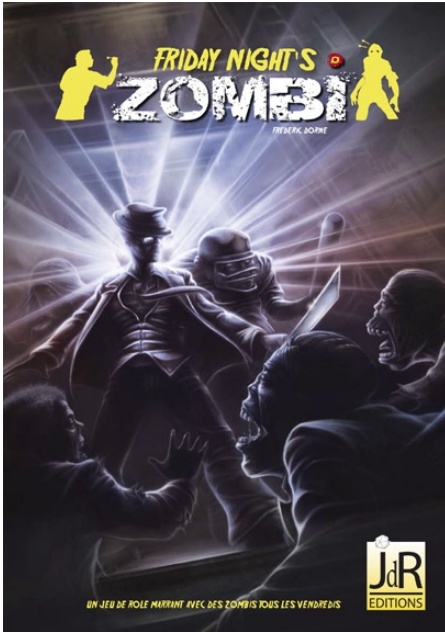
L'atmosphère pesante de ces régions
éloignées vous rappelle combien il est malsain
de se préoccuper de *Nouvelles Aventures
dans la région d'Arkham*.



PREMIER TRIMESTRE 2014



FRIDAY NIGHT'S ZOMBI



« Les zombis, c'est trop la *hype* du moment » peut-on entendre dans le métro ou les bureaux de conseillers d'orientation. Mais que nenni, mon cher Jean-Robert, ce n'est en rien un effet de mode popularisé par un comic s'étant vu adapté en série TV. Le zombi est un vieil ami quasi omniprésent qui attaque par vagues régulières : bien avant *Walking Dead* il y avait *28 jours plus tard* ; et auparavant *Resident Evil* ; et encore avant, les *Cranberries*...

Ça Frédéric Dorne le sait parfaitement : ce va-et-vient, ce sentiment de répulsion et d'attrance, de violence et d'humour,

de mort et d'éternité a inspiré l'idée principale de *Friday Night's Zombi* : et si on déclenchait la fin du monde toutes les semaines ?

La légende de Marchemort

Druss, celle-ci est pour toi.

Friday Night's Zombi (ou *FNZ*) est donc le dernier né de JDR Éditions (*Deus l'Ascension*, *Scénarii*, *Steamshadows*...) et aborde le thème si populaire et universel du zombi, en mettant en avant le second degré et l'action déjantée – un véritable cri d'amour aux films de genre des années 80. Car les *eighties* sont en effet le terrain de jeu canon de *FNZ* (le livre fournit toutefois quelques pistes pour aborder d'autres époques) et l'opus fourmille de détails pour poser une ambiance adaptée, celle que l'on retrouve dans les films avec ses innombrables clichés et stéréotypes de la vie de l'Américain moyen. Les références aux œuvres cultes pullulent, les clins d'œil aux modes de l'époque font sourire, les blagues vaseuses rendent la lecture de l'ouvrage facile et divertissante.

La situation initiale est très simple : tous les vendredis soirs les morts reviennent à la vie pour une raison mystérieuse. Pour un retour à la normale, des volontaires (la Brigade sanitaire, aussi appelée Brigade Anti-Zombi, ou plus simplement vous) sont chargés de traquer et



de détruire le Zombi Zéro, le premier à s'être relevé. Sa « mort » permet à tous les cadavres relevés de retrouver la paix... enfin, jusqu'au vendredi suivant.

Tout ceci, bien sûr, n'est qu'une excuse à un gigantesque défouloir. Vous faites partie de cette bande de casseurs de zombies, équipés en conséquence et véhiculés par un fier van qui ferait pâlir d'envie la A-Team. Mais là où les scénarios pourraient facilement tourner à un gros *beat them all* rigolo et gore, *FNZ* présente des subtilités qui autorisent des parties bien plus ambitieuses. Ici le but final d'un scénario n'est pas la simple survie, mais de trouver le Zombi Zéro : il va vous falloir enquêter, interroger, remonter sa trace pour pouvoir le coincer. Et il ne vous suffira pas de tirer sur tout ce qui bouge : les influencés sont des personnes bien vivantes qui se comportent comme des zombies – les tuer reviendrait à commettre un meurtre, et le meurtre

reste assez mal perçu par la société.

C'est là toute la force de *FNZ* : proposer deux approches scénaristiques. En *one shot*, il vous suffit de vivre une chasse au Zombi Zéro un vendredi soir – *FNZ* se prête formidablement au jeu apéro avec des pré-tirés assez stéréotypés pour que l'on s'y identifie rapidement. Mais les secrets du jeu sont également donnés, ce qui permet à des joueurs plus ambitieux de se lancer dans une campagne pour découvrir le fin mot de l'histoire et mettre un terme à ce phénomène du vendredi soir. *FNZ* se transforme alors en véritable jeu d'action/espionnage, avec une approche clairement bondesque – j'éviterai de révéler trop de choses en rentrant un peu trop dans les détails, mais cet aspect de l'histoire sera abordé





encore plus largement dans le futur supplément de la gamme, la campagne *À cœur vivant rien d'impossible* – Dossier : Argon (un premier scénario est téléchargeable sur le site de JDR Éditions et dans le *Maraudeur* n°11).



Bison rosé

Celui qui trouve celle-la mérite mon respect.

Qui dit jeu apéro dit système rigolo. *FNZ* propose des règles qui s'inscrivent correctement dans l'univers mais un poil plus complexes que ce que ce type de jeu propose en général. Le système de résolution est pourtant simple :

vous lancez un dé dont le type (D6, D8, D10...) va dépendre de la difficulté de l'action (plus l'action est difficile, plus le dé aura de faces). Le but est de faire moins qu'un Niveau d'action déterminé par la santé, la fatigue, l'état émotionnel du personnage (ou Potentiel d'action). Par exemple, avec un Potentiel d'action de 42 je me retrouve avec un Niveau d'action de 4. Lorsque j'essaie d'entreprendre quelque chose de Difficile, je lance 1D8 en tentant de faire 4 ou moins. L'appréciation de la difficulté se fait ainsi à la volée en déterminant le dé à lancer, et la lecture du résultat est ensuite directe. Un méta-jeu rend les jets de dés encore plus fun : lorsqu'un joueur veut tenter un coup critique, on place sur la table une cible indiquant des bonus dégressifs. Son but va être alors de viser le centre de la cible avec le dé pour obtenir le plus grand bonus possible, mais si le dé se retrouve en dehors de la feuille c'est un échec critique ! Si l'idée est amusante, des joueurs prudents risquent d'oublier très rapidement cette option (certains dés ayant une trajectoire plus facile à contrôler que d'autres).

Vous l'aurez compris la complexité des règles ne vient pas du système de résolution, mais de la création de personnage et d'un système de compétences un peu particulier. En effet, point de caractéristique ici, les capacités du personnage sont principalement déterminées par ses compétences, réparties en catégories



et en niveaux. Par exemple *Discrétion* est une compétence de *Dextérité* de niveau 1 alors que *Conduire* est une compétence de *Dextérité* de niveau 2. Ce nivellement des compétences traduit le fait que certaines sont plus difficiles à apprendre que d'autres, ce qui est logique mais plutôt lourd à gérer à la création ou lors d'une montée en expérience. Être formé dans une compétence permet de tenter un type d'action et de réduire la difficulté d'un test. Simple, efficace.

D'autres options viennent gonfler virtuellement la customisation de vos personnages : Avantages, Motivations, Défauts. Des éléments qui vont permettre de personnaliser la mentalité et les capacités de vos personnages, mais surtout – un avis on ne peut plus personnel – une mauvaise habitude dans les jeux de rôle dont le gain est très relatif pour la place que ces informations prennent sur la feuille et sur le temps de création.

La mort n'est qu'une étape

Alors, bilan ?

Friday Night's Zombi est un jeu plein d'humour et d'action, un sacré bon dé-fouloir qui ravira les fans de zombies, d'espionnage et des années 80 telles qu'elles sont fantasmées à travers le prisme des médias. Le système de jeu est original et la base est on ne peut plus facile à prendre en main, avec le regret toutefois que





l'ensemble aurait pu être un peu plus léger pour correspondre pleinement à des mécanismes plus contemporains, plus *punchy*. La trame et le décor sont facilement assimilables et une préparation de 15 minutes peut suffire pour pondre un scénario. Le côté fermé de la campagne est toutefois à prendre en compte : elle amène inévitablement à la résolution de toute l'histoire, et à terme à la mort du jeu. Mais avouez qu'un jeu que l'on peut conclure, c'est assez rare.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 38 euros
- Format : Format A4, couleur
- Nombre de pages : 216
- Éditeur : Jdr Éditions

VALENTIN DEBRET



CTHULHU 1890



Et si les brumes qui opacifient les rues de Londres n'étaient pas naturelles ? Et si Jack l'Éventreur était guidé par les rêves sanglants inspirés par quelque créature abyssale ? Que se passe-t-il dans les caves des vieux manoirs anglais et quels mystères se cachent le long des docks de la Tamise ? Retour à l'une des époques les plus mythiques de l'Appel de Cthulhu.

Dans la galerie de portraits cauchemardesque de la famille de l'épouvante, l'époque victorienne a droit à une magnifique nature morte. Si l'horreur naît des grands questionnements de l'humanité, rien de plus normal que de voir germer profusion d'œuvres magistrales ayant pour cadre cette ère de grands bouleversements. L'époque victorienne, c'est la fin d'un monde et le début d'un autre. L'âge de l'homme cède du terrain à celui



de la machine et les dernières poches de mystère sont petit à petit gommées des cartes géographiques, rejetant l'inconnu au-delà des frontières de l'accessible. C'est dans ces conditions que naissent des personnages comme Dracula et Frankenstein et que Jack l'Éventreur fait couler le sang dans les rues de Londres. Howard Philips Lovecraft est né en 1890 et il n'a pas connu les rues humides et brumeuses de la capitale de Sa Majesté la reine Victoria, mais le mythe qu'il a créé s'y love à la perfection, comme s'il était naturellement lié à l'effervescence maçonnique et ésotérique de Londres, majestueuse et putride à la fois. C'est en 1986 que sort la première édition anglophone de *Cthulhu By Gaslight* – littéralement « *Cthulhu à la lueur des lampes à gaz* » – et celle-ci connaît un succès immédiat, car elle offre une nouvelle dimension au jeu d'épouvante par excellence : les terres fertiles de la littérature victorienne. Ce n'était donc qu'une question de temps avant que les éditions Sans-Détour offrent une nouvelle vie à ce supplément de contexte. La présente édition prend la forme de trois livres et d'un écran, vendus séparément ou dans une seule et même boîte comprenant en plus quelques bonus. Décidément, ces gens-là n'ont aucun scrupule et en veulent clairement à votre argent... Il sera bien entendu difficile dans le cadre d'un seul et même article de passer en revue tout le contenu de ce millier de pages

signées Thomas Berthier, Philippe Auribeau et Tristan Lhomme, touffues et chargées comme à l'accoutumée chez Sans-Détour.

Investigations au XIX^e siècle



Ce premier livre tente de décrire l'époque victorienne du point de vue des personnages. Dans quel contexte mondial vont-ils évoluer ? Quelles sont les forces politiques en place ? Qu'est-ce qui fait la une des journaux ? Il s'agira ensuite de créer des investigateurs adaptés à cette époque où l'étiquette et l'échelle sociale prennent tout leur sens. Il vous sera proposé, notamment, de nouvelles occupations propres à l'Angleterre victorienne



comme l'aristocrate, l'aventurière, le cocher, sans oublier le détective conseil. Le chapitre sur le mythe de Cthulhu n'est pas en reste puisqu'il dépeint la nature ésotérique de cette époque et associe aux traditionnels Grands Anciens les vedettes de l'imaginaire victorien que sont les vampires, les lycanthropes et les spectres. Enfin, les auteurs se penchent sur les styles de jeu proposés pour cette époque et fournissent une liste d'inspirations propres à chacun. Trois scénarios terminent l'ouvrage pour mettre une partie de ces informations en pratique.

Londres au XIX^e siècle

Le deuxième livre est aussi le plus volumineux avec près de 450 pages. Il décrit la capitale de l'empire de Sa Majesté la reine Victoria, quartier par quartier dans un premier temps et d'un point de vue

plus spécifique ensuite avec le guide des endroits les plus susceptibles de recevoir la visite de vos investigateurs, à savoir les rédactions des journaux, les hôtels, les hôpitaux, les musées, les bibliothèques





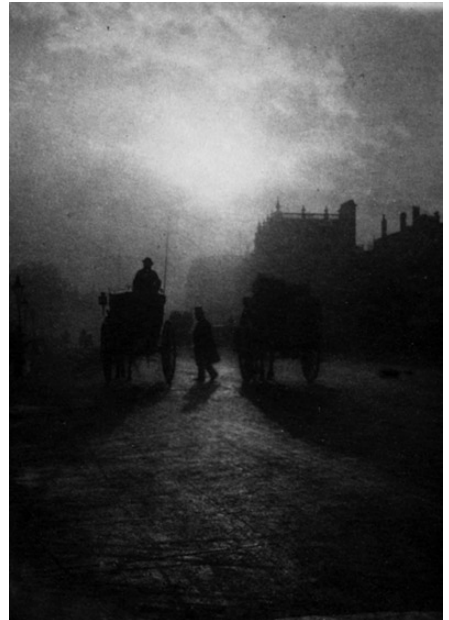
ques... Ces informations, accessibles aux touristes si nombreux dans la capitale, précèdent la description de celle que l'on appelle la Babylone noire, la cité brumeuse et sulfureuse, théâtre de réunions secrètes et de rites sanglants. Le reste de l'Angleterre victorienne sera aussi évoqué, tout comme les légendes qui suintent de ces terres anciennes et vallonnées.

Ésotérisme & surnaturel au XIX^e siècle



L'ouvrage commence par passer en revue quelques histoires vraies qui demeurent difficilement explicables à la lumière des connaissances actuelles et qui ont bien

entendu pour cadre l'ère victorienne. Il sera ensuite question des mouvements ésotériques, en plein essor à cette époque au carrefour des civilisations. Rose-Croix, francs-maçons, sociétés philosophiques en tous genres, Londres fourmille de théoriciens de l'occulte ainsi que de vrais scientifiques qui prêtent une oreille attentive au surnaturel et qui tentent de l'expliquer. Thomas Berthier réalise là un vrai travail de bénédictin qui mérite à coup sûr la lecture – si pas l'achat. Ce troisième volume est certes le plus court des trois avec moins de deux cents pages de texte, mais c'est peut-être le plus inspirant et le plus instructif.





L'écran

À chaque grosse sortie, les éditions Sans-Détour ont pris le pli de proposer un écran spécifique. Les années 1890 ne font donc pas exception à la règle avec ce trois-volets magnifiquement illustré. Je me permettrai le même reproche qu'aux autres écrans spécifiques de la gamme : puisqu'ils sont adaptés au scénario, ils révèlent en gros plan les secrets de l'aventure, poussant forcément les investigateurs à se méfier – en l'occurrence ici, d'une plante monstrueuse. Pourquoi ne pas s'être contenté d'une campagne anglaise brumeuse, de quelques rochers aux formes inquiétantes ou tout simplement d'une rue de Londres plongée dans le traditionnel *fog* ? Le scénario proposera aux investigateurs de passer le week-end dans la demeure de camp-

gne d'un ami fortuné et de se frotter à la population locale sous l'emprise d'une créature végétale importée d'Afrique.

Conclusion

Difficile, comme à l'accoutumée, de trouver de vrais défauts aux parutions de la gamme Cthulhu chez Sans-Détour. L'éditeur cherche à imposer Cthulhu 1890 comme un univers à part, oubliant de ce fait que le livre de base de la sixième édition permet justement de naviguer entre les époques. Bref, Cthulhu 1890 n'a rien d'indispensable. Quelques adaptations permettront aux gardiens des arcanes de créer des investigateurs à partir des informations déjà en leur possession. Ce n'est donc pas tant pour la rigueur des règles qu'il faut se procurer



ces nouveaux et coûteux volumes. Mais il faut bien admettre que leur lecture se montrera inspirante dans bien des cas – que l'on soit joueur ou meneur à *l'Appel de Cthulhu*. La richesse des informations, des documents d'époque, des photographies, servira à tout jeu mettant en scène la Londres victorienne. Alors, acheter ? pas acheter ? À vous de voir, comme d'habitude. Si le coffret ne se trouvait pas sous le sapin cette année, il vous reste à compter vos petits sous pour savoir si le jeu en vaut la chandelle.

FICHE TECHNIQUE

Investigations au XIX^e siècle

- Prix : 42 euros
- Format : Format A4
- Nombre de pages : 352
- Éditeur : Sans-Détour

Londres au XIX^e siècle

- Prix : 42 euros
- Format : Format A4
- Nombre de pages : 444
- Éditeur : Sans-Détour

Ésotérisme & surnaturel au XIX^e siècle

- Prix : 25 euros
- Format : Format A4
- Nombre de pages : 168
- Éditeur : Sans-Détour

Écran

- Prix : 22 euros
- Format : Format A4
- Nombre de pages : 20 pages + un écran cartonné
- Éditeur : Sans-Détour

GENSERIC DELPÂTURE





LES QUATRE DE BAKER STREET



Les Quatre de Baker Street est une bande dessinée publiée par Vents d'Ouest autour du fameux détective ayant son domicile sur Baker Street, Sherlock Holmes. Mais au lieu de se consacrer à Sherlock, cette bande dessinée va proposer les aventures de jeunes enfants de la rue au service d'Holmes, ses Francs-Tireurs. Quatre volumes sont parus à ce jour. Ce qui nous intéresse ici, c'est qu'à l'occasion de la sortie d'un ouvrage encyclopédique sur *Le Monde des Quatre de Baker Street*, Vents d'Ouest propose un coffret contenant cet ouvrage, accompa-

gné du premier volume de la bande dessinée et d'un jeu de rôle !

Le coffret

Même si nous allons plus nous concentrer sur le jeu de rôle de ce magnifique coffret, nous allons quand même le détailler comme un seul ouvrage, une boîte de jeu, et voir en quoi le tout forme à nos yeux un excellent jeu de rôle d'initiation.



Tout d'abord il y a la bande dessinée, premier volume des aventures des *Quatre de Baker Street* ; les Quatre étant trois jeunes enfants des rues et leur chat (le quatrième membre), travaillant pour Sherlock Holmes. Ce dernier utilise



de nombreux enfants, les Francs-Tireurs, essentiellement pour suivre des personnes ou surveiller des lieux. Londres étant une ville populaire, de nombreux mendiants et enfants abandonnés sillonnent les rues de la cité et personne ne s'en préoccupe. Ce premier volume nous propose une histoire assez simple ; la petite amie d'un des Quatre a été enlevée et ils vont tout faire, Sherlock étant absent, pour la retrouver et la faire libérer. Bien entendu, outre l'aventure, ce premier opus présente les personnages, leurs habitudes et leur petite histoire. En somme la bande dessinée remplace brillamment et efficacement une présentation de ce que vont jouer les personnages (les Francs-Tireurs), de l'univers et de l'ambiance du jeu (le Londres victorien de Sherlock Holmes).



Une fois la BD lue on a envie d'en savoir plus, voire de jouer dans cet univers. Afin d'approfondir, l'encyclopédie contenue dans *Le Monde des Quatre de Baker Street* nous propose un tour d'horizon des personnages et lieux issus des quatre volumes parus. Tout est présenté de façon sommaire, deux à trois pages par sujet, mais les textes sont clairs, abondamment illustrés et balayent suffisamment Londres et ses habitants pour permettre d'appréhender et restituer l'ambiance victorienne de l'univers. Il y a même une petite BD, proposant la première aventure des Quatre, et qui pourrait très bien être réutilisée pour en faire un scénario.

Enfin, un joli livret de 56 pages à couverture souple nous propose un jeu de rôle complet !

Le système

Dans une première partie, le livret propose de créer son personnage de gosse des rues. Tous les personnages choisissent un profil parmi trois (casse-cou, intello ou dégourdi) et ensuite une spécialité parmi trois (monte-en-l'air, fin limier, pickpocket) qui donneront des bonus aux domaines d'aptitude qui définissent un personnage. Enfin chaque joueur aura le choix de répartir trois points dans les domaines de son choix.



Les domaines, la base du système, sont au nombre de dix : Acrobatie, Bagarre, Baratin, Cambriole, Dextérité, Discretion, Éducation, Investigation, Observation et Rapidité. Ces domaines, mélanges de compétences et de caractéristiques, ont une valeur de 1 à 6 et c'est sous cette valeur (en dessous ou égal) qu'il faudra lancer un dé 6 pour réussir une action.

Chaque domaine est d'abord décrit brièvement et accompagné d'une illustration issue de la bande dessinée afin d'en avoir un exemple. Ils sont ensuite détaillés dans la partie réservée au MJ, et cela nous permet de voir qu'ils ont été

très intelligemment pensés afin de couvrir toutes les situations possibles.

Le maître de jeu de son côté opposera des PNJ avec une seule caractéristique, la Ténacité pour les Adversaires et l'Efficacité pour les Alliés, qui sera utilisée pour tous les jets.

Enfin une réserve de Points d'Aventure pourra être utilisée pour se rattraper d'un mauvais jet (rattraper le coup) ou se sortir d'un mauvais pas (sauver la mise en cas de mauvaise posture ou dans la mouise).



Initiation !

Ce qui marque dans la description du système c'est qu'il y a de nombreux conseils, exemples ou idées extrêmement bienvenus. On sent vraiment qu'il n'y a pas de phrases inutiles et que tout est fait pour mettre un MJ débutant en confiance. L'auteur du jeu et scénariste de la BD, Olivier Legrand, est d'ailleurs bien connu de la toile pour ses nombreux et excellents jeux amateurs (*Imperium*, *Solomon Kane*...).

L'ouvrage se termine par un scénario d'introduction permettant de mettre en pratique le système et d'appliquer tous les conseils reçus précédemment.

Conclusion

Ce coffret est une vraie bonne surprise ; comme nous l'avons vu, le regroupement des trois ouvrages permet d'être en présence d'un excellent kit d'initiation au jeu de rôle. En effet, ce n'est pas la première fois que le monde de la BD fait une incursion dans le monde du JdR (*Lanfeust*, *Légende des Contrées Oubliées*...) mais d'habitude c'était un jeu de rôle à part qui était proposé, alors que là le jeu n'est pas seul et devrait donc attirer des non-rôlistes ayant fait l'acquisition du coffret.

Qui plus est, le JdR est une vraie réussite, à la fois simple, permettant d'émuler

élégamment des aventures victoriennes, et extrêmement didactique.

Si jouer des adolescents ne vous rebute pas (le seul et unique défaut que l'on peut reprocher au jeu) foncez sur ce coffret ou offrez-le à un adolescent de votre entourage qui découvrira avec plaisir la BD avant de se lancer dans le jeu de rôle.

JÉRÉMIE COGET

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 35 euros
- Format : BD (plus grand que du A4), couverture rigide pour la BD et pour le *Monde*, souple pour le JdR
- Nombre de pages : 56 pour la BD et pour le JdR, 64 pour le *Monde*
- Éditeur : Vents d'Ouest



Les Quatre de Baker Street

Fiche de Personnage

PERSONNAGE

ÂGE

DESCRIPTION

CARACTÈRE

PETITE HISTOIRE

ACROBATIE

BAGARRE

BARATIN

CAMBRIOLE

DEXTÉRITÉ

DISCRÉTION

ÉDUCATION

INVESTIGATION

OBSERVATION

RAPIDITÉ

POINTS D'AVENTURE

OBJET FÉTICHE

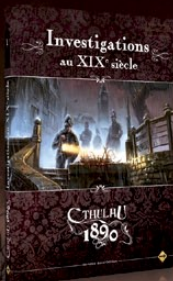
CONTACTS

ALLIÉS

NOTES DIVERSES

CTHULHU 1890

UNE NOUVELLE GAMME
DANS L'AMBIANCE VICTORienne



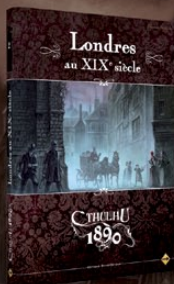
Investigations au XIX^e siècle

vous invite à incarner des personnages victoriens, confrontés aux mystères de leur temps ou à une vision particulière du Mythe. Cet ouvrage inclut trois scénarios inédits, chacun adapté à un style de jeu.

352 pages • 42 €
Décembre 2013

Londres au XIX^e siècle
vous fait découvrir la capitale de l'époque victorienne, du faste de ses plus grands édifices à ses bas-fonds les plus sordides.

444 pages • 42 €
Décembre 2013



Esotérisme & surnaturel au XIX^e siècle

vous révèle comment un tel monde a pu coexister ou s'affronter la recherche scientifique et la recherche ésotérique. Découvrez comment, il n'y a pas si longtemps, les hommes se passionnèrent pour l'occulte.

168 pages • 25 €
Janvier 2014

L'écran de jeu

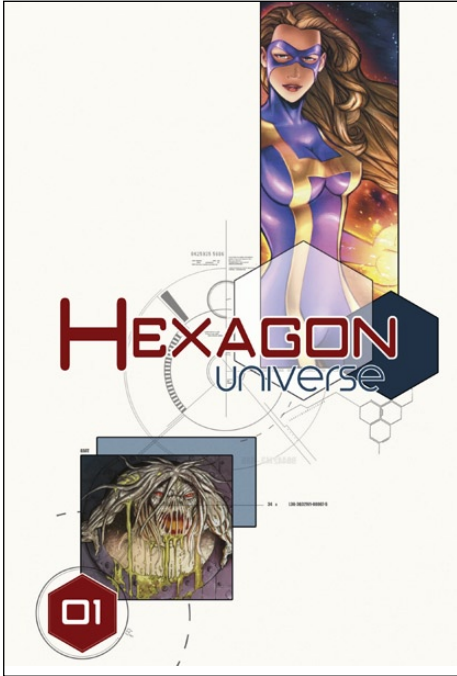
trois volets cartonnés et son scénario. *Le temps d'un Week-End*, vous fera passer quelques jours dans un petit village anglais aux habitants taciturnes...

Ecran et livret 20 pages • 22 €
Décembre 2013





HEXAGON UNIVERSE



Introduction

Les JdR de super-héros c'est mon dada. En effet biclassé fan de comics/rôliste je ne manque pas de lire et tester tous les jeux disponibles sur le marché. Et je n'ai jamais pu trouver LE jeu qui permettrait de simuler parfaitement mes histoires préférées. Aussi quand j'ai appris qu'*Hexagon Universe* sortait je n'ai pas hésité une seconde, d'autant que l'équipe aux commandes (Romain D'Huissier et Laurent Devernay) avait de sérieuses références en la matière.

Présentation

Hexagon c'est avant tout l'histoire de la maison d'édition LUG et, à travers elle, celle de l'édition des comics en France. Créé dans les années 50 à Lyon, LUG édite des BD françaises et italiennes dans un petit format. Très vite l'éditeur publie des aventures de « super-héros » comme *Zembla* ou le *Pilote Noir*. En 1969 devant le succès de Marvel (*Spiderman*, *4 fantastiques*, *Avengers*), la maison va traduire les comics américains dans les légendaires *Fantask*, *Strange* et autres *Nova* (je parle d'un temps que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître). Mais LUG continue à produire du comics made in France en parallèle ; *Wampus* fera également les frais de la censure au même titre que *Fantask* et *Marvel*. Après différents épisodes éditoriaux les héros d'*Hexagon* continuent leurs aventures dans les petits formats comme *Mustang*, *Kiwi* ou *Rodéo*. Des revues qui passent un peu inaperçu mais dont on se souvient avoir hanté les rayons des tabac-presses. Repris par Rivière Blanche et Jean Marc Lofficier, l'univers devient plus riche au travers d'encyclopédies, de romans et maintenant d'un jeu de rôle.

Univers

L'univers d'*Hexagon* est un univers très orienté Silver Age. Après la 2^e guerre mondiale le nombre de surhumains a ex-



Système



plposé. Pour gérer les problématiques survenues l'ONU a mis en place le *Consortium for Law-enforcement Action for the Security of Humanity* (ou CLASH, similaire au SHIELD de Marvel) et a recruté des héros dans le monde entier. Après un bref historique du monde, l'ouvrage s'attarde sur l'histoire du CLASH, ses personnages importants ainsi que son organisation. Face au CLASH se dressent des organisations criminelles variées. Les auteurs ont décrit le CRIMEN selon la même organisation que le CLASH (histoire, organisation, protagonistes importants). Le contexte proposé dans le jeu se situe juste après deux événements qui ont mis à mal les deux organisations.

Pour simuler les aventures dans le monde d'*Hexagon* les auteurs ont développé un système nouveau. La création de personnage propose de créer les héros des joueurs en commun. Chaque héros est décrit par des scores d'énergie et d'audace, des motivations, des talents et enfin des pouvoirs. L'énergie sert à la fois de points de vie et de points d'action en combat. Perdre de l'énergie implique donc une perte de capacité à agir (cf. le système de résolution, partie combat). L'audace représente une sorte de points d'héroïsme et ajoute des dés au besoin ou permet d'agir sur le décor (comme arracher un lampadaire et taper sur son adversaire). Les motivations sont au cœur du jeu : la motivation personnelle est liée à l'histoire du héros ; la motivation de groupe détermine la place du personnage dans l'équipe et enfin la motivation de personnage décrit la relation avec un autre PJ. Ces traits définissent les raisons d'agir du personnage et évoluent beaucoup en jeu car ils augmentent/diminuent en fonction des choix des joueurs. Viennent ensuite les talents/compétences classiques d'un jeu de rôle (auxquels s'ajoutent tout de même des spécialités pour personnaliser le personnage) avant de passer aux pouvoirs. Les pouvoirs sont « free-form » bien qu'une liste de différentes familles de pouvoirs soit proposée. Chaque pou-



voir représente un unique effet noté de 1 (humain entraîné) à 5 (pouvoir cosmique). Les points à répartir permettent d'obtenir de 3 à 9 pouvoirs avec la possibilité d'appliquer des limitations. Les limitations permettent de récupérer des points à investir dans les pouvoirs ou les talents, ou de les conserver pour alimenter le QG des héros (des points d'équipement communs au groupe).

Le système de jeu rappelle les mécaniques de METAL ou Cortex+ : à chaque action le joueur prépare sa main. Chaque trait (au maximum un score de motivation, talent, pouvoir et équipement) ajoute un nombre de D6 égal à son score. Le joueur lance ensuite la poignée de dés et compte les résultats supérieurs à 2 (de 3 à 6 donc) qui font autant de succès. Il les compare ensuite à une difficulté, de 2 pour quelque chose de simple à 4 pour une tâche ardue. Pour des oppositions on évalue celui des deux personnages qui a accumulé le plus de succès et on fait la différence pour interpréter le résultat (dégâts, conséquences, etc.).

Le système de combat repose sur une initiative de groupe et des dés de réserve de combat. Au début du combat le personnage joueur le plus approprié à la situation fait un jet d'initiative auquel chaque autre joueur va apporter un seul trait (un talent de stratégie, un pouvoir de télépathie, « je couvre mon partenaire », etc.). Le nombre de succès va permettre de déterminer l'initiative des



personnages en répartissant les scores, chaque personnage ayant un niveau d'initiative minimum garanti. Ainsi un score de 7 succès pourra être réparti en 4, 2, 1 et permettre aux personnages d'agir à un rang de 5, 3 ou 2. En plus de l'initiative chaque joueur dispose au début de son tour d'une réserve de combat correspondant à son score d'énergie au début du round. Cette réserve permet de puiser des dés supplémentaires pour



ses actions ; sachant que chaque action offensive ou défensive exige l'utilisation d'un dé de réserve au minimum. Une fois la réserve de dés épuisée le personnage n'est donc plus capable de se défendre (sauf défense passive type armure). Au début du nouveau round les points d'initiative sont répartis différemment en fonction de la stratégie des joueurs et les réserves de combat déterminées à partir du nouveau score d'énergie. Bien qu'un peu lourde, cette étape permet d'ajuster la stratégie du groupe à chaque round.

Pour l'opposition le meneur a trois niveaux de PNJ. Les hommes de main d'abord, qui forment un groupe uniforme déterminé par leur niveau de menace (6 pour six hommes par exemple) et d'opposition (la difficulté à atteindre pour les battre ou se défendre). Vient ensuite le second couteau, un PNJ solitaire qui offre une opposition plus forte, il est déterminé selon la même méthode que les hommes de main avec niveau de menace et d'opposition. Enfin vient le PNJ majeur, le ou les grands méchants de l'histoire, qui sont gérés comme un/des personnage(s) joueur(s). C'est le seul cas où le meneur jette les dés.

Pour préparer le scénario le meneur est invité à écrire les scènes sous forme de tableau comprenant un enjeu (*sauver les otages*), une opposition (*les agents de CRIMEN*), un décor (*la New York National Bank*) et des rebondissements (*un*

des otages a une bombe !).

Les auteurs ont développé ensuite un chapitre destiné aux joueurs afin de leur faire comprendre les fondamentaux de l'univers *Hexagon* (l'héroïsme sans manichéisme, le côté international du casting, etc.) et de leur donner des conseils pour la création de personnage.

Pour se mettre dans le bain le livre propose un scénario qui va mener les personnages d'une simple enquête sur une personne disparue au sauvetage de New York d'une catastrophe.

L'ouvrage s'achève sur une bibliographie ainsi qu'une histoire éditoriale de l'univers d'*Hexagon*.





Conclusion

Lu et aussi vite testé ! L'univers très classique est à la fois frais et facile d'accès. On est dans du Silver/Bronze Age ultra classique avec persos archétypaux qui nous parlent. C'est assez proche de Marvel finalement, avec des personnages héroïques avec des « problèmes » mais sans être des anti-héros. On est en terrain connu même si on ne connaît pas les comics. De toute façon les auteurs vont développer la gamme et on aura tout un terrain de jeu riche et inconnu pour nos parties. Le système est une vraie synthèse des marottes habituelles des auteurs, de toutes les innovations qu'on a pu voir ici ou là et de simplification pour rendre le tout accessible. Une sorte de « JdR de super héros digest » avec suffisamment de solidité pour être satisfaisant et de simplicité pour être compréhensible.

Au final c'est moins riche qu'un *Marvel Cortex* mais plus simple et souple et le jeu tient ses promesses. Je regrette cependant une trop grande concision, tant sur l'univers où seuls les fondamentaux sont exposés que sur les règles qui auraient mérité plus d'explications afin d'éviter des écueils lors des premières parties. Sachant qu'une gamme complète est prévue prochainement (notamment un écran et une campagne) les informations supplémentaires ne manqueront certainement pas. Pour finir Je conseille fortement ce jeu aux amateurs

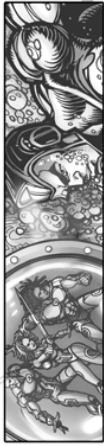
de super-héros souhaitant se lancer rapidement dans des parties endiablées sentant bon l'esprit des super-héros old-school et prêts à jeter **beaucoup** de dés pour sauver le monde dans des scènes épiques.

ALBAN « DOC DANDY » LE COLLEN

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 29,90 euros
- Format : royal (14,6 x 23 cm)
- Nombre de pages : 176
- Éditeur : XII singes





HEXAGON universe



NOM DE CODE :

IDENTITÉ :

PUBLIQUE : SECRÈTE :

MOTIVATIONS NIVEAU

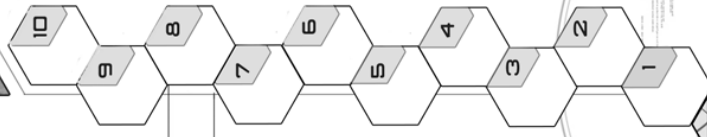
.....

.....

.....

.....

.....



RÉSERVE DE COMBAT

POUVOIRS	NOM	FAMILLE	NIVEAU	RESTRICTIONS
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

TALENTS	SPECIALITÉS	NIVEAU
Administration
Arts
Autorité
Armes à distance
Armes blanches
Business
Corps à corps
Crime
Culture générale
Enquête
Médecine
Mondanités
Occultisme
Pilotage
Politique
Science
Sport
Stratégie
Survie
Technologie

ÉQUIPEMENT NIVEAU

.....

.....

.....

.....

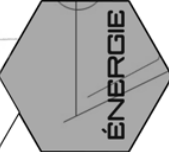
POINTS D'EXPÉRIENCE

.....

.....

.....

.....



ÉNERGIE



BLISS STAGE



Bliss Stage est la dernière traduction en date de la Boîte à Heuhh. Loin des univers gothiques, *Bliss Stage* est un jeu de science-fiction où l'on lutte pour sa survie, grâce à l'utilisation de robots. L'univers est post-apo, plutôt orienté action. Mais ne vous y trompez pas, cette façade à la *Pacific Rim* cache en fait un jeu bien plus profond, mixant combats titanesques et relations humaines. J'enfile ma *plugsuit*, je me synchronise et je vais vous faire découvrir ce nouveau jeu.

Présentation générale

La première chose qui attire le regard, c'est la grande qualité des illustrations. Prenons simplement la couverture. Ce robot gigantesque se retrouvant au milieu d'une ville, que l'on peut penser être désolée, donne bien le ton du jeu, avec en quatrième de couverture deux enfants l'observant de loin, et permet à tous de se projeter dans le jeu, surtout si vous avez comme référence *Neon Genesis Evangelion*. Là où certains éditeurs appâtent le rôliste avec une couverture superbe sans que les illustrations intérieures ne soient du même niveau, ici chaque début de chapitre est l'occasion d'admirer de nouvelles illustrations pleine page. Certaines sont très inspirées par le manga cité précédemment, les autres permettent d'imaginer le monde dans lequel les joueurs vont se retrouver plongés. De plus, la maquette a été soignée, rendant la lecture très agréable.

Bliss Stage c'est quoi ?

Bliss Stage est un jeu de rôle narratif, avec MJ et narration partagée, dans lequel vous allez incarner des adolescents qui luttent contre des machines de guerre géantes. Toutefois, n'oubliez pas que ce jeu soit uniquement orienté action, car en fait il traite des relations et sentiments que peuvent éprouver ces mêmes



adolescents. Ces derniers vont devoir comprendre le monde dans lequel ils vivent, luttent pour survivre et tentent de sauver l'humanité (rien que ça).

Leur histoire a basculé, il y a sept ans, suite à une attaque sans précédent (dont la nature est laissée floue de manière à ce que chaque table puisse se l'approprier). C'est cette attaque qui est nommée *Bliss*. Sa conséquence majeure est d'avoir plongé les adultes dans un « rêve », un état de béatitude les rendant insensibles à toute stimulation. La population mondiale est affectée et rapidement le chaos s'installe. Cela n'étant pas suffisant, les

Autres (ces entités ennemies) trouvent le moyen d'affecter le monde réel depuis le rêve via l'utilisation d'automates géants invulnérables. Heureusement, vos personnages vont avoir les moyens de lutter en se plongeant dans un état de stase à l'intérieur d'une armure géante dénommée *Anima*. N'en disons pas plus sur le background, je vous le laisserai découvrir au fil de votre lecture du jeu.

Je suis un pilote, mais pas que

Vous l'aurez compris, tel Shinji Ikari (dans *Neon Genesis Evangelion*), vous allez piloter un robot géant luttant contre des entités gigantesques, pouvant être assimilés à des « anges ». Mais pas seulement. Tout comme dans *Neon Genesis Evangelion* (et j'arrête les comparaisons avec ce manga que, vous l'aurez compris, j'apprécie tout particulièrement), les pilotes ne sont pas seuls, ils sont « accompagnés » notamment par Misato Katsuragi qui les guide, les conseille. Ainsi, lorsque vous n'incarnez pas votre pilote, vous pourrez interpréter le rôle d'une *Ancre*, un personnage très important dans la narration des scènes. Vous serez alors les yeux du pilote. Vous avez ainsi un énorme « pouvoir » sur l'orientation de la scène et selon la nature de votre relation avec le pilote, cette scène (qui se déroule dans le rêve) pourra basculer soit vers un moment apaisé soit vers un cauchemar.



Si je vous parle de relations, c'est que cet aspect est le cœur du jeu. À la différence d'*Apocalypse World*, ici les relations sont réciproques. Ces relations vont très rapidement entrer en jeu puisque ce sont elles qui vont vous permettre de définir votre *Anima*, sa structure principale utilisant votre relation à l'ancre ; pour le reste, chaque relation que vous allez mettre en jeu (aux autres pilotes, à l'autorité ou MJ et aux personnages secondaires) matérialisera un nouvel élément de votre armure. Vous comprenez immédiatement que du fait « d'exposer » vos relations lors des affrontements avec les *Autres*, vous les mettez en danger et risquez de les perdre. Bien entendu, cette « exposition » est métaphorique, vous n'allez pas utiliser vos camarades comme boucliers humains et donc toute la subtilité vient des différentes scènes jouées et de leurs conséquences.

Scènes jouables

Pour ne pas être trop long, vous allez alterner entre trois types de scènes, les scènes de briefing, de mission et d'interlude.

Le briefing a pour objectif d'introduire une mission, de la définir. Le MJ en a la responsabilité. Les missions, elles, vont se dérouler dans le rêve, luttant principalement contre les *Autres*. Elles vont s'enchaîner les unes à la suite des autres,

suite à l'atteinte d'objectifs successifs jusqu'à la réalisation de l'objectif final de la mission. Mais cela ne se fera pas sans mal. Votre pilote pourra être blessé, vos relations mises à mal. La description de l'environnement est laissée à la charge de l'Ancre, sauf si cette dernière en a perdu le privilège et que le MJ et les autres joueurs reprennent la main (pouvant ainsi conduire à des scènes souvent peu souhaitées par le pilote). Enfin, les interludes vont se focaliser sur vos relations. Elles vont pouvoir se renforcer, devenir plus intenses mais également conduire à une perte de confiance.





Je ne vous ai pas encore parlé de la création des personnages, de l'utilisation d'archétypes, du choix d'espairs pour le groupe (dans quel but il se bat ?), des nombreux cas particuliers proposés (comme la gestion des naissances, de la mort, du changement d'autorité, etc.).

Conclusion

Vous l'aurez compris, *Bliss Stage* est un jeu très riche qu'une simple lecture ne suffira pas à appréhender. Le passage de la version originale à la version française a été plus que salvateur pour ce jeu. Les illustrations sont magnifiques, le travail d'explicitation des concepts est de grande qualité. Par contre, les nombreuses possibilités offertes par le jeu, le fait que certaines scènes de mission peuvent s'étirer en longueur (mettant un peu à l'écart les autres joueurs) et la nécessité d'avoir des joueurs matures font que *Bliss Stage* ne plaira pas forcément à tout le monde. Pourtant il serait dommage de passer à côté de ce jeu tellement il peut être inspirant, pour peu qu'on aime les combats de mécha.

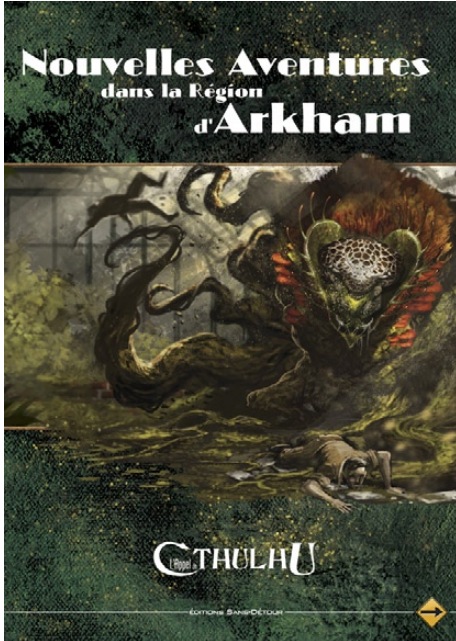
FICHE TECHNIQUE

- Prix : 29,90 euros
- Format : A5
- Nombre de pages : 200
- Éditeur : La Boîte à Heuhh

JÉRÔME «SEMPAI» BOUSCAUT



NOUVELLES AVENTURES DANS LA RÉGION D'ARKHAM



L'Appel de Cthulhu se dote d'un énième recueil de scénarios se déroulant dans la région fantasmée par l'auteur à qui l'épouvante tentaculaire doit tout.

Si votre gardien des arcanes favori reporte une nouvelle fois la partie hebdomadaire avec pour seule excuse qu'il n'a pas trouvé de scénario, vous avez le droit de lui infliger 4D6 points de dégâts. Si *L'Appel de Cthulhu* était un clou, il en serait un fort long, car les éditions Sans-Détour tapent dessus depuis assez

longtemps pour qu'il cloue la terre au soleil, si vous voyez ce que je veux dire. Mais on le sait tous : on n'achète plus les beaux livres numérotés de cette sixième édition du Grand Ancien pour les utiliser en jeu. Non, on s'en sert uniquement pour garnir sa ludothèque et frimer auprès des amis. Car il est bien entendu que ce nouveau volume ne révolutionnera pas le genre.

Sur un peu plus de deux cent pages, ce livre propose donc six histoires se déroulant dans ce que l'on a coutume d'appeler aujourd'hui « les terres de Lovecraft ». Celles-ci ne comprennent pas que la bonne vieille Arkham, mais comptent également les patelins voisins de Kingsport et d'Innsmouth, par exemple. C'est d'ailleurs là, à Kingsport, que se déroule la première aventure proposée à nos investigateurs – *À la recherche du futur perdu*. Une étrange maladie du sommeil frappe les habitants de la région et l'un ou l'autre des personnages. Il faudra donc mener l'enquête pour comprendre d'où provient ce phénomène et comment l'enrayer. Un grand ancien peu médiatisé pourrait bien être à l'origine de ce mal. Notons pour l'anecdote que des renvois sont faits à l'édition Descartes de 1992 de *Kingsport, cité des brumes* – il est vrai que la ville portuaire n'a pas encore eu l'honneur d'une réédition. Pour ceux qui n'auraient pas ledit supplément, bonne chance.



Joyaux et cristaux

Dans le scénario suivant, se déroulant toujours à Kingsport, *Les fantômes du Florentina*, des phénomènes étranges sont observés dans un théâtre faisant partie de l'histoire de la cité, provoquant l'arrêt brutal des travaux de rénovation. Qu'ils soient intéressés par l'aspect culturel ou ésotérique des choses, les investigateurs devront s'intéresser de près à ces manifestations surnaturelles pour que le chantier puisse reprendre et ainsi rendre à la ville son joyau. L'une des fins proposées me semble assez difficile à mettre en place, mais mieux vaut vous laisser la surprise, que vous soyez joueur ou meneur. Après tout, bon nombre d'entre vous préféreront toujours la dynamite

aux vieux grimoires, n'est-ce pas ?

Dans *La caverne de cristal*, troisième scénario du recueil, on retrouve la bonne vieille histoire du chantier qui révèle des éléments troublants d'un lointain passé et qui pourrait réveiller une sourde menace. Engagés pour mettre un terme aux manifestations étranges qui mettent à mal un nouveau projet de construction dans les collines près de Foxfield, les investigateurs devront comprendre les mystères de la caverne de cristal et éviter de réveiller quelque chose qui fut autrefois endormi. Un classique du genre à n'en pas douter. Ce scénario est nettement plus orienté « action » que les précédents et pourrait offrir, malgré un certain classicisme, de beaux moments de jeu.



Passé recomposé

Le quatrième scénario s'intitule *Problème mécanique* et s'intéresse à un personnage historique peu connu : Niccolo Da Vinci, le frère aîné de l'autre. Bon, la véracité historique de ce personnage est plus que douteuse, aussi, n'en tirez pas des conclusions qui iraient donner des idées à Dan Brown. Toujours est-il que l'influence de ce frère machiavélique (aucun lien) perdue encore de nos jours et que les investigateurs vont se retrouver impliqués de la plus accidentelle des manières dans cette enquête. Ce scénario est plutôt court et peut être proposé comme interlude à une enquête de plus longue haleine dans les terres de

Lovecraft. Une bonne idée peu souvent exploitée par les auteurs du Grand Ancien.

Dans *Qui aime bien*, cinquième scénario du recueil, un écrivain new-yorkais répondant au nom d'Eric Adams (pas le chanteur de Manowar) engage les investigateurs pour étudier les histoires de fantômes dans la région d'Arkham. Adams entend en effet rédiger un ouvrage sur la question des revenants et a entendu dire que la cité universitaire en était riche. Bien entendu, l'une de ces histoires aura un macabre fond de vérité avec lequel il faudra composer. Une antique malédiction de sorcière et un tueur d'enfants seront à l'œuvre.

Le dernier scénario s'appelle *L'Espoir* et





permettra aux investigateurs, au départ d'Arkham, de se rapprocher d'Innsmouth, une cité où il ne fait pas toujours bon faire trempette. De trempette, il en sera d'ailleurs question puisque les personnages vont être engagés par un jeune nageur qui tente d'intégrer l'équipe olympique mais dont le passé trouble semble vouloir refaire surface. Les investigateurs devront nager entre deux eaux et résoudre une délicate romance avant que trop d'eau ne coule sous les ponts. La vie dans les terres de Lovecraft n'est jamais un long fleuve tranquille.

Conclusion

Ce n'est plus une surprise pour personne, la qualité littéraire et décorative de l'ouvrage est au rendez-vous, tout comme de nombreuses aides de jeu. Les six

scénarios sont assez intéressants – s'ils ne sont pas tous très novateurs – avec une mention spéciale pour *Problème mécanique* (pour son côté pratique) et pour *L'espoir* (pour son originalité). Mais la vraie question est comme de coutume : en avez-vous vraiment besoin ? À cette dernière interrogation, vous seul pouvez répondre.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 32 euros
- Format : Format A4
- Nombre de pages : 208
- Éditeur : Sans-Détour

GENSERIC DELPÂTURE



PROJECT : PELICAN



Project : Pelican est un jeu, édité en 2009 par CDS Éditions, partant d'un fait historique (l'occupation de la prison d'Alcatraz par des Amérindiens) pour glisser vers un univers fantastique/mystique qui vous conduira à la mise à jour d'un grand complot. Pourquoi parler de ce jeu sorti il y a quatre ans ? Tout simplement parce que CDS Éditions vous offre le PDF du jeu contre un don à l'association Pine Ridge Enfance Solidarité (association qui a reçu les droits d'auteur du jeu). Profitons de cette initiative pour reparler un peu de ce jeu.

Présentation générale

Project : Pelican se déroule dans les années 1970, à la fin de la prise d'Alcatraz. Vous incarnez des Amérindiens qui vont être confrontés à des choix ayant un impact sur leur avenir. Toutefois, même si le jeu se déroule dans un contexte réaliste, il n'est en rien un jeu historique. L'ensemble des éléments fournis au niveau du background du jeu, liés à l'époque, sont là pour favoriser l'immersion des joueurs. Ainsi, le MJ dispose d'un chapitre sur tous les thèmes qui ont fait ces années 70 (la drogue, la guerre du Vietnam, la musique, les modes de vie, etc.). Ce chapitre permet de posséder certaines bases d'informations sur cette période, mais en ne faisant que survoler chacune des parties, sans l'approfondir, on a souvent à faire à des clichés ou des lieux communs. Cela servira probablement les plus jeunes MJ, mais cela décevra un peu les vieux routards.

Du fait d'incarner des Natifs, l'auteur dédie un chapitre entier aux différentes tribus (un court historique, leur mode de vie et la langue parlée). Cette description introduit naturellement la création des personnages. Les 14 concepts (parfois assez proches pour certains) vont être liés à votre statut de Natif, et donc pourront paraître limitants aux joueurs (mais cela leur donnera déjà une raison de vouloir se rebeller contre la société avant de commencer à jouer). Le choix



de votre tribu va vous octroyer un bonus à une caractéristique et vous pourrez accentuer un peu la personnalisation en ajoutant des avantages et inconvénients. Enfin, vous trouverez, en fin d'ouvrage, une campagne se décomposant en 12 chapitres. Le premier d'entre eux est bien décrit, cependant les onze autres ne sont que des synopsis ce qui va nécessiter de la part du MJ un temps de préparation non négligeable.



Le système de jeu

Le système, habilement appelé « Sys-totem », se veut être simple et concis, à savoir utiliser des D10 (liés à sa compétence, s'échelonnant sur 3 niveaux) auxquels on ajoute la valeur de sa caractéristique plus 1D10 pour dépasser une valeur seuil.

Les caractéristiques (au nombre de six, appelées « esprits-totems ») sont définies par deux mots clés (par exemple « Aigle » est associé à charisme et communication). Le fait de regrouper des caractéristiques sous un autre nom (esprit-totem) peut dérouter à la lecture du livre (et demander un peu de gymnastique intellectuelle pour s'y retrouver) mais au final on s'y fait assez rapidement.

La petite particularité du système de jeu est l'existence d'une caractéristique « Esprit » qui mesure la ferveur des personnages. Cette valeur va leur permettre différentes choses, comme ajouter 1 au total du jet de dés, éviter d'être K.O., se régénérer, etc.

Se voulant simple et concis, le système de jeu se décline finalement en un système d'options multiples, qui le complexifient au final. En voulant couvrir un maximum de possibilités, le système (qui se voulait faire la part belle à la narration) ne remplit pas tout à fait son objectif initial.

Un des thèmes étant le mysticisme, un



large chapitre est consacré aux rites et rituels, car ici la magie n'est pas « brutale », bien au contraire, c'est le résultat d'un long travail, d'une participation de plusieurs personnages afin de purifier les corps et les esprits, par exemple. Cela peut être réalisé sous forme de danses, de chants, etc.

Conclusion

Project : Pelican fut le premier projet de la maison d'édition CDS Éditions (à qui l'on doit depuis *Achéron* ou *Islendigar*). Loin d'être exempt de tout reproche (une campagne que l'on aurait aimé plus développée, des règles qui auraient pu être simplifiées, une maquette pas toujours « heureuse »), *Project : Pelican*

n'en reste pas moins un jeu agréable à lire, traitant d'un sujet réaliste sous un angle original et qui ravira les MJ n'ayant pas peur de développer les synopsis proposés.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : Don
- Format : PDF
- Nombre de pages : 204
- Éditeur : CDS Éditions

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT

NOM _____
 TRIBU _____

COMPETENCES

SOCIAL

- Charme.....
- Intimidation.....
- Persuasion.....

COMBAT

- Corps à corps.....
- Distance.....

INTELLECTUEL

- Recherche.....
- Connaissances :
 - Droit.....
 - Electronique.....
 - Finance.....
 - Herboristerie.....
 - Langue.....
 -
 - Mécanique.....
 - Médecine.....
 - Nature.....
 - Politique.....
 - Rituel.....
 - Ville (San Francisco).....
 - Ville.....
 -
 -
- Art/Artisanat
 -
 -
 -
 -
 -

CORPOREL

- Athlète.....
- Conduite.....
- Discrétion.....
- Esquive.....

AUTRES

-
-
-



Aigle
 Charisme
 Communication



Ours
 Force
 Protection



Coyote
 Adresse
 Supercherie



Corbeau
 Intelligence
 Mémoire



Loup
 Endurance
 Traque



Chouette
 Sens
 Méditation



Tortue
 Résistance
 Patience



Araignée
 Coordination
 Création

PROJECT :
PELICAN

INITIATIVE

(Araignée+Chouette (2))

ESPRIT

(Corbeau+Chouette)

TEMPORAIRE

SANTE

(Loup+Tortue)

0

-1

-2

-3

-4

CHINDI

AVANTAGES

DESAVANTAGE

POINTS D'EVOLUTION



DRAGON DE POCHE



John Grümph propose, *via* Lulu.com, son dernier jeu en date à savoir *Dragon de poche*. Dans un esprit *old school*, ce jeu med-fan se veut être complet et rapide à prendre en main afin de proposer des parties « sur le pouce ». Ressortons notre épée à deux mains *dragon bane +3* et partons à l'assaut de ce jeu (version *PoD*).

Présentation générale

Le petit format du jeu donne de suite l'impression de pouvoir l'emporter partout avec nous pour le sortir en soirée afin de jouer entre amis, sans avoir à passer des heures et des heures en préparation. La couverture est minimaliste et les quelques illustrations, dans le plus pur esprit de *Le Grümph* (on aime ou on aime pas), sont plutôt sympathiques.

Le jeu propose de très nombreuses tables (pour des tirages aléatoires), ce qui, à mon avis, facilite la lecture du fait de l'utilisation d'une alternance de lignes blanches et grisées dans les tableaux. Agréable à lire dans son ensemble, une demi-heure vous suffira pour parcourir le livre entièrement.

Les personnages

La création des aventuriers remplit bien l'objectif du jeu. Ici vous n'aurez pas 12 races différentes, ni 24 classes de personnages parmi lesquelles choisir. On se concentre sur l'essentiel à savoir le jeu et donc en gros vous avez à choisir entre 4 races et 3 classes, à répartir des rangs entre 6 caractéristiques, 3 compétences et un pouvoir à choisir. Malgré le fait de n'avoir que 3 classes différentes, la diversité des compétences et des pouvoirs à choisir vous permet d'avoir des personnages très différents les uns des autres



(même si deux classes identiques composent le groupe). Du fait, à mon avis, de se vouloir être plutôt centré sur des parties *one-shot*, l'évolution des personnages n'est pas la chose la plus développée, mais est-ce bien important ?

S'il n'y avait qu'une règle à retenir ce serait : si un joueur vous pose une question fermée dont la réponse n'a pas de réel impact sur la suite de l'aventure, ne vous prenez pas la tête et jetez 1d6 pour y répondre.

Du côté des joueurs trois D6, dont un sera d'une couleur différente, sont nécessaires. La somme du résultat de ces trois dés, plus la valeur de la caractéristique testée, doit être égale ou supérieure au seuil de difficulté défini par le MJ.

Pour les combats, le dé de dégât (de la couleur différente) est rejetable sur un 6 (comme on pouvait déjà le retrouver dans *Oltrèè !* avec les dés dits explosifs). Enfin, pour ne pas être trop long, la magie se veut être simple, accessible à tous les personnages. Point de jet de dés pour pouvoir lancer un sort, la magie fonctionne à tous les coups, tant que vous avez des points de magie (liés à votre score d'intelligence) à dépenser. Par contre, il faudra soit des joueurs acceptant les décisions du MJ soit définir certaines limites dès le départ de la partie, sous peine de se retrouver avec certaines situations « étranges » car les règles sont trop floues, ne donnant aucune limite aux sorts.



Du côté du MJ

Si pour les joueurs l'appropriation du système se veut être rapide, il en est de même pour la préparation des parties de l'autre côté de l'écran. Le MJ dispose d'un ensemble d'éléments pour lui faciliter la vie. La construction des grandes lignes du scénario se fait en quatre étapes qui sont autant de jets de dés dont le résultat est lu dans la table adéquate. Il vous faut annoncer l'aventure aux joueurs, puis leur donner une mission, définir le lieu principal de l'aventure pour terminer par le grand méchant de celle-ci. Une fois que vous avez ceci, vous pouvez vous lancer dans l'aventure.

Bien entendu, il restera au MJ à habiller

ce squelette en y ajoutant des rencontres aléatoires (pourquoi pas en utilisant la table dédiée), des lieux supplémentaires, des PNJ majeurs, etc., mais ce travail pourra se faire en amont de la partie en un minimum de temps, voire se faire durant la partie de manière très simple (à partir du moment où on est à l'aise avec l'improvisation). Par exemple, petite idée reprise d'*Oltrée* ! que vous retrouvez ici aussi, le système de rumeurs où chaque joueur va pouvoir donner un élément lié au lieu à visiter (par exemple) et dont le MJ pourra, ou non, se servir selon son envie.

Pour finir, le livre est parsemé de petites listes qui sont autant d'idées à utiliser dans vos scénarios ou d'éléments pour enrichir vos descriptions comme les



abris de monstres, divers endroits, motivations d'adversaires, etc.

Conclusion

Dragon de poche propose un jeu complet, très rapide à prendre en main, fourmillant de nombreuses idées et propositions pour faciliter la vie du MJ. Sans se vouloir être révolutionnaire, *Dragon de poche* offre bon nombre d'éléments efficaces, inspirants et rafraîchissants pour jouer des parties « sur le pouce », même si la concision du texte conduit à des approximations au niveau des règles.

Toutefois, son prix est un argument supplémentaire pour ne pas se priver d'un jeu sympathique et qui pourra vous offrir quelques heures de jeu sans trop de travail. Une excellente surprise !

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 2 euros (PDF) – 5 euros (arbre mort)
- Format : 10,8 x 17,48
- Nombre de pages : 42
- Éditeur : Chibi

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT

DRAGON DE POCHE

Mon nom

Ma race

Ma classe

Mes caractéristiques

À la création, je répartie +1, +1, +2, +2, +3, +3

Ma magie

Lancer un sort est une action. Il faut dépenser un point de magie par niveau du sort. La magie marche toujours.

FORCE

Attaque et dégâts au corps à corps
Actions physiques en puissance

CONSTITUTION

5 points de vie par rang
Jets de vigueur et de résistance

DEXTÉRITÉ

Attaque et dégâts à distance
Actions physiques en souplesse

INTELLIGENCE

Jets d'éviction
1 point de magie par rang

SAGESSE

Dégâts magiques et jets de perception
Bonus à la classe d'armure

CHARISME

Actions sociales
1 point d'héroïsme par rang et par aventure

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Niveau 5

Assistance

J'accorde un bonus de +6 sur un jet

Détection de la magie

Je détecte la magie à intelligence mètres

Illusion mineure

Je crée une petite illusion à portée de vue

Lumière

Je crée une lumière vive qui me suit partout

Message

J'envoie un court message à quelqu'un que je connais

Bouclier

J'accorde un bonus de +1 en CA

Étourdissement

Un adversaire perd sa prochaine action

Missile magique

J'irrite 1S6 + SAG dégâts à une cible

Ouverture

Vous ouvrez ou fermez n'importe quelle serrure

Soins mineurs

Je redonne 1S6 + SAG points de vie

Bénédiction

J'accorde un bonus de +1 à tous mes alliés

Charme

Une personne me trouve sympathique

Contrepoin

J'annule les effets d'un poison

Invisibilité

Je suis invisible tant que je n'agis pas

Ténébres

Je crée une zone de ténébres autour de moi

Boûle de feu

J'irrite 3S6 + SAG dégâts dans une zone

Forme animale

Je prends la forme d'un animal

Lévitacion

Je vole lentement à quelques mètres du sol

Nécromancie

Je parle aux morts et j'ai +3 dégâts contre les morts-vivants

Survie

Je peux survivre à des conditions très dures

Augure

Je peux poser une question au mj

Contremagie

J'annule un sort ou un effet magique

Invocation

J'invoque un démon qui travaille pour moi

Pas de côté

Je me téléporte dans un endroit en vue

Tempête de glace

J'irrite 2S6 + SAG dégâts à tous mes ennemis

Mes compétences et mes pouvoirs

MES POINTS DE VIE

5 points de vie par rang de constitution
Récupération complète après une nuit de repos

MES POINTS DE MAGIE

1 point de magie par rang d'intelligence
Récupération complète après une nuit de repos

MA CLASSE D'ARMURE

CA = 10 + Sagesse + Armure + Bouclier

MON EXPÉRIENCE

Pour chaque 100 XP, je gagne un rang de caractéristique ou un pouvoir ou une compétence

MES POINTS D'HÉROÏSME

Pour un point d'héroïsme, je peux :
 • Relancer un jet que j'ai raté ou annuler un jet réussi
 • Récupérer 5 points de vie ou ne plus être hors de combat
 • Récupérer tous mes points de magie
 • Inventer un élément de l'histoire
 • Utiliser un pouvoir déjà dépensé ou la capacité de ma race

Mon équipement

Une arme de corps à corps à deux mains ne permet pas l'emploi d'un bouclier (CA+1) mais accorde un bonus de +3 aux dégâts.

SAC DE VOYAGEUR

SAC D'AVENTURIER

SAC DE SOLDAT

Mon sac m'accorde un bonus de +3 à tous les jets hors combat. Je choisis une arme au corps à corps et une arme à distance. Mon armure de cuir me donne +1 en CA.

Mon sac m'accorde un bonus de +1 à tous les jets hors combat. Je choisis une arme au corps à corps et une arme à distance. Ma cotte de maille me donne +2 en CA.

Mon sac ne m'accorde aucun bonus. Je choisis une arme au corps à corps et une arme à distance. Ma lourde broigne renforcée me donne +3 en CA.



LE MOIS DES CONQUÊTES N°1

Hugh ami rôliste,

Avec la fin d'année vient la fin du blé. J'ai donc mis mes dés spatio-rolistiques au clou. La chronique qui suit sera plus classique qu'à l'ordinaire. *Le Mois des conquêtes n°1* est un supplément pour *Bloodlust* édition Métal, chez John Doe. Les auteurs sont toujours François Lalande et Rafael Colombeau. L'ouvrage est illustré par le Grümph, comme l'écran qui l'accompagne. Le style de celui-ci est toujours précis et pour adulte.

Le titre de « Mois des conquêtes » est une référence à un site de fans de la première heure. Ouais, ça date et ça fait plaisir quand les auteurs font un clin d'œil aux aficionados. Rentrons dans le

vif du sujet. Ne cherchez pas un thème fédérateur, il n'y en a pas. Pour autant, ce supplément apporte son lot de précisions et de nouveautés.

Il s'ouvre sur une nouvelle, avec toujours ce même ton brut et sans complexe, mais pas sans finesse, qui donne son goût si particulier à l'univers. Ensuite, le statut des Porteurs d'Arme est traité pour chaque peuple. Ainsi, les motivations des Porteurs sont suggérées en fonction de leur origine ; des idées qui peuvent inspirer les joueurs découvrant le jeu. De plus, pour nourrir l'histoire des personnages, l'attitude de leur entourage est proposée, ainsi que ce que cela peut changer pour eux. Tout au long de ces explications plusieurs rumeurs sont évoquées, de quoi offrir plusieurs pistes de jeu aux MJ.

La relation des Porteurs et des non-Porteurs est au cœur de la partie suivante. Elle traite autant de leurs points





de vue respectifs que de leurs réactions. En effet, sans diminuer la puissance des Armes, les non-Porteurs ne sont pas démunis face à celles-ci. Des techniques pour tempérer des joueurs trop bourrins sont expliquées. Pour autant, le MJ qui les utilise n'en devient pas coercitif. En effet, c'est l'univers qui justifie cela, tant du point de vue des habitants que des Armes-Dieux.

Un autre élément important de ce supplément est consacré aux chimères locales. Cette incitation à créer de multiples Hysnatons avec une justification rend l'univers plus riche et pas simplement bac à sable. En effet, chaque créature est assortie de plusieurs légendes qui offrent un certain choix quant à l'interprétation. De plus, chaque chimère

est rattachée à un territoire, explicité par une carte. Enfin, toutes les créatures ont un lien avec le quotidien de ces peuples. Sans entrer dans les détails, voici une idée de ces chimères : des lézaroïdes à la technologie étrange, des humanoïdes branchés luxe et esclavage, des vieillards aux pouvoirs d'oracle, des géants sages et magiciens, des mangeurs d'âme, des hommes-tortue anthropophages et des mages semi-végétaux.

Bloodlust étant un monde marqué par la guerre, les grands conflits sont abordés. Leur taille et le style des armées y œuvrant sont présentés. Les combat marins ne sont pas oubliés, mais relèvent d'avantage de la piraterie. Cette activité peut motiver des scénarios entiers, comme n'en être qu'un élément. Les statistiques des combattants sont données, qu'il s'agisse des troupes régulières ou des unités spéciales de chaque peuple. Parmi ces dernières, vous trouverez des unités boostées aux épices, des berserkers, des monteurs d'animaux et bien d'autres joyeusetés. Pour tous les guerriers, simples ou d'élites, la taille, l'organisation, les armes et les montures sont fournies. De plus, pour les intégrer à l'histoire, les auteurs vous précisent dans quelles circonstances les mettre en scène. Enfin, les engins de sièges sont décrits en fonction de l'usage qu'en font les peuples.



Les règles de combat de masse s'inspirent de celles de *Tenga*, elles-mêmes influencées par *M.U.S.A.R.*¹ pour les connaisseurs. Le but n'est pas de simuler une bataille dans sa totalité mais d'y intégrer les Porteurs. Le système repose sur des cartes permettant de lancer deux types d'événements. Les premiers sont les moments essentiels qui sont du ressort du MJ. Les seconds sont appelés « scènes » et laissent l'initiative au joueur. Ces « scènes » regroupent trois types d'action pour inspirer le joueur autour de trois thèmes (intervention de la magie, moral des troupes et intervention d'un PNJ notable). Voilà pour ce qui est de l'idée du système, très grossièrement. Plus généraliste, mais tout aussi intéressant, les auteurs invitent les MJ à réfléchir sur la bataille autrement qu'en termes de règles. Ils proposent différents conseils, voire un mode d'emploi, plutôt bienvenu quand on s'essaie à cet exercice. Les escarmouches sont traitées

1) Mécaniques universelles de simulation d'aventures romanesques, par le Grümph.

différemment, dans l'optique « ça saigne mais pas pendant trois plombs ».

La fusion Arme-Dieu / Porteur vous a fait rêver quand elle était juste mentionnée dans le livre de base ? Maintenant, elle est détaillée en termes de règle comme d'intérêt pour le joueur. Sinon un errata vient s'ajouter, ainsi que des règles complémentaires pour les perfectionnistes.

Après le monde, les règles, il reste les histoires. Les compères François et Rafael nous balancent des pistes adaptées pour ce jeu, à savoir l'escorte, le mercenariat ou les lubies d'Armes-Dieux. Pour chacune, il y a six propositions mais aussi cinq twists ! Le scénario « Ballade digestive dans la neige » est nerveux et peut donner de bons moments de roleplay. Cette aventure chez les Piorads débute par une fête. Chose intéressante, cette festivité est décrite dans une courte nouvelle, c'est pas beau ça ! L'intrigue se prête bien à un combat



de masse. Les amoureux des chagars seront ravis car le scénario apporte pas mal de précisions concernant ces mignonnes petites bêtes.

Ce supplément devrait convenir aux nouveaux comme aux habitués de *Bloodlust*. Le contenu est pertinent, il est vraiment tourné vers cet univers de jeu et n'a rien de passe-partout. Ainsi, il développe en profondeur l'univers des Porteurs, la guerre sur Tanæphis et de nouveaux Hysnatons. Allez, sur ce, puisse St-Howard et toutes les sekekers peupler vos aventures ludiques.

OLIV VAGABOND

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 24 euros
- Format : royal (14,6 x 23 cm)
- Nombre de pages : 108 pages + écran 4 volets
- Éditeur : John Doe



FAITES ENTRER L'ACCUSÉ N°2

Sources d'inspiration sous-exploitées dans le milieu du jeu de rôle, l'histoire récente, les faits politiques ou les faits divers offrent pourtant des histoires utilisables directement ou facilement transposables dans des univers imaginaires. Cette rubrique vise à fournir des pistes pour transformer un événement réel en scénario de Jeu de rôle. J'essayerai d'être le plus exact possible dans la présentation des faits mais je privilégierai les hypothèses entourant ces événements les plus exploitables en fiction ou les plus inspirantes car, je le rappelle, il ne s'agit pas d'une chronique judiciaire, historique ou politique mais d'une rubrique à destination des meneurs de jeu.

La mort (et la vie mouvementée) d'Ashraf Marwan



Ashraf Marwan

Depuis sa création en 1948, l'État d'Israël a été en état de guerre (froide ou non) avec la quasi-totalité des États arabes. Compte tenu de la petitesse du territoire israélien et du manque de profondeur stratégique, les agences de renseignement, et notamment le célèbre Mossad, ont joué un grand rôle dans la défense d'Israël, devant toujours permettre à Tsahal d'avoir un coup d'avance sur ses adversaires et de mener des attaques préventives. Les services secrets israéliens ont acquis une telle réputation qu'il est rare qu'ils ne soient pas soupçonnés, à tort ou à raison, de jouer un rôle dans tout événement troublant ayant un lien direct ou indirect avec le Proche-Orient. Le Mossad fait systéma-



tiquement partie de la liste des suspects lorsqu'une mort mystérieuse touche une personnalité arabe, non sans raison. En effet, il est le dernier service secret du monde à assumer pleinement l'existence en son sein d'une unité en charge des assassinats : le Kidon (« baïonnette » en hébreu).

Toutefois, la compétence n'est pas synonyme d'infaillibilité et la brutalité assumée ne signifie pas que l'on est responsable de tous les crimes que l'on aurait pu commettre. Le premier point est illustré par l'impréparation d'Israël lorsque l'Égypte et la Syrie l'attaquent le 6 octobre 1973, déclenchant la guerre du Kippour. La mort mystérieuse du haut fonctionnaire puis homme d'affaires égyptien Ashraf Marwan soulève la question, toujours sans réponse, pour le second point.

Le 27 juin 2007, Ashraf Marwan meurt en tombant du balcon de sa luxueuse résidence de Londres (la Carlton House Terrace) dont il occupait tout le quatrième étage. Ancien haut dignitaire du régime égyptien, gendre de l'ancien « Raïs » Gamal Abdel Nasser, Ashraf Marwan était milliardaire, une des plus grosses fortunes d'Égypte et l'un des plus riches vendeurs d'armes du monde. Au moment de sa mort, cela faisait près de dix ans qu'il était au cœur de débats d'experts sur le rôle qu'il avait joué dans

le déroulement de la guerre du Kippour et dans le désastre que ce conflit aurait pu être pour Israël. Le jour de sa mort, Ashraf Marwan avait pris contact avec l'universitaire israélien Ahron Bregman à qui il voulait présenter sa version des faits. Il n'en eut pas l'occasion.

Il n'existe pas de preuves formelles que la mort d'Ashraf Marwan soit un meurtre et on n'a trouvé nulle trace de lutte ou d'effraction à son domicile. Sa famille reste cependant convaincue qu'il a été assassiné et son épouse, Muna, a accusé directement le Mossad. Cependant, les services israéliens n'étaient probablement pas les seuls à ne pas vouloir qu'Ashraf Marwan raconte sa vie.

Né en 1944 dans une famille de notables égyptiens (son grand père était juge et son père général), Ashraf Marwan a mené des études de chimie et a été formé dans une académie militaire. Au milieu des années 60, il rencontre Muna, la fille préférée de Nasser, au pouvoir en Égypte depuis 1956, qu'il épouse en 1966. Il entre alors au service scientifique de la présidence égyptienne mais, en 1968, il obtient de son beau-père de pouvoir partir pour Londres pour y terminer sa thèse. Là bas, loin de son épouse, il multiplie les conquêtes, flambe au jeu et emprunte de fortes sommes à la femme d'un ambassadeur koweïtien. Nasser l'apprend, ordonne à son gendre de ren-



Le mariage d'Ashraf Marwan avec Muna en présence de Nasser

trer au Caire, de rembourser ses dettes et de limiter ses déplacements à Londres aux seuls moments où il doit rendre des travaux de thèse.

Cet épisode n'échappe pas à l'antenne du Mossad à Londres qui ne s'attendait cependant pas à ce qu'en 1969, profitant d'un bref passage à Londres, Ashraf Marwan offre ses services à l'ambassade israélienne, proposant de livrer des secrets d'État égyptiens contre 100 000 dollars par information, une somme colossale pour l'époque. Méfiant, le service secret va enquêter sur le gendre de Nasser et exiger un premier document prouvant sa bonne foi. Ashraf Marwan livre alors une transcription détaillée des échanges entre Nasser et l'URSS sur des livraisons d'armes dont l'importan-

ce stupéfiait le Mossad. Mis en confiance, l'agence israélienne travaille avec Marwan, qui apparaîtra sous les noms de code de « l'Ange », « Babylone », « Babel » ou « le Gendre », et va payer grassement son agent, alors même que celui-ci ne va cesser de gravir les échelons du pouvoir en Égypte.

En septembre 1970, Nasser meurt d'une crise cardiaque. Il est remplacé par Anouar El Sadate qui, en 1971, en invoquant une préparation d'un coup d'État d'officiers prosoviétiques, va écarter du pouvoir la vieille garde nassérienne, prendre ses distances avec Moscou et amorcer progressivement un rapprochement avec Washington. Devenu un des plus proches conseillers du président, Ashraf Marwan va se voir confier des



missions diplomatiques officieuses très importantes.

Dès lors, on peut se demander comment Israël a pu se laisser surprendre par l'offensive égyptienne de la Guerre du Kippour alors qu'il disposait d'une taupe si haut placée.

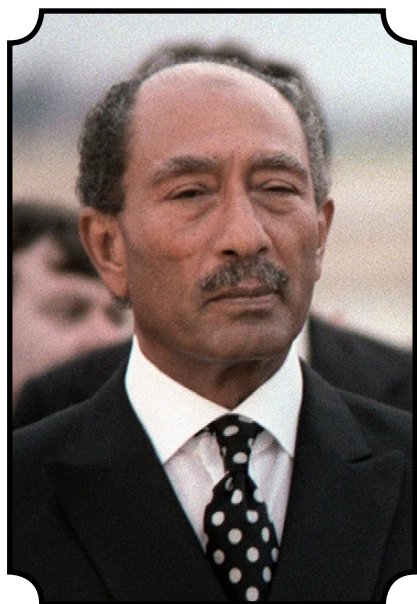
Ashraf Marwan, taupe israélienne ou agent double égyptien ?

Depuis la guerre des Six jours de 1967, Israël occupe tout le Sinaï et, par conséquent, la rive Est du canal de Suez où la navigation est devenue impossible, privant l'Égypte d'une précieuse source de revenu. Pour l'Égypte, la reconquête du Sinaï est, à la fois, une question de fierté nationale et un enjeu stratégique fort. Toutefois, en 1973, à la veille de l'offensive planifiée par l'Égypte, Israël ne croit pas à une attaque car il a une grande confiance en sa ligne de défense, la ligne Bar-Lev, et considère que l'armée égyptienne est affaiblie.

En effet, depuis 1970, l'Égypte a arrêté la guerre d'usure contre les positions israéliennes au Sinaï, ce que l'état-major israélien a interprété comme une forme de renoncement. Les services de renseignement de Tsahal considèrent éga-

lement que les purges contre la vieille garde nassérienne de 1971 ont désorganisé l'armée, une désorganisation aggravée par l'expulsion d'une large partie des conseillers militaires soviétiques basés en Égypte en 1972.

En réalité, Sadate n'a pas renoncé au Sinaï et s'est appuyé sur la frange la plus belliciste de l'état-major, à qui il a demandé de préparer un plan d'attaque, pour éliminer ses rivaux. Dans le même temps, l'URSS qui craint une alliance du Caire et de Washington n'a pas interrompu ses livraisons d'armes et tente même d'acheter un retour de l'Égypte dans son giron diplomatique en lui livrant du matériel de pointe que Moscou rechignait à fournir jusque là.



Anouar El Sadate



Mais, de cela, Israël ne sait rien. Car si Ashraf Marwan lui répète que le Caire est décidé à lancer une offensive contre le Sinaï, il dépeint une armée égyptienne beaucoup plus faible qu'elle ne l'est.

L'armée égyptienne souhaitait qu'Israël fasse cette erreur d'appréciation et Marwan y a contribué mais il n'est pas possible d'établir avec certitude si l'Égyptien a sciemment intoxiqué ses contacts ou bien si le service de renseignement militaire égyptien, le Moukhabarat al-Harbiya, a découvert qu'il travaillait pour le Mossad et l'a alimenté en fausses informations. Il est difficile, dans cette affaire, de déterminer si Marwan était un arriviste vénal, un traître à son pays, un agent double surdoué, un pion intelligemment manipulé ou un improbable mélange de ces différents caractères.

Quoi qu'il en soit, en 1973, Israël n'a aucune raison de douter de son agent. En effet, pour se venger de la destruction en vol, en février 73, par l'aviation israélienne du vol 114 de la Libyan Arab Airlines (106 victimes civiles), Mouamar Kadhafi avait engagé cinq terroristes du groupe Septembre noir pour attaquer à la roquette un avion de la compagnie israélienne El Al à Rome. Il avait demandé l'appui logistique de l'Égypte qui devait faire passer des missiles par la valise diplomatique mais grâce aux informations

d'Ashraf Marwan (qui, étrangement, fut chargé malgré ses fonctions élevées d'accompagner les valises diplomatiques), le Mossad put intercepter les terroristes. Le prestige de Marwan n'en fut que plus grand à Tel-Aviv mais il n'est pas à exclure que l'Égypte avait décidé sciemment saboter l'opération libyenne (Sadate méprisait Kadhafi) tout en feignant de collaborer avec son voisin et en renforçant la position de Marwan au Mossad.

Dès la fin de l'année 1972, l'Égypte et la Syrie avaient convenu d'attaquer la partie de leur territoire occupée par Israël (respectivement le Sinaï et le Golan) le 6 octobre, jour du Kippour, lorsque toutes les administrations non-essentielles seraient fermées en Israël. Durant toute l'année 1973, l'Égypte va multiplier les manœuvres militaires à proximité du Sinaï et Ashraf Marwan va régulièrement fournir à Israël des dates d'attaques possibles, toutes fausses. Comme Tel-Aviv considère l'armée égyptienne très faible et que les premiers avertissements se révèlent inexacts, le renseignement israélien va finir par conclure que les manœuvres égyptiennes ne sont que des rododromes et va ignorer les alertes ultérieures de son agent mais aussi celles de ses autres sources.

La veille de l'assaut, le 5 octobre, à Londres, Ashraf Marwan prévient le Mos-



La traversée du canal de Suez par les chars égyptiens le 7 octobre 1973

sad que l'attaque aura lieu le lendemain. Toutefois, il ne fait que confirmer ce qu'Israël a fini par conclure lui-même en constatant que les fonctionnaires soviétiques en poste en Égypte avaient tous quitté le pays avec leur famille et cet avertissement, exact cette fois, intervient trop tard puisqu'il faut plus de 24 heures aux chars israéliens pour rejoindre la ligne Bar-Lev. Le 6 octobre, l'armée égyptienne attaque massivement la ligne Bar Lev et la franchit avant l'arrivée des chars israéliens. L'état-major israélien panique et envisage même sérieusement d'avoir recours à l'arme atomique contre l'Égypte, pensant que le pays fait face à une menace existentielle. En réalité, le

plan égyptien ne prévoyait que la prise du Sinaï. Finalement, Tsahal parvient à retourner la situation, profitant des erreurs du commandement égyptien et de l'aide matérielle états-unienne. Un cessez-le-feu est conclu le 22 octobre.

Militairement, la guerre d'octobre 73 est une défaite pour l'Égypte et la Syrie mais symboliquement, elle est une quasi-victoire : Israël est apparu paniqué militairement pour la première fois et le mythe de l'invincibilité de Tsahal est sérieusement écorné. En Israël, une commission d'enquête parlementaire publie en mars 74 un rapport qui accable l'état-major et le renseignement israélien et,





un mois plus tard, la Première ministre Golda Meir démissionne. À noter que, sans le nommer, le rapport de la Knesset évoque Ashraf Marwan, considéré comme une source fiable dont les avertissements s'ont pas été pris en compte. Par la suite, le rapprochement du Caire avec Washington et le nouveau rapport de force issu de la guerre de 73 permettront la réouverture du canal de Suez en 1975, la signature des accords de Camp David entre Israël et l'Égypte et le départ des Israéliens du Sinaï en 1978 et le traité de paix israélo-égyptien de 1979.

Suite à la guerre du Kippour, Ashraf Marwan va prendre ses distances avec le renseignement israélien et, en 1976, il quitte ses fonctions au sein de la présidence pour prendre la direction de l'Organisation arabe pour l'industrialisation, une structure réunissant l'Égypte et les pétromonarchies du Golfe, dont les fonds dépassent le milliard de dollars. Accusé de puiser dans la caisse, il quitte ce poste en 1978 et, fortune faite, il se lance avec succès dans les affaires mais devient également, grâce à son carnet d'adresses, un des principaux intermédiaires dans la vente d'armes de la région.

Toutefois, à la fin des années 90, son passé le rattrape et d'anciens responsables du renseignement israélien évoquent la possibilité que leur agent égyptien

les ait intoxiqués. En 2002, Ahron Bregman identifie Ashraf Marwan comme étant la taupe. Celui-ci assure alors qu'il a toujours servi l'Égypte et qu'il a trompé Tel-Aviv. La polémique enfle et Ashraf Marwan meurt alors qu'il voulait développer sa version des faits. Ahron Bregman assurera par la suite qu'il est convaincu d'être responsable de sa mort et regrettera d'avoir révélé son identité.

Suite à ce décès, beaucoup ont pointé le Mossad du doigt mais ce service n'est pas le seul suspect. L'hypothèse d'agents israéliens revanchards n'est ni plus ni moins crédible que celle de généraux égyptiens craignant les confidences d'un Ashraf Marwan en sachant beaucoup sur leurs manœuvres mais également sur la captation de l'économie égyptienne par l'armée. Certains partenaires de Marwan dans le Golfe ne devaient pas non plus être enchantés par l'idée qu'il raconte sa vie.

Quoi qu'il en soit, considéré comme un héros de la guerre de 1973 en Égypte, il reçut des obsèques nationales au cours desquelles le président Hosni Moubarak déclara qu'Ashraf Marwan avait rendu à son pays des services immenses « *qu'il n'est pas encore temps de révéler* ». Impossible de savoir s'il faisait référence à la guerre du Kippour de 1973 ou à d'autres choses.



L'enquête britannique sur la mort d'Ashraf Marwan n'est toujours pas close mais elle n'a pas abouti.

Que faire de cette affaire en jeu de rôle ?

Il n'est pas très difficile d'utiliser l'histoire d'Ashraf Marwan pour construire un scénario ou une campagne d'espionnage. Les moyens d'impliquer des personnages dans cette histoire sont nombreux et, sans être exhaustif, on pourra proposer les pistes suivantes :

- La plus classique : en 2007, les PJ enquêtent sur la mort d'Ashraf Marwan ce qui les oblige à remonter le fil des événements passés, malgré les barbouzes de nations ennemies et les factions politiques souhaitant que certains secrets soient enterrés avec l'Égyptien. De manière moins directe, on pourra envisager une enquête sur la mort d'une personne beaucoup moins en vue (une femme de ménage sans papier par exemple), témoin de la mort d'Ashraf Marwan n'ayant pas osé parler dans un premier temps, ce qui justifierait que des PJ n'étant normalement pas en charge d'affaires sensibles soient mêlés à cette affaire.

- Il est également possible de mener une campagne d'espionnage historique au long cours dans lesquels les PJ sont des agents égyptiens qui doivent encadrer

un Ashraf Marwan agent double (qui pourrait également être incarné par un PJ) pour tromper le Mossad et masquer l'offensive sur le Sinaï qui se prépare. Dans une ambiance paranoïaque, les PJ devraient alors rendre crédible la fausse taupe Ashraf Marwan (non sans dilemmes moraux car pour être crédible, Marwan devra donner de vraies informations et donc mettre en péril la vie d'agents ou d'alliés des Égyptiens) tout en distillant de fausses informations qui, elles aussi, devront supporter une contre-enquête israélienne.

- Il est plus difficile de jouer des agents du Mossad sur cette histoire car les joueurs ayant un minimum de culture historique ne pourront que feindre d'ignorer que la guerre du Kippour se prépare. Cette option n'est cependant pas totalement impossible en jouant des agents en butte à l'aveuglement de leur hiérarchie. Les joueurs pourraient, par exemple, incarner des jeunes agents du Mossad chargés de travailler sur la tentative déjouée d'attentat contre l'avion d'El Al à l'aéroport de Rome en vue de renforcer le système de sécurité des aéroports israéliens. Ils découvrent durant leur enquête que les missiles ont été amenés par Ashraf Marwan et s'intéressent à lui sans savoir qu'il travaille aussi pour le Mossad. Ils pourraient alors découvrir par hasard le double jeu d'Ashraf Marwan juste avant le déclenchement de la guerre du Kippour alors que leurs



L'adoration du Veau d'or par Nicolas Poussin

supérieurs les prennent pour des imbéciles inexpérimentés qui risquent de griller une taupe précieuse.

Si ces pistes peuvent être intéressantes, elles ne conviendront cependant pas à la majorité des rôlistes. En effet, elles nécessitent presque toujours de créer des personnages spécifiquement pour l'occasion et beaucoup de joueurs semblent tétanisés à l'idée de jouer dans un cadre historique réaliste (pour les décoincer sur le sujet, la lecture de *Jouer avec l'Histoire* dirigé par Olivier Caïra et Jérôme Larré est plus que recommandée). En outre, les jeux d'espionnage sont particulièrement rares et cela nécessiterait

qu'un MJ motivé (et parvenant à stimuler ses joueurs) récupère un système existant pour l'adapter à l'histoire (le système de *Night's Black Agents* – que je ne connais pas – arrive avec une réputation flatteuse dans ce domaine, mais des jeux plus anciens comme *James Bond* ou *Spycraft* pourraient faire l'affaire, tout comme des systèmes génériques).

Compte tenu de ces difficultés, il est peut-être préférable soit d'adapter cette histoire à un univers plus imaginaire soit de l'utiliser mélangée à du fantastique contemporain.



Transposer l'histoire d'Ashraf Marwan à un univers imaginaire n'est pas compliqué. Il suffit de remplacer Israël et l'Égypte par deux adversaires (royaumes dans du med-fan, unions planétaires dans du space-op, bandes armées dans du post-apocalyptique, etc.) ayant un différend territorial. Ashraf Marwan est remplacé par un courtisan en apparence insignifiant du chef d'un des belligérants et l'histoire peut alors être déroulée sans avoir besoin d'être modifiée ou presque. Les pistes de scénarios proposées ci-dessus peuvent alors être transposées à l'univers de jeu choisi.

L'adaptation à un univers fantastique contemporain me paraît cependant plus intéressante et ce pour trois raisons :

- Elle permet de conserver le sel de l'histoire authentique et des joutes d'espions réelles tout en s'affranchissant de la rigueur de l'historicité (puisque l'on est dans un univers fantastique) ;
- Le fantastique contemporain est mon genre de prédilection (étonnant, non ?) ;
- Le Sinaï ! Le Sinaï ! le Sinaï !

L'espionnage ou le double jeu d'Ashraf Marwan s'inscrit dans la lutte pour le contrôle du Sinaï, soit la région où, d'après la Bible, les Hébreux arrivent d'Égypte en traversant la Mer rouge, où Moïse reçoit les dix Commandements, où les Hébreux adorent le Veau d'or, etc.

Bref, des *Aventuriers de l'Arche perdue* au récent jeu de rôle *L'Aventure perdue d'Arsène Lupin*, la liste des films, BD, jeux vidéos ou jeux de rôle où les héros cherchent des objets ou des secrets dont la légende est née dans cette région est colossale.

Une piste parmi beaucoup d'autres : lors de l'Exode, Moïse pactise avec un puissant djinn (un avatar d'un grand ancien cthulhien ? un puissant licteur de *Kult* ?) pour qu'il ouvre la mer Rouge. Celui-ci veut être adoré et s'incarne dans le Veau d'or des Hébreux mais il est enseveli dans le Sinaï. Un culte le recherche, tout comme différentes sections occultes des services secrets qui veulent utiliser sa puissance. Compte tenu de sa position particulière, Ashraf Marwan en sait long sur le sujet et quand il menace de parler en 2007, il est assassiné. Mais il avait laissé derrière lui un document compilant ce qu'il savait, document pouvant ressurgir à l'époque de votre choix et tomber dans les mains des PJ ou d'un de leurs proches.

Si vous jouez à *Delta Green*, l'agence peut s'intéresser à ce qui se cache sous le Sinaï depuis 1956 et l'intervention franco-israélo-britannique sur le canal de Suez « désamorcée » conjointement par Washington et Moscou. Un tel épisode a pu permettre à des agents de la CIA affiliés à Delta Green de découvrir



« quelque chose » là bas, ce qui a également pu alerter le Moukhabarat al-Harbiya égyptien, le Mossad ou l'Amman israéliens, les homologues soviétique (GRU-V8) ou britannique (PISCES) de Delta Green (détaillés dans le supplément *Countdown*) ou les Français de Félicie (équivalent français de Delta Green inventé par Tristan Lhomme dans les *Casus Belli* première version n°118 et 119). Il est très possible d'imaginer une campagne avec plusieurs générations d'agents s'affrontant autour de la recherche des mystères du Sinaï en 1956, puis en 1967 avec la guerre des Six jours, en 1973 avec la Guerre du Kippour (et Ashraf Marwan comme PNJ important), en 2007 avec la mort de Marwan, et de nos jours avec une Égypte instable et des affrontements entre Frères musulmans et armée égyptienne en toile de fond.

Toujours autour de ce thème, on peut souligner que si la Bible assure que la remise des dix Commandements à Moïse et l'adoration du Veau d'or se sont faites sur et autour du Mont Sinaï (endroit clairement localisé, arpenté par des générations de touristes), le Deutéronome place ces événements sur le Mont Horeb, ce que certains considèrent comme un autre nom du Mont Sinaï mais d'autres comme un lieu distinct et encore inconnu dans la région du Sinaï. Pour un cliomancien (magicien-historien) d'*Unknown Armies*, la localisation d'un tel

endroit n'aurait pas de prix. Et si Ashraf Marwan avait eu des informations à ce sujet ?

ODILLON

(Merci à Fabien Lyraud dont les suggestions m'ont inspiré les propositions magico-fantastiques entourant le Sinaï)



INSPI BD : GUNG HO



Il y a des fois, où mon scepticisme laisse place à la curiosité ; et j'avoue que ce n'est pas un mal. Là, c'est mon dealer BD habituel qui m'a fait passer le pas sur cette petite perle. Perle devant laquelle je serais passé sans même y jeter un regard... et pourtant, pourtant ça aurait été une belle erreur de ma part.

Pourquoi un tel mépris, pour la seule et injuste raison que les dessins sont faits à la palette graphique (façon gros traits et non ligne claire) et que ça se voit. Pourtant, *Gung Ho* est la BD surprise pour les amateurs d'ambiances post-apo !

Le pitch : « Dans un futur proche, la « plaie blanche » a presque complètement décimé l'humanité, et la civilisation n'est plus qu'un doux souvenir. L'Europe toute entière est devenue une zone de danger, où la survie n'est plus possible qu'à l'intérieur de villes ou de villages fortifiés. »

On y suit deux ados refoulés d'orphelinats en orphelinats, expulsés de villes en villes, pour au final atterrir avec plus ou moins de perte et fracas dans la banlieue de l'humanité, Fort Apache, dernier bastion avant la zone de danger repaire des Rippers (sorte de singes mutants dont la taille varie du simple au double de celle d'un homme adulte), le pire fléau dont les survivants doivent se préserver. Page après page, la lecture nous fera découvrir une galerie de personnages, nageant tous dans une ambiance « panier de crabes » où la survie est autant à l'intérieur qu'à l'extérieur de l'enceinte.

Les sentiments se mélangent pour former un kaléidoscope de situations diablement foisonnantes, de l'émergence des émotions liées à adolescence à la cupidité favorisée par une position dominante. Un spectre large, mais jamais cliché, qui vous plonge dans une lecture enivrante. On s'immerge dans un quotidien fait de vies sans lendemain et d'envie de vivre envers et contre tout. Une série prévue en cinq tomes, pleine d'espérance et d'envie d'avoir la suite très prochainement, tellement cette lecture est addictive.



Gung Ho est une réelle découverte pour ceux qui, comme moi, sont « septico-phobes » des BD graphiques à la tablette. Le tout est soutenu par un vrai travail sur l'ombre et la lumière, un scénario et une ambiance. *Gung Ho* est une série qui tient la dragée haute à des *Walking Dead* et qui est assez mature pour éviter le cliché du zombie à tout va.

Piste d'adaptation : Si vous ne voyez pas de suite les liens qui peuvent unir cette BD à des jeux post-apo comme *Bitume*, *Vermine*, *Cendres*, *Apocalypse World*, *Millevaux*... allez jeter un coup d'œil d'urgence à ces pages et lisez ce qui suit.

Adaptation possible : Fort Apache est entre les mains d'une troupe hétéroclite (Fermiers, Garagistes, Conservateurs pour *Bitume* ; Arrangeurs, Beautés fatales, Passeurs, Tauliers pour *Apocalypse World*...) qui cherche à survivre dans une zone infestée de créations mutan-

tes (issues des Fournies, d'une mutation radioactive ou du maelström), les Rippers (d'ailleurs changez simplement les Rippers simiesques en créatures chitineuses pour *Vermine*). Faites-y jouer une troupe d'ados des deux sexes (tout juste sortis de l'enfance), obligés de se confronter à la fois à un monde d'adultes, de responsabilités et de dangers quotidiennement présents. Bref, l'adaptation de *Gung Ho* à toutes les petites spécificités des univers post-apo précédemment cités ne sera pas bien complexe ; car ce qui fait le sel de ce canon esthétique est avant tout : le danger, le manque et les relations inter-survivants, le reste n'étant que de la peinture apportant une couleur ou des teintes.

Auteurs : Benjamin Von Eckartsberg et Thomas Von Kummant

Éditeur : Paquet

Prix : +/- 15 €

Pages : 98 - Couleur



TONY MARTIN



LE CINÉ M'A TUER !

C'est un peu court, jeune homme !

Je suis un fanatique ! Je l'avoue ! J'aime que mes scénarios, campagnes et autres histoires aient un début, un milieu et une fin. J'aime quand une partie s'inscrit dans un contexte plus global mais que tout le monde comprend, un contexte dont on connaît au moins les enjeux visibles, à défaut de connaître tous les secrets de l'univers dans lequel il sera joué. Et pourtant... Je ne hurlerai jamais assez ma colère devant les scénarios dits « ouverts » ; en fait des successions de scènes où on comprend bien ce qui se passe mais pas pourquoi et surtout quel en est l'intérêt... Pour moi, c'est du gonzo pur et simple, de la baston pour de la baston, de l'espionnage pour de l'espionnage... Et c'est un peu court, jeune homme !

Je prendrai ici l'exemple de trois films qui font appel à ce même genre de ficelle, grosse, trop grosse, à la limite de la corde marine à l'ancienne.

Le premier est *Dead Shadows*, film français (oui, un beau titre anglais avec un dead pour le côté « surement-qui-a-



des-zonzons-dedans » et shadows pour « parce-que-l'obscurité-ben-ça-fait-horreur... »). Dans ce film, un jeune complètement bouffé par ses troubles obsessionnels compulsifs, se retrouve au cœur d'une invasion de mutagènes extraterrestres. On ne sait pas d'où ça vient (ah si, d'une comète « parce-que-ça-fait-fin-du-monde ») ni comment ça mute ou se reproduit (mais ça donne des tentacules, de gros insectes mutants et des femmes araignées « parce-que-ça-fait-peur-et-connu ») ni pourquoi il y a un voisin québécois avec un accent prononcé et un goût immodéré pour les armes (ben si « parce-que-ça-explique-qu'à-Paris-on-a-des-flingues ») ni pourquoi tout le monde essaie de fuir alors qu'ils sont en sécurité dans un immeu-



ble (ah si, parce-que-la-fuite-c'est-cool-sinon-on-s'emmerde-à-attendre-les-zonzons). Bref, ça finit avec un héros qui est contaminé depuis des années sans le savoir (ah bon?), une petite amie qui est laissée intacte au milieu d'un massacre (un oubli des mutants ?), un enfant qui a perdu son papa (ça-fait-super-émotion) et Paris qui est dévoré par des tentacules géantes sorties du sol...

Comme quoi, sous prétexte de s'amuser à faire du faux sang, il ne faut pas produire n'importe quelle histoire...

Le second est *Killing them softly*. Un trip sous acide à base de voleurs losers, de trafic de chiens, de cambriolage de tripot clandestin et de scènes filmées par un réalisateur complètement malade... Et il y a du Brad Pitt perdu dans la masse où on se demande s'il est le personnage central du film ou pas, jusqu'à ce qu'il tue le « héros »... Le tout avec des morceaux des discours officiels pour le sauvetage des banques américaines lors de la crise des *subprimes*... Il y a même un comparatif entre l'Amérique actuelle et la philosophie de Thomas Jefferson, le mec qui écrit les droits de l'homme alors qu'il engrosse son esclave et fait bosser ses enfants métis à son service... Le mec un peu paradoxal en fait... Et ça finit par un superbe « payez moi ! » qui tombe comme un cheveu dans la soupe, sans suite... Et je vous parle pas des supers méchants uniquement appe-

lés « eux » ou « ils »... Ouahhhhhh ! Faire du « Las Vegas Parano » n'est pas à la portée de tout le monde...



Je finirai par *The Divide*. Alors là, on touche du doigt le summum du film basé sur une putain d'idée mais qui glisse sur un autre sujet... Du *Skyline* me direz-vous ! Non, là il y pas de suite prévue, jamais ! Donc tant pis si le potentiel finit aux chiottes de l'histoire... Scène d'ouverture : une femme verse une larme sur une vue de New York alors qu'un missile touche la ville et qu'un joli champignon nucléaire se dessine. Fin de l'acte 1. Ensuite on fuit dans un abri, on pleure, on a faim, on est triste, on essaie de donner des coups de fils (bah, tiens c'est coupé,



la bombe peut-être ?) et on commence un huis-clos très lourd. Scène 2 : on parle d'une bombe perdue par l'armée américaine... Fin de l'acte 2. Comme ça, juste pour rire. Et on repart sur des personnages glauques et flippés. Scène 3 : des soldats, peut-être américains, attaquent les survivants et enlèvent un enfant. Fin de l'acte 3. Rions un peu, ne donnons aucune explication aux spectateurs, ils risqueraient de comprendre l'histoire en dehors des crises de démente des rescapés, enfermés dans un bunker pourri. Scène 4 : un des rescapés sort et découvre un étrange labo... où sont stockés des enfants. Fin de l'acte 4. Ah ben oui, vous risquiez de comprendre comment tout ça s'emboîte... Et on retourne dans l'abri pour le grand final

où tout le monde s'entre-tue... Scène finale : l'héroïne sort de l'abri pour découvrir un New York dévasté (tiens, on s'y attendait pas avec une explosion nucléaire) et là... FIN. Hein ? C'est tout ? Pas un mot ? Pas un hélicoptère qui la survole et laisse présager la suite... Non, juste FIN... Normalement, on mange sa télécommande à ce moment-là.

Il y a pourtant moyen de faire du gonzo avec un univers qu'on comprend. Là je parle d'un truc comme *Storage 24* ! L'histoire d'un survival horreur dans un entrepôt de stockage pour particuliers. On tue plein de monde, on joue sur l'ex petit copain et le meilleur ami qui est un salaud qui saute la femme de son pote, la copine blonde et conne mais qui meure pas (bizarre), le m'as-tu-vu qui, lui, meurt (tant mieux pour sa gueule !). Du classique mais divertissant. Le tout sur fond d'un avion qui se crashe dans Londres avec une caisse de l'armée qui contient un extra-terrestre un peu en colère qui se planque dans l'entrepôt juste avant que l'électricité ne soit coupée suite à l'accident, et que nos gentilles futures victimes soient enfermées avec lui... On finit par un savoureux « Je te dépose. Non, je rentre à pied. » et une vue de Londres où les potes de l'alien cuit, poignardé et empalé, ont décidé de laisser exprimer leur colère refoulée. Là, ça se tient. On sait d'où vient le bestiau et ce qui arrivera par la suite. C'est pas compliqué, non ?



Burn Notice



Sept saisons de complots et de grands méchants, ça vaut le coup, non ?

Bon, petit rappel : un espion de la CIA, ça n'est pas mis à la retraite, ça reçoit une « Burn Notice ». En gros, on lui signale qu'à partir de maintenant, il ne travaille plus pour l'agence mais que ses faits et gestes resteront surveillés jusqu'à sa mort. Et que d'ailleurs, il doit être heureux de ne pas avoir eu un accident. Un tel état signifie que l'agence se donne la liberté de faire à nouveau appel à lui ponctuellement à sa convenance. En attendant, il doit faire profil bas et essayer de se faire oublier.

Donc c'est l'histoire d'un de ces agents qui ne comprend pas pourquoi il a été

grillé et qui va chercher à savoir, ce qui n'est pas une bonne idée.

Entre deux margaritas et des gros plans de poitrines, fesses et jambes de femmes (Miami oblige), on assiste à un mélange entre la vie d'un ancien agent secret qui décide d'aider les gentils tout en enquêtant sur ses anciens employeurs. Gros jeu très dangereux pour lui et ses proches.

Pendant 7 saisons (soit 112 épisodes de 42 minutes), l'histoire va naviguer dans ce pitch. On sent bien que les scénaristes ont eu des coups de mou car parfois on a vraiment l'impression d'avoir déjà vu l'épisode mais non, c'est un nouveau. On finit par avoir tout son saoul des complots, des gentils mentors vraiment méchants et des méchants pas si méchants finalement. Les blagues se répètent à l'envie, même quand on n'en a pas l'envie, et le jeu d'amour – rejet des héros principaux - devient pesant.

Le principal intérêt de la série est la présentation des moyens d'action des agents secrets. Même si les histoires sont rocambolesques, la voix off du héros donne des explications précises sur les situations et les techniques qui permettent de les gérer.

Par exemple, vous allez apprendre comment créer des mouchards à partir d'un téléphone jetable et de sa puce GPS, comment fabriquer du faux C4 plus vrai que nature, comment imiter des empreintes, comment droguer quelqu'un,



comment retourner un agent infiltré, comment organiser une filature qui sent le vrai.

Bref, cette série est une vraie mine d'or pour tout MJ qui veut faire jouer de l'espionnage. Bon, c'est un peu dommage de devoir se farcir tous les épisodes mais c'est le prix à payer pour le savoir (la vache ça fait pompeux comme phrase...).

Ou alors il y a ce genre de sites :

– <http://www.urbanninjalog.com/spy-tips/>

– <http://burnnotice.wikia.com/wiki/Spy-Wisdom> (un peu de sagesse n'a jamais fait de mal)

– <http://uk.ign.com/articles/2009/07/08/burn-notices-best-spy-tips>

Faites vos devoirs, ils vous en apprendront des choses qui vous feront passer pour un expert devant votre table de joueurs ébahis !



Frankenstein's army

Vous aimez les *foundfootages* (films caméra à l'épaule comme un reportage ou une vidéo amateur) ? Vous aimez les nazis à exterminer ? Vous aimez les films de créatures de savants fous ? Alors l'étrange mélange de *Frankenstein's army* est pour vous !

Alors, comment dire, c'est très particulier comme film, vraiment très particulier.

Ça commence comme un reportage réalisé par le NKVD afin de présenter les exploits patriotiques d'un groupe de reconnaissance lors de la contre-attaque de l'été 1943 sur le front de l'Est. On a droit à tous les clichés des *foundfootages* habituels avec les réflexions hors histoire, les ennuis de caméras, les batteries qui tombent en rade au mauvais moment.

Tout ça dans cette ambiance si légère du front de l'Est, entre les prises de poses humanistes des soldats soviétiques et les exécutions sommaires en off. Une spéciale dédicace du passage par une ferme où une femme vit seule avec son fils d'une dizaine d'années. Pas de chance pour les poules, la veuve et son fils. Mais heureusement l'officier présent abaisse la caméra pour nous éviter de mal interpréter le coup de feu et les cris de la femme.

Donc, là c'est fait. Il n'y aura pas de gentils dans cette histoire, que des types un



peu stressés par la guerre. Comme de bien entendu, il y a aussi des bruits mécaniques dans la nuit et des cadavres de soldats déchiquetés mais c'est la guerre, c'est normal. Et puis vient l'appel à l'aide d'une section pas très loin des éclaireurs et surtout l'arrêt des communications avec le quartier général. Il va donc falloir investiguer et « éclairer », ils sont là pour ça, non ?

Donc on passe au village entièrement ravagé par un bombardement, ce qui n'explique pas pourquoi les tombes ont été vidées des cadavres ni pourquoi il y a des restes de corps étranges... Et là, c'est le drame ! On tombe nez-à-nez avec des créatures cybernétiques faites de restes de corps principalement allemands... et de quelques religieuses locales.

Accrochez vous car ces cyborgs, ce n'est pas Jean-Claude Vandamme mais plutôt des créatures sorties de *Silent Hill*. Bref, ça se met à saigner et ce ne sont pas les quelques allemands survivants (un vieux soldat fatigué, une donzelle et le gamin des jeunesses hitlériennes) qui aideront.

Ici commence le bon vieux *slasher* des familles, surtout avec des « héros » soviétiques plus enclins à utiliser le gamin comme appât et à refaire le coup de la fermière à la nazie qu'à se battre correctement.

Histoire de rajouter une couche, on découvre que le gentil gars du NKVD (je sais c'est antinomique) a en fait organi-

sé le coup depuis le début et que c'est lui qui envoie le signal de détresse et que le reportage est en fait plus une étude sur un labo nazi secret qu'un film de propagande.

Cela nous permet de rencontrer le fils du docteur Frankenstein, sorti tout droit de son asile, qui a décidé de servir sa cause plutôt que le nazisme. D'ailleurs, il est pas chaud pour les propositions d'emploi que le NKVD avait préparées pour lui. Heureusement, un héros du peuple va mettre un terme à tout ce cirque juste à temps pour qu'un bombardement de l'armée rouge nettoie la zone en profondeur.

Alors, que faire de ce film. Ben tout d'abord, le regarder ! C'est glauque, sanglant, cynique et vraiment bien fait. Les créatures de Frankenstein sont totalement délirantes et facilement réutilisables pour des scénarios « Achtung Knthulhu » ou *HEX*, à la limite. Et puis, rencontrer le fils du bon docteur, c'est bien vu. Cela renouvelle gentiment le style des morts-vivants car là ce sont des choses-créatures, pas des humains, enfin plus des humains. Bref, il y a du matériel de jeu pour de l'horreur bien délirante. Petite note : le coup du faut appel à l'aide envoyé depuis une radio transportée par un membre de l'équipe est inattendu et bien vu. Je le replacerai sûrement dans un de mes scénarios !



Pain & Gain



Issu de l'expression « No pain, no gain » qui soutient que si on donne pas, on reçoit pas ; que si on ne fait pas d'effort, on aura jamais de résultat, je vous propose une nouvelle façon de penser la chose. Avant de commencer, je vous préviens : c'est les aventures des *Pied Nickelés* au pays des Bras Cassés. Si on en avait déjà eut une belle illustration dans une série comme *Kaamelott*, ici on est dans la réalité ! Bon, romancée pour faire un film mais basée sur les vraies actions des personnages historiques.

Donc on a un gagne petit ; petit homme ; petit ancien escroc ; petit ancien tûlard ; petit prof de fitness. Malheureu-

sement pour lui, il rencontre un de ces « coaches » à l'américaine qui t'explique que si tu le veux vraiment, tu peux réaliser tes rêves. La preuve, il a fait fortune en vendant cette idée bien plate à un bon gros paquet de gagne-petits. Dans cet univers de petits joueurs qui se la jouent grands princes, il doit bien arriver un moment où on monte trop haut par rapport à ses capacités. Si on s'est suffisamment voilé la face, alors la descente fait très, mais alors très mal. Et c'est ce qui arrive à notre anti-héros principal.

Il s'est forgé un corps idéal, atteint des sommets (locaux) en culturisme et a même relancé son club en offrant l'abonnement gratuit aux strip-teaseuses et une épilation gratuite totale à l'inscription. Je vous avais dit que c'est un petit joueur !

Donc le voilà au fait de sa gloire ; mais l'argent et les très belles (et chères) femmes restent inaccessibles. Il y a même toujours une garce pour lui rappeler sa position, ou un client fortuné pour le remettre à sa place. Vous voyez, un mec moins beau, moins intelligent, moins ambitieux mais qui a eu de la chance... On se reconforte comme on peut, hein ?

Donc notre héros a décidé de se reprendre en main. Pour ça, il suffit de kidnapper un mec riche et de l'obliger à signer une procuration pour jouir de tous ses biens. On a rarement fait plus stupide comme plan !



Évidemment, il faut recruter ; donc il va monter une équipe avec un autre culturiste, doté de soucis érectiles, et un ancien repris de justice qui se voue à Dieu... La fine équipe !

À partir de là, tout va délirer. Entre le kidnapping raté deux fois de suite, genre c'est le bon modèle, le bon parking mais pas la bonne voiture, normal personne n'a vérifié la plaque. Il y a aussi les déguisements de super héros pour commettre un crime, la planque dans un entrepôt de sextoys, la complice féminine strip-teaseuse qui est persuadée travailler pour la CIA, l'ancien notaire gérant de la salle de sport qui n'est pas regardant sur les papiers qu'il valide et surtout la bande de policiers qui considèrent qu'un colombien d'origine juive trouvé couvert d'alcool avec des sextoys homosexuels dans sa voiture accidentée n'est pas une priorité d'enquête !

Bref, il y a une accumulation d'incapables et de mauvais coucheurs impressionnante ! Il faudra attendre deux meurtres et un détective privé un tant soit peu professionnel pour que les anti-héros soient enfin confondus.

Sérieusement, regardez ce film si vous voulez créer des personnages d'incapables chanceux mais dangereux par leur stupidité. Personnellement, je replacerai la scène où un des complices doit détruire les empreintes des victimes et décide donc de cuire les mains au barbecue sur la devanture de la planque, à la vue des

voisins et des voitures qui passent dans la rue, comme ça, l'air de rien ...

Rise of the zombies



Encore un film avec des zonzons... Oui, je sais... Mais bon, un film avec Dany Trejo, le Trejo ! L'acteur qui, dans ses rôles de gentil, fait encore plus peur que quand il joue les méchants.

Ensuite, c'est une petite production de *The Asylum*, vous savez le studio qui joue les *mockbusters* (les « licences artistiques » des films à gros budgets). Et comme d'habitude, il a la possibilité d'aller bien plus loin qu'un film à gros budget peut aller. Ici, les effets spéciaux sont... très spéciaux, mais le scénariste se permet de très grandes libertés voire



n'hésite pas à piquer des idées de plusieurs films.

Vous voulez un florilège ? On y va !

D'abord, une bande de survivants arrive sur l'île d'Alcatraz pour s'y réfugier. Cela vous parle ? Au hasard, je dirais « Le livre d'Eli » où la prison est le havre de paix et de reconstruction.

Bien évidemment, la marée finit par apporter son lot de zombies... Une idée ? « Dead Season » ! Bien vu !

S'en suit une jolie scène de combats dans les couloirs et cellules avec le coup des portes qui se sécurisent et le côté claustrophobique de la prison. Si vous avez dit « The Walking dead », vous avez gagné.

On retrouve donc un gentil scientifique qui va décider de rester en arrière pour étudier la maladie sur sa propre fille fraîchement contaminée pendant que les autres vont partir à la recherche, soit de la zone d'évacuation, soit d'un scientifique qui diffusait ses découvertes via le Net. On reprend un peu de « The walking dead » pour la zone d'évacuation voir de l'inénarrable « Zombie apocalypse ». Et comme vous aimez les mélanges, on passe sur l'usage d'Internet entre les survivants via « Diary of the Dead ».

Quand je vous dis que le scénariste se sert un peu partout !

Assez de *name dropping* pour aujourd'hui, parlons un peu de ce qui rend ce film unique. Là, on va parler de scènes qu'on

n'oserait pas mettre dans une partie de JdR de peur de choquer.

On commence par la femme enceinte qui fuit les zombies. C'est fou comme les films de zombies oublient les enfants, les vieux et les femmes enceintes... Il arrive quoi à ceux qui ont du mal à fuir quand la contamination commence ? Ce n'est pas vendeur, alors on n'en parle pas. Ben ici, si ! On va contaminer une femme enceinte et surtout contaminer un bébé. Mais pas comme dans « Dawn of the Dead », proprement, ici le bébé est sain mais le cordon qui le lie à sa mère le contamine. Pour le plaisir malsain du voyeur, on voit la maladie se répandre et le bébé se transformer. Je vous laisse l'horreur de découvrir ce qu'il advient du bébé. On n'est pas dans « The walking dead » avec son siège bébé couvert de sang qui joue sur l'imagination, ici on montre un maximum.

Un autre arrière goût d'horreur ? La maison à fouiller. Normalement, il y a toujours un zonzon qui traîne et on le tue. Classique mais attendu. Ici, la maison est réellement vide. Donc on se détend, on se relaxe. Et puis quelqu'un sort cette phrase qui tue « Vous pensez qu'ils se sont enfuis vers où ? ». Et là, la caméra révèle un groupe de bagages faits et qui attendent qu'on vienne les chercher. La réponse d'un des personnages fuse « Ils ne sont pas partis ! ». Là, on lâche les zombies qui peuvent tomber sur un groupe détendu.



Tout le film est composé de cet étrange mélange de convenu et de petites nouveautés. J'avoue avoir été surpris. Pas par l'histoire, très convenue avec ses remèdes qui n'en sont pas, ces zombies qui aiment la musique ou ces zones de sécurité vidées de leurs occupants mais avec des tas de petits détails qui rajoutent une touche personnelle. N'hésitez pas à vous en servir dans vos prochaines parties de *Z-corps*, il y a de quoi faire.

Now you see me (Insaissables)



Subtilement traduit en français par « Insaissables », je me pose des questions sur les capacités des traducteurs

dans le cinéma. La phrase « Now you see me, now you don't », est en fait un adage des magiciens lorsqu'ils réalisent leurs illusions. « Maintenant tu me vois, maintenant tu ne me vois plus »... Et rien à voir avec une quelconque allusion sexuelle, bande de pervers !

Donc c'est une histoire de magiciens, mais les vrais, ceux qui sont capables de vous le montrer en direct, pas ceux du fantastique... En fait, c'est une histoire de plusieurs styles de magiciens. Le premier, un spécialiste du passe-passe, est capable de vous voler n'importe quoi, n'importe quand. Le second, un « mentaliste » hypnotiseur vous fera croire et vouloir n'importe quoi, n'importe quand. La dernière est une spécialiste du grand spectacle et des effets visuels qui explosent les pupilles. Évidemment, ils ont leurs casseroles habituelles et leurs jeux de séduction/désir classiques (on est à Hollywood).

Alors quand un jour, une mystérieuse organisation appelée « L'Oeil », dont l'origine remonte aux Pharaons, leur propose un boulot, ils ne peuvent qu'accepter. L'Oeil est connu pour avoir de tous temps défendu les faibles et les malheureux face aux puissants. Une espèce de sécurité sociale avant l'heure mais à base d'illusions.

Pendant presque deux heures, vous allez suivre l'exécution de trois illusions qui seront autant d'actes de justice pour finir par une remise à zéro de la justice poétique.



Bon, ok, amis pourquoi en parler ici ? Tout simplement parce que le film est bourré de techniques réutilisables pour tout maître de jeu. Les magiciens utilisent des techniques reconnues pour réaliser des tours plus impressionnants les uns que les autres. Pour certains, il a fallu une préparation qui a commencé vingt ans auparavant. Qui peut se targuer d'avoir imaginé un scénario dont l'origine se situe des dizaines d'années avant sa réalisation ? Attention, je ne parle pas de vengeance d'un crime commis vingt ans plus tôt. Je parle d'une vraie mise en place.

Le film cite l'exemple d'un magicien qui a réalisé un tour où il demande à un homme de signer un papier qu'il fait disparaître. Ensuite, il demande de scier en deux un arbre où on découvre un papier signé enfermé dans une boîte en verre. Comment a-t-il fait ? Il a simplement mis cette boîte et le papier plus de vingt ans avant alors qu'il n'était qu'un enfant. Il a suffi qu'il retrouve l'homme qu'il avait fait signer et jouer l'illusion vingt ans plus tard ! En espérant que la signature n'ait pas changée.

Génial et flippant en même temps, non ?

Un autre exemple est le rôle joué par l'assistante du magicien. Tout le monde est persuadé qu'elle sert à distraire l'attention du public. Les tenues sexy et les minauderies ayant un effet aimanté sur les hommes. Maintenant, voyez la scène

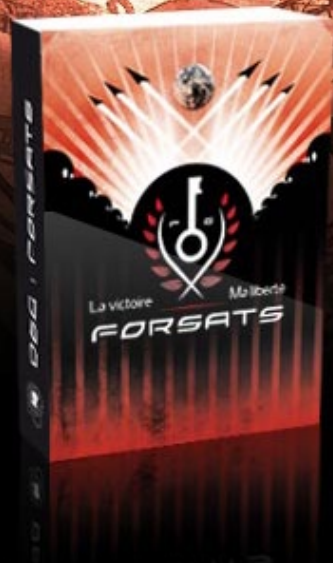
autrement. C'est le magicien qui distrait pendant que l'assistante met tout en place et réalise le tour. Pour rappel, c'est elle qui doit disparaître de la boîte, pas le magicien. Poussez la réflexion plus loin. Et si le méchant avait les mains propres ? Et si ses crimes et ses méfaits étaient réalisés par autrui pendant que les personnages perdaient leur temps à le pourchasser ou essayer de le prendre en flagrant délit ? Pour que l'illusion fonctionne, il faut que le méchant donne juste la touche finale. C'est lui qui claque des doigts pile au moment où le marchand à protéger meurt d'empoisonnement mais ce n'est pas lui qui a versé le poison dans la nourriture, c'est bien sa pauvre esclave que tout le monde a oublié en cuisine.

Le dernier point est le fait d'être au milieu de l'illusion. Le fait d'être visible au milieu de l'action est un puissant moyen de détourner le regard. Quand tout explose, virevolte, l'attention des héros est toujours fixée sur le méchant. Il ne lui reste plus qu'à avoir un comportement attendu et la magie fait le reste. Pendant ce temps, son tour s'opère et les héros sont ailleurs.

Si vous voulez quelques exemples supplémentaires et surtout plonger dans la magie de l'illusion, je vous propose de visionner le film.

ROMUALD « RADEK » FINET

FORSATS DÉPLOYÉS



Un cadre de campagne pour D6 : Galaxies





UNE PREUVE TANGIBLE

La neige recommence à tomber. Pourtant, ce genre de détail ne semble pas perturber Gisla Brow alors qu'il s'affaire autour de son matériel électronique. Il a passé la journée précédente à régler les différents détails de l'installation et une partie de la nuit à la tester. Après un sommeil de deux heures, il est revenu faire une vérification de routine qui l'accapare depuis maintenant toute la matinée.

Gisla est un bosseur, il a cette capacité rare de pouvoir se concentrer sur un sujet à tel point qu'il en devient insensible à tout événement extérieur, y compris la morsure du froid sur son visage et des signes d'engelures sur ses mains.

L'Alaska n'est pas une région propice aux travaux manuels en hiver et les marais au

nord de Metlakatla en sont une preuve tangible.

Cependant, Gisla n'a pas trop le choix. Il a bataillé trop dur, fait trop de sacrifices pour en arriver là aujourd'hui. Il aurait pu obtenir une subvention d'une quelconque université afin d'étudier plus en détail le folklore chamannique de sa tribu d'origine, les Tsimshians. Bon, d'accord, il aurait un peu enjolivé la situation et aurait oublié de signaler que son travail porterait en particulier sur la capture vidéo d'une cérémonie de transe chamannique dont il serait le principal et seul acteur. D'un autre côté, comment aurait-il pu expliquer à son responsable d'études qu'en tant qu'amérindien, il était persuadé que toutes les croyances en une autre dimension spirituelle n'étaient en fait que des mythes basés sur des expériences de ce que le physicien Andreï Sakharov avait appelé l'univers-miroir ou, plus prosaïquement, le modèle cosmologique bi-métrique ?

Cette théorie n'avait finalement trouvé que peu d'écho au sein de la communauté scientifique trop occupée à se diviser sur des théories plus abordables et plus réfutables, mais elle avait changé le cours de la vie de Gisla.

Il se souvenait de son quinzième anniversaire, la première fois où il avait entendu parler de ce scientifique russe exilé et de sa théorie. C'était dans un



vieux livre de science-fiction mais l'idée lui avait parlé. Elle pouvait facilement s'appliquer aux légendes et traditions que les anciens aimaient raconter. Gisla avait alors interrogé son grand-père et tous les anciens de la tribu pour en savoir plus sur cet autre monde que les hommes ne pouvaient percevoir mais où les manitous résidaient et qu'il était possible de visiter pour un nombre restreint d'élus.

C'est cette passion pour un univers invisible mais tellement présent qui avait transformé le jeune homme insouciant de l'époque en un étudiant motivé, parfois trop, comme l'avaient fait remarquer plusieurs anciennes petites amies délaissées pour la physique quantique. Les

notes de Gisla s'étaient littéralement envolées et il avait réussi à décrocher une bourse afin d'étudier à l'université d'Anchorage. Le choix d'une discipline aussi pointue et moderne que la physique avait fait du jeune Indien un symbole involontaire de ceux qui soutenaient que les amérindiens pouvaient être à la fois proches de leur culture et tournés vers l'avenir et les sciences.

Comment Gisla pouvait-il leur expliquer que son but n'était pas d'aider la science mais de prouver que son peuple possédait une connaissance au-delà de ce que la science moderne connaît encore aujourd'hui ?



Après un doctorat finalement obtenu au Massachusetts Institute of Technology, Gisla suivit à distance un cursus lié à l'anthropologie et l'étude des civilisations amérindiennes, au grand dam de ses professeurs du MIT qui voyaient un de leurs espoirs les plus prometteurs se désintéresser de la science pour s'orienter vers des disciplines moins « nobles ». Il avait commencé à travailler pour différents laboratoires de physique, utilisant les ressources de ses employeurs pour faire avancer une expérience personnelle liée au monde des esprits.

Plusieurs affaires de détournement de matériel commencèrent à le suivre d'emploi en emploi et il devint rapidement sujet à caution et reçut de moins en moins de propositions de grands laboratoires pour finalement aboutir dans des centres de recherches de taille modestes, trop heureux de pouvoir utiliser les services d'un scientifique de haut rang qui, finalement, ne demandait rien d'autre que de pouvoir utiliser du matériel en dehors de ses heures de travail.

Malgré toute la discrétion dont Gisla fit preuve, sa marotte fut bientôt connue et son nom devint synonyme de scientifique ayant perdu tout sens commun. Il perdit son emploi et passa plusieurs mois à en chercher un autre sans succès.

Un jour, un officier de l'armée de l'air se présenta à lui et lui proposa de travailler pour le gouvernement dans le cadre



d'un programme dont le sujet d'étude était lié à sa passion pour le monde des esprits. C'est ainsi qu'il trouva officiellement la mort pour devenir un des savants en charge du projet « Messenger » basé quelque part dans le désert Mohave. Il eut dès lors accès à une technologie sensible à laquelle aucun civil ne pouvait prétendre et put obtenir des connaissances issues des expériences passées réalisées par l'armée. Ces deux avantages lui permirent de rapidement progresser dans sa théorie et de mettre au point un système capable de détecter et d'enregistrer la présence, même volatile, d'anti-matière.



Lors de sa première démonstration, Gisla découvrit que le but des militaires n'était pas de prouver l'existence d'un second univers mais de trouver le moyen de capturer les êtres qui voyageraient entre les univers. Son système de détection n'était que la première étape dans un projet de plus grande ampleur.

Lors du second test, Gisla réussit à subtiliser son prototype et disparaître, non sans avoir au préalable détruit ses notes de travail et provoqué un accident d'anti-matière dans la base. Officiellement déclaré disparu avec les autres scientifiques et militaires, il rejoignit la réserve d'Annette Island sous une fausse identité et commença à apprendre les techniques chamaniques. Il lui fallut plusieurs mois avant d'être capable de produire un effet enregistrable par son équipement mais, aujourd'hui, il est prêt à passer à l'étape suivante.

Gisla a réussi à réunir suffisamment de connaissances chamaniques pour être à même de reproduire une cérémonie d'invitation d'un manitou.

L'expérience est assurément dangereuse mais Gisla ne se préoccupe pas de ce genre de détails. C'est vrai qu'il n'est pas un vrai chaman, c'est vrai aussi qu'il n'a pas l'expérience d'une vie dans la réserve, mais il veut juste lancer la cérémonie et pouvoir enregistrer ses effets. Il veut prouver au monde que le chamanisme amérindien est une réalité, incompri-

certes, mais scientifique. Il veut surtout prouver qu'il n'est pas un illuminé mais un visionnaire qui va ouvrir une nouvelle porte à la compréhension du monde.

Une fois les dernières vérifications faites, Gisla lance l'enregistrement vidéo et son prototype de détecteur d'anti-matière. Il a choisit la zone car elle est réputée comme « chargée » de la puissance des manitous. Il sait que ça va marcher, cela ne peut que marcher.

Avec des gestes mesurés, il se déshabille et revêt les habits traditionnels, un pagne et une coiffe sacrée. Dans la nuit glacée, il ne peut retenir une grimace en sentant le froid commencer à mordre ses chairs.

Il commence alors une litanie lente dans l'ancienne langue tsimshienne. Entre chaque chant il boit un mélange composé d'herbes traditionnelles, aux capacités hallucinogènes reconnues. Petit à petit, le froid cesse de le brûler. La litanie commence à bercer son âme autant qu'elle berce sa chair. Gisla devient insensible à ce qui l'entoure, l'esprit absent. La drogue fait son effet et il perd pied... Son esprit commence à générer des images oniriques puissantes renforcées par la douleur qu'il ne peut plus percevoir.

Là, devant lui, il voit s'ouvrir une porte lumineuse. Lentement, il s'en approche et commence à distinguer un ailleurs par-delà la forêt. Dans ce nouveau mon-



de, baigné de lumière et de chaleur, il perçoit les chants de ses ancêtres et ressent leur présence. Il sait qu'il lui suffira de passer cette porte pour entrer dans le monde des esprits mais il ne le veut pas. Au contraire, il se concentre pour lancer un appel vers son manitou, le loup. De toute son âme, il le supplie de venir lui rendre visite, de lui apporter la réalité du monde des esprits.

Pendant ce temps, le corps de Gisla n'a pas bougé d'un pouce mais commence à prendre une teinte blanche de mauvais augure. Car son corps est bel et bien en train de souffrir, même si Gisla ne s'en rend pas compte. En fait, sa première âme ne s'est pas séparée de son corps, elle y est toujours attachée mais son esprit n'est plus en état de se rendre compte que l'expérience est un échec, que la porte qu'il voit n'existe que dans son esprit embrumé par les hallucinogènes et la douleur mortelle du froid.

Au bout de plusieurs minutes de transe, sa température corporelle descend en dessous de 35 degrés, glissant inexorablement vers l'hypothermie. Alors que son esprit envoie à Gisla des images d'un voyage dans le monde des esprits, son corps cède du terrain et bascule en coma. Quelques minutes plus tard, le froid prend définitivement possession de lui et Gisla décède.

Dans le souffle glacé de la nuit tombante, le corps du physicien se couvre petit à petit de neige pour se perdre dans le décor naturel. Son prototype cesse finalement de fonctionner sans avoir capté la moindre variation de la matière, objet à la technologie si inutile.

Un loup apparaît finalement et s'approche du corps de Gisla. Il le renifle doucement et le pousse de sa patte mais sans obtenir la moindre réaction de la dépouille. Les yeux du loup s'enflamment alors et, levant lentement le museau, il entonne un hurlement qui déchire la nuit. Une fois son cri éteint, l'animal repart dans la nuit et disparaît.

ROMUALD FINET



LES LAMES DU CARDINAL

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 Pevél.
- Les **24 cartes archétypes**, permettant une création de personnage très rapide.
- La **fiche de personnage** en couleur.

• 45 €



Le Tarot des Ombres

Le **Tarot des Ombres** est au cœur 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 Loïc Muzy, qui s'est attaché à respecter l'esprit graphique du XVII^e siècle, mais aussi l'ambiance de l'univers des Lames.

• 15 €



Les accessoires du Maître de Jeu

- L'**écran de jeu** des Lames du Cardinal.
- La **rivière Draconique**, pour poser 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 €



L'édition limitée

- Tirage 300 exemplaires - 149 €



Vous trouverez dans cette boîte :

- 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 Pevél.
- Les **24 cartes archétypes**, permettant une création de personnage très rapide.
- La **fiche de personnage** en couleur.
- L'**écran de jeu** des Lames du Cardinal.
- La **rivière Draconique**, pour poser 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.

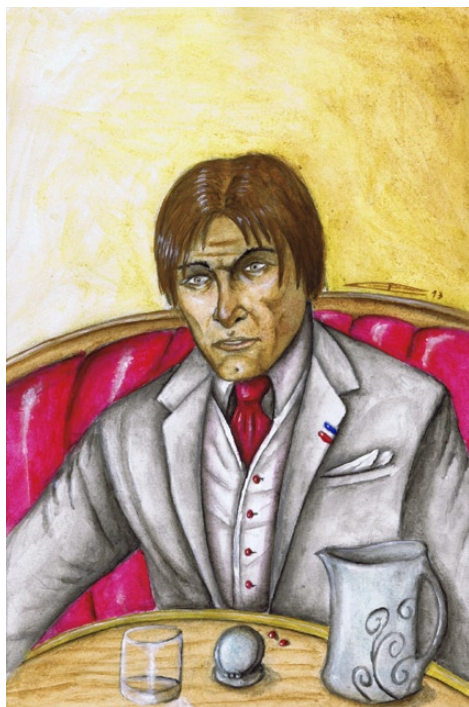
La Chevalière des Lames contenu exclusif

En argent, numérotée, dans sa bourse en suédois. Fournie avec son certificat d'authenticité. Taille unique aisément ajustable chez un bijoutier.





ELRO LES BONNS TUYAUX 9



LE NOM DE LA ROSE ?

Quel est votre prénom ? Le changez-vous ? Le mien est atroce... mais j'estime qu'il est trop tard pour en changer. Disons que suis content de pouvoir prendre un pseudonyme sur la toile. A la vérité, je l'ai choisi (bien ou mal) comme chacun des noms des personnages que j'ai joué, et ceux de tous mes PNJ (à l'exception de ceux déterminés

aléatoirement, et encore, la sélection est guidée).

Le choix d'un nom pour un lieu ou un personnage, voire un objet mythique, ça ne se fait pas à la légère. MJ, joueur, n'oubliez pas que les autres à la table de jeu n'ont que vos mots pour imaginer ce que vous décrivez; le nom en revêt donc une importance cruciale.

Il résume souvent la chose, et, dans de nombreux systèmes de pensée magique, donne un pouvoir sur celle-ci. Nul ne me contredira... Surtout pas ceux dont l'enfance a été gâchée à cause d'un nom de famille qui se prête à un jeu de mots débile.

Mais que choisir ? Les recueils de prénoms à destination des futurs parents, les annuaires, les générateurs de noms plus ou moins fantastiques en ligne (certains sont assez sophistiqués et peuvent, selon les filtres sélectionnés, proposer des quantités de noms appropriés avec les consonances choisies), les nombreux sites proposant des "mots du jour" inusités, inconnus, vieilliss ou en langue étrangère, les noms de médicaments ou d'ingrédients obscurs... Tout cela peut vous aider.

Les atlas sont aussi une source intéressante. La mode du héros solitaire qui porte un nom de lieu réel, souvent contemporain, ne date pas d'hier : Spi-



der Jerusalem, Harry Dresden, John Constantine, Jack London (nom de plume de John Chaney), François Hollande... Ah, merde, lui c'est un vrai !

Vous voilà pourvu d'une pléthore d'informations, mais comment bien les utiliser ?

Portons aux noms de personnes une attention particulière. Vous pouvez vous en servir pour **donner des informations aux joueurs**... Un peu, beaucoup ou pas du tout, à votre choix. Il est important de comprendre, lorsque vous imaginez une culture au sein de votre monde fantastique, sur quels critères se basent les noms, noms de famille, prénoms, surnoms... Dans nos sociétés, nous avons des prénoms et des noms de famille, mais c'est loin d'être toujours vrai.

Dans certaines cultures, les gens n'ont qu'un prénom, les noms de famille étant réservés à la noblesse ou aux personnages importants. Le nom de quelqu'un se réfère parfois à son métier, à sa région d'origine, à un fait marquant lors de sa conception, à ses ancêtres, à sa classe sociale... Les individus d'une société peuvent se nommer eux-mêmes, ou adopter un surnom... Enfin, les membres d'un groupe peuvent adopter le même nom de famille pour se distinguer (comme "Singh", pour tous les Sikhs).

Des noms ou surnoms comme "Vivela-me" se réfèrent à un **attribut célèbre** de l'individu ou d'un de ses ancêtres, alors que la famille "Chaumier" répare les toits de père en fils... La famille noble "Du Bellay" est naturellement originaire de ladite région, et le nom "De La Mothe" fait référence à un type de château... Les gens qui s'appelaient "Cornelius", à l'époque romaine, étaient les descendants d'esclaves affranchis... et les noms des indiens d'Amérique sont imagés à souhait.

Je ne vous dis pas ça que par souci de réalisme... Un prénom peut aider à faire vivre votre univers de campagne.

Imaginez que vos héros soient à la recherche de la légendaire "Couronne de Bran". Au détour d'une de leurs aventures, ils rencontrent un PNJ nommé Bran. Intrigués (à supposer qu'ils suivent, hein...), ils engagent la conversation, et apprennent que ses parents l'ont appelé ainsi "en l'honneur du roi légendaire qui libéra la contrée il y a des siècles"... Voici une occasion de leur raconter l'histoire de ce roi, de les faire interagir avec un PNJ, et de leur dire qu'ils sont dans la bonne région.

Bien sûr, ce n'est qu'un exemple... Les patronymes des PNJ peuvent donner des informations sur des **professions disparues** (imaginez quelqu'un qui a



pour nom de famille “Artificier” ou “Artyfyc” dans un univers médiéval...), les **origines d’une société** (noms à consonance rurale dans une société à présent urbaine...) ou ses **valeurs** (des noms du genre “Rougehache” indiquent une culture guerrière, mais le message est bien différent si les filles s’appellent toutes “Mercy” ou “Purity”).

Les gens sont parfois nommés d’après leur **région d’origine**, ou portent comme surnom une référence à leur village lorsqu’ils émigrent (comme Don Corleone dans *Le Parrain*)... Une conversation sur les légendes de sa région avec un tel PNJ donnera aux joueurs l’envie d’explorer, ou même une piste quant à leur quête en cours. C’est bien mieux, à mon avis, que de leur délivrer l’information en leur lisant un résumé : Les joueurs sont notoirement peu réceptifs aux monologues des MJ.

De leur vivant, la célébrité du nom des PJ peut amener d’autres scénarios surprenants : Certains tenteront de se faire passer pour eux, voire d’utiliser leur nom avec des intentions malhonnêtes... “Oui, messieurs, cet élixir miraculeux a été béni par Arnulf le Saint, paladin qui nous a sauvé du sinistre nécromant l’été dernier... Six piastres seulement !”. Voilà une façon originale de marquer l’impact des joueurs sur le monde de campagne !

Et, pourquoi pas, si vos PJ deviennent de vrais héros, les gens donneront leurs noms à leurs enfants... Ou à leur chien, s’ils ne les aiment pas.

Le **nom des méchants** dans votre campagne est particulièrement important. D’abord, vous ne pouvez pas vous permettre d’avoir un méchant au nom ridicule ou trop connoté... Sinon, dites adieu au méchant que les joueurs prennent au sérieux, adieu au nom qui impose la peur. Enfin... Vous faites ce que vous voulez. Après tout, se venger d’un nom ridicule, comme compenser sa petite taille, peut tout à fait faire partie des motivations d’un bon méchant... Mais il faut que ça soit ce que *vous* voulez.

Lors d’une partie, il y a peu, notre MJ nous a surpris avec le nom de son méchant... “Zarazaouane”, prince démoniaque. Dommage pour lui, nous l’avons prononcé avec l’accent pied-noir... Je pense que je ne pourrai jamais y penser sans sourire. Nous étions supposé voler son torque (“et la Rolex ?” avait lancé un joueur)... La tension était complètement brisée, et c’est bien dommage... Quoique, on s’est bien marrés ! Se moquer du nom d’un méchant serait-elle l’une des prérogatives des héros ?

Bien sûr, il peut être utile de donner un nom humoristique à certains PNJ ou lieux pour détendre l’atmosphère,



et souligner leur caractère comique... Mais attention, ne laissez pas le porteur d'un tel nom accaparer trop de scènes si vous ne voulez pas que votre scénario tombe dans le ridicule ! Enfin, si c'est ce que vous voulez, pourquoi pas. Mon père était notoirement connu pour truffer ses campagnes de D&D des pires calembours qui soient. C'était la marque de fabrique de son univers de campagne...

Un bon moyen d'introduire un personnage crucial est de **glisser son nom longtemps avant la rencontre**. Les PJ

peuvent entendre son nom dans une conversation ("Oh, tu as appris ? Zulikum l'Archimage est en ville"... "Vous croyez m'avoir vaincu ? Ha ha ! Zulikum me vengera !"), par des rumeurs ou des légendes urbaines, le lire dans les médias (s'il y en a) ou l'entendre dans les proclamations, sur des avis de recherches, sur la plaque d'une bâtisse où mène la piste d'un de leurs ennemis...

Enfin, imaginez tout simplement que le méchant de l'histoire est l'homonyme parfait de l'un des PJ... Est-il de la même famille ? Est-ce un double maléfi-



que ? Est-ce une pure coïncidence ? Un milliers de scénarios se profilent... C'est à vous de décider !

Pour un groupe de PNJ importants tel une société secrète, chaque membre pourrait utiliser un numéro... Ou un **nom d'emprunt thématique**. Dans le film *Dark City*, les méchants aliens adoptent des noms d'objets usuels. Quentin Tarantino est fan de ce genre de chose. Dans *Reservoir Dogs*, les personnages principaux ont tous des pseudonymes de couleur (Monsieur Noir, Monsieur Rose...) et dans *Kill Bill*, les tueuses ont des noms de serpents (Black Mamba, Copperhead...).

Imaginez une mystérieuse conspiration de gens masqués dont tous les membres ont des noms d'os... Les PJ savent qu'ils complotent contre la couronne, mais, du fait de leur nom, auraient-ils des méthodes nécromantiques ? En tout cas, la prochaine fois qu'ils entendront parler d'un groupe de mercenaire qui accomplit une mission pour un certain "Clavicula", ça les intéressera sûrement. A vous de voir si c'est lié, ou si c'est juste une fausse piste et que l'employeur a vraiment ce nom là.

Dans la série *Le Saint*, le héros adopte diverses identités et les nomme en fonction du saint catholique le plus appro-

prié. Imaginez que l'un des adversaires des PJ adopte une habitude similaire, mais avec un autre thème... Les anagrammes de son propre nom, ou de celui de son idole, ou du nom de la personne qu'il cherche à venger... Dans un scénario contemporain, il peut s'agir de noms de célébrités (assassins, figures historiques, chanteurs...).

Les pseudonymes qu'utilise *Dexter*, dans la série du même nom, sont ceux de tueurs en série fictifs...

Les **noms de clubs et de sociétés** sont souvent imagés, et choisis par ledit groupe pour être descriptifs de leur activité, pour rappeler leurs origines, ou pour en imposer... Généralement, ils sont une référence que ne comprendront pas les "profanes". Le nom "Francs-Maçons", c'est une référence obscure aux origines de cette société... La "Compagnie Noire", c'est un nom simple mais qui en impose pour les mercenaires des romans de Glenn Cook.

On le voit, les noms servent aussi à **provoquer des associations d'idées spécifiques** chez le joueur (et chez les habitants du monde de campagne). Vous n'êtes pas obligé d'être subtil... Parfois, un nom qui attire l'attention vaut toutes les accroches. Lorsqu'un PNJ porte un surnom intéressant, comme "L'Invaincu" ou "Le Diabolique", les PJ se demanderont d'où cela peut bien provenir...



Et si la personne mérite bel et bien son surnom.

Cela marche aussi pour les noms de lieux, bien entendu : le “Val Joli” dégage une autre atmosphère que le “Val Sans Retour” même si ces noms peuvent désigner le même lieu, et la “Cité des Morts” est bien moins accueillante que la “Cité des Trésors Perdus”, quand bien même les deux contiennent à la fois monstres et trésors en quantité égale... En plus, pour donner à tout ça un air exotique, vous pouvez traduire dans une autre langue (même fictive, comme l’elfique, si vous voulez).

Parce que les noms, c’est très utile quand vous avez décidé qu’une culture de votre monde de campagne **reflète une culture**, issue du monde réel ou non. Pour pouvoir improviser des noms à la volée, faites-vous des listes des noms “culturels”.

Si vous comptez faire un personnage du genre “guerrier du désert” et qu’il existe une culture de nomades de ce genre dans votre monde de campagne, donnez-lui un nom à consonance bédouine, kabyle ou arabe... Et faites de même avec tous ses petits copains. L’association d’idées se fera d’elle-même dans la tête des joueurs et cela ne donnera que plus de couleur au personnage et à votre description. Et qui prendrait au sérieux

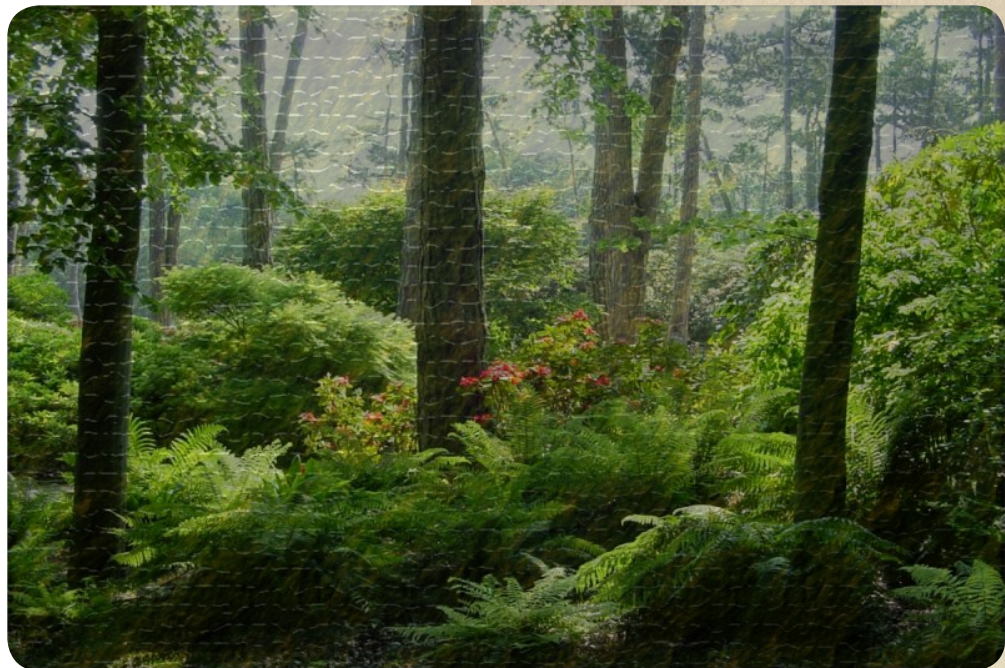
“Marcel, terreur des sables d’or, et ses joyeux lurons” ?

Traduisez les patronymes et toponymes qui ont un sens dans une langue étrangère pour brouiller les pistes... Vous leur donnerez un air de mystère. Manque de subtilité ? Ne croyez pas que les grands auteurs ne recourent pas à ce genre de stratagème, la traduction des noms est même un élément crucial de l’intrigue d’une des plus grandes enquêtes d’Hercule Poirot, par Agatha Christie, *Meurtre au Soleil* ! Je ne vais pas vous gâcher la fin en vous disant comment...

Qui plus est, si vous traduisez les noms de nombreux PNJ et lieux dans la même langue étrangère (s’ils sont originaires du même pays), cela donnera un aspect plus solide à votre monde. Créez-vous de petites règles, comme “la plupart des noms elfes se terminent en -iel” ou “les noms de cet empire ont des consonances latines”... Etablissez que tous les noms de tel pays sont germaniques, que tous les noms de tel autre sont à consonance française, anglaise, hispanique, orientale...

Les langues étrangères sont une source inépuisable de noms intéressants... et surtout réalistes, qui ne choquent pas.

Tant qu’à faire, renseignez-vous un peu sur les règles de prononciation et de



grammaire de chaque langue... Oh, rien de bien méchant. Juste assez pour savoir que, dans les langues nordiques, le nom de famille ne survit pas : ils se font appeler, par exemple, “fils d’Eric” (Ericsson) ou “fille d’Eric” (Ericsdottir) s’ils ont pour père quelqu’un qui se prénomme Eric... Ou que, en arabe, c’est “Ibn” qui signifie “fils de”, mais qu’il n’est pas toujours employé... Et ainsi de suite.

Les dictionnaires en ligne foisonnent, et vous pouvez acheter des atlas et lexiques d’occasion pour des sommes ridiculement basses. Attention ! Lorsque vous inventez ces noms, faites-le de manière cohérente... Les lieux d’une même contrée, d’une même culture, des

endroits où l’on parle la même langue, auront des noms suivant les mêmes règles. Il en va de même pour les noms des personnes, et ils ont souvent les mêmes consonances que les lieux d’où ils viennent.

Vous pouvez utiliser cela à votre avantage : donner à l’un de vos PNJ un nom à consonance que vos joueurs ont déjà entendu auparavant, et vous donnez une information supplémentaire quant à ses origines... Cela peut être un indice important, ou, plus simplement, faire que les PJ sauront à qui s’adresser pour des renseignements sur le pays d’origine du PNJ en question. Que utilisiez cela comme élément de votre histoire ou



pas, votre jeu en sera de toutes les manières plus immersif !

Vous en savez déjà assez... Mais laissez-moi encore vous éviter **quelques écueils** :

Tout d'abord, si vous êtes dans un monde fantastique, seules les consonances réalistes sont permises... **évit**ez les noms réels, les noms connus. Les "images d'Epinal" de ce lieu se superposeront à celles que vous cherchez réellement à provoquer chez le joueur. Un patronyme ou un toponyme trop "réel" brisera de toutes les manières le côté fantastique... "Bilbo le mécanicien" et le "Château d'Aragorn Jones" sont peut-être très comiques, mais ça ne va pas dans un scénario sérieux.

J'ai récemment eu lecture d'un univers médiéval fantastique écrit par un ami (et ses amis), et la capitale d'une région désertique et commerçante d'un empire arabisant s'appelle... Las Vegas. Dans le même univers, une ville appelée "Tokyo" est la capitale d'un royaume d'inspiration orientale, très peuplé. A chaque fois, l'association se fait avec l'idée voulue... Mais aussi avec des voitures, des immeubles, le monde d'aujourd'hui, et ainsi de suite... Et ça, c'est peut-être de trop.

Comme le dit Ed Greenwood, créateur des Royaumes Oubliés, à propos de ce que certains ont fait de sa création : "Je crois que c'était une faute de goût de la part de TSR [*ancienne maison d'édition de D&D, NDT*] d'y mettre deux (pays) trop analogues au monde réel, Maztica et l'Orient; parce que ça enlève aux gens le fait de savoir qu'ils jouent dans un univers qui est de toute évidence fantastique (...), parce que ça les replonge dans *notre* Histoire. C'est trop proche."

Il poursuit, dans la même interview : "De la même manière, j'ai pensé que certains noms étaient une erreur. Par exemple, je ne voulais pas d'un étalon nommé Avalon dans les Royaumes, parce que ça vous éloigne l'esprit des Royaumes !

De même, évitez l'excès de zèle... Les **noms imprononçables** sont fort exotiques et à la mode, mais n'oubliez pas qu'ils doivent être représentatifs d'une culture entière pour être crédibles. Est-ce qu'une culture entière va risquer un claquage à la langue rien que parce que cinq consonnes d'affilées, c'est cool sur la feuille de perso ? Songez que vous allez devoir le prononcer vous-même, le nom en question ! Et puis, n'est pas Lovcraft qui veut.

Même quand le nom est prononçable, il n'est parfois pas très heureux. Comparez deux noms de vieux personnages des



premiers jours de D&D, joués par les co-créateurs du jeu eux-mêmes quand ils étaient jeunes : “Emirikol le Chaotique”, et “Mordenkainen”. Emirikol, assemblage de lettres au hasard avec un “k” et un surnom pour faire “genre”, est mentionné *une* fois. Mordenkainen, inspiré par le sorcier mythique finlandais Vainamoinen et la racine latine “Mors”, est connu de tous.

Pour ce qui est de l'équilibre des noms, **laissez-vous guider par les mots réels**... Servez-vous des associations d'idées dont nous avons parlé. Jouez sur la mélodie du mot, l'assonance et l'allitération... Evitez l'abus de lettres inusitées et de diphtongues inutiles. Dans “Lex Luthor”, il n'y a qu'un “x”, les voyelles sont variées et équilibrées, il y a une allitération sans abus, et son nom (qui est en fait un diminutif, mais ça “sonne mieux”) est en accord avec sa culture et son caractère brusque !

Même avec un nom de fantaisie, faites vraisemblable. Imaginez que vous nommez votre enfant... Votre personnage a des parents, faites comme eux. Choisir un nom pour un personnage, c'est aussi une affaire d'instinct, d'oreille...

Les langues ont leur propre mélodie, sans laquelle il n'y aurait pas de poésie possible. Les noms ont leur musique. Il y a des noms simplement harmonieux

(Jeanne), des noms vieillots (Léontine), des noms altiers (Elizabeth), des noms rudes (Svanahilde), voire des noms moches (Crottetrude)... Si votre nom coule bien, tout le monde à la table vous remerciera. Faites-moi confiance, les gens le retiendront tout autant que s'il écorche les oreilles, mais sans gémir intérieurement.

Alors, et alors seulement, on se souviendra de votre personnage pour lui-même... Parce que son nom s'associera à ses actes sans les éclipser !

ELRO

(article publié, à peu de choses près, sur Ludilogie.fr sous le titre «A rose by any other name»)

FATE™

ÉDITION ACCÉLÉRÉE



Traduction : Valentin Debret & Illustrations : Zhy

SOMMAIRE

111 - Pour Commencer

112 - Raconter des histoires ensemble

- Ce que l'on entend par «raconter une histoire»
- La façon de procéder
- Ce que l'on entend par «ensemble»

114 - Qui voulez-vous être ?

- Quel genre de personnage puis-je incarner ?
- Comment je crée mon personnage ?
- Deux mots sur les aspects

119 - Comment agir : résultats, approches et actions

- Dés ou cartes ?
- Les résultats
- Les actions

124 - Choisissez votre approche

- Lancez les dés, ajoutez votre bonus
- Décidez de modifier (ou non) les dés

126 - Défis, compétitions et conflits

- Défi
- Compétition
- Conflit

129 - Aïe ! Dommages, stress et conséquences

- Que se passe-t-il lorsque je suis hors d'état ?
- Qu'est-ce que le stress ?
- Que sont les conséquences ?
- Céder
- Se rétablir - récupérer du stress...

131 - Aspects et points Fate

- Les différents types d'aspects
- Que faire avec les aspects ?
- Composer de bon aspects

137 - Talents

139 - Devenir meilleur : progression de personnage

- Les étapes

141 - Être MJ

- Aider à la construction de la campagne
- Construire des scénarios et mener les parties
- Méchants

146 - Exemple de personnages

- Reth, de la résistance Andralienne
- Voltaire
- Abigail Zhao
- Bethesda Flushing, PhD

Traduction : Valentin Debret ; **Rédaction** : Clark Valentine ; **Conception du système** : Leonard Balsera ; **Conception • rédaction** : Fred Hicks ; **Révision du système** : Mike Olson ; **Révision** : Amanda Valentine

Fate est une idée originale de Rob Donoghue et Fred Hicks.

Cette œuvre est basée sur les livres Fate Core System et Fate Accelerated Edition (voir <http://www.faterpg.com/>) publiés par Evil Hat Productions, LLC, conçus, écrits et édités par Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan MacKlin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks et Rob Donoghue, et autorisé à être utilisé sous la licence Creative Commons Attribution 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

POUR COMMENCER

Vous vous souvenez de ces livres où des sorciers adolescents luttent contre le Sombre Seigneur du Mal ? Ce film où des nains se battent pour reprendre possession de leurs montagnes natales qu'un dragon leur a ravi ? Cette série animée où la sorcière aidée des éléments s'oppose à la révolte qui menace la ville ?



N'étaient-ils pas tous **extraordinaires** ?

Voici l'occasion pour vous d'enfiler les costumes de ces héros et de vivre ce genre d'aventures.

Fate, édition accélérée est un jeu de rôle sur table qui va vous permettre de réunir vos amis pour raconter des histoires excitantes pleines de danger et d'aventure. Peut-être avez-vous déjà joué à ce type de jeu auparavant (le plus populaire de tous étant **Donjons & Dragons**) mais ne vous inquiétez pas si ça n'est pas le cas ; ce livret vous guidera étape par étape.

Voici ce dont vous aurez besoin pour jouer :

- **Trois à cinq personnes.** L'un d'entre vous sera le *maître du jeu*, les autres les *joueurs*. Ce que cela signifie sera détaillé plus loin.

- **Des dés Fate**, au moins quatre, et de préférence quatre par personne. Les dés Fate sont des dés à six faces un peu particuliers : deux faces sont marquées d'un symbole plus **+**, deux autres d'un symbole moins **-** et les deux dernières sont neutres **■**.

- **Les cartes du destin** sont une alternative aux dés Fate. C'est un jeu de cartes qui émule les probabilités des dés, conçu pour être utilisé de la même manière.

- **Des feuilles de personnage**, une par joueur.

- **Des fiches** ou **des post-it** afin de prendre des notes.

- **Des jetons** symbolisant les **points Fate**. Il peut s'agir de jetons de poker, de marqueurs en verre, de pièces, etc. Prévoyez-en une poignée de 30 à 40.

Voyons maintenant comment utiliser *Fate édition accélérée* pour raconter des histoires tous ensemble.

RACONTER DES HISTOIRES ENSEMBLE

Vous voici désormais avec vos amis, vos dés, vos fiches de notes, et vous êtes maintenant prêts à jouer à *Fate édition accélérée* (que l'on appellera désormais *FEA*). C'est l'heure de fabriquer des histoires !

Ce que l'on entend par «raconter des histoires»

Dans *FEA*, tout tourne autour de la narration. Il s'agit de créer un groupe de personnages et de les accompagner à travers des aventures imaginaires que vous allez dessiner petit à petit.

Pensez à un film, un jeu vidéo ou une série TV que vous aimez et où les personnages partent à l'aventure (citons *La légende de Korra*, *Star wars*, *Avengers*, les jeux *Zelda*, *Doctor Who* ou encore *Le seigneur des anneaux*). Imaginez-vous une histoire de ce type où, assis autour d'une table avec vos amis, vous prenez les décisions à la place des personnages alors qu'ils avancent dans l'intrigue, et où la trame elle-même change en fonction de ces choix.

À un moment, vous déciderez de tenter quelque chose sans que les conséquences ne soient clairement évidentes ; c'est ici que les dés interviennent et sont lancés pour déterminer ce qu'il se passe ensuite. Plus le score obtenu est élevé et plus vous aurez de chances que les choses se déroulent comme vous l'espérez...

La façon de procéder

La première étape est de déterminer le type d'histoire que vous désirez raconter. Quel est le genre qui vous intéresse ? Fantasy ? Science-fiction ? Aventures contemporaines ? Jouerez-vous dans l'univers d'une série TV, d'une bande-dessinée ou d'un film que vous aimez ? À moins que vous désirez créer votre monde ?

Ensuite il vous faut décider qui sera joueur et qui sera maître de jeu. La plupart des participants seront **joueurs** : chacun d'eux va endosser le rôle d'un **personnage-joueur** (ou **PJ**) et vont tenter de se projeter dans la tête de celui-ci pour prendre des décisions cohérentes avec sa mentalité. Le seul à avoir un rôle différent est le **maître de jeu** (ou **MJ**). Lui va mettre les joueurs au défi et incarner l'ensemble des personnages qui ne sont pas sous le contrôle des joueurs (appelés **personnages non-joueurs**, ou **PNJ**). Pour en apprendre davantage sur les responsabilités du MJ, consultez la page [141](#).

Une fois que vous vous êtes entendus sur qui sera joueur et qui sera MJ, ainsi que sur



le genre et la structure de l'histoire à venir, il est temps pour les joueurs de créer leurs personnages (voir le chapitre suivant).

Ce que l'on entend par «ensemble»

Toutes les personnes présentes autour de la table, MJ comme joueurs, sont responsables de l'histoire à venir. Quand vous prenez une décision pour votre personnage (ou pour un PNJ si vous êtes MJ) il vous faut garder deux choses à l'esprit. D'abord, il vous faut vous mettre à la place du personnage et imaginer ce que lui ferait (même si ce n'est pas l'idée la plus brillante qui soit). Si vous incarnez un personnage qui fait parfois de mauvais choix, il ne faut pas que vous ayez peur de les faire volontairement pour lui. Mais (et c'est le plus important) pensez à ce qui va en découler. Prenez les décisions qui rendront l'histoire meilleure : plus excitante, plus intéressante, plus amusante. En faisant ce choix, vous offrez une chance à un autre personnage-joueur de briller ? Envisagez-le sérieusement...

C'est de cette manière que vous allez construire **ensemble** de supers histoires : en ne craignant pas de mettre votre personnage dans de mauvaises postures et en prenant des décisions qui rendront l'histoire plus intéressante pour tous ceux qui se trouvent autour de la table (et non uniquement vous).

QUI VOULEZ-VOUS ÊTRE ?

Une fois que vous avez choisi le genre d'histoires que vous désirez raconter dans vos parties, il vous faut vous pencher sur votre personnage et définir qui il est : à quoi ressemble-t-il ? Quels sont ses points forts ? En quoi croit-il ?

Quel genre de personnage puis-je incarner ?

Pensez à l'univers dans lequel vous avez choisi de jouer et gardez-le en tête comme ligne directrice. Vous jouez dans une école pour jeunes sorciers ? Incarnez un jeune sorcier ! Vous jouez des pilotes de l'espace luttant contre un empire maléfique ? Incarnez un pilote de l'espace ! Assurez-vous que votre personnage ait une raison d'être en contact et de coopérer avec ceux que les autres joueurs créent.

Comment je crée mon personnage ?

Il est temps désormais de commencer à écrire. Prenez un crayon et un exemplaire de la feuille de personnage. Certaines personnes aiment utiliser des PDF éditables sur un ordinateur ou une tablette. Les deux idées se valent, et l'important c'est surtout d'avoir un support qui permet d'effacer et de modifier.

Créer un personnage en 30 secondes

1. Écrivez deux aspects : le concept et le trouble.
2. Écrivez un nouvel aspect.
3. Donnez un nom à votre personnage et décrivez-le.
4. Déterminez vos approches.
5. Notez votre restauration : 3.
6. Vous pouvez inscrire jusqu'à deux autres aspects et choisir un talent si vous le désirez, ou les mettre de côté pour y revenir pendant la partie.

Deux mots sur les aspects

Un **aspect** est un mot ou une phrase décrivant quelque chose de particulièrement important pour votre personnage. Il peut s'agir d'un précepte qu'il respecte, un trait de personnalité singulier, la description de ses relations avec un autre personnage, une possession ou du matériel notable, ou encore tout autre élément qui a une importance vitale pour votre personnage.

Les aspects vous permettent de modifier l'histoire afin de la lier aux penchants, compétences ou difficultés de votre personnage. Vous pouvez également les utiliser pour établir des faits concernant l'univers, comme l'existence de la magie ou la présence d'un allié utile, un ennemi dangereux ou une organisation secrète.

Votre personnage possèdera une poignée d'aspects (entre 3 et 5) comprenant un **concept** et un **trouble**. Les aspects sont abordés en détail dans *Aspects et points Fate*, mais pour l'instant ceci devrait suffire pour en appréhender le concept.

▲ Le concept

La première étape est de déterminer le concept de votre personnage. Il s'agit d'une simple phrase qui le résume adroitement, indiquant qui il est, ce qu'il fait son «truc». Quand vous réfléchissez à votre concept, pensez à deux choses : comment cet aspect



peut vous aider, et comment il peut vous compliquer la vie. Un bon concept satisfait les deux.

▲ **Le trouble**

Décidez maintenant d'une chose qui vous met tout le temps dans de sales draps. Il peut s'agir d'une faiblesse personnelle, d'un ennemi récurrent ou d'une obligation importante : tout ce qui peut rendre votre vie bien plus complexe.

▲ **Un autre aspect**

Il vous faut ensuite créer un nouvel aspect. Pensez à quelque chose de véritablement important ou intéressant concernant votre personnage. Est-il la personne la plus forte de son village natal ? Est-ce qu'il manie une épée au passé légendaire ? Peut-être qu'il parle trop ? Ou qu'il est plein aux as ?

▲ **Optionnel : un ou deux aspects de plus**

Si vous le désirez, vous pouvez composer un ou deux autres aspects supplémentaires. Ils peuvent décrire la relation qu'entretient votre personnage avec d'autres PJ ou PNJ. Ou, comme le troisième aspect ci-dessus, il peut concerner quelque chose de spécifique concernant le personnage.

Toutefois si vous le préférez vous pouvez mettre de côté l'un de ces aspects (ou même les deux) pour y revenir plus tard, une fois la partie commencée.

▲ **Nom et apparence**

Décrivez l'apparence de votre personnage et donnez-lui un nom.

L'échelle

Dans Fate, nous utilisons une échelle faite d'adjectifs et de chiffres pour graduer : les approches d'un personnage, le résultat d'un jet, la difficulté d'un test simple, etc.

La voici :

+8	Légendaire
+7	Épique
+6	Extraordinaire
+5	Incroyable
+4	Excellente
+3	Très bon
+2	Bon
+1	Moyen
0	Médiocre
-1	Faible
-2	Pathétique

♣ Les approches

Déterminez vos **approches**.

Les approches vont définir la **manière** dont vous parvenez à vos fins. Tout le monde possède les mêmes approches, et il en existe six :

- Astuce
- Attention

- Énergie
- Fourberie
- Panache
- Rapidité

Chaque approche possède un bonus. Choisissez-en une à Très bon (+3), deux à Bon (+2), deux à Moyen (+1) et la dernière est Médiocre (0). Ces bonus pourront progresser plus tard. La définition et l'utilisation de chaque approche sont abordées dans *Comment agir : résultats, approches et actions* (page **119**).

Le score de vos approches peut en dire long sur ce que vous êtes. Par exemple :

- la brute : Énergie +3, Attention et Panache +2, Fourberie et Rapidité +1, Astuce 0.
- la vedette : Rapidité +3, Énergie et Panache +2, Astuce et Attention +1, Fourberie 0.
- l'escroc : Astuce +3, Fourberie et Panache +2, Énergie et Rapidité +1, Attention 0.
- le protecteur : Attention +3, Énergie et Astuce +2, Fourberie et Rapidité +1, Panache 0.
- le voleur : Fourberie +3, Attention et Rapidité +2, Astuce et Panache +1, Énergie 0.
- le mousquetaire : Panache +3, Rapidité et Astuce +2, Énergie et Fourberie +1, Attention 0.

♣ Talents et restauration

Un **talent** est un trait particulier qui modifie la manière dont une approche fonctionne pour votre personnage. En général les talents vous fournissent un bonus (presque toujours +2) à une approche donnée quand elle est utilisée d'une certaine manière ou dans des circonstances particulières. Ils sont abordés plus en détails dans *Talents* (page **137**). Quand vous démarrez, vous pouvez choisir un talent ou l'acquérir ensuite pendant la partie (il peut s'avérer plus simple de déterminer un talent après avoir joué une première partie). Plus tard, lorsque votre personnage évolue, vous pourrez en choisir d'autres.

Votre **restauration** est le nombre de points Fate avec lequel vous commencez chaque session de jeu. Par défaut, elle commence à 3 mais est réduite de 1 par talent que vous acquérez *en plus* du premier que vous avez choisi. Au fur et à mesure que votre personnage progresse, vous aurez l'opportunité d'augmenter votre restauration. Celle-ci ne peut par contre jamais descendre en dessous de zéro.

COMMENT AGIR : RÉSULTATS, APPROCHES ET ACTIONS

Il est temps désormais de passer à l'action. Il vous faut sauter d'un train en marche à l'autre. Il vous faut parcourir l'ensemble de la bibliothèque pour trouver ce sort dont vous avez tellement besoin. Il vous faut distraire ce garde afin de vous faufiler dans la forteresse. Mais comment savoir ce qui arrive alors ?

Agir en 30 secondes

1. Décrivez ce que vous désirez voir votre personnage réaliser. Examinez si quelqu'un ou quelque chose peut vous freiner.
2. Décidez du type d'action : **créer un avantage, surmonter, attaquer** ou **défendre**.
3. Choisissez votre approche.
4. Lancez les dés et ajoutez le bonus de votre approche.
5. Décidez de modifier votre jet à l'aide des aspects.
6. Déterminez le résultat.

D'abord, il vous faut décrire ce que votre personnage tente de faire. Les aspects de votre personnage vont vous fournir un excellent guide sur ce qu'il est *capable* de faire. Par exemple, si vous avez un aspect qui suggère que vous savez utiliser la magie, lancez un sort. Si vos aspects vous décrivent comme un homme d'épée, dégainez votre lame et servez-vous en. Ces détails narratifs n'ont pas plus d'impact sur le plan technique : vous ne tirez aucun bonus de votre magie ou de votre épée, à moins de dépenser un point Fate afin d'**invoquer** l'aspect en question (page **131**). Bien souvent, le fait qu'un aspect vous permette d'ancrer certains éléments dans la réalité de l'histoire est déjà largement satisfaisant !

Comment savoir si vous avez réussi ? Dans bien des cas, c'est aussi simple que de l'annoncer, parce que l'action n'est pas complexe et que personne ne tente de se mettre en travers de votre route. Mais lorsque l'échec peut entraîner des conséquences intéressantes pour l'histoire, ou qu'un événement imprévisible peut survenir, il vous faut sortir les dés.

Dés ou cartes ?

Pour déterminer un résultat, il vous faut générer un nombre aléatoirement. Deux méthodes s'offrent à vous pour cela : lancer quatre dés Fate ou tirer une carte du destin.

Les dés Fate

Ces dés (que l'on peut également appeler dés Fudge, du nom du jeu pour lequel ils ont été inventés) sont l'une des deux manières de déterminer les résultats. Vous les lancez toujours par poignée de quatre. Chaque dé affiche un **-**, **■** ou **+** et vous additionnez l'ensemble pour obtenir le score du jet. Par exemple :

- **- + ■ +** = +1
- **+ - ■ ■** = 0
- **+ + + -** = +2
- **- ■ ■ ■** = -1

Les cartes du destin

Il s'agit d'un jeu de cartes qui reproduit les statistiques des dés Fate. Vous pouvez donc les utiliser à la place des dés sans que cela ne vous pénalise.

Ces règles ont été écrites en assumant que vous utilisez les dés Fate, mais cela ne doit pas vous empêcher d'adopter la méthode préférée de votre groupe. À chaque fois que l'on vous indique de lancer les dés, cela peut aussi signifier qu'il vous faut tirer une carte si vous utilisez les cartes du destin.



Les résultats

Une fois les dés lancés, ajoutez votre bonus d'approche (on y revient rapidement) et tout autre bonus issu de l'utilisation d'un aspect ou d'un talent. Comparez le total à un score cible, qui peut être une difficulté fixée (page **126**) ou le résultat d'un jet effectué par le MJ pour un PNJ. La différence entre les deux va vous fournir le résultat :

- C'est un **échec** si votre total est **inférieur** à celui de votre score cible.
- C'est une **égalité** si votre total est **le même** que celui de votre score cible.
- C'est une **réussite** si votre total est **supérieur** à celui de votre score cible.
- C'est une **réussite avec classe** si votre total est au moins **supérieur de trois**

points à celui de votre score cible.

Maintenant que nous avons présenté les différents résultats envisageables, abordons les actions et la manière dont ils les influencent.

Les actions

Vous avez donc expliqué ce que votre personnage tente de faire, et il a été établi qu'il a une chance d'échouer. La prochaine étape est de déterminer l'**action** la plus appropriée pour ce que vous désirez faire. Il existe quatre actions couvrant l'ensemble des choses que l'on peut tenter de faire.

▲ Créer un avantage

Créer un avantage correspond à toute action visant à fournir une aide, que vous soyez le bénéficiaire ou qu'il s'agisse de l'un de vos alliés. Il peut s'agir de prendre du temps pour viser de manière précise avec votre blaster au proton, consacrer de nombreuses heures à des recherches dans la bibliothèque de l'école, ou encore faire trébucher le bandit qui tente de vous dépouiller. La cible de votre action peut utiliser l'action défense pour vous en empêcher. L'avantage que vous allez créer vous permet de réaliser l'une des choses suivantes : créer un nouvel aspect de situation, découvrir un aspect de situation existant ou celui d'un autre personnage que vous ne connaissiez pas, ou utiliser un aspect existant à votre avantage (pour plus d'informations sur les aspects, page **131**).

Si vous créez un nouvel aspect ou en découvrez un déjà existant :

- *Sur un échec* : vous ne créez ou ne découvrez pas l'aspect, ou choisissez d'y parvenir en laissant à votre **adversaire** la possibilité de l'invoquer gratuitement. Cette deuxième option n'est utilisable que si d'autres personnes peuvent tirer avantage de

l'aspect (comme **Terrain accidenté**). Vous pouvez toujours utiliser cet aspect si vous le désirez, mais il vous en coûtera un point Fate.

- *Sur une égalité* : si vous tentez de créer un nouvel aspect, vous obtenez une impulsion. Vous pouvez la nommer et l'invoquer une fois gratuitement (après cela, l'impulsion s'estompe). Si vous tentez de découvrir un aspect existant, considérez qu'il s'agit d'une réussite (ci-dessous).

- *Sur une réussite* : vous créez ou découvrez l'aspect, et vous pouvez même l'invoquer une fois gratuitement. Notez-le sur une fiche ou un post-it et placez-le sur la table.

- *Sur une réussite avec classe* : vous créez ou découvrez l'aspect, et vous pouvez l'invoquer **deux fois** gratuitement.

Si vous tentez de tirer avantage d'un aspect que vous connaissez déjà :

- *Sur un échec* : vous ne tirez aucun bénéfice de l'aspect. Vous pouvez toujours l'invoquer si cela vous chante, mais il vous en coûtera un point Fate. Si vous tentez cette action sur un personnage dont vous ignorez la nature exacte des aspects, le MJ peut choisir de garder le silence et ces aspects restent secrets.

- *Sur une égalité ou une réussite* : vous obtenez une invocation gratuite sur cet aspect, que vous ou l'un de vos alliés pourrez utiliser ensuite.

- *Sur une réussite avec classe* : vous obtenez deux invocations gratuites sur cet aspect.

▲ **Surmonter**

Vous utilisez l'action **surmonter** lorsque vous tentez de passer outre quelque chose qui se dresse entre vous et un objectif particulier (crocheter une serrure, se débarrasser de menottes, sauter par-dessus un gouffre, piloter un vaisseau spatial à travers un champ d'astéroïdes). Surmonter couvre également toute action entreprise dans le but d'éliminer ou de modifier un aspect de situation qui vous dérange ; ces aspects seront abordés dans *Aspects et points Fate* (page **131**). La cible de votre action a la possibilité d'utiliser une action défense pour vous stopper.

- *Sur un échec* : vous avez un choix difficile à faire. Vous pouvez simplement échouer (la porte reste fermée, le bandit se dresse toujours entre vous et la sortie, le vaisseau ennemi est toujours **Sur vos talons**). Ou alors vous pouvez choisir de réussir, mais avec une contrepartie importante (vous avez laissé tomber quelque chose de valeur derrière vous, vous vous êtes blessé). Discutez avec le MJ pour déterminer la contrepartie adéquate.

- *Sur une égalité* : vous atteignez votre but, mais pas sans une légère contrepar-

tie ; votre adversaire peut, par exemple, obtenir une impulsion (page **132**).

- *Sur une réussite* : vous accomplissez ce que vous tentiez de faire. La serrure se déverrouille, vous contournez le butor qui gardait la porte, vous parvenez à semer le vaisseau alien qui ne vous lâchait pas d'une semelle.

- *Sur une réussite avec classe* : comme lors d'une réussite (ci-dessus) mais vous obtenez en plus une impulsion.

♣ Attaquer

Utilisez une **attaque** quand vous tentez de blesser quelqu'un, que ce soit physiquement ou mentalement (donner un coup d'épée, tirer avec un fusil blaster, lâcher une insulte cinglante pour déstabiliser votre adversaire). Les blessures seront développées dans *Aïe ! Dommages, stress et conséquences*, page **129**, le plus important à retenir pour l'heure c'est que quelqu'un trop sévèrement blessé devient incapable d'agir dans la scène. La cible de votre attaque a la possibilité d'utiliser une action défense pour vous stopper.

- *Sur un échec* : l'attaque ne touche pas. La cible pare votre épée, votre tir rate, votre adversaire balaie vos insultes d'un rire tonitruant.

- *Sur une égalité* : l'attaque est imprécise et ne parvient pas à blesser, mais vous obtenez une impulsion (page **132**).

- *Sur une réussite* : l'attaque touche et vous provoquez des dommages. Reportez-vous à *Aïe ! Dommages, stress et conséquences*, page **129**, pour plus de détails.

- *Sur une réussite avec classe* : non seulement vous touchez et provoquez des dommages, mais vous avez également la possibilité de réduire les dommages provoqués par votre coup de un afin de gagner une impulsion.

♣ Défendre

Utilisez une **défense** quand vous tentez activement de stopper quelqu'un qui tente de réussir l'une des trois autres actions (vous tentez de parer un coup d'épée, de rester sur vos jambes, de bloquer un accès). Cette action est généralement réalisée lors **du tour d'un autre**, en réaction à sa tentative pour attaquer, surmonter ou créer un avantage.

- *Sur un échec* : vous subissez les conséquences indiquées par la réussite de votre adversaire.

- *Sur une égalité ou une réussite* : les choses ne vont pas si mal pour vous ; reportez-vous à la description de l'action de votre adversaire pour déterminer les conséquences.

- *Sur une réussite avec classe* : non seulement votre adversaire n'obtient pas ce qu'il désire, mais en plus vous obtenez une impulsion (page **132**).

CHOISISSEZ VOTRE APPROCHE

Comme indiqué dans le chapitre *Qui voulez-vous être ?* (page **114**), il existe six **approches** décrivant chacun une manière d'aborder une action.

- *Astuce* : une action effectuée avec Astuce nécessite que vous pensiez vite, résolvez des problèmes ou prenez en compte des variables complexes. Exemples : trouver la faiblesse dans le style de combat d'un épéiste ennemi, trouver le point faible dans le mur d'une forteresse, réparer un ordinateur.

- *Attention* : une action effectuée avec Attention nécessite que vous preniez votre temps pour bien faire, et que vous soyez vigilant au moindre détail. Exemples : aligner un tir de flèche à longue distance, monter la garde, désactiver le système d'alarme d'une banque.

- *Énergie* : une action effectuée avec Énergie n'est pas subtile ; il s'agit avant tout de force brute. Exemples : faire de la lutte avec un ours, intimider un type du regard, lancer un sort surpuissant.

- *Fourberie* : une action effectuée avec Fourberie permet d'induire en erreur, d'agir furtivement, de tromper. Exemples : éviter de se retrouver enfermé grâce à votre bagout, faire les poches, feinter dans un duel à l'épée.

- *Panache* : une action effectuée avec Panache attire l'attention sur vous ; elle déborde de style et de classe. Exemples : prononcer un discours inspirant face à votre armée, embarrasser votre adversaire dans un duel, produire un spectacle de feux d'artifices magiques.

- *Rapidité* : une action effectuée avec Rapidité nécessite de se déplacer avec dextérité et célérité. Exemples : esquiver une flèche, frapper le premier, désactiver une bombe qui affiche 3... 2... 1...

Les personnages possèdent tous un score dans chaque approche allant de +0 à +3. Lorsque vous lancez les dés, ajoutez ce bonus au résultat pour déterminer la qualité de la performance de votre PJ.

Votre premier réflexe sera certainement de choisir l'action qui va vous fournir le meilleur bonus, n'est-ce pas ? Ça n'est toutefois pas aussi simple. Vous devez baser votre approche sur la description de votre action, et vous ne pouvez décrire une action sans une certaine logique derrière. Est-ce que vous vous glisseriez avec Énergie dans une pièce sombre, à l'abri des regards des soldats sur place ? Non, vous utiliseriez plutôt la Fourberie. Est-ce que vous pousseriez avec Rapidité cet énorme rocher pour bloquer la voie au chariot ? Non, vous puiseriez dans votre Énergie. Les circonstances dictent

les approches que vous pouvez utiliser, et il vous faudra parfois faire avec celles qui ne joueront pas en votre faveur.

Lancez les dés, ajoutez votre bonus

Il est temps maintenant de prendre les dés et de les lancer. Prenez le bonus associé à l'approche choisie et ajoutez-le au résultat fourni par les dés. Si vous avez un talent approprié, ajoutez-le également. Tout ceci forme votre total. Comparez-le ensuite à celui de votre adversaire (en général, le MJ).

Décidez de modifier (ou non) les dés

Enfin, décidez si vous allez altérer votre jet en invoquant des aspects (on y revient en détail dans *Aspect et points Fate*, page **131**).



DÉFIS, COMPÉTITIONS ET CONFLITS

Nous avons abordé jusqu'à maintenant les quatre actions (créer un avantage, surmonter, attaquer et défendre) et les quatre résultats (échec, égalité, réussite et réussite avec classe). Mais dans quel cadre y fait-on appel ?

De manière générale, quand vous désirez réaliser une action simple et précise (traverser une rivière agitée à la nage, pirater le téléphone mobile de quelqu'un) vous n'aurez besoin que de réussir une action surmonter contre un niveau de difficulté déterminé par le MJ (page 143). Vous regardez le résultat, et en déduisez la suite.

Parfois pourtant les choses sont un peu plus complexes.

Défi

Un **défi** est une série d'actions surmonter et créer un avantage qui va vous permettre de résoudre une situation particulièrement complexe. Chaque action surmonter se concentre sur une tâche ou une partie de la situation, et il vous faut prendre chaque résultat individuellement pour déterminer la résolution globale de la situation.

Pour former un défi, déterminez chaque tâche ou objectif qui créent la situation, et traitez chacune d'elles avec des actions surmonter séparées.

En fonction de la situation, un personnage peut se retrouver à faire de nombreux jets, ou plusieurs personnages peuvent y participer. Le MJ n'est pas obligé d'annoncer toutes les étapes qui composent le défi à l'avance (ajustez même les étapes alors que le défi progresse pour faire monter la tension).

Exemple : les PJ font partie de l'équipage d'un navire qui se retrouve coincé dans une tempête. Ils décident de garder le cap et de tenter d'atteindre leur destination malgré le temps, et le MJ suggère qu'il s'agit d'un défi. Les différentes étapes pour résoudre ce défi peuvent être de calmer des passagers paniqués, de réparer des gréements endommagés et de maintenir le bateau dans la bonne direction.

Compétition

On parle de **compétition** quand au moins deux personnages s'affrontent pour le même objectif, sans pour autant chercher à se blesser l'un l'autre. Il peut s'agir par exemple d'une course poursuite en voiture, d'un débat publique ou d'un tournoi de tir à l'arc.

Une compétition consiste en une série de manches. À l'intérieur d'une manche, chaque participant effectue une action surmonter pour mesurer leur prestation à cet instant de

la compétition. Comparez votre résultat à celui des autres.

Si vous obtenez le meilleur résultat, vous remportez la manche : vous marquez un point de victoire (que vous pouvez comptabiliser sur une feuille de brouillon) et décrivez la façon dont vous prenez la tête. Si vous réussissez avec classe, vous marquez deux points de victoire.

En cas d'égalité, personne ne prend de point de victoire et un événement inattendu survient. Cela peut se traduire de nombreuses manières en fonction de la situation : le terrain ou l'environnement est perturbé, les paramètres de la compétition changent, ou une autre variable imprévue se manifeste et affecte l'ensemble des participants. Le MJ crée alors un nouvel aspect de situation (page [132](#)) reflétant ce changement et le présente à la table.



Le premier qui obtient trois points de victoire emporte la compétition.

Conflit

Les **conflits** sont utilisés pour résoudre des situations où des personnages tentent de se nuire. Il peut s'agir d'agression physique (un combat à l'épée, un duel de sorcier, des échanges au pistolet laser) ou mentale (une dispute, un interrogatoire musclé, une magie psychique offensive).

Les conflits en 30 secondes

1. Posez la scène.
2. Déterminez l'ordre des tours.
3. Commencez le premier échange.
 - Lors de votre tour, choisissez une action et résolvez-la.
 - Lors des autres tours, défendez-vous ou réagissez à leurs actions autant que nécessaire.
 - Quand tous les tours sont terminés, démarrez un nouvel échange ou mettez fin au conflit.

♣ Poser la scène

Établissez ce qu'il se passe, où se retrouve qui, et à quoi ressemble l'environnement et l'opposition. Le MJ devrait écrire quelques aspects de situation (voir page 132) sur des post-it ou des fiches, et les mettre à la vue de tous sur la table. Les joueurs peuvent eux aussi en suggérer.

Le MJ établit également des **zones**, des secteurs définis approximativement qui vous permettent de localiser les personnages. En général, vous ne pouvez interagir qu'entre membre d'une même zone, ou d'une zone voisine si vous justifiez le fait de pouvoir agir à distance (par exemple vous possédez une arme à feu ou lancez un sort). Vous pouvez vous déplacer d'une zone à une autre gratuitement, mais l'utilisation d'une action devient nécessaire si un obstacle se dresse sur votre chemin (comme quelqu'un tentant de vous stopper) ou si vous désirez vous déplacer de deux zones ou plus. Griffonner un plan, même rapide, peut s'avérer utile pour visualiser les zones.

Exemple : des voyous agressent les personnages dans une maison. On compte quatre zones - le salon, la cuisine, le porche et le jardin.

♣ Déterminer l'ordre des tours

L'ordre dans lequel vous allez agir dans un conflit va dépendre de vos approches. Dans un conflit physique, vous allez utiliser la Rapidité, et dans un conflit mental vous vous reporterez à l'Attention. Comparez les approches de chaque protagoniste : celui qui possède la meilleur commence, puis les autres agissent dans l'ordre décroissant. Lors d'une égalité, départagez les personnages de la manière qui vous semble la plus logique, le MJ ayant le dernier mot.

Pour gérer les PNJ, il est plus facile pour le MJ de ne faire qu'un test (en prenant le bonus le plus élevé) afin de déterminer la place de tous les PNJ dans l'ordre des tours. Tous ces PNJ agiront à cet instant. Mais si vous avez une bonne raison de déterminer l'ordre des tours au cas par cas, vous êtes libre de le faire.

♣ Échanges

Chaque personnage prend ensuite son tour dans l'ordre établi. Il peut alors effectuer l'une des quatre actions (page 121). Résolez l'action pour en déterminer le résultat. Le conflit se termine quand il ne reste des personnages aptes que d'un côté.

ÀÏE ! DOMMAGES, STRESS ET CONSÉQUENCES

Lorsqu'une attaque vous touche, la différence entre le jet d'attaque et celui de votre défense correspond au montant des dommages encaissés. Par exemple, si votre adversaire obtient +5 sur son attaque et vous +3, l'attaque provoque deux (5 moins 3) **degrés** de dommages.

Deux choses peuvent ensuite survenir. Soit vous encaissez du **stress** et/ou des **conséquences** mais vous restez dans le combat, soit vous vous retrouvez **hors d'état**, c'est-à-dire que vous êtes écarté de l'action pour un moment.

Stress et conséquences en 30 secondes

- Tous les personnages commencent avec trois cases de stress.
- Quand vous êtes touché, vous pouvez cocher une case de stress pour absorber une partie ou l'ensemble des dommages. Réduisez alors les dommages par le chiffre de la case cochée : un pour la case 1, deux pour la case 2, trois pour la case 3.
- Vous pouvez également prendre des conséquences pour absorber les dommages.
- Si vous ne pouvez absorber l'ensemble des dommages, vous êtes mis hors d'état. Votre destin est entre les mains de votre adversaire.
- Céder vous permet de contrôler la manière dont vous sortez du combat.
- Le stress et les conséquences légères disparaissent à la fin d'une scène, à partir du moment où vous avez l'occasion de vous reposer. Les autres conséquences prennent plus de temps pour être soignées.

Que se passe-t-il lorsque je suis hors d'état ?

Si vous vous retrouvez hors d'état, vous ne pouvez plus agir dans la scène. Celui qui vous a mis hors état raconte ce qu'il vous arrive, en prenant en compte la manière dont cela s'est passé (vous pouvez sortir de la salle honteux, ou peut-être tomber inconscient).

Qu'est-ce que le stress ?

Si vous êtes touché mais ne désirez pas être mis hors d'état, vous pouvez choisir d'encaisser du stress.

Le stress représente la fatigue ou la contrariété, le fait d'être blessé de manière superficielle.

cielle et d'autres conditions qui s'évaporent rapidement.

Vous trouverez sur votre feuille de personnage une **ligne de stress** composée de trois cases. Quand vous prenez un coup et cochez une case de stress, la case absorbe un nombre de degrés de dommages égal à son numéro : un degré pour la case 1, deux pour la case 2 et trois pour la case 3.

Vous ne pouvez cocher qu'une case à la fois, mais vous *pouvez* cocher une case de stress et encaisser une conséquence dans le même temps.

Que sont les conséquences ?

Les conséquences sont des aspects que vous acquérez pour traduire le fait d'être sérieusement blessé. Votre feuille de personnage possède trois entrées pour y écrire des conséquences. Chacune est accompagnée d'un chiffre : 2 (conséquence légère), 4 (conséquence moyenne) ou 6 (conséquence grave). Ce chiffre indique le nombre de degrés de dommage que la conséquence absorbe.

Le côté négatif des conséquences est que chacune d'elle devient un aspect que votre adversaire va pouvoir invoquer contre vous. Plus vous en prenez, plus vous devenez vulnérable.

Exemple : imaginons que vous avez été salement amoché et que vous encaissiez un coup à 4 degrés. Vous cochez la case 2, ce qui ne vous laisse plus que 2 degrés à gérer. Si vous ne pouvez pas, vous êtes mis hors d'état : c'est là que les conséquences entrent en jeu. Vous pouvez choisir d'écrire un nouvel aspect dans l'entrée 2 des conséquences (disons, Entorse). Ces 2 degrés de dommages sont ainsi absorbés et vous pouvez continuer à vous battre !

Si vous êtes incapable d'absorber l'ensemble du stress infligé (en cochant des cases de stress, en encaissant des conséquences ou les deux) vous êtes mis hors d'état.



Céder

Si les choses s'annoncent mal pour vous, vous avez toujours l'opportunité de **céder** (ou **concéder**) le combat. La différence avec le fait d'être mis hors d'état est que c'est *vous* qui décidez de votre sort, et non votre adversaire. Ce dernier pourra vous soutirer des concessions importantes, mais c'est souvent préférable à être mis hors d'état et ne pas avoir son mot à dire.

Se rétablir - récupérer du stress et des conséquences

À la fin de chaque scène, décochez toutes vos cases de stress. Récupérer d'une conséquence est un peu plus complexe ; il vous faut expliquer la manière dont vous vous rétablissez (une visite aux urgences, une marche pour se détendre ou tout ce qui prend sens en fonction de la conséquence). Il vous faut également patienter un certain temps :

✧ *Conséquence légère* : effacez-la à la fin de la scène, à condition que vous puissiez vous reposer.

✧ *Conséquence moyenne* : effacez-la à la fin de la session suivante, à condition que cela ait un sens au sein de l'histoire.

✧ *Conséquence grave* : effacez-la à la fin du **scénario**, toujours si cela reste dans la logique de l'histoire.

Renommer des conséquences moyennes et graves

Les conséquences moyennes et graves vont vous coller à la peau un certain temps. Par conséquent, vous pouvez avoir l'envie à un moment donné de changer le nom d'un aspect afin qu'il corresponde au mieux à ce qu'il se passe dans l'histoire. Par exemple, après avoir reçu quelques soins médicaux, votre **Douloureuse jambe cassée** peut vous transformer logiquement en **Boîteux en béquilles**.

ASPECTS ET POINTS FATE

Un **aspect** est un mot ou une phrase qui décrit quelque chose de spécial à propos d'une personne, d'un endroit, d'une chose, d'une situation ou d'un groupe. À peu près tout ce qui vous traverse l'esprit peut devenir un aspect. Une personne peut être **La plus grande épiste de la mer des Nuages**. Une pièce peut devenir **En feu** après que vous

avez buté sur une lampe à huile. À l'issue d'un voyage dans le temps et d'une rencontre avec un dinosaure vous pouvez être **Terrifié**. Les aspects vous permettent de modifier l'histoire afin de l'adapter aux orientations, compétences ou problèmes de votre personnage.

Vous **dépensez** les **points Fate** (que vous quantifiez à l'aide de pièces, de compteurs, de jetons de poker) afin de libérer la puissance des aspects qui vous viendront ainsi en aide. Vous **gagnez** ces points en laissant un aspect être utilisé contre vous pour compliquer la situation, vous rendre la vie plus difficile.

Les différents types d'aspects

Il existe une infinité de variétés d'aspects, mais peu importe leurs noms ils fonctionnent tous plus ou moins de la même manière. La principale différence vient du temps qu'ils vont rester en jeu avant de disparaître.

▲ *Les aspects des personnages* : ces aspects sont inscrits sur votre feuille de personnage, comme votre concept ou votre trouble (page **115**). Ils décrivent vos traits de personnalité, des détails importants concernant votre passé, vos relations avec les autres, des objets ou des titres importants que vous possédez, des problèmes auxquels vous êtes confronté ou des buts que vous vous êtes fixé, ou encore une réputation ou des obligations que vous traînez. Ces aspects ne changent que lors de circonstances très inhabituelles ; la plupart ne changeront jamais.

Exemple : **Capitaine du navire du ciel Nimbus, Recherché par les Chevaliers du Cercle, Attentif aux détails, Je dois protéger mon frère.**

▲ *Les aspects de situation* : ces aspects décrivent l'environnement dans lequel l'action prend place. Cela inclut les aspects que vous découvrez ou créez grâce à l'action **créer un avantage**. Un aspect de situation s'évanouit généralement à la fin de la scène où il est utilisé, ou lorsque quelqu'un fait en sorte de le modifier ou de s'en débarrasser. Ils durent essentiellement aussi longtemps que l'élément de situation qu'ils représentent.

Exemple : **En feu, Soleil éblouissant, Une foule en colère, Renversé au sol.**

▲ *Les conséquences* : ces aspects représentent les blessures et autres trauma persistants issus d'une attaque réussie. Ils s'en vont lentement, comme indiqué dans le chapitre *Aïe ! Dommages, stress et conséquences* (page **129**).

Exemple : **Chevile foulée, Peur des araignées, Concussion, Doute débilant.**

▲ *Les impulsions* : une impulsion est un aspect temporaire que vous allez utiliser une fois (voir ci-dessous, *Que faire avec les aspects ?*) puis qui disparaît. Les im-



pulsions qui ne sont pas utilisées disparaissent à la fin de la scène où elles ont été créées, ou quand l'avantage qu'elles représentent n'a plus lieu d'être. Elles représentent les avantages brefs et volatiles que vous obtenez en vous confrontant à d'autres.

Exemple : Dans ma ligne de mire, Distrain, En déséquilibre, Un caillou dans la chaussure.

Que faire avec les aspects ?

Il y a trois choses que vous allez pouvoir faire avec vos aspects : les **invoquer**, les **contraindre** et les utiliser pour **établir des faits**.

▲ Invoquer des aspects

Vous **invoquez** un aspect pour obtenir un bonus ou rendre les choses plus compliquées pour votre adversaire. Vous pouvez invoquer n'importe quel aspect à partir du moment où : a) vous le connaissez, et b) que vous pouvez justifier l'avantage qu'il vous fournit (y compris s'il provient d'un autre personnage ou d'une situation). En temps normal, invoquer un aspect vous coûte 1 point Fate, que vous tendrez au MJ (ou à un autre joueur si c'est avec lui que vous êtes en conflit). Pour invoquer un aspect, vous devez décrire comment cet aspect vous aide dans la situation actuelle.

Exemple :

▲ *J'attaque le zombi avec mon épée. Je sais que les zombis sont **Lents** et cela devrait pouvoir m'aider.*

♣ *J'ai vraiment envie d'effrayer ce type. J'ai entendu dire qu'il avait **Peur des souris**, donc je lâche une souris dans sa chambre.*

♣ *Maintenant que le garde est **Distrait**, je devrais pouvoir me faufiler discrètement derrière lui.*

♣ *Ce sort a besoin d'être très puissant. Je suis un **Archimage de l'ancien Ordre**, et les sorts puissants j'en mange au p'tit-déj.*

Qu'est-ce qu'invoquer un aspect vous apporte ?

Choisissez l'un des effets suivants :

♣ Ajoutez +2 à votre total. Cela vous coûte 1 point Fate.

♣ Relancez les dés. Ce choix est plus approprié si vous avez obtenu un résultat vraiment mauvais (comme -3 ou -4 sur les dés). Cela vous coûte 1 point Fate.

♣ Gêner un adversaire. Vous utilisez cette option quand votre adversaire tente quelque chose et que vous pensez qu'un aspect existant peut lui rendre la tâche plus difficile. Par exemple, une brute extraterrestre désire dégainer son pistolet laser, mais il est **Enterré sous les décombres** ; vous dépensez un point Fate pour invoquer cet aspect, et désormais la difficulté de votre adversaire est augmentée de +2.

♣ Aider un allié. Utilisez cette option quand un ami a besoin d'aide et que vous pensez qu'un aspect existant lui faciliterait la tâche. Vous dépensez un point Fate pour invoquer l'aspect, et votre ami gagne désormais +2 sur son jet.

Si vous invoquez un aspect pour ajouter un bonus ou relancer les dés, vous le déclarez après avoir lancé les dés. Il n'y a aucune raison que vous dépensiez un point Fate si vous n'en avez pas besoin !

♣ *Invocation gratuite : parfois il vous est possible d'invoquer un aspect gratuitement, sans dépenser de point Fate. Si vous créez ou découvrez un aspect grâce à l'action **créer un avantage**, la première invocation de celui-ci (que ce soit pour vous ou vos alliés) est gratuite (si vous réussissez avec classe, vous obtenez même deux invocations gratuites). Lorsque vous créez des conséquences à l'aide d'une attaque, vous (ou vos alliés) pouvez l'invoquer une fois gratuitement. De plus les impulsions (page **132**) sont également des invocations gratuites un peu particulières.*

♣ **Contraindre les aspects**

Lorsque vous vous retrouvez dans une situation où posséder ou côtoyer un aspect particulier rend la vie de votre personnage plus dramatique ou complexe, quiconque autour de la table (bien qu'en général il s'agisse du MJ) peut **contraindre** l'aspect. La contrainte est le moyen le plus utilisé par les joueurs pour gagner des points Fate.

Il existe deux types de contraintes :

♣ *Contrainte de décision* : ce type de contrainte suggère la réponse à une décision que doit prendre votre personnage. Si, par exemple, votre personnage est **La Princesse d'Alaria**, il vous faudra rester pour mener la défense du château royal d'Alaria plutôt que de vous échapper en lieu sûr. Et si vous avez un **Penchant pour la provocation** il y a des chances pour que vous insultiez le Doyen des Disciplines s'il vous interroge.

♣ *Contrainte d'événement* : à d'autres occasions une contrainte traduit quelque chose qui s'est produit et qui rend votre vie plus compliquée. Si vous avez une **Chance étrange**, bien sûr que ce sort sur lequel vous travaillez en classe colorera accidentellement les cheveux de l'austère Maître des potions en orange. Si vous devez **Une faveur à Don Valdeon**, alors ce dernier risque d'apparaître pour vous demander de lui rendre un service au moment le moins opportun.

Dans tous les cas, lorsqu'un aspect vous est contraint, la personne qui y fait appel vous tend un point Fate et suggère que l'aspect a un certain effet (vous prenez une décision particulière, un événement précis survient). Vous pouvez en discuter en long et en large, et proposer des modifications et des précisions sur la contrainte suggérée. Après un moment qui doit rester court, il vous faut décider si vous acceptez la contrainte. Si c'est le cas, vous prenez le point Fate et votre personnage fait en sorte que la décision ou l'événement suggéré survienne. Si vous refusez, vous devez **payer** un point Fate de votre réserve. Oui, cela veut dire que si vous ne possédez pas de point Fate, vous ne pouvez refuser une contrainte !

♣ **Établir des faits**

La dernière chose que les aspects vont vous permettre de faire est **d'établir des faits** dans le jeu. Vous n'avez pas besoin de dépenser un point Fate, de lancer les dés ou autre : par le simple fait d'avoir l'aspect **Pilote du Ruddy Duck**, vous avez établi que votre personnage est un pilote et qu'il est aux commandes d'un avion nommé le Ruddy Duck.



Avoir un aspect **Ennemi mortel : les Ninjas rouges** établit le fait qu'il existe dans cet univers une organisation appelée les Ninjas rouges, et qu'ils en ont après vous pour une quelconque raison. Si vous prenez l'aspect **Sorcier du Cercle mystérieux**, vous établissez non seulement le fait qu'il y a un groupe de sorciers appelé le Cercle mystérieux, mais également *que la magie existe dans cet univers et que vous êtes capable de l'utiliser.*

Quand vous établissez des faits de cette manière, assurez-vous de le faire en coopération avec les autres joueurs. Si la plupart désire jouer dans un univers sans magie, vous ne devriez pas décider unilatéralement d'en apporter à travers vos aspects. Assurez-vous que les faits que vous établissez avec vos aspects rendent le jeu plus amusant pour tous.

Composer de bons aspects

Lorsque vous devez réfléchir à un bon aspect (nous parlons principalement des aspects de personnage et de situation), vous avez deux questions à vous poser : comment cet aspect peut m'aider (c'est-à-dire, quand pouvez-vous l'invoquer) ? Et comment peut-il m'handicaper (quand pourra-t-il être contraint) ? Par exemple :

Je t'aurais, von Stendhal !

♣ Invoquez cet aspect quand vous agissez en opposition à von Stendhal afin d'augmenter vos chances.

♣ Obtenez un point Fate quand votre antipathie pour von Stendhal vous amène à faire des choses stupides pour tenter de le coincer.

Les nerfs à fleur de peau

♣ Invoquez cet aspect quand le fait d'être très vigilant et précautionneux vous est utile.

♣ Obtenez un point Fate quand cela vous amène à être nerveux et distrait par des menaces qui n'existent pas.

Évidemment, votre aspect trouble est censé vous causer des problèmes (et ainsi rendre la vie de votre personnage plus intéressante tout en vous fournissant des points Fate) donc il n'y a aucun souci si ce dernier est à sens unique, mais les autres aspects de personnage et de situation devraient toujours être à double tranchant.



TALENTS

Les **talents** sont des tours, des manoeuvres, des techniques que votre personnage possède et qui lui permettent de changer le fonctionnement d'une approche (page **117**). En général, cela veut dire que vous obtenez un bonus dans certaines situations, mais parfois cela vous donne de nouvelles capacités ou caractéristiques. Un talent peut également traduire un équipement spécialisé, de grande qualité ou exotique auquel votre personnage a accès et qui lui fournit fréquemment un avantage sur ses adversaires. Il n'existe pas de liste définie de talents dans laquelle piocher ; tout comme les aspects, chacun compose ses propres talents. Il existe toutefois deux guides pour vous assister dans la création de talents, deux bases sur lesquelles vous pouvez travailler.

Le premier type de talent vous fournit un bonus de +2 quand vous utilisez une approche particulière dans une situation donnée. Vous utiliserez ce guide :

Parce que je (*décrivez une raison pour laquelle vous êtes exceptionnel, avez un équipement classe ou d'autres choses incroyables*), j'obtiens un +2 quand je (*choisissez l'un : attaque, défend, crée un avantage, surmonte*) (*choisissez l'un : avec Astuce, avec Attention, avec Énergie, avec Fourberie, avec Panache, avec Rapidité*) si (*décrivez une circonstance*).

Quelques exemples :

♣ *Parce que je suis un **Arrondisseur d'angle**, j'ai un +2 quand je crée un avantage avec **Fourberie** si je dialogue avec quelqu'un.*

♣ *Parce que je suis un **Amoureux des énigmes**, j'ai un +2 quand je surmonte avec **Astuce** si je suis confronté à des énigmes, charades, et autres rébus.*

♣ *Parce que je suis **Duelliste de classe mondiale**, j'ai un +2 quand j'attaque avec **Panache** si je suis engagé dans un combat à l'épée à un contre un.*

♣ *Parce que j'ai un **Grand bouclier**, j'ai un +2 quand je me défends avec **Énergie** si j'utilise mon bouclier en combat rapproché.*

Parfois, lorsque les circonstances sont particulièrement restrictives, vous pouvez appliquer le talent sur les actions créer un avantage **et** surmonter.

Le second type de talent vous permet de faire en sorte qu'une chose soit vraie, faire quelque chose de cool, ou encore ignorer les règles usuelles d'une manière particulière. Vous utiliserez ce guide :

Parce que je (*décrivez une raison pour laquelle vous êtes exceptionnel, avez un équipement classe ou d'autres choses incroyables*), une fois par session je peux (*décrire quelque chose de cool que vous pouvez faire*).

Quelques exemples :

♣ Parce que j'ai **Un bon réseau**, une fois par session je peux **Trouver un allié utile au bon moment**.

♣ Parce que j'ai **La gâchette facile**, une fois par session je peux **Choisir de commencer premier dans un conflit physique**.

♣ Parce que je suis **Capable de battre un léopard à la course**, une fois par session je peux **Apparaître où je le désire à partir du moment où je peux m'y rendre en courant, peu importe l'endroit d'où je démarre**.

Ces guides sont là pour vous fournir une idée de la manière de construire un talent, mais ne vous sentez pas obligés de les suivre à la lettre si vous avez une bonne idée en tête. Pour en savoir plus sur la construction des talents, reportez-vous au *Chapter 5, Skills and Stunts*, de *Fate Core* disponible gratuitement sur <http://www.evilhat.com>.



DEVENIR MEILLEUR : PROGRESSION DU PERSONNAGE

Les gens changent. Vos compétences s'aiguisent à force de les pratiquer. Vos expériences de la vie affinent votre personnalité à mesure qu'elles s'accumulent. *Fate Édition accélérée* reflète cela en faisant progresser votre personnage, c'est-à-dire que vous pouvez modifier vos aspects, ajouter ou changer vos talents et augmenter les bonus de vos approches. Tout ceci est faisable lorsque votre personnage atteint une étape.

Les étapes

Les histoires dans les séries TV, les bandes-dessinées, films ou même jeux vidéos se poursuivent généralement d'épisode en épisode, de saison en saison. Il fallut trois gros livres pour que Frodon amène l'Anneau jusqu'à la Montagne du Destin, et trois saisons à Aang pour battre le Seigneur du Feu. Vous saisissez. *FEA* vous permet de raconter ce genre d'histoires ; vous jouez plusieurs parties consécutivement avec le même personnage (ce que l'on appelle souvent **campagne**) et l'histoire se construit d'elle-même. Mais à l'intérieur de ces longues histoires, on trouve des arcs narratifs plus courts, comme les épisodes d'une série, les volumes d'une bande-dessinée, où l'histoire est terminée à la fin de la narration. *FEA* peut également en développer, même à l'intérieur d'une longue campagne.

Dans *FEA*, nous appelons ces conclusions des **étapes**, qu'elles soient petites pour de courtes histoires ou importantes comme celles que l'on retrouve à la fin de chaque session. *FEA* reconnaît trois types d'étapes, et chacune vous permet de modifier votre personnage d'une certaine manière.

Une **étape mineure** survient généralement à la fin d'une session, ou lorsqu'une partie de l'histoire a été résolue. Plutôt que de rendre votre personnage plus puissant, ce type d'étape vous permet de le changer, de l'ajuster en fonction des événements ayant eu lieu pendant la partie, et si vous le désirez. Parfois vous n'aurez pas l'utilité d'une étape mineure, mais vous avez toujours l'occasion de vous en servir si le besoin s'en fait sentir. Après une étape mineure, vous pouvez choisir un (et un seul) élément parmi les suivants :

- ▲ Inverser les bonus de deux approches.
- ▲ Renommer un aspect qui n'est pas votre concept.
- ▲ Échanger un talent pour un autre.
- ▲ Choisir un nouveau talent (et mettre à jour la restauration).

Si vous avez une conséquence moyenne, vérifiez si elle n'est pas là depuis deux sessions. Si c'est le cas, vous pouvez l'effacer.

Une **étape importante** survient généralement à la fin d'un scénario ou à la conclusion d'un événement lié à la trame principale. En cas de doute, toutes les deux ou trois sessions. Contrairement aux étapes mineures dont le sujet est le changement, les étapes importantes abordent l'apprentissage de nouvelles choses ; faire face aux problèmes et défis a permis au personnage d'être plus compétent dans ce qu'il fait.

En plus des bénéfices d'une étape mineure, vous gagnez également **les deux** éléments suivants :

- ♣ Si vous avez une conséquence grave depuis au moins deux sessions, vous pouvez l'effacer.
- ♣ Augmentez le bonus d'une approche de 1.

Augmenter un bonus d'approche

Quand vous augmentez le bonus d'une approche, il n'y a qu'une règle à garder à l'esprit : vous ne pouvez augmenter une approche au-delà d'Incroyable +5.

Une **étape majeure ne devrait survenir que lorsque quelque chose de particulièrement impressionnant remue complètement la campagne : la fin d'un arc narratif majeur, la défaite finale d'un PNJ principal ennemi, ou tout autre changement à grande échelle qui impacte l'ensemble de votre univers.**

Ces étapes se consacrent au gain de puissance. Les challenges de la veille ne sont plus suffisants pour menacer les personnages, et les défis futurs nécessiteront une expertise, une organisation et une détermination accrues pour pouvoir s'y opposer. Achever une étape majeure confère les bénéfices d'une étape importante **et** d'une étape mineure.

De plus, vous pouvez faire **l'ensemble** des choses suivantes :

- ♣ Obtenez un point de restauration supplémentaire.
- ♣ Obtenez un nouveau talent (optionnel, car il vous coûte toujours un point de restauration).
- ♣ Renommez le concept de votre personnage (optionnel).

ÊTRE MJ

Le MJ a de nombreuses responsabilités, comme présenter les conflits aux joueurs, contrôler les PNJ, et aider tous le monde à appliquer les règles aux situations dans la partie.

Parlons un peu du boulot du MJ.

Aider à la construction de la campagne

Une **campagne** est une série de sessions que vous abordez avec le même personnage, où l'histoire se construit sur ce qu'il s'est passé dans les sessions précédentes. Tous les joueurs devraient collaborer avec le MJ pour mettre en place le fonctionnement de la campagne. En général il s'agit d'une conversation entre vous tous pour décider quel genre de héros vous voulez jouer, quel type de monde vous habitez, à quoi ressemblent les méchants que vous allez affronter. Déterminez également le niveau de sérieux que vous désirez y consacrer.

- ▲ Des hommes-chats pirates du ciel à bord de navires volants, toujours en train d'échapper à la Royal Navy qui tente de les attraper.
- ▲ Des habitants du désert détenteurs de pouvoirs magiques qui s'opposent à l'invasion des soldats du diabolique Empire d'acier.
- ▲ Des étudiants dans un internat pour jeunes sorciers résolvant des mystères et mettant à jour les secrets de leur vieille école.

Construire des scénarios et mener les parties

Un **scénario** est un petit arc narratif, le type d'histoire que vous pouvez suivre au cours d'un ou deux épisodes d'une série TV, même s'il s'agit d'une pièce qui s'inscrit dans un ensemble plus vaste. En général, vous pouvez conclure un scénario en une à trois sessions de jeu, à raison de 3 à 5 heures de jeu à chaque fois. Mais qu'est-ce qu'un scénario, et comment en construire un ?



Apprendre à être MJ

Devenir MJ et maîtriser une partie peut paraître intimidant et difficile à première vue. C'est une compétence qui nécessite un peu de pratique, donc pas d'inquiétude : vous vous améliorerez à force de pratiquer. Si vous voulez aller plus loin dans l'art de maîtriser Fate, il y a de nombreux chapitres qui s'y consacrent dans les règles de *Fate Core* : *Running the game*, *Scenes, sessions and scenarios*, et *The long game*. *Fate Core* est disponible gratuitement sur <http://www.evilhat.com>.

♣ Scénarios

Un scénario nécessite deux éléments : un méchant avec un but, et une raison pour les PJ de ne pas l'ignorer.

♣ *Un méchant avec un but* : vous vous êtes déjà penché dessus normalement. La principale opposition de la campagne, ou l'un de ses alliés, est certainement votre méchant.

♣ *Quelque chose que les PJ ne peuvent ignorer* : il vous faut maintenant trouver une raison pour que les PJ s'en occupent. Assurez-vous que le but du méchant saute à la gorge des PJ, de façon à ce qu'ils doivent faire quelque chose ou en assumer les conséquences (qui impliquent généralement des gens ou des objets qu'ils estiment).

♣ Mener une partie

Maintenant que votre méchant fait quelque chose qui attirera l'attention des PJ, il est temps de commencer. Parfois le meilleur moyen pour cela, surtout lors de la première session d'un nouvel arc narratif, c'est de les confronter directement à l'action. Une fois que les PJ savent pourquoi ils devraient surveiller ce qu'il se passe, vous vous retirez simplement et les laissez agir à leur guise.

Ceci dit, il y a un bon nombre de tâches que le MJ doit effectuer pour mener une partie :

♣ *Démarrer les scènes* : une session est composée de plusieurs scènes individuelles. Décidez de l'endroit où commence la scène, de qui est présent et de ce qu'il s'y passe. Décidez également quand tout ce qui a un intérêt a été joué et que la scène se clôt.

♣ *Arbitrer* : quand une question sur l'application exacte d'une règle en jeu se soulève, c'est vous qui avez le dernier mot.

♣ *Poser les difficultés* : vous décidez de la difficulté des tâches.

♣ *Jouer les PNJ* : chaque joueur contrôle son propre personnage, mais vous contrôlez tous les autres, y compris les méchants.

♣ *Tenir le rythme* : si les joueurs ne savent pas quoi faire ensuite, c'est votre job de leur donner un petit coup de pouce. Ne laissez jamais les choses s'enliser dans l'indécision ou parce qu'ils n'ont pas obtenu assez d'informations ; faites en sorte de les remuer.

♣ *S'assurer que tous ait l'occasion de se démarquer* : votre but n'est pas de vaincre les joueurs mais de les mettre au défi. Faites en sorte que chaque PJ ait une chance de briller à un moment donné, qu'il s'agisse du gros méchant au guerrier ou du petit voleur sournois.

Poser les difficultés

Quand un autre personnage s'oppose au PJ, ses jets déterminent l'opposition dans un conflit, une compétition ou un défi. Mais s'il n'y a aucune opposition active, vous devez déterminer la difficulté de la tâche.

De **faibles difficultés** sont efficaces lorsque vous désirez que les PJ puissent se mettre en avant et se démarquer. Des **difficultés fixées aux alentours du score de leur approche** sont efficaces lorsque vous désirez créer une certaine tension sans pour autant submerger les personnages. Des **difficultés élevées** vous seront utiles lorsque vous voudrez mettre en évidence des circonstances extrêmes ou inhabituelles et que les personnages ont besoin de donner tout ce qu'ils ont pour réussir.

♣ Improviser

- ♣ Si la tâche n'est pas complexe, notez-la Médiocre (+0) ou indiquez simplement au joueur qu'il a réussi sans lancer les dés.
- ♣ Si vous pouvez déterminer au moins une raison pour laquelle la tâche est difficile, utilisez Bon (+2).
- ♣ Si la tâche est extrêmement difficile, prenez Excellent (+4).
- ♣ Si réussir la tâche est quasiment impossible, allez aussi haut que nécessaire. Les PJ devront y dépenser des points Fate et obtenir beaucoup d'aide pour réussir, et c'est ce que vous recherchez.



Méchants

Quand vous créez un méchant, vous pouvez lui fournir des statistiques au même titre qu'un PJ, avec des approches, des aspects, du stress et des conséquences. C'est une bonne méthode pour les méchants importants ou récurrents dont le but est de fournir une véritable opposition aux PJ, mais vous ne devriez pas en avoir besoin de plus d'un ou deux par scénario.

▲ *Figurants* : les autres méchants sont des **figurants**, des brutes anonymes, des monstres ou des écervelés qui n'existent que pour rendre la vie des PJ un peu plus complexe, et que des PJ pourront se débarrasser facilement (surtout s'ils sont puissants).

Pour les créer, suivez cette procédure :

1. Faites une liste des domaines dans lequel ce figurant est compétent. Ils ont +2 à tous leurs jets liés.
2. Faites une liste des domaines dans lequel il est particulièrement mauvais. Ils ont -2 à tous leurs jets liés.
3. Pour tout le reste il n'a aucun bonus (+0).
4. Donnez au figurant un ou deux aspects pour renforcer des domaines où il est bon ou mauvais, à moins qu'ils ne possèdent une force ou une faiblesse particulière. Ce n'est pas très important si ces aspects sont très simples.

5. Si vous désirez le rendre un peu plus puissant que la brute de base, donnez-leur un voire deux talents. Au-delà, pensez plutôt à en faire un personnage avec des statistiques complètes.

6. Les figurants ont zéro, une ou deux cases de stress, en fonction de la résistance que vous voulez leur adjoindre.

7. Les figurants n'encaissent pas de conséquence. S'ils sont à court de cases de stress (ou n'en ont pas) le prochain coup les met hors d'état.

▲ **Butor de la Maison Cyclope**

Butor de la Maison Cyclope, Pas franc sans soutien

Compétent (+2) à : effrayer les autres étudiants, éviter les ennuis, casser des trucs.

Mauvais (-2) à : planifier, étudier.

Stress : aucun (le premier coup le met hors d'état).

▲ **Assassin d'acier**

Assassin d'acier, La nuit est à nous

Compétent (+2) à : se faufiler, monter des embuscades.

Mauvais (-2) à : faire face à une opposition déterminée.

Stress : 0

▲ **Requin céleste**

Je suis un requin, Ventre vulnérable

Compétent (+2) à : voler, mordre.

Mauvais (-2) à : tout ce qui n'est ni voler ni mordre.

Stress : 0



EXEMPLE DE PERSONNAGES

Voici quatre exemples de personnages que vous pourrez utiliser en l'état ou comme inspiration pour vos propres personnages. Nous nous en sommes servis au gré des exemples et ils vous sembleront donc familiers.

Reth, de la résistance Andralienne

Reth a 14 ans. Il a la peau brune et des cheveux sombres qu'il porte en dreadlocks. Il porte des tenues légères et amples avec des sandales, et c'est un artiste martial compétent. Il est le *Suncaller* le plus puissant depuis des générations ; il peut magiquement faire appel au pouvoir du feu. Originaire d'un village du vaste désert d'Andral, il a affronté avec ses amis l'envahissant Empire d'Acier et ils fuient depuis.

Reth

Concept : **Suncaller du désert d'Andral**

Trouble : **Les Assassins d'acier veulent ma mort**

Autres aspects : **Artiste martial, Béguin pour Avasa, Je peux apprendre de l'expérience de Sério.**

Approches

- ♣ Astuce : Moyen +1
- ♣ Attention : Bon +2
- ♣ Énergie : Très bon +3
- ♣ Fourberie : Moyen +1
- ♣ Panache : Médiocre +0
- ♣ Rapidité : Bon +2

Talents

La posture du Soleil défiant : parce que j'ai perfectionné la posture du Soleil défiant, je gagne +2 pour me défendre avec Énergie lorsque je combat à mains nues.

Stress

OOO

Conséquences

- ♣ Légère (2)
- ♣ Moyenne (4)
- ♣ Grave (6)

Restauration : 3

Voltaire

Voltaire est le capitaine de l'**Écumeur Cirrus**, un navire du ciel qui parcourt une vaste mer de nuages. C'est une femme-chat, son corps est un mélange de traits humains et félins. Elle porte un assortiment ostentatoire de vêtements de pirate, comprenant une longue veste marron, des bottes remontant jusqu'aux genoux, un chapeau orné d'une plume et un coutelas à la garde tressée. Étant une femme-chat, elle a tendance à s'assoupir un peu n'importe quand.

Voltaire

Concept : **Capitaine féline de l'Écumeur Cirrus**

Trouble : **Baaaaille**

Autres aspects : **Ça ? Oh, c'est un piège ; Martin est un grand escroc ; Sanchez est le meilleur second qu'un navire puisse avoir**

Approches

- ♣ Astuce : Moyen +1
- ♣ Attention : Moyen +1
- ♣ Énergie : Médiocre +0
- ♣ Fourberie : Bon +2
- ♣ Panache : Très bon +3
- ♣ Rapidité : Bon +2

Talents

Escrimeuse : parce que je suis une escrimeuse, je gagne +2 pour attaquer avec Panache lorsque je croise le fer avec un adversaire seul.

Stress

OOO

Conséquences

- ♣ Légère (2)
- ♣ Moyenne (4)
- ♣ Grave (6)

Restauration : 3

Abigail Zhao

Abigail est étudiante à l'école des sorciers, et membre de la Maison Hippogriffe. Elle a la peau claire et de longs cheveux noirs orné d'un bandeau rose. Elle va loin avec son uniforme d'écolière, ajoutant des bijoux, des ceintures cloutées, et n'hésitant pas

à colorer les pantalons, vestes et cravates réglementaires. Elle s'est spécialisée dans les enchantements. Bien qu'elle aime se moquer de ces idiots de la Maison Cyclope, elle a tendance à agir avant de réfléchir.

Abigail Zhao

Concept : **Spécialiste des enchantements de la Maison Hippogriffe**

Trouble : **Incante d'abord, pose des questions plus tard**

Autres aspects : **Je hais ces types de la Maison Cyclope ; Sarah a tout mon soutien ;**

Dexter Fitzwilliam est sur la mauvaise pente

Approches

- ♣ Astuce : Bon +2
- ♣ Attention : Médiocre +0
- ♣ Énergie : Bon +2
- ♣ Fourberie : Très bon +3
- ♣ Panache : Moyen +1
- ♣ Rapidité : Moyen +1

Talents

Chouchou du prof : parce que je suis la chouchou du prof, une fois par session jeu peux déclarer qu'un professeur qui va nous être utile entre en scène.

Stress

OOO

Conséquences

- ♣ Légère (2)
- ♣ Moyenne (4)
- ♣ Grave (6)

Restauration : 3

Bethesda Flushing, PhD

Dr Flushing est un membre de l'Institut pour l'Avancement de la Mécanique Électro-Gravitique (IAMEG) et en est l'un des principaux ingénieurs-test et agents de terrain. L'IAMEG est fréquemment en conflit avec des agents de nombreuses organisations internationales qui cherchent à voler leur technologie, conquérir le monde ou les deux. Gustaf von Stendhal, chef d'une agence d'espionnage douteuse, à l'affiliation incertaine, est fréquemment une épine dans le pied de Bethesda. Dr Flushing a des cheveux roux flamboyants et ne se déplace jamais sans de nombreux gadgets, incluant son sac à dos à hélices.

Bethesda Flushing

Concept : **Agent de terrain en chef de l'IAMEG**

Trouble : **Je t'aurais, von Stendhal !**

Autres aspects : **Mes inventions fonctionnent presque toujours. Presque... ; Mon élève Hidecki n'écoute jamais rien ; Je crois au génie du Dr Alemieda**

Approches

- ♣ Astuce : Très bon +3
- ♣ Attention : Bon +2
- ♣ Énergie : Bon +2
- ♣ Fourberie : Médiocre +0
- ♣ Panache : Moyen +1
- ♣ Rapidité : Moyen +1

Talents

Hélipack expérimental : lorsque j'utilise mon Hélipack expérimental, je gagne +2 pour créer un avantage ou surmonter avec Rapidité lorsque voler est à la fois possible et utile.

Inventeur : parce que je suis un inventeur, une fois par session je peux déclarer que je possède un outil utile qui me permet d'éliminer un aspect de situation.

Stress

OOO

Conséquences

- ♣ Légère (2)
- ♣ Moyenne (4)
- ♣ Grave (6)

Restauration : 2

TRADUCTION : VALENTIN DEBRET

ILLUSTRATIONS : ZHY

<https://www.facebook.com/pages/ZHY-s-Artworx/212923498811725>

<https://www.facebook.com/zhy.illustrator?fref=ts>

FICHE DE PERSONNAGE

FATETM ACCÉLÉRÉE

Nom

Description

Restauration

Points FATE

ASPECTS

Concept

Trouble

APPROCHES

ASTUCE

ATTENTION

ENERGIE

FOURBERIE

PANACHE

RAPIDITE

TALENTS

STRESS

CONSEQUENCES

1

2

3

2

Légère

4

Moyenne

6

Grave



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 ?

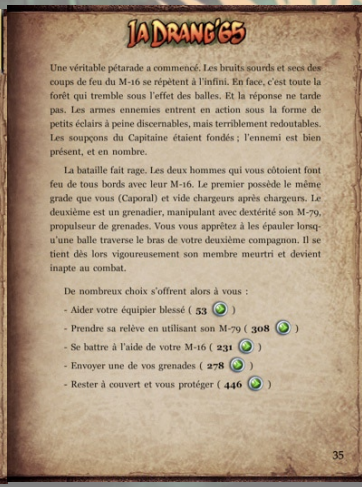
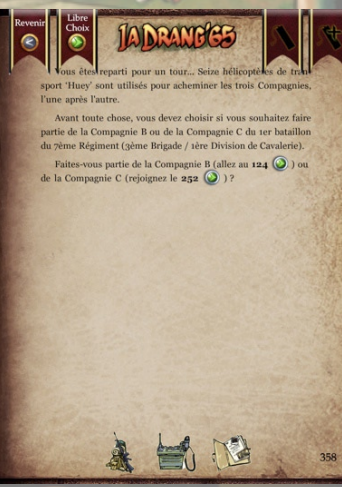
Si vous finissez aux mains de l'ennemi, ce sont de longues années de captivité qui vous attendent à moins que vous ne réussissiez à vous évader au péril de votre vie.

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>





RECONQUÊTE

Un scénario *AD&D*, dans l'univers de Laelith, pour 4 à 5 héros de niveau 4 à 6 dans les règles *AD&D* 2. Il se situe après le scénario « les Ombres d'Egonzhan » (*Maraudeur* n° 9) et reprend l'un des personnages secondaires en une nouvelle position. Par la suite d'autres scénarios pourront s'intégrer dans cet arc de campagne.

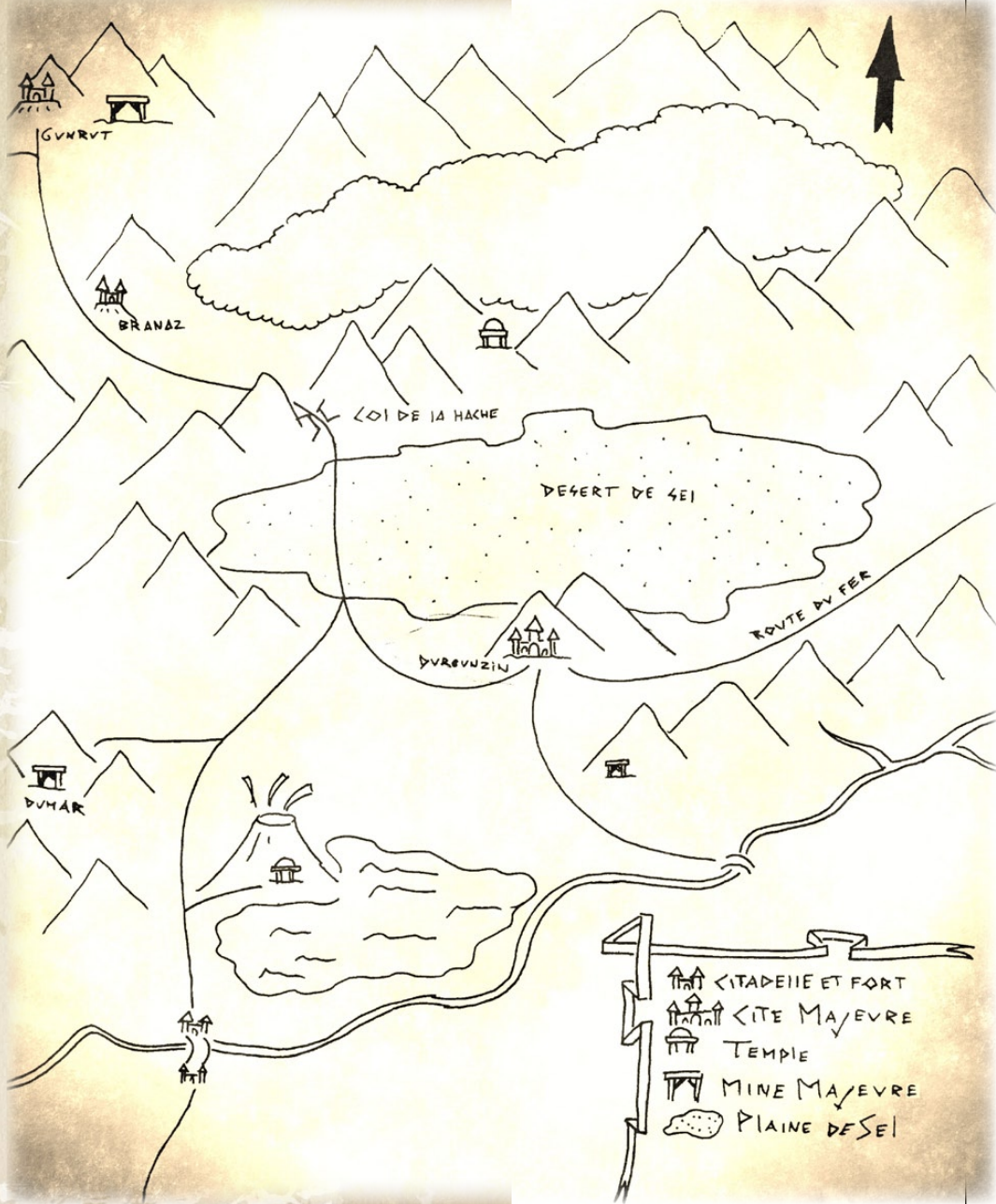
CONTEXTE

Ce scénario se situe dans le monde de Laelith. Il y a de cela trois ans, une immense horde orque rassemblant une douzaine de clans plus de nombreux alliés a brisé les royaumes nains des montagnes Noires, nommés monts de Jadhys à Laelith, chaîne située entre les Jardins de Jadhys et les marais Languissants. Sur les dix cités naines, six tombèrent et seul l'alliance des quatre dernières cités, des rescapés de cités défaites et de mercenaires permit lors de la bataille des trois défilés de briser l'alliance en même temps que de tuer le haut-roi orque, faisant basculer la guerre.

De fait, l'alliance brisée, la guerre changea de configuration ; des clans orques retournèrent sur leurs terres, d'autres ne se relevèrent jamais, les derniers, absents lors de la bataille ou insuffisamment affaiblis, s'enracinèrent sur les terres conquises... Le danger d'anéantissement était passé mais l'emprise orque, même morcelée, perdure toujours.

Une faible population d'humains, des barbares vivant en autarcie, demeure également depuis toujours dans ces montagnes ; ils s'entendent mal avec les nains et tout comme eux ont dû fuir les orques.

C'est au plus haut sud, à Gunrut, que se situe l'extrême reconquête naine, menée par Grimwald Barbe d'Or ; vétéran des



-  CITADELLE ET FORT
-  CITE MAJEURE
-  TEMPLE
-  MINE MAJEURE
-  PLAINE DE SEL



révoltes de fer, prince d'une antique cité naine d'Egonzhastan, il a été sacré Roi-sous-la-montagne de Gunrut, unique cité à avoir été reconquise. C'est là-bas que commencera l'aventure.

Vos joueurs peuvent être un groupe déjà constitué qui a fait ses preuves dans la région et cherche un engagement, attiré par les rumeurs de prodigalité des nains toujours à la recherche de force vive. Ce peut être des vétérans des « Ombres d'Egonzhastan » ou des PJ pré-tirés, éclaireur hobbit, sergent d'armes, mage-guerrier, etc.

LA RÉGION

Gunrut se situe au nord-ouest de la carte, de là la route mène à *Pic Branaz* un solide fort nain tenu par le *Prince Cioran* (cf. « le dragon d'acier » Casus Belli), et barrant l'accès à la fois à la forêt aux hiboux, à l'est et au col de la Hache, seule voie d'accès praticable par une armée pour avancer vers le sud.

Du col de la Hache, on traverse le terrible désert de sel en deux jours pour arriver dans le secteur de *Duranzin*, ancienne cité naine, actuellement aux mains du clan du *Croc noir*. La route de fer, elle se dirige vers Jadhys. Plus au sud encore on se dirige vers la *Colère du géant*, un immense volcan où se voient encore les

ruines d'un temple de Moradin, détruit par un tremblement de terre des prêtres qui ont préféré s'ensevelir plutôt que de le voir pillé lors de l'invasion orque ; tout autour la plaine de lave étend son terrain déchiqueté d'où émergent encore, ça et là, des fumerolles et des gouffres de chaleur. Suivant la route du sud on arrive à un pont fortifié au main d'un autre clan orque, *la Lune blafarde*, non loin d'une prodigieuse mine qu'ils exploitent également.

Au nord, non loin de la *forêt des Hiboux* se situe un temple anciennement dédié à Dumathoïn qui sert actuellement de repaire à un petit clan de chevaucheurs de loup gobelins.

L'armée naine est forte d'environ 1000 combattants ; à Duranzin, le féroce clan des Crocs noirs peut rassembler 2500 combattants, sans compter leurs alliées chevaucheurs de loup au nombre de trois cents.

Les nains tiennent solidement le col de la Hache, empêchant toute attaque orque. Par contre, vu leur infériorité numérique, ils s'avèrent incapable de passer à l'attaque, craignant un combat en rase campagne en plein désert de sel, ou ils pourraient subir un encerclement des orques et des gobelins. Aussi, malgré la guerre toujours présente, l'ambiance entre les deux camps est à l'escarmouche et aux patrouilles plutôt qu'à l'affrontement direct, d'autant plus que les désagréables



chevaucheurs de loup s'avèrent capables de sentir les nains à plusieurs kilomètres, rendant caduque toute possibilité d'attaque surprise ou de guerre de mouvement...

Jusqu'à aujourd'hui.

INTRODUCTION

La cité semi souterraine de Gunrut résonne du bruit du martèlement des forgerons, des chants des mercenaires et des rodомontades des guerriers nains. Partout le peuple nain s'active, on rehausse les murs, on construit de nou-

veaux baraquements, des écuries de bois à peine séché sont élevées en hâte ; des cités du nord arrivent sans cesse le ravitaillement, tandis que des épées à louer et autres aventuriers traînent leurs guêtres, informés du recrutement incessant de mercenaires dont les hérauts nains se font l'écho à Laelith.

Vos héros peuvent y être des mercenaires en quête d'aventure, de puissants magiciens engagés dans l'état major, des membres de la compagnie des Épées rouges ou de celle des Chiens de Sandaran, des paladins ralliant la croisade contre les peaux-vertes, des roublards en quête d'opportunités ou de simples éclaireurs... Mieux, peuvent-ils



être, déjà, des amis de Grimwald Barbe d'or...

SCÈNE I : UN COUP DE MANCHE DE PIOCHE, ÇA DESSAOULE.

Les PJ sont attablés à l'extérieur de la cité en train de s'avaloir une bonne portion de ragoût arrosée de « Mule du mineur », une bière noire locale, quand la jeune fille d'un marchand est prise à parti par une poignée de soudards des « Chiens de Sandaran », une demi-douzaine d'écorcheurs velus, à moitié saouls et qui semblent absolument tenir à ce qu'elle les embrasse. La discussion s'envenime, son père se prend une gifle et, très vite, cela devrait dégénérer en bagarre générale entre vos PJ et les mercenaires. Le tenancier se mêlera de la partie à coups de manche de pioche, ainsi qu'une jeune phalangiste naine pesant son quintal.

Les soudards des Chiens de Sandaran (10)

TAC0 20, CA 8, PdV 6, Dégâts 1D4 ou 1D6 (tabouret, chope ferrée, gantelet de mailles, casque...)

Quelques horions plus tard un nouveau trio se joindra à la bataille, en l'occurrence un grand et beau nain à la magnifique barbe d'or suivi de deux autres, un furieux aviné combattant à coups de chope ferrée et un vétéran borgne ma-

traquant à coups de gantelets de fer.

S'ils le connaissent les personnages reconnaîtront le maintenant roi Grimwald Barbe d'Or (« Que longue soit sa vie ! Que drue soit sa barbe ! ») qui au débotté et juste après avoir mis une dernière calotte à un soudard leur parlera comme s'ils venaient de se quitter la veille et qu'il n'était encore qu'un simple forgeron :

« Chers amis, heureux de vous revoir. J'ai appris que vous étiez de visite chez nous et, loués soient les dieux, je ne voudrais pas que vous vous ennuyiez dans ma cité. Nous avons besoin de héros dont la force, la ruse et le courage seraient à l'aune de leur loyauté. Vous m'accompagnez à la réunion du conseil de guerre ? »

Pour jovial et peu protocolaire que soit le roi, la question n'appelle qu'une réponse, le oui. Gardez en mémoire que Grimwald a un charisme de 16, une jovialité à enflammer les cyniques les plus endurcis et une sincérité à rassurer les paranoïaques les plus purs.

Juste avant de sortir, le capitaine Melkior Sandaran, un grand échalias olivâtre à la moustache lissée et au regard sournois, fera son apparition avec quelques uns de ses hommes. À peine aura-t-il demandé quelques informations sur ce qu'il vient de se passer que Grimwald le prendra par le bras : « Vous tombez à pic, la réunion du conseil est avancée, quant aux événements, passons, ce n'était là que



bagarres de guerriers désœuvrés qui ne nécessitent aucune sanction. Justice a été rendue », conclura le roi en faisant craquer ses poings, et de partir d'un petit rire et d'un clin d'œil. Melkior approuvera d'un air pincé.

C'est dans la salle du trône, autour d'une table dressée pour l'occasion, que les chefs de guerre ainsi que nos vaillants aventuriers seront réunis. S'y trouvent donc : Grimwald ; la princesse Sigurda, une jeune naine des cités du nord commandant les troupes naines alliées ; le prince Cioran, prince déchu d'une citadelle du sud, sage et fidèle bras droit du roi et qui commande la citadelle avancée de Pic Branaz ; Barros le gris, prêtre/guerrier de Moradin, un vieux nain traditionaliste conseiller de Grimwald (qui, sur certains points, le désespère) ; Djenké, un grand noir morose, capitaine des « Épées rouges », une compagnie de mercenaires combattants pour les nains depuis deux ans ; et Melkior de Sandaran, noble exilé dirigeant les Chiens de Sandaran, la deuxième et plus importante compagnie de mercenaires ayant rallié les nains.

Durant ce conseil de guerre, seront d'abord abordés, carte à l'appui, la situation de blocage actuel, ainsi que l'état des forces en présence.

Les différents chefs de guerre s'exprimeront, selon leur tempérament ; comme

les PJ auront l'occasion de les côtoyer durant la bataille, profitez-en pour bien camper leurs caractères. Sigurda proposera un assaut frontal pour laver l'affront de la présence orque dans une cité naine ; Djenké haussera les épaules, expliquant qu'engager ses hommes dans le désert serait les envoyer à la mort au vu des risques d'encerclement et de l'infériorité numérique ; le prince Cioran expliquera que, selon lui, tout siège de Durgunzin serait impossible et que si les troupes naines sont supérieures, toute bataille devrait avoir lieu dans un espace restreint pour minimiser les pertes et briser à moindre coût les forces orques ; ce à quoi Djenké répondra que les chefs orques ne sont pas stupides et que c'est justement pour cette raison qu'ils ont cessé tout assaut et se contentent de harcèlement ; Barros notera seulement que tous les plans de Durgunzin sont en leur possession, facilitant un éventuel assaut, et évoquera la présence d'un artefact orque, « l'Œil de Grumsh », entre les mains des Crocs noirs, ce qui est de mauvais augure. Sera aussi évoquée la puissances des Crocs noirs, en l'espèce environ 1500 maraudeurs (les Crocs), 700 guerriers lourds (la Mâchoire), la garde du roi Nurak le vieux (100 vétérans) et la présence des héros orques : Kargos un demi-ogre, monstrueux et terrifiant fils de Thundar, qui commande à la Mâchoire, « Orage » leur champion commandant aux nuées, « Dents



d'Acier » le chef des ogres etc. Improvisez, faites vivre la réflexion et, surtout, impliquez les PJ. Grimwald s'avère un arbitre soucieux d'entendre tous les conseils. Si des plans trop complexes ou bancals se font jour faites intervenir Melkior, qui rappellera « qu'on n'entre pas en bataille en espérant la gagner, mais qu'on engage la bataille quand on est sûr de la victoire. »

Au final un consensus devrait apparaître, celui que la situation doit se débloquent, qu'une bataille ne peut avoir lieu favorablement qu'au col de la Hache et que le seul moyen d'y forcer les orques serait de les provoquer, de les forcer à en faire une question d'honneur. Et pour cela, le seul moyen serait de voler l'Œil de Grumsh, ce qui forcerait le vieux roi à engager la bataille pour le récupérer afin de ne pas perdre la face ni la faveur de son dieu.

Les modalités d'actions en découleront, action de diversion vers les chevaux-cheurs de loup tandis qu'un commando traversera le désert de sel, évitera les quelques patrouilles orques et s'introduira par un passage secret au cœur de la citadelle sous la montagne pour y dérober l'Œil. La fuite pourra être assurée par des figurines magiques, cinq ou six poneys de pierre qui prendront forme jusqu'à ce que les joueurs démontent. Ce commando doit évidemment ne pas être

constitué de nains, les bêtes gobelines et orques étant maintenant habituées à les repérer. On leur confiera également une étrange clef – la clef de Kyrin – constituée d'alliage de métal et parsemée de boules, seul moyen d'ouvrir l'accès au passage secret. Une fois récupéré l'Œil de Grumsh les orques n'auront pas d'autre choix que de le récupérer ou de mourir en tentant de le faire, aussi, le commando n'aura plus qu'à piquer vers le col de la Hache où l'attendra l'ost nain prêt à en découdre.

Évitez de faire trop tarder le départ, vingt-quatre heures de préparation seront un maximum.

SCÈNE II : RANDONNÉE MORTELLE

Cette scène mènera donc vos joueurs du col de la Hache au pied de la forteresse occupée de Durgunzin.

Le voyage jusqu'au col de la Hache devrait durer deux jours sans le moindre encombre, ils passeront à côté de Branaz un solide fort nain carré situé sur les hauteurs. Ils n'y feront pas halte pour des questions de discrétion.

Passé le col de la Hache et la tour de guet naine qui le domine, il descendront la route ou feront du hors-piste en s'enfonçant dans les montagnes à leur choix. La route présente le risque de se faire re-



pérer par une patrouille d'orques ou de chevaucheurs de loup (1 chance sur 6 ou à votre discrétion si vos joueurs ont besoin d'adrénaline).

Très vite s'offrira alors à leur regard l'étendue aveuglante du désert de sel, immense étendue d'une aridité et d'une sécheresse sans nom noyée dans une lumière crue. Une route le traverse, arpentée de temps à autre et uniquement de nuit par des patrouilles orques. Si les PJ sont modérément malins là aussi ils éviteront la route. La traversée prend deux jours. Faites monter la pression en insistant sur l'épreuve physique que ce désert représente, l'air aride qui assèche la gorge, la chaleur terrible la journée et la froideur abominable de la nuit, l'impossibilité de faire du feu pour éviter d'être repéré et surtout, la réverbération du soleil qui brûlera impitoyablement les peaux non protégées, chauffera à blanc

les armures métalliques et pourra même causer des lésions oculaires (jet de sauvegarde, si celui-ci est raté il implique un malus de 2 au TAC0 pour les deux jours suivants).

Vous pouvez y mêler quelques événements, comme la découverte du squelette blanchi d'un mammouth, la vision au loin d'un antique mausolée nain (que vous découvrirez dans une prochaine aventure – il est actuellement occupé par une bande d'orques chargés d'en percer les mystères et de la piller), l'attaque d'un vol de charognards affamés ou bien encore, une course poursuite avec un éclaireur orque qui les aura repérés.

Une fois sortis de la plaine de sel, ne leur restera plus qu'à éviter sur le plateau une patrouille d'orques, voir se découper sur le ciel la silhouette ombrageuse de Durgunzin et s'enfoncer dans la forêt de conifères pour rejoindre le pied de la mon-





tagne où, suivant les indications précises qui leur ont été données, ils trouveront une petite caverne au fond de laquelle un éboulis masque la porte d'acier.

Ultime péripétie de cet épisode, une patrouille d'orques, forte d'une douzaine de maraudeurs, est en train d'y bivouaquer tranquillement, certains s'occupent d'un morceau de viande, un autre pisse dans son coin, deux autres jouent aux osselets. Ils partiront d'eux-mêmes au bout de deux heures si vos joueurs n'interviennent pas... Sinon ce sera l'occasion de jauger de la force du Croc noir, mieux vaut pour vos joueurs qu'ils n'en laissent pas un seul s'enfuir sans quoi la citadelle pourra être en alerte, du moins à partir du milieu de l'intrusion (peut-être au moment même ou les PJ sorti-



ront du temple avec l'Œil de Grumsh).

Patrouille d'orques (12)

Maraudeur (11) PdV 8, CA 6, ATT 1, TAC0 19, Dégâts D8 (armure cloutée, bouclier, hache d'armes ou cimenterre), Moral 12

Chef (1) PdV 11, CA 5, ATT 1, TAC0 18, Dégâts D8 (armure d'écailles, bouclier, hache d'arme)

Chevaucheurs de loup gobelins (6)

Cavaliers gobelins (6) PdV 5, CA 6, TAC0 20, dégâts 1D6 (armure de cuir cloutée, bouclier, lance légère, épée courte, javelot), Moral 10

Worg (6) PdV 24, CA 6, TAC0 15, dégâts 2d4, Moral 10

En cas de conflit avec les cavaliers, n'oubliez pas quelques points de règles, histoire de corser le combat. Tout d'abord les cavaliers utiliseront leurs javelots durant la charge, ensuite ils peuvent charger à la lance (bonus de +2 au toucher mais -1 à sa CA et -2 à son initiative et ils doublent les dégâts). Par ailleurs, ils sont en position surélevée et bénéficient donc d'un +1 au toucher et d'un -1 à l'initiative, tandis que les joueurs ont un malus de 1 pour toucher les gobelins – mais pas les Worgs. À noter qu'un Worg sans cavalier continue à se battre.



LE CLAN DU CROC NOIR

Le clan du Croc noir est réputé dans toute la communauté orque pour sa puissance militaire et ses connaissances métallurgiques. Il est craint notamment pour son infanterie lourde et sa discipline, exceptionnelle chez un clan orque. Son roi, Nurak le Borgne, est un vétéran âgé de plus de quarante ans qui dirige d'une main de fer son clan depuis que, jeune, il a sacrifié l'un de ses yeux à Grumsh et récupéré l'Œil de Grumsh, un artefact capable de provoquer des éclipses. Il exerce son pouvoir en s'appuyant sur son fils, Kargos, un Orog, Urgall son capitaine de la garde et prêtre d'Ilneval, Orage un vieux chaman contrôlant les nuées et Dents d'Acier, un chef ogre à qui il est lié par le sang.

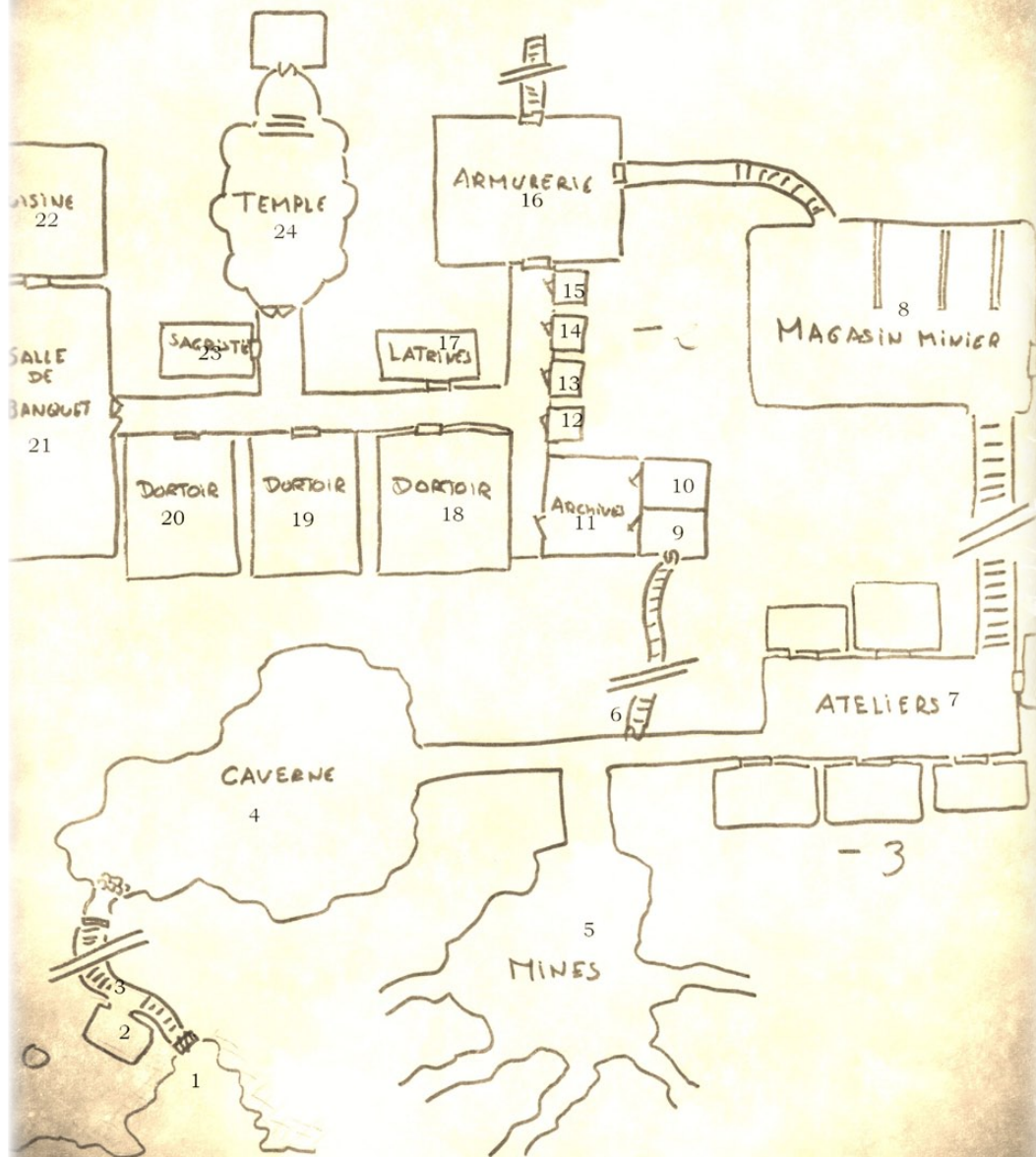
Le clan se compose de :

- 1500 maraudeurs, surnommés « les Crocs ». Infanterie légère rapide qui sont chargés de patrouiller le territoire, harceler l'ennemi, effectuer des razzias et, en bataille, harasser l'ennemi ou le déborder. La troupe est constituée des plus jeunes ou des éléments trop impétueux pour intégrer la Mâchoire. PdV 8, CA 6, ATT 1, TAC0 19, Dégâts D8 (armure cloutée, bouclier, hache d'armes ou cimenterre), Moral 12
- 700 guerriers, « la Mâchoire ». Ce sont tous des combattants expérimentés ayant fait leurs preuves dans les rangs des « Crocs ». Revêtus de cottes de mailles ou de demi-plaques, portant bouclier, casque et armes lourdes, ils constituent la force de frappe du clan. Ils sont par ailleurs très disciplinés, l'obéissance et la maîtrise des instincts étant une condition de recrutement. Ils sont renommés même parmi les autres clans orques. PdV 13, CA 4, ATT 1, TAC0 17, Dégâts D8+2 (cotte de mailles, bouclier, hache d'armes ou cimenterre), Moral 14
- 100 vétérans de « la Morsure ». C'est la garde personnelle de Nurak. Constituée de vétérans, ou de guerriers s'étant comportés en héros, la majeure partie de cette unité est constituée d'orques dans la force de l'âge ayant survécu à une quinzaine d'années de batailles, d'escarmouches et de raids. Vêtus d'armures de plaques d'acier noir, portant bouclier et armes, ils arborent l'étendard de guerre personnel de Nurak. PdV 16, CA 3, ATT 1, TAC0 16, Dégâts D8+2 (armure à bandes, bouclier, hache d'armes ou cimenterre de qualité supérieur), Moral 15 (16 si Nurak ou Urgall sont présents dans la bataille)
- 50 ogres, enfin, ont lié leur destin au Croc noir sous la férule de Dents d'Acier, un vieux frère d'armes de Nurak. PdV 35, CA 5, ATT 1, TAC0 17, Dégâts D10+2, Moral 12

Cela fait maintenant deux ans qu'ils occupent l'antique cité naine de Durgunzin.



PLAN DES NIVEAUX INFÉRIEURS DE DURGUNZIN





SCÈNE III : INTRUSION CHEZ LES PEAUX VERTES

LE NIVEAU SOL

1 : Grotte

Recouverte de moisissures, cette grotte cache en son fond un éboulement ; le dégager prend une heure de travail à un groupe de deux ou trois hommes et dévoilera une grande porte de métal brillant décorée de rune naines et portant en son centre un orifice permettant d'y faire pivoter la clef de Kyrin. Dans un lourd fracas la porte pivotera alors, ouvrant sur un escalier plongé dans les ténèbres.

2 : Salle de garde

Constituée d'une table et d'un banc taillés à même la pierre, elle possède également une alcôve, un râtelier d'armes ainsi qu'un portant d'armure encore recouvert d'une cotte de mailles et d'un casque légèrement rouillés mais en bon état. À l'extrémité droite se trouve également un conduit plongeant dans la terre surplombé d'un treuil à chaîne et d'un saut qui permet d'y puiser l'eau claire d'une rivière souterraine située vingt mètres plus bas. Surtout, s'y trouve le cadavre putréfié d'un nain mort il y a deux ans lors de l'assaut de la citadelle. Le haut-prêtre lui avait confié une clef ouvrant les portes du passage ainsi

qu'une statue en or de Moradin datant de plusieurs millénaires. Un examen du corps montrera une fracture à la main gauche ainsi que deux flèches orques situées dans le dos.

La fouille de la salle démontre que cette salle devait faire office de point d'appui car, outre la cotte de mailles et le casque, on y trouve une cinquantaine de carreaux d'arbalètes, trois épées courtes et deux haches ainsi que deux arbalètes légères. Les armes sont qui plus est de qualité supérieure, accordant +1 au toucher. Les arbalètes nécessitent un démontage-entretien et un graissage avant d'être utilisables. Deux céramiques abritent des dizaines de biscuits durs comme de la pierre, pouvant encore servir de nourriture si on les laisse tremper des heures dans l'eau, ainsi que deux bouteilles d'eau de vie.

3 : Escalier secret

L'escalier était une sortie de secours connue du seul roi nain et de l'aïeul des prêtres de Moradin. Celui-ci est taillé à même le roc, étroit, pas plus d'un mètre cinquante au plus large, percé de torchères dans lesquelles sont encore insérées d'antiques torches. On y trouve également au fil des degrés trois pièges relativement difficiles à détecter (-10% de chances) pour un non nain. L'un d'eux est une classique chausse-trape précipitant le malheureux dans une fosse à pointes cinq mètre plus bas (3D6 de



dégâts) ; un autre est une lame sur un ressort tendu que l'appui sur une marche déclenche, une faux balaye alors le couloir (2D6, un jet de sauvegarde contre les souffles divisant les dégâts par deux) ; le dernier, situé non loin de la porte haute, libère une chute de pierres retenues par un faux plafond (dégât de zone à 1D6+2).

LE NIVEAU : -3

Rencontre aléatoire : 20% de chances de faire une rencontre toutes les demi-heures ou faites un jet dès que vous pensez qu'il est utile de mettre la pression et/ou d'animer le moment ;
1-2) Orque solitaire vaquant à ses occu-

pations et absolument pas sur ses gardes.

3-4) 1-3 orques se rendant au dépotoir, elles sont accompagnées d'1d6 de leurs rejets.

5) Quatre esclaves nains transportant des grands paniers remplis de charbon, de minerai de fer ou de madriers de bois, ils sont sous la surveillance de trois maraudeurs orques.

6) Un groupe de 1D6+1 orques en train de s'engueuler durement ; impossible de savoir de quoi il s'agit mais ils sont prêts à en venir aux mains.

4 : Dépotoir

Longue de quatre cents mètres sur deux cents, cette cathédrale de pierre



où stalactites et stalagmites tissent leurs dentelles de pierre était une salle de méditation pour les artisans nains et possédait une alcôve dédiée à Dumatoïin, le gardien des secrets. Hélas ! ce n'est plus aujourd'hui qu'une immonde décharge où s'entassent corps en putréfaction, déchets, le tout noyé dans les effluves des déjections orques. De là quelques fumerolles s'élèvent même, une combustion lente achevant de brûler les corps d'orques et de nains mêlés. Un jet de constitution est indispensable sous peine d'être indisposé et de subir un malus de 2 aux jets de Toucher et à la CA tant qu'on séjourne dans cette pièce. Les joueurs auront le risque d'être surpris par une matrone orque accompagnée de trois garnements et d'assister à une démonstration de vie familiale orque entre les mômes se tapant dessus à coups de tibia et l'orquesse portant sur son crâne un panier d'ordures et talochant à qui mieux mieux sa marmaille. Si les joueurs attaquent, tout le monde fuira et il y a de bonnes chances pour qu'au moins l'un des orquillons soit suffisamment leste pour donner l'alerte...

Le lieu est très visité, il sera bon de ne pas s'y attarder sous peine d'être surpris.

5 : Mine

Les orques ont repris l'ancienne exploitation de la mine ; trois cents nains y survivent encore, réduits au statut d'esclaves, brisés par deux ans de détention

et affaiblis par la faim, l'épuisement et les mauvais traitements. La grande salle sur laquelle débouchent tous les réseaux de galeries est couverte de baraquement, certains servant de cellules et dortoirs aux nains, d'autres de réserves d'outils et d'étais, les derniers de postes de garde. En permanence on trouve une centaine de nains qui se reposent enfermés et enchaînés dans les baraquements, et deux cents éparpillés dans les galeries, sous la surveillance d'une soixantaine d'orques dont une trentaine baguenaudent dans la grande salle sous le commandement de Malkar, un vieil orque manchot qui hait profondément les nains et trouve le moindre prétexte pour les punir et les humilier. Si les joueurs vont jeter un coup d'œil dans cette salle, ils arriveront justement à un moment où Molkar s'avère très occupé à faire raser le crâne et la barbe d'un nain déjà lacéré de coup de fouet. Il finira la punition en lui urinant dessus.

S'attaquer aux orques ici reste toutefois quelque peu suicidaire, ceux-ci donneront l'alarme avec un gong qui résonnera, via un goulet sonore, jusqu'à l'armurerie. L'option de libérer tous les nains, de les évacuer et de tenter de les faire fuir en profitant de la confusion n'est pas scénarisée mais, après tout, à vous de jouer. Dans tous les cas, les nains sont trop fragiles pour faire le poids face aux orques.



Molkar le manchot (guerrier Niv 2), cotte de mailles +1, hache +1 tueuse de nains, fouet

PdV 16, CA 4, TAC0 16, ATT 3/2, Dégâts D8+3

Gardes orques (60) : cuir clouté, gantelets d'armes, masse d'armes, bouclier, poignard, fouet

PdV 8, CA 6, TAC0 19, ATT 1, Dégâts D6+1

Esclaves nains (300)

PdV 2-5, CA 10, TAC0 20, ATT 1, Dégâts D6 (chaînes brisées, pioche, pelle, gourdin, masse)

6 : Passage secret

Au milieu de ce passage fort fréquenté (vous pouvez faire un jet de rencontre de hasard), puisqu'allant des ateliers et magasins jusqu'aux galeries, se situe un passage secret dissimulé dans le mur duquel les aventuriers ont été informés. Il dévoile un petit escalier maçonné et tortueux montant jusqu'à l'ancienne chambre de l'archiviste (salle 9).

7 : Ateliers

Cette immense salle – elle fait près de soixante-dix mètres de long – donne sur tout une série d'ateliers. On y compte notamment trois forges, deux fourneaux servant au raffinage du métal, une ferronnerie et une menuiserie qui plongent les lieux dans un vacarme assourdissant : coups de marteau, crépitements du charbon, gueulantes et une chaleur

à peine supportable. Centre d'un grand va et vient, une grande table au milieu accueille l'ivrognerie d'une dizaine de gardes orques abrutis par le bruit, la chaleur et la bière. Passer par cet endroit nécessitera des trésors d'ingéniosité ou une violence extraordinaire car, outre les dix gardes, les ateliers comptent une trentaine d'artisans et de manœuvres qui, à coups de marteaux, de pinces ou d'armes à peine forgées, viendront se joindre au combat. Le cas échéant souvenez-vous que le combat aura en partie lieu dans les ateliers, profitez alors du décor : soufflet géant, fourneaux de briques dégageant une terrible chaleur, bouche d'acier déversant le métal en fusion, enclume, lames rougeoyantes, etc.

Les gardes avinés (10) : veste de cuir rigide, cimenterre ou poignard

PdV 8, CA 8 (ils ont quitté une partie de leurs armures), TAC0 20 (les méfaits de l'alcool), ATT 1, dégâts 1D8

Les artisans et apprentis (30) : sans armure et outils divers

PdV 8, CA 10, TAC0 19, ATT 1, dégâts 1D6

Les ateliers débouchent sur un large escalier menant au magasin minier, à savoir l'avant-dernier niveau sous les portes extérieures de la cité.



LE NIVEAU -2

Rencontre de hasard ; le niveau -2 est le quartier général orque, où sont situés tous les dignitaires et les forces vives du clan. Les femelles et familles sont situées au dessus, squattant la cité naine. De fait, les patrouilles y sont renforcées ; jetez un dé de rencontre toutes les demi-heures :

1-2) Patrouille de cinq guerriers de la Mâchoire armés de pied en cape et vigiliants.

3) Un dignitaire du clan ou un représentant (chef de clan gobelin, envoyé d'un autre clan orque...) se déplace escorté par trois vétérans de la Morsure.

4) Cinq pillards des Crocs ramènent des paniers d'armes esquinées à l'armurerie.

5) Trois gardes statiques vérifient toutes les identités et affaires des passants.

6) Une douzaine de rats grisâtres, la bave aux lèvres et l'œil rouge, se jettent sur quiconque leur bouche le passage ; ils sont poursuivis par un jeune et maladroït apprenti du chaman orque.

8 : Magasins

Les magasins couvrent une impressionnante surface séparée par plusieurs cloisons de bois, on y trouve d'immenses tas de charbon, des paniers de minerai de fer brut, des barres et lingots de métal raffinés (on est loin de la qualité naine mais, pour des orques c'est un travail



impressionnant), ainsi que des armes et pièces d'armures en impressionnantes quantités.

Le lieu est sous la protection d'un vieil orque aux cheveux blancs et aux canines brisées, Zakim, qui présente l'étonnante capacité de savoir écrire. Avec l'aide d'une dizaine de manœuvres et d'un ogre servant de vigile, il gère les arrivées et les départs de matériel du mieux qu'il peut (beaucoup trop / trop / beaucoup / assez / quedal sont ses cinq valeurs). L'ogre se charge de conclure les discussions quand les demandeurs ne comprennent pas les ordres de Zakim. Au moment où arriveront les joueurs lancez une rencontre de hasard, il y a toujours du passage ici.

En cas de combat, Zakim fuira pour donner l'alarme et donnera ordre à ses manœuvres et à l'ogre de le couvrir.



Zakim : veste de cuir, poignard nain de qualité exceptionnelle (dégâts et toucher +1)

PdV 10, CA 8, ATT 1, TAC0 18, Dégâts 1D4+1

Les manœuvres (10) : pas d'armure, crochets et gourdins

PdV 8, CA 10, ATT 1, TAC0 19, Dégâts 1D6

L'ogre : cuir clouté et gourdin ferré

PdV 40, CA 4, ATT 1, TAC0 17, Dégâts D10+2

9 : Geôle

Les joueurs auront la surprise d'arriver dans une geôle occupée par un nain nu prostré sur une paillasse, le corps cou-



verts d'ecchymoses et le dos couvert de coups de fouet. Abordé avec amitiés, Khordin racontera son histoire. Ancien mineur et milicien de Durgunzin il fut fait prisonnier et peine depuis deux ans à la mine, il a fini par étrangler l'un des gardes orques avec ses chaînes. Pris et rossé, il a été condamné à une mort lente, qu'il attend de se voir appliquer d'un jour à l'autre. Haïssant de tout son cœur les orques, et prêt à tout pour laver la honte de sa servitude, il fera l'impossible pour aider les aventuriers – d'autant plus si on lui apprend l'objectif de l'opération commando : il ira dans ce cas jusqu'au sacrifice. Il connaît d'ailleurs parfaitement l'organisation orque du niveau -3 qu'il révélera avec joie aux aventuriers.

Khordin, Guerrier Niv 2 (For 14, Dex 10, Con 15, Int 12, Sag 8, Cha 12), PdV 13, actuellement réduits à 4, CA 10, TAC0 19

La porte donnant sur la salle 11 est une porte en bois barrée de l'extérieur qui laisse entendre des cris de douleurs et des claquements de fouet. Sauf ingéniosité particulière de vos joueurs, il leur faudra l'enfoncer à la volée ou, à la limite, la dégonder par en dessous. Les deux méthodes alertent de toute manière les orques présents en salle 11.

10 : Geôle

Une demi-douzaine d'orques sont entassés dans cet espace trop petit pour



eux. Les odeurs de pisse et de sueur ont de quoi faire vomir ceux qui feraient l'erreur d'ouvrir la trappe d'observation. La porte en bois épais est verrouillée et barrée de l'extérieur. Gageons que vos joueurs ne l'ouvriront pas.

11 : Salle de torture

Les casiers de bois, ainsi que les casemates taillées dans la pierre qui accueillent les témoignages de l'histoire naine, sont aujourd'hui envahis par les instruments de tortures et les effets de prisonniers. Au moment où les joueurs feront irruption ils découvriront le tortionnaire, un immense orque au visage scarifié très affairé à lacérer à coups de fouet le dos de l'un de ses congénères attaché à un X de bois. L'un de ses aides est agenouillé prêt d'un brasero où chauffent à blanc une poignée d'instruments de découpe et de perçage. Le second apprenti lui est prêt d'une meule, tout occupé à aiguiser une longue hache.

Les trois orques combattront rudement, en utilisant tout ce qui leur tombe sous la main : coup de pied dans les braseros pour brûler les chausses, fouet pour saisir à la gorge, jet de sac de clous, charge pour projeter un adversaire contre la vierge de fer...

Le tortionnaire : tablier de cuir, fouet, poignard à équarrir
PdV 10, CA 9, ATT 1, TAC0 18, Dégâts 1D4+1

Les aides (2) : cuir partiel, tison chauffé

à blanc ou hache longue (eq. hallebarde)

PdV 8, CA 9, ATT 1, TAC0 19, Dégâts D6 ou D10

12 : Chambre de Toruk

Ancienne chambre d'un dignitaire nain, elle est actuellement occupée par Toruk, un capitaine orque de la Mâchoire. Il est attablé dos au mur et face à la porte en train de compter son butin étalé sur la table, le tout avec sa hache à portée de main. Malgré son âge il est en bonne forme mais est devenu un peu dur de la feuille, hors un boucan d'enfer dans le secteur il restera tranquillement dans sa chambre. Sur le lit est négligemment jetée une cape en barbe de nain, un heaume au masque tourmenté et un bouclier qu'il ne prendra pas le temps d'empoigner en cas de combat. Il ne fera pas de quartier et n'en demandera pas, c'est un vieux briscard qui ne connaît plus la peur.

Son trésor personnel s'élève à quarante pièces d'or, quatre-vingt d'argent et deux gemmes.

Toruk : cotte de mailles, hache de qualité supérieure (+1 aux dégâts), poignard PdV 16, CA 5, ATT 1, TAC0 17, Dégâts D8+3

13 : Chambre d'Yser

Même porte close, des odeurs fortes se dégagent de cette pièce. Un nez fin, ou habitué aux soins, devinera qu'il s'agit là d'une odeur de cataplasme d'herbes



mêlée aux effluves de la chair gangrenée. Yser, un jeune capitaine orque, y repose, à moitié-déflirant, étendu sous des peaux de bêtes et la jambe droite couverte d'emplâtres répugnants. Un roublard discret pourrait s'en approcher et lui trancher la gorge. Cependant, une entrée en force sortira Yser de sa torpeur et il se saisira de son cimenterre situé contre son lit pour livrer son dernier combat.

Le reste de la pièce ne contient que ses effets personnels, dont une armure d'officier de la Mâchoire, une jatte de baume pour ses plaies, une pipe et un peu d'herbe qui rend les yeux rouges. Une bourse avec une quinzaine de pièces d'or et une centaine de pièces d'argent est disposée sous le matelas.

Yser : cimenterre

PdV 5, CA 10, ATT 1, TAC0 17, Dégâts D8+2

14 : Chambre de Vrudash

Un jet réussi en écouter permet d'entendre quelques marmonnements semblables à des litanies ainsi que des accords de cordes pincées.

L'un des chamans de la tribu a fait de ce lieu son antre depuis que le roi lui a ordonné de soigner Yser, l'un de ses grands espoirs pour le clan. Les murs sont noircis de fumée et des breloques innombrables, os d'animaux, constructions de bois et autres, pendent du plafond jusqu'à 1 m 40 du sol. Une simple natte est

jetée au sol ; Vrudash, l'un des chamans du clan, y est très affairé à communier avec les ancêtres en jouant du banjo et fumant trop d'herbe qui rend les yeux rouges. Pas très frais celui-ci pourrait même confondre les PJ avec des orques ou même, s'ils se montrent aimables, pour des émissaires étrangers. En cas de combat il empoignera sa sacoche d'herbes et potions et fuira sans demander son reste via le sort Fusion dans la pierre puis donnera l'alerte.

Vrudash, prêtre de Shargass Niv 5.

PdV 20, CA 10, ATT 1, TAC0 18 (présentement 20), Dégâts 1D4.

De par son dieu il dispose de toutes les compétences d'un voleur de niveau 2 et peut lancer Ténèbres continues 1/jour.

Sorts : (Niv 1*3, Niv 2*3, Niv 3*1)

Niveau 1 : Sanctuaire, Purification d'eau et de nourriture, Soins des blessures légères

Niveau 2 : Charme-personne, Peau d'écorce, Immobilisation des personnes

Niveau 3 : Fusion dans la terre

15 : Chambre de Kargos

Cette chambre était jadis celle du maître des forges naines. Kargos, le terrible fils du roi des Crocs noirs et commandant de la Mâchoire, en dispose aujourd'hui. Au moment où les joueurs sortiront de la salle de torture – ce qui, en toute logique devrait être le cas à ce moment du



scénario – ils auront la surprise de voir une immense créature refermer la porte de sa chambre et se diriger vers le cha-hut de l'armurerie. Profitez-en pour leur décrire de manière impressionnante ce guerrier de près de 2m40, croisement d'ogre et d'orque, le visage prognathe décoré de scarifications, la peau gris-bleu, portant une longue chevelure tressée tombant jusqu'à ses reins, des bracelets d'os et d'argent, une impressionnante cuirasse d'acier noir et une longue hache décorée de motifs obscène. L'attaquer à ce moment, si près de l'armurerie, serait bien entendu un suicide.

Si les joueurs ont la curiosité de visiter sa chambre – il l'a fermée à clef – ils auront l'horreur de tomber sur le corps nue d'une jeune barbare recroquevillée sur elle-même et les mains entravées dans le dos. L'état de son corps ne laisse guère de doute sur ce que lui a fait subir Kargos.

La jeune fille est grièvement blessée, elle porte des traces de coups, de griffures, de strangulation et les liens lui ont cisailé les poignets. Les plus graves blessures semblent être un coup en plein visage qui lui a brisé l'arcade et une entorse au genou.

Outre le fait de ne pas s'en occuper (mais vous jouez à quel jeu ?), les joueurs peuvent décider, soit de l'emmener dans cet état, peut-être en la laissant sous la garde de Khordin dans la salle de torture, soit

de la soigner et de la réanimer. Un sort de soins permettra de mettre sa vie hors de danger, cependant seuls des premiers soins réussis pourront la réanimer. En ce cas, il faudra faire preuve de beaucoup de tact pour la calmer, elle est en effet en état de choc et risque de hurler et de tenter de s'enfuir. Elle sera handicapante dans la fuite, trop choquée, par contre la sauver devra être récompensé généreusement par des points d'expérience, voire par une belle histoire d'amour si l'un de ses sauveurs a l'âme romantique.

Jelna, humaine, 17 ans, guerrière niveau 1. Elle s'est faite capturer et son coéquipier tuer alors qu'ils espionnaient les orques ; leur tribu ne compte plus qu'une quarantaine de membres tentant de rejoindre le nord pour quitter la zone d'influence des tribus orques.

Kargos a 20% de chances cumulatifs par heure de revenir à sa chambre au risque de se rendre compte de la disparition de sa proie et de lancer une recherche dans le secteur.

Kargos, Orog, Guerrier Niv 1, armure de plates, écu d'acier, hache d'armes de qualité exceptionnelle, cimenterre, deux poignards, fétiche de cicatrisation. Extrêmement puissant, entraîné depuis son jeune âge par son père, vainqueur d'un nombre incroyable de duels, il est considéré comme disposant d'une spécialisation martiale à la hache.



PdV 35 (SDV), CA 2, ATT 3/2, TAC0 15(13), Dégâts D8+6

Un coffre bardé de fer se trouve également dans la chambre, fermé par un gros cadenas nain (-15% au test). Il contient le trésor de Kargos : près de cinq cents pièces d'or et autant en gemmes.

16 : Armurerie

Cette vaste salle est devenue le centre névralgique des orques. Elle dessert à la fois les étages supérieurs qui servent de lieu de vie au clan, les mines via le grand escalier et le secteur des commandants, autour du temple de Grumsh. Tout les murs sont couverts de tonneaux remplis de kicoups et de flèches, de râteliers pleins de haches et de piques, tandis que, sur le sol, des tas de pièces d'armures sont amassés en bloc. On y trouve pêle-mêle des chefs orques en train de donner des ordres et de lancer des patrouilles, des patrouilleurs faisant leur rapport, des femelles venant exiger de nouveaux couteaux ou des morceaux de cuir, des apprentis en train d'aiguiser des lames... pas moins de 2D20+30 orques y sont présents à chaque moment. Il y a peu de chances que vos joueurs passent par cette salle à moins qu'ils ne se soient grimés et masqués avec des armures orques. Un combat dans ces lieux serait du suicide, les renforts arrivant à chaque round dès lors que le combat commence.

17 : Latrines

Des bancs de pierre percée, séparés par des cloisons de bois, quelques baquets d'eau croupie et des odeurs infectes : c'est tout ce dont est constituée cette pièce. Un pauvre orque constipé s'y trouve également et n'est pas présentement en situation d'offrir beaucoup de résistance.

18 : Dortoir

Ce vaste dortoir est le lieu de vie des ogres, il s'y trouve en permanence 1D20 +10 individus en train de dormir à l'exception de deux ou trois en train de discuter ou de jouer aux osselets avec des vertèbres de nains.

Ogre : PdV 35, CA 5, ATT 1, TAC0 17, Dégâts D10+2, Moral 12

19 & 20 : Dortoir

Ces deux dortoirs abritent la garde du roi, la Morsure. Dans chacun d'eux 1D20 orques sont présent, la plupart en train de dormir, de jouer ou d'entretenir leurs armes.

Vétéran orque : PdV 16, CA 3, ATT 1, TAC0 16, Dégâts D8+2 (armure à bandes, bouclier, hache d'armes ou kicoup de qualité supérieure), Moral 15

La plupart d'entre eux ne portent pas leur armure, seulement un gambison (CA 8), ou sont même nus (CA 10) ;



durant la bataille éventuelle certains se saisiront cependant de boucliers.

Dans tous les dortoirs un combat serait malvenu, donnant l'alerte et faisant rappliquer tous les orques du secteur, y compris le roi et les chamans.

21 : Salle de banquet

Des bruits de ripaille et de palabres en provenance de cette pièce résonnent dans tous le couloir. Le roi et nombre de ses fidèles sont en effet en train d'y festoyer. Outre le roi Nurak juché sur un haut siège de pierre, on y trouve Orage le grand-prêtre du clan, Urgall capitaine de la garde et prêtre d'Ilneval, Dents d'Acier le chef ogre et une quinzaine de membres de la garde et de capitaines de

la Mâchoire. Sur la table est présente une grande flasque d'alcool où flotte la tête du défunt roi-sous-la-montagne. Derrière Nurak est fichée l'impressionnante bannière du clan, un croc noir brochant sur le cuir écarlate tendu entre deux poteaux de bois auxquels une vingtaine de crâne sont suspendus, autant de chefs orques, gobelins, nains et humains que Nurak a vaincus.

Nurak, Guerrier Niv 4 : Un grand orque aux longs cheveux blancs et à la musculature sèche. Perpétuellement aux aguets il dispose d'une intelligence rare chez les chefs de clans orques. Cotte de mailles +2, hache magique +1, deux haches de jet, fétiche de santé, fiole de poison.



Tant que faire se peut, Nurak ne combat pas, il n'a plus rien à prouver et laisse ça à son fils et ses capitaines. Il préfère rester attentif à la bataille afin de rester réactif et diriger ses hommes comme il se doit. PdV 28, CA 3, ATT 3/2, TAC0 14, Dégâts D8+4

Orage, prêtre de Grumsh Niv 6 : robe de peau, gri-gri, colifichet, collier d'os et de dents (équivalent chapelet de prière : 1 grain de bénédiction, 1 grain de guérison, 2 grains de karma), hachette de sacrifice, veste de peau de sanglier. C'est un vieil orque maigre à faire peur et qui ne possède plus que quelques dents, il dispose également d'un bon stock de potions que vous pourrez choisir si besoin.

En combat de masse, Orage reste en troisième ligne, lançant d'abord une imprécation contre les ennemis de son clan, puis un cantique avant de lancer ses flammes. Enfin, il lance une Animation des morts pour relever en zombies une demi-douzaine de guerriers orques. Dissipation de la magie ne sera utilisée que si un ennemi est ostensiblement sous l'effet d'une magie puissante.

PdV 24, CA 8, ATT 1, TAC0 18, Dégâts D4+1

Sorts : (Niv 1*3, Niv 2*3, Niv 3*2)

Niv1 : *Imprécation*, détection de la magie, *blessures légères*

Niv2 : *Flammes*, *Cantique*, *Peau d'écorce*

Niv3 : *Animation des morts*, *Dissipa-*

tion de la magie

Urgall, Guerrier/prêtre d'Ilneval Niv 3.

Urgall est un orque d'âge moyen portant un long haubert rouge, un tabard rouge et des peintures de guerre rouges. Attachée dans son dos se trouve une épée large effilée comme un rasoir et de qualité supérieure.

En combat Urgall rugit ses ordres à ses hommes, puis lance une bénédiction, après quoi il cherche à mettre hors de combat le chef adverse. Il tente de coordonner une attaque contre celui-ci et lui réserve son sort de Métal brûlant. En combat de jour il lance également son sort de Ténèbres lors de cet assaut afin de surprendre son adversaire et faciliter l'assaut de ses hommes.

PdV 15, CA 5, ATT 3/2, TAC0 14, Dégâts 2D4+3

Sorts : (Niv 1*2, Niv 2*1)

Niv1 : *Ténèbres*, *Bénédiction*

Niv2 : *Métal brûlant*

Dents d'Acier, chef ogre. Vêtu de cuir de sanglier cousu d'anneaux de fer, couronné d'un cercle de fer planté de crocs, il porte sur son visage la marque de cent combats. Dans son poing est serré le manche d'un pic de guerre démesurément lourd. Dents d'Acier n'a qu'une méthode de combat, charger et s'acharner sur la même cible. Selon l'humeur, il peut lui arriver d'arracher la tête de son défunt ennemi pour la jeter vers les rangs



ennemis, le tout en éclatant de rire.
PdV 50 (7DV), CA 4, ATT 1, TAC0 15,
Dégâts 2D6+6

Les autres orques (15) : armure à bandes, bouclier, hache d'armes ou cimeterre de qualité supérieure. Ils bénéficient d'un +1 au jet d'attaque et de moral eu égard à la bannière.

PdV 16, CA 3, ATT 1, TAC0 15, Dégâts D8+2, Moral 16

22 : Cuisine

Les quatre femelles attirées de Nurak s'occupent de faire rôtir les viandes et chauffer les bouillons tout en martyrisant une demi-douzaine d'autres femelles et quatre esclaves gobelins qu'elles ont à leur service.

Orquesses (10)

PdV 4, CA 10, ATT 1, TAC0 20, dégâts D6, Moral 11

23 : Sacristie

La sacristie et le temple ont leur porte située dans un renforcement du couloir. Deux vétérans y sont en permanence postés, montant la garde devant les appartements du roi Nurak ainsi que devant le temple.

Les gardes (2) : armure à bandes, bouclier, cimeterre

PdV 16, CA 3, ATT 1, TAC0 16, Dégâts D8+2

Ces deux soldats devront être éliminés vite. Au-delà de trois rounds de combat les orques du temple viendront se joindre au combat et, au bout de quatre, les soldats éveillés des dortoirs se jetteront à l'assaut après avoir hurlé en réveillant leurs camarades.

L'ancienne sacristie a été réaménagée comme chambre pour Nurak. Les murs sont tendus de peaux tannées, la pièce meublée d'un vaste lit couvert de fourrures d'ours et d'un haut siège sculpté.

24 : Temple

De l'extérieur se font entendre sans beaucoup de difficulté des litanies rocailleuses, des battements de tambours et des stridulations de flûtes.

Les portes ne sont pas verrouillées. Dès qu'elles seront poussées les aventuriers tomberont sur un effroyable spectacle. Le temple de Moradin a été souillé, les anciennes fresques gravées ont été martelées, les trois grandes statues du fond de la nef ont été fracassées, tandis que les piliers, naguère plaqués d'or et de bronze, ont vu leurs décorations arrachées et ont été recouverts d'épaisses peintures rougeâtres. Une demi-douzaine de braseros éclairent le temple d'ombres ardentes, laissant dans les ténèbres la voûte culminant à six mètres, et rendent l'atmosphère de la pièce étouffante.

Une grande pierre a été traînée sur les ruines de l'ancien autel de marbre où



les grands prêtres de Moradin effectuaient les rites. La pierre est souillée de noir, trace des sacrifices que Skabwort, le chaman en train d'officier, effectue pour Grumsh. Au dessus de l'autel, suspendue à trois mètres du sol par quatre chaînes tendues aux piliers, une pierre noire grosse comme une tête d'homme semble absorber la lumière qui tente de l'accrocher. C'est l'Œil de Grumsh, un artefact orque et le but de la quête des joueurs.

Skabwort et les quatre orques présents combattent jusqu'à la mort, galvanisés par la présence de la relique.

Skabwort, un orque d'âge mûr, homme-médecine niveau 3, borgne, le torse nu couvert de peintures et de cicatrices rituelles. Il empoigne son javelot cultuel et tente de lancer ses sorts tandis que ses aides ralentissent les aventuriers. Il commence par un sort de Ténèbres qui avantage les orques, puis une Protection contre le bien sur lui-même et une Lame enflammée. Ensuite seulement il se rue au combat en jetant une Main brûlante sur le premier qui l'approche puis en tentant de tuer les impies à coup de cimeterre de flammes.

PdV 26, CA 10, ATT 1, TAC0 19, Dégâts 1D6

Sorts cléricaux (Niv 1* 2, Niv 2*1) :

Niv 1 : *Protection contre le bien, Ténèbres*

Niv 2 : *Lame enflammée*

Sorts de magicien (Niv 1 *1) :

Niv 1 : *Mains brûlantes*

Chaman orque Niv 1 (2), entièrement nus et couverts de peintures, ils jettent leur unique sort puis empoignent leurs poignards pour tenter de barrer la route aux envahisseurs.

PdV 9, CA 10, ATT 1, TAC0 19, Dégâts 1D4

Sort cléricaux (Niv 1*1) :

Niv 1 : *Imprécation* pour le premier, *Effroi* pour le second (il le lancera sur le guerrier le plus impressionnant du groupe)

Maraudeur orque (3). Présents pour des rituels de purifications ils sont torse nus mais ont gardé leurs armes. Surpris, ils tenteront de gagner un peu de temps en prenant des défenses avant de tenter de contre-attaquer dès que les premiers sorts de leurs chamans feront effet.

PdV 8, CA 10, ATT 1, TAC0 19, Dégâts D8

Une fois l'opposition éteinte, il n'y aura plus qu'à fracasser les chaînes (jets en barreaux & herses ou usage d'armes) et prendre la fuite.



L'ŒIL DE GRUMSH

L'Œil de Grumsh ne peut être activé que par un chaman ou un chef orque dévoué à Grumsh.

Il possède les pouvoirs suivants :

- * Éclipse, variation de Contrôle du climat (1 fois par semaine) : le soleil devient masqué par une épaisse voûte de nuages qui plonge la terre dans une demi-obscurité permettant aux orques de combattre sans malus
- * Soin des blessures légères (7 fois par jour)
- * Aura d'immunité : tous les orques dans les trois mètres bénéficient d'une résistance à la magie de 20%



SCÈNE IV :

COURIR DEVANT L'ORAGE !

À ce moment de l'aventure si vos joueurs n'ont pas encore été repérés, il y a de grandes chances que le vacarme et les vociférations du chaman orque donnent l'alerte et qu'à peine sortis du temple ou, au mieux, quand ils se dirigeront vers le passage secret, ils soient repérés et pris en chasse par le clan orque.

Jouez cette chasse à l'énergie ; vos personnages ont un avantage, ils connaissent les lieux et disposent des passages secrets, par contre toute la citadelle est maintenant en alerte. Rendez la poursuite haletante, d'autant plus s'ils doivent s'occuper de Jelna, faites-leur faire des jets de course, de dextérité, tomber nez à nez avec des patrouilleurs, sentir sur leur nuque le souffle chaud de leurs poursuivants, organiser un passage en force devant l'entrée du réseau de mine où Zakim, s'il est encore vivant, aura posté ses troupes. Si l'un d'eux glisse – ou un PNJ – choisiront-ils de l'aider quitte à perdre du temps et risquer d'échouer dans la mission ? Si certains sont chargés, trop ralentis ils devront se délester sous peine de ne jamais réussir à sortir de la tanière orque. Montrez-leur aussi les chefs orques menant la chasse, voire faites-leur croiser le fer avec Kargos ou Urgall.

Si vraiment les choses se passent mal, il vous reste cependant Khordin, prêt



à retenir quelques instants les orques pour donner un temps précieux à vos joueurs.

Multipliez les jets, faites-les réagir au quart de tour, précipitez les événements : glissades, orques bousculées, paniers qui répandent leur contenu sur le sol, esclaves nains jetant leurs paniers de minerais dans les pieds de leurs poursuivants, orques acharnés jetant des javelots... L'apothéose devrait avoir lieu dans le dépotoir, au milieu du chaos ambiant, de l'odeur pestilentielle, sur un sol immonde et glissant ; l'un deux, au moins, devrait encourir la fureur de Kardos, avant que ses camarades ne puissent le tirer à l'intérieur de l'escalier. Là, les personnages auront un temps de répit, en effet il faudra au moins une heure aux orques pour briser la porte de pierre. Heure qui devrait permettre à vos PJ de garder leur avance jusqu'au pied de la montagne, puis enfourcher leurs chevaux de pierre en direction du col de la Hache.

La traversée durera une huitaine d'heures sous le galop ininterrompu des chevaux, ils seront pris en chasse par des groupes de maraudeurs se relayant pour leur donner le train, tandis qu'au loin, bientôt, commenceront à se faire entendre les tambours de guerre orques, Nurak n'ayant d'autre choix que de mener ses troupes à la bataille tant l'offense est grande ; Grumsh ne lui permettrait pas de faire autrement.

SCÈNE V : LA BATAILLE DU COL DE LA HACHE

Épuisés par la poursuite et la chevauchée nocturne les personnages devraient arriver en fin de matinée au haut du col de la Hache où ils ont le plaisir de voir l'intégralité de l'armée naine, toutes bannières déployées et prête à en découdre.

Les retrouvailles sont chaleureuses, ponctuées par les trompes de guerre naines et les ovations. Si des PJ sont blessés ils sont soignés par des prêtresses naines qui leur administrent les premiers soins et lancent éventuellement un Soins des blessures légères ou modérées sur chacun des personnages. Bien sûr ils ont l'occasion de se restaurer.

Accueillis dans la tente de commandement ils y retrouvent tous les chefs de guerre nains et mercenaires et sont accueillis tout aussi chaleureusement ; on les informe que Nurak est en train de masser son armée au pied du col, visiblement il attend les retardataires, en profitant pour laisser ses troupes au repos, et attend la nuit plus propice au combat chez les orques. Le prince Cioran fait la remarque que Nurak n'est pas un imbécile et que, même s'il doit en découdre dans des conditions peu favorables, il compte bien engager le combat dans les meilleures conditions.

Cette réunion d'état major doit permet-



tre aux joueurs de souffler et de s'impliquer dans la stratégie déployée par les nains. Tous les chefs sont, bien sûr, à l'affût de tous les renseignements qu'ont pu collecter les joueurs. Menez le débat en animant les différents PNJ et leurs points de vue.

La princesse Sigurda, jeune et enflammée, considère qu'il faut de suite attaquer les troupes orques avant qu'elles n'aient pu se rassembler, qu'elles sont encore fatiguées et que le soleil est haut dans le ciel. Elle est même furieuse que les ordres n'aient pas encore été donnés.

Le prince Cioran considère lui qu'il faut suivre le plan à la lettre, à savoir se contenter de barrer la route, consolider les positions sur le haut du col et compter sur la volonté de revanche des orques pour cela.

Le capitaine Melkior de Sandaran, l'un des meilleurs stratèges présents, commence par expliquer que sa cavalerie est quasi inutile dans une guerre de position et qu'effectivement les orques sont, pour l'heure, vulnérables. Il contrebalance en notant l'infériorité numérique des nains, quasiment un contre trois, et le risque d'enveloppement en cas de contre-attaque orque.

Le capitaine Djenké explique que ses hommes sont fatigués de tous ces mois de guerre et qu'ils sont assez peu chauds pour une attaque dès l'après-midi. Il remarque aussi que les orques sont beaucoup plus mobiles. « *Et s'ils se*

retirent que ferons-nous ? Nous ferons de nouveau retraite vers le col, qui sait peut-être même sous les flèches orques ? »

Barros le gris reste silencieux, ce n'est pas son rayon, et se contente d'expliquer que les vivres sont nombreuses du côté de l'armée naine alors que les orques n'en disposent pas.

Faites durer autant que cela plaira à vos joueurs ; Grimwald, lui, pense plutôt à l'économie de ses forces et, à moins que les joueurs ne soutiennent l'option agressive, il serait plutôt tenté de se rallier à la position de Cioran, quand bien même devrait-il subir la froide fureur de Sigurda.

Reste alors à décider du positionnement des troupes.

Fournissez un plan du col aux joueurs ainsi que les états des forces afin qu'ils puissent aussi participer à cette phase. La pertinence du plan de bataille donnera bien sûr des bonus ou malus à l'armée naine.



ÉTAT DES FORCES EN PRÉSENCE

ARMÉE NAINE DE GUNRUT

- 250 guerrier nains Moral 15 Guerrier Niv 0, cotte de mailles, arme de mêlée, bouclier
- 100 arbalétriers Moral 14 Guerrier Niv 0, cotte de mailles, arme de mêlée, arbalète
- 100 lanciers¹ Moral 15 Guerrier Niv 1, cotte de mailles, arme d'hast, bouclier
- 50 berserkers² Moral 18 Guerrier Niv 1, armement divers
- 50 Marteaux de Grimwald³ Moral 18 Guerrier Niv 2-3, équipement diversifié
- 100 Épées Rouges⁴ Moral 13 Guerrier Niv 1, cotte de mailles, arme à deux mains
- 200 écorcheurs⁵ Moral 11 Guerrier Niv 0, armure de cuir, bouclier, arme de mêlée
- 50 cavaliers lourds⁶ Moral 15 Guerriers Niv 1-2, armure de plates, bouclier, lance

Héros (6) : Grimwald Barbe d'Or, roi de Gunriut (guerrier Niv 5), princesse Sigurda (Guerrière Niv 1), capitaine Djeké (Guerrier Niv 3), capitaine Melkior de Sandaran (Guerrier Niv 3), prince Cioran (Guerrier Niv 3), Baros (Prêtre de Moradin Niv 5) + les joueurs

Divers : seigneur présent (moral +1), général connu comme héroïque (moral +1)⁷, combat pour et sur ses terres (Moral +1).

Moral général : 14/17

1 - Il existe deux unités, les gardes du foyer de Gunrut et la garde de Sigurda, les « Sœurs de vengeance », sœurs, filles ou veuves de guerriers tombés au combat et ayant fait vœu de vengeance.

2 - Les Gundznarims – les désespérés – des nains qui ont vu leurs cités sudistes conquises par les orques. Ils ont juré de se racheter en mourant au combat.

3 - C'est la garde de Grimwald, un conglomerat d'aventuriers, de vétérans et de nains déracinés ayant tous plus de dix batailles à leur actif. Ils constituent l'élite des troupes naines, équipés d'armes et armures magiques, d'objets magiques mineurs et s'avèrent capables de briser n'importe quelle troupe qui leur ferait face.

4 - Au service des nains depuis deux ans, ils ont subi beaucoup de pertes et n'ont plus aujourd'hui qu'une seule envie, rentrer chez eux. Ils ont annoncé que cette bataille serait leur dernière. Ils restent solides mais ne prennent pas le moindre risque dans cette bataille, allant jusqu'à désobéir à des ordres dangereux.

5 - Moitié têtes brûlées, moitié brigands, ils sont peu expérimentés et peu disciplinés, s'ils veulent en découdre ils restent des troupes de second choix susceptibles de s'enfuir dès qu'ils auront trop de pertes. Même Melkior qui les commande ne leur fait aucune confiance

6 - Dissident d'un lointain royaumes les Chiens de Sandaran, comme il aime à les appeler, sont d'authentiques chevaliers et sergents d'armes avides de gloire, de tueries et de massacres. Ils donneront le meilleur d'eux-mêmes lors de charges en espace dégagé.

7 - On espère bien que, si c'est l'un de vos joueurs qui commande la bataille il est connu comme tel ! Par défaut ce sera Grimwald qui bénéficiera aussi de ce trait.



ARMÉE DES CROCS NOIRS

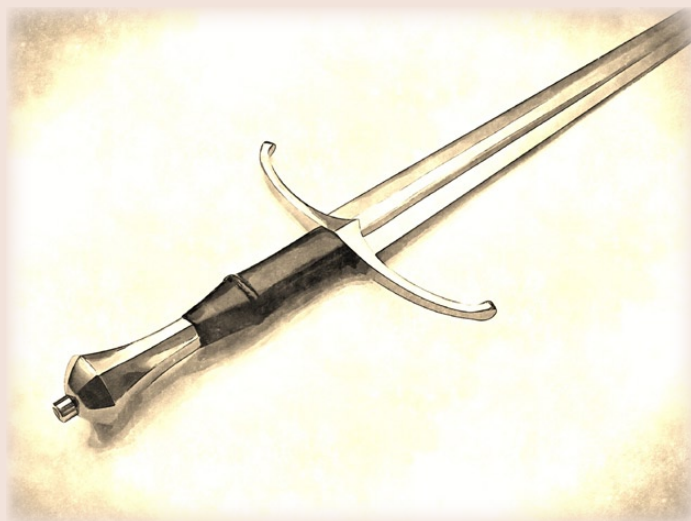
- 1500 maraudeurs « les Crocs » Moral 12 Cuir, bouclier, cimenterre ou hache
- 700 guerriers « la Mâchoire » Moral 14 Mailles, bouclier, cimenterre ou hache
- 100 vétérans « la Morsure » Moral 15 Armure à bandes, bouclier, cimenterre ou hache
- 50 ogres Moral 12 Cuir, peau et tronc bardé de fer
- 1 Mammouth de guerre⁸ Moral 10

Héros (5) : Nurak le Vieux, roi du Croc Noir (Guerrier Niv 4), Urgall, capitaine de la Morsure, (Guerrier/prêtre d'Ilneval Niv 3/3), Kargos le terrible, fils de Nurak et commandant de la Mâchoire (Orog guerrier Niv1), Orage (prêtre de Grumsh niv 6), Dents d'Acier (chef ogre et vieux camarade de Nurak)

Accessoirement les joueurs pourront revoir le Capitaine Toruk dans les rangs des maraudeurs, Vrudash lançant des sorts de Ténèbres.

Divers : seigneur présent (Moral +1), fanatisés par la perte de l'Œil de Grumsh (moral +1)

Moral général : 12/14



⁸ - La présence de ce mammouth n'aura été observée par aucun éclaireur ni observateur avant la bataille. Le vieux Nurak a bien caché ce qu'il considère comme son arme secrète.



PLAN GÉNÉRAL ORQUE

En situation offensive Nurak a décidé d'un plan précis. D'abord attaquer les ailes, tout en faisant diversion au centre par quelques tireurs de javelots et archers ; ces premières vagues ont pour but de fixer les troupes adverses et de couvrir la montée des unités lourdes. Ensuite, alors que les maraudeurs devraient commencer à fatiguer, il lancera la moitié de la Mâchoire en plein centre avec à sa tête son fils qui devrait faire des ravages et commencer à faire plier le centre.

La phase trois sera de faire plier le centre et l'une des ailes pour empêcher les renforts nains de se concentrer. Sur l'aile de l'armée naine la plus fragile il enverra Dents d'Acier et ses ogres pour briser le front, quant au centre le mammoth de guerre et ses archers auront pour but d'achever le travail commencé par Kargos et la Mâchoire, d'autant plus que le reste de la Mâchoire attaquera également au centre. Si une aile orque s'avère en difficulté il enverra Orage faire diversion que ce soit par des sorts de Ténèbres, des imprécations et toute cette sorte de choses.

À ce moment là de la bataille si le front nain est brisé ce sera l'hallali puisque les premières vagues de maraudeurs, qui se sont reposés durant les assauts lourds, seront là pour percer les lignes et, surtout, la Morsure, fraîche,

se jettera sur le dernier noyau de résistance. Si par contre le front nain n'est pas brisé, Nurak tentera le tout pour le tout en se jetant avec sa garde au centre pour tenter de briser la résistance naine.

Aux joueurs de réagir à tout ça ! Car ce sont leurs actes qui doivent décider de la partie, qu'ils fassent l'erreur de céder aux provocations orques, qu'ils aient l'héroïsme de se frayer un chemin à coups d'épée jusqu'à un chef orque, ou qu'ils réussissent à juguler les menaces orques.

LA BATAILLE

Chaque tour dure environ trois quarts d'heure.

Tour I : Les colonnes orques avancent vers les lignes naines au son des tambours ; soudain alors que les premières lignes ne sont plus qu'à trois cents mètres c'est la ruée et sur tous les fronts les maraudeurs se précipitent au pas de course sur les lignes naines. Mais, évitant le centre, plus solide, ils se déportent vers les ailes, allant frapper sur les troupes naines les plus légères. Malgré les pertes dues aux tirs d'arbalètes la masse des orques s'abat durement sur les ailes.

Tour II : Le combat fait rage sur les ailes, face aux mercenaires, le combat est rude,



NOTE DE CONCEPTION

Il existe plusieurs systèmes de bataille qui permettraient de mettre en scène cette bataille. Cependant tous les joueurs ne sont pas toujours motivés par cela et, qui plus est, en fin de soirée toute le monde n'est pas d'attaque pour cela.

Rien ne vous empêche de la simuler via les diverses règles qui existent (*Battlesystem*, règles parus dans *Casus Belli 92*, voire celles de *Pendragon...*)

Nous avons ici privilégié le fait de la scripter, c'est un parti pris. À tout hasard nous vous avons laissé les valeurs de moral des troupes et une idée de leur équipement si vous voulez gérer à votre manière.

Nous considérons aussi que l'armée naine prendra un déploiement classique : troupes les plus fortes au centre (lanciers), ailes couvertes d'un côté par les mercenaires, de l'autre par les guerriers nains. Nous considérons également que vu le principe des troupes de berserkers et de cavalerie celles-ci sont en réserve, tout comme la garde de Grimwald. Toujours par défaut nous considérons que l'aile des mercenaires est commandée par Djenké, l'aile naine par le Prince Cioran, le centre par Sigurda et que Grimwald, Melkior et Barros ne sont pas engagés. Vos joueurs, et cela leur sera proposé, peuvent tout à fait rester auprès de Grimwald en situation de commandement lointain ou s'intégrer à un endroit de leur choix. Au vu de leurs exploits toutes les unités et tous les chefs seront ravis de les voir auprès d'eux !

les écorcheurs payent un lourd tribut et menacent de rompre. Par contre, sur l'aile naine, les premiers vagues orques ont été repoussées sans difficulté. Au centre quelques unités de maraudeurs se tiennent à distance et l'on peut voir avancer en ordre serré les cohortes de la Mâchoire qui montent à l'assaut.

Tour III : 1) L'aile des mercenaires tient encore, surtout grâce aux Épées rouges. Si ni les joueurs ni les PNJ nains ne font quoi que ce soit, les écorcheurs partent en déroute, ce qui entraîne de facto un

ordre de retraite de Djenké aux Épées rouges. Il est possible de gérer cette menace soit en envoyant des troupes de réserves (facile), soit en tentant de rallier les écorcheurs (difficile), soit en tentant un exploit et en s'impliquant personnellement. Par défaut, Melkior de Sandaran tentera une contre-charge de cavalerie pour donner un peu de temps et d'espace puis ira rallier les écorcheurs qui cesseront leur déroute mais resteront désengagés.

2) Au centre le choc est terrible et les lanciers subissent de plein fouet



GÉRER LA BATAILLE

Pas de panique. Mettez de la musique d'ambiance, un bon métal fera l'affaire. Décrivez d'abord la situation générale de la bataille et les grands mouvements, puis la situation particulière sur l'endroit où se trouvent les joueurs déjà au cœur de l'action, lancez l'action pour cela (combat, actions héroïques, etc.). Enfin au vu des menaces et développements en cours laissez l'opportunité à ceux qui ne sont pas encore au feu de se déplacer, de conseiller ou intégrer une unité, voire de tenter de rétablir, seul ou à la tête d'une escouade, la situation dans tel ou tel endroit.

ET AILLEURS ?

Il peut être intéressant, si vos joueurs ne combattent pas sur un secteur, de les faire interpréter à un moment des PNJ de leur camp, histoire de leur faire tester la puissance de leurs adversaires ou la terreur d'un soldat du rang. Ainsi, le moment dramatique de la mort de Sigurda peut-il être joué, vos joueurs interprétant Sigurda et quelques lanciers et tentant de renverser le cours de la bataille en tuant Kargos. Jouez d'ailleurs le combat à la loyale, sait-on jamais. Vous pouvez aussi choisir cette méthode quand ce ne sont pas vos joueurs eux-mêmes qui tentent de régler un problème. Par exemple s'ils ne font rien par rapport à Dents d'Acier, l'aile des mercenaires tombera, hors Djenké en capitaine compétent qu'il est tentera certainement le tout pour le tout en se jetant sur l'ogre, le moment de faire un beau duel et d'impliquer des joueurs trop mous, lâches... ou pour leur mettre la pression. Vous pouvez mettre aussi en scène la tentative d'Urgall d'abattre Grimwald.

l'attaque furieuse de la Mâchoire. Un choc de titans qui voit mourir nains et orques en nombre ; si les orques sont plus nombreux à tomber, les lanciers sentent vite le poids du nombre d'autant plus que Kargos n'hésite pas à combattre en pointe, fracassant à grand coups de haches les casques, les piques et les crânes. Les rangs lanciers tiennent à ce tour, mais sont sur le point de lâcher. D'autant plus qu'à la toute fin ils verront

apparaître la silhouette du mammoth et de sa plate-forme de tir, entourée d'une palissade de bois et remplie d'une douzaine d'orques prêts à lancer des flèches enflammées des hauteurs. Leur cœur se remplira alors d'effroi.

3) Sur l'aile naine la situation est calme, il n'y a plus que des escarmouches, cependant les groupes de maraudeurs se tiennent prêts à déborder l'aile si d'aventure celle-ci était dégarnie.



Le prince Cioran, dans le doute, avancera un peu sa ligne mais ne prendra pas d'initiative.

Tour IV : 1) Sur l'aile des mercenaires la situation est soit dramatique – il ne reste que les Épees rouges qui font retraite pas à pas – soit difficile – les écorcheurs sont ébranlés, plus vraiment à même d'obéir aux ordres mêmes s'ils sont là. La situation empire encore quant les ogres de Dents d'Acier se ruent à l'assaut, ouvrant la marche aux maraudeurs. Si rien n'est fait, ils briseront alors la résistance déclinante des mercenaires, l'aile sera dis-

loquée, signant le débordement de l'ost nain, l'encerclement futur du reste des troupes de Gunrut et annonçant l'inéluctable défaite des nains. Cette menace peut être contrée soit en envoyant les troupes de berserkers contre l'assaut ogre, soit en défaisant Dents d'Acier et de nombreux ogres – ce qui démoralisera les maraudeurs qui suivent. Dernière possibilité, envoyer Grimwald et sa garde, ce qui fonctionnera aussi, mais empêchera sa présence ailleurs... ce qui risque d'être grave. Melkior, lui s'arrangera pour déclinier toute charge sur les ogres.



2) Au centre la situation atteint un niveau désespéré quand les flèches commencent à fuser sur les lanciers survivants. Mais le pire est encore à venir quand Sigurda est tuée en première ligne par Kargos, jetant l'effroi chez les survivantes des Sœurs de bataille. À ce moment, la déroute risque de faire effondrer tout le centre. C'est le tournant de la bataille, il va falloir à la fois permettre aux lanciers de se dégager en les remplaçant par des troupes fraîches, trouver un moyen de liquider la menace du mammoth et s'occuper de la menace que constitue Kargos. À ce point de la bataille, et au vu de ce qui se passe sur l'aile mercenaire, il ne risque plus d'y avoir beaucoup de réserve chez les naines. Il est possible d'engager soit Grimwald soit les berserkers, voire les deux, et de motiver les arbalétriers pour engager le corps à corps – mais ils feront difficilement le poids. À vos joueurs de trouver des moyens et de réaliser des exploits, il faut compter au moins deux unités fraîches pour éviter l'effondrement.

Si vos joueurs n'arrivent pas à tenir le centre, la bataille est perdue ; de même s'ils n'arrivent pas à gérer le mammoth dont les flèches finiront de jeter les Sœurs de vengeance dans la déroute. Quand bien même ils réussiront à tenir ils auront le désarroi de voir arriver le reste de la Mâchoire sur eux à la fin du tour et, surtout, de voir la bannière personnelle de Nurak.

3) L'aile naine, elle, fait face à des nuages puants, des tirs de javelots et des harcèlements qui l'empêchent de manœuvrer correctement. Un groupe déterminé pourrait tenter une percée jusqu'à Orage et ses disciples qui sont à l'œuvre sur ce flanc. Si le sorcier était tué, ce serait l'occasion éventuelle d'une belle contre-attaque naine sur cette aile, histoire de donner un peu d'oxygène aux autres secteurs.

Et les cavaliers ? Melkior cherche une opportunité pour faire une belle charge de cavalerie ; on peut éventuellement le pousser à se jeter soit au centre, soit sur les ogres mais il faudra réussir à l'en convaincre, par contre le lancer sur des troupes de maraudeurs en repli lui plaira et, surtout, risquera de faire paniquer les orques qui seraient alors hachés en pièces.

Il n'est pas forcément impossible de redresser le moral des écorcheurs ou des lanciers mais ce sera ardu et nécessitera de grands et beaux discours.

À partir de ce moment la bataille peut déjà être perdue pour les nains. Il vous faudra alors inventer la suite en créant une épique et farouche résistance avant de tenter une fuite éperdue, une fin à la 300 tandis que les PJ couvrent la retraite d'une partie de l'armée, ou lancer une déroute générale où ils devront courir pour survivre dans une ambiance de



fin du monde (mais qui vous laissera l'opportunité de continuer la campagne avec, par exemple, le siège de Gunrut). Par hypothèse partons sur le fait que l'une des deux ailes orques est en piteux état et que le centre risque à tout moment de rompre chez les nains.

Tour V : 1) La résistance inespérée de l'aile des mercenaires a surpris les orques et Dents d'Acier (s'il est encore vivant), les pertes se sont fort allongées et les orques rompent l'assaut pour reprendre et leurs distances et leur souffle. Les Épées rouges qui combattent depuis le début de la bataille restent sur place, refusant de se jeter face au danger et reprenant aussi leur souffle. Djenké est blessé et à ce tour restera insensible à toute suggestion.

Il est possible, encore, de rallier les écorcheurs, mais s'ils se jettent à l'assaut ils ne seront pas suivis et se feront de nouveau tailler en pièces. L'hypothèse d'une charge conjointe des écorcheurs et des cavaliers est une possibilité qui mettra à mal l'aile orque.

2) Au centre l'apocalypse continue. Les maigres troupes naines ne résistent que parce que Grimwald et ses Marteaux font des exploits. On compte peut-être encore cent cinquante nains contre plusieurs centaines des guerriers de la Mâchoire, puis la garde arrive. La furie des orques doit absolument être calmée et pour ça il n'y a qu'une possi-

bilité, tuer Kargos qui combat toujours comme un forcené. Si jamais au tour d'avant Kargos est déjà tombé le combat sera tout aussi dur mais moins désespéré pour les nains dont le moral sera meilleur.

À la fin du tour la Morsure avec à sa tête Nurak et Urgall se jettera dans la bataille ; si Kargos est encore vivant c'est la fin pour l'armée naine. S'il est mort c'est ce qui permet aux troupes de la Mâchoire de rester encore vaillantes et enragées malgré l'éclaircissement de leurs rangs et la mort de leur commandant.

3) L'aile naine, voyant que le centre tient encore et qu'il n'y a plus de réserve chez les orques, avancera sous les ordres de Cioran. L'ordre serait dangereux si les maraudeurs étaient encore vaillants, mais le nombre et le moral ayant chuté alors que l'infanterie naine se porte très correctement, il estime que le moment est venu. Si le chaman est encore vivant, la résistance orque sera solide sinon elle sera plus que limitée.

À ce tour, où qu'il soit, Melkior de Sendoran mourra au combat, stupidement lors d'une charge – son cheval aura le jarret coupé et un maraudeur orque lui tranchera la gorge. Chamboulés les cavaliers se rassembleront derrière les lignes, hésitant sur la conduite à tenir. Un guerrier énergique pourra alors les convaincre de rendre honneur à leur



commandant et prendre leur tête pour les mener à l'assaut où que ce soit.

Tour VI : La configuration peut être très différente à ce tour. Il se peut que les nains commencent à renverser le cour de la bataille en progressant sur les ailes ou que la situation soit toujours très détériorée ; dans tous les cas si les nains n'ont pas encore perdu, tout se jouera alors au centre avec l'engagement massif des meilleurs troupes de chaque côté et des deux rois.

Par hypothèse il ne se passe plus grand chose sur l'aile des mercenaires où Djenké, à moins que l'on ne l'y pousse, se contentera de tenir la ligne sans menacer les orques. Au cas où les ogres et les maraudeurs n'auraient pas subi trop de pertes ils repartiront à l'assaut. La mort dans l'âme Djenké fera face en envoyant un messenger demander des renforts. S'il n'en reçoit pas, il y a fort à parier que ce dernier assaut fasse plier les Épées rouges, les poussant à la retraite vers le centre. Djenké peut aussi y laisser la vie.

Sur l'aile des nains, l'avantage est clairement à Cioran et à ses troupes. S'il est encore vivant le chaman qui se débat pour soutenir l'ardeur des maraudeurs sera tué par Cioran ou par un héros présent sur cette aile, voire par la cavalerie de Sandoran qui, dans l'espace dégagé par les nains, peut trouver là matière à charger et à mettre en déroute

l'aile orque. Par contre, ils partiront alors en poursuite et seront absents le reste de la bataille, occupés à faire partir en déroute les maraudeurs qui n'ont plus grand chose à opposer à un parti de cavalerie lourde.

Au centre resteront donc les berserkers, les Marteaux et un ramassis de troupes éparses qu'auront peut-être rameutées les PJ, poignée de lanciers, groupe d'arbalétriers, bande d'écorcheurs plus énervés que les autres...

Nurak n'a pas le choix, il doit gagner aussi envoie-t-il Urgall et ses meilleurs troupes tenter d'isoler et tuer Grimwald. Les joueurs peuvent alors intervenir soit pour aider Grimwald soit, au contraire, pour tenter de percer jusqu'à Nurak. Vrudash tentera aussi avec ses pouvoirs de prêtre et ses talents de voleur d'assassiner Grimwald¹: à vous de gérer selon l'état de la bataille. Si Grimwald n'est pas intervenu trop tôt en combat il pourra survivre à cet assaut, s'il combat depuis trop longtemps et a déjà géré trop de menaces, il mourra si les joueurs n'interviennent pas. Quand à Nurak il est près de sa bannière en troisième ligne, entouré de nombreux gardes du corps, tous inactifs : aux joueurs de jouer, à ce stade

1 - Là aussi vous pouvez mettre en scène ce combat, certains joueurs peuvent même jouer Barros et Grimwald tandis que d'autres joueront Vrudash et Urgall !



il ne reste plus de PNJ pour tenter cet exploit.

À la fin de ce tour, si Grimwald est encore vivant et Nurak aussi c'est une défaite pour les nains qui se replient vers leur citadelle, exsangues. Si Nurak est en vie et Grimwald mort c'est une défaite écrasante des nains qui partent en déroute et n'ont plus pour objectif que d'évacuer les civils de Gunrut et partir vers le sud en abandonnant leurs terres. Si Grimwald est vivant et Nurak mort c'est une victoire naine ; victoire décisive si les deux autres ailes sont également en bonne situation, en ce cas les orques, harassés, partent en déroute. Enfin, si par un fait étrange du hasard les deux rois meurent, les orques se replieront et les nains également, sur une situation indécise qui, à long terme, fait cependant le jeu des orques...

Dans tous les cas il restera des perspectives d'autres scénarios à vos joueurs.

En cas de victoire naine, quelques jours plus tard la cité de Durunzin sera évacuée par les orques et vous pourrez faire jouer, un mois plus tard, une grande cérémonie au temple de Moradin. Grimwald nommera tous les joueurs Amis du peuple nain, les assurera qu'ils seront toujours les bienvenus en ses terres, et outre la récompense de

leur choix leur donnera un antique objet nain, les anneaux de Mithril de Keldrim forgés il y a mille ans pour ses trois fils. Chacun des anneaux est un anneau de protection qui améliore la CA de 1 mais ils présentent la particularité de pouvoir se lier les uns aux autres quand quelqu'un enfile les trois sur le même doigt, accordant alors une protection de +3 à la CA.

Ils se seront également fait des contacts sûrs en les personnes de Grimwald, Cioran, Barros et Djenké s'il est toujours en vie. Il n'est pas non plus impossible que l'un de vos joueurs ait l'opportunité de devenir le capitaine d'une nouvelle compagnie de mercenaires, les Épées rouges et les Chiens de Sandaran choisissant la dissolution devant la mort ou le départ de leurs chefs et de nombre de leurs camarades.





DRAMATIS PERSONAE

Grimwald Barbe d'or, Chaotique Bon, Guerrier (Bien-né) Niv 5, Nain 147 ans

Issu d'une lignée de chefs nains d'Egonzhasstan, Grimwald dirigea les guerres de fer durant 20 ans en Egonzhasstan, une révolte des nains contre le pouvoir hiluvanien et les persécutions religieuses.

Les guerres s'achevèrent sur une défaite et Grimwald s'exila à Laelith où il devint premier Marteau du « Marteau qui chante » tenu par Ikniv Odranael, un illustre forgeron nain de Laelith.

Après une dizaine d'années d'exil, il fut rappelé par son passé et partit combattre dans les montagnes Noires suite à la chute des cités naines septentrionales sous le coup d'une énorme Waag orque. Combattant ardemment, puis ralliant ses anciens compagnons d'Egonzhasstan pour leur offrir un nouveau foyer, il fut couronné roi de cité Neuve et continue depuis lors sa lutte pour reconquérir le sud des montagnes Noires.

Récemment, devant ses succès, il lui a été fait don de Khazad-Dar, une séculaire relique naine.

De caractère enjoué, il est progressiste, charismatique... et se montre par trop idéaliste et amical pour ses conseillers ; surtout, il est un peu trop porté sur la chose et ce quelque soit la race (il se fera donc un devoir de courtiser une belle aventurière même humaine ou demi-

elfe).

For 16 Dex 11 Con 13 Int 13 Sag 6 Cha 15(16)

PdV 43, CA 1, Tac0 14*3/2, Dégâts 1D8+4

Compétences : Épée courte, Arbalète légère, Marteau, Spécialisation : Hache d'armes, Forges d'armes +1, Runes naines, Endurance, Étiquette, Histoire locale naine, Héraldique, Armurerie

Langues : Nain, Laetithien, Egonzhasstanais

Équipement : « Khazad-Dar gardienne du peuple naine » hache d'armes +1 (arme runique naine, tueuse de gobelinoïdes), écu de Nam-sül +1, armure ancestrale naine : plaque de bronze +1 recouverte de runes (+1 en charisme auprès des nains) et offrant un heaume à nasal et œillères, pierre à aiguiser, cotte de mailles de facture exceptionnelle (qu'il a forgée lui-même quand il est devenu maître-forgeron), épée courte de facture exceptionnelle

Djenké, capitaine des Épées rouges, Loyal Neutre, Guerrier (soldat) Niv 3, Humain, 28 ans

Colosse noir âgé de vingt-sept ans, Djenké en paraît allégrement plus de trente. Fils de serf devenu mercenaire cela fait trois ans qu'il dirige les Épées rouges et deux ans qu'il est au service des cités naines dans leurs campagnes contre les peaux-vertes. Les combats, rudes, ainsi que la durée de ceux-ci ont fini par lassé



Djenké. L'appât du gain l'a fait prolonger le contrat plus qu'il ne l'aurait dû pour son bien ainsi que celui de sa compagnie. Il la tient toujours d'une main de fer et affiche toujours un visage fermé rendu encore plus désagréable par un tempérament taciturne et une absence de fioriture dans le langage. Djenké se montrera un chef capable mais il ne sera pas compliqué de se rendre compte qu'il est las, peu offensif et que son principal objectif reste de ne pas perdre trop d'hommes, ayant déjà à déplorer la disparition de la moitié de son effectif en deux ans. Couvert d'or par les nains, il arbore nombre de bagues et bracelets, préférant disposer d'une part de sa fortune à portée de main. Qu'on ne s'y trompe pas toutefois, il reste à l'image de sa compagnie : un rude combattant, expérimenté, loyal mais usé par deux ans de campagnes et de féroces combats. Il n'aspire plus qu'à raccrocher l'épée et s'acheter une ferme. For 16, Con 14, Dex 12, Int 12, Sag 9, Cha 12

PdV 21, CA 5, Tac0 3/2 *16, Dégâts D10+4

Compétences : Groupe : lames, Spécialisation épée à deux mains, Spécialisation arme à deux mains, Histoire militaire, Endurance, Équitation, Agriculture

Langues : Djankara, Laetithien, Nain

Équipement : haubert de mailles, épée deux mains +1, grande cape rouge, bagues d'or et collier orné de jais

Melkior de Sandaran, capitaine des Chiens de Sandaran, Loyal Mauvais, Guerrier (Combattant Noble) Niv 4, Humain, 47 ans.

Ancien baron du royaume au Sud d'Egonzhastan, Melkior de Sandaran a dû s'exiler après une tentative retorse et tumultueuse de saisir le trône de son suzerain. Il prit la fuite avec une bonne partie des combattants qui l'accompagnèrent dans sa folle aventure. Dandy cynique, il fit contre mauvaise fortune bon cœur et se fit mercenaire avec son armée en Egonzhastan, d'abord, puis dans les montagnes Noires. De petite taille, les traits délicats, la moustache cirée et le bouc noir taillé en pointe, Melkior s'impose par sa vivacité d'esprit, son humour noir et détaché et son sourire ironique. Son art du discours allié à ses réels talents militaires en font un homme aimé de ses subalternes, irritant pour ses alliés et détestable pour ses ennemis. Quand à Melkior, il se contente de rire intérieurement de la vanité de tout chose, et tourne tout à la dérision. Malgré son physique peu athlétique – la maladie, la guerre et les abus l'ont marqué – il ne manque ni de courage ni d'expérience du combat. Il revêt en général un plastron gemmé, duquel dépassent ses chemises de soie et dentelles, une cape pourpre ou une exceptionnelle armure décorée de fils d'or.

For 11, Con 11, Dex 14, Int 14, Sag 13, Cha 14



PdV 28, CA 0, Tac0 3/2*15, Dégâts D8+2

Compétences : Épée longue, Lance de cavalerie moyenne, Fléau, Spécialisation Épée longue, Étiquette, Héraldique, Équitation, Lecture/ écriture, Don artistique (Déclamation), Danse, Jeu

Langues : ***, Laetithien, Egonzhastanais, nain

Équipement : destrier lourd caparaçonné, plates de bataille +1, écu d'acier, épée longue exceptionnelle, lance de cavalerie exceptionnelle, chemises de soie, tabard armorié – de pourpre à l'aigle d'or bicéphale – couvert d'or, reliquat divers de signes extérieurs de richesses...

Princesse Sigurda, Loyale Bonne, Guerrière (Garde foyer) Niv 1, 75 ans

Plus jeune fille d'un roi sous la montagne du nord, Sigurda est à la tête d'un contingent de cent cinquante nains, parmi lesquels de simple guerriers venus faire un temps de combat dans le sud mais, surtout, des Gundznarims, nains déshonorés par la perte de leur citadelle et cherchant à mourir en combat, ainsi que cinquante Sœurs de vengeance, toutes filles et veuves de combattants tombés au combat et ayant fait vœu de vengeance. Malgré sa jeunesse, la blonde et exaltée Sigurda sait les mener par son tempérament de passionaria et sa beauté étincelante. Hélas ! la jeune naine ne brille ni par son intelligence, modeste,

ni par son bon sens, des plus médiocres. Ignorant la prudence, et avide d'exterminer des peaux-vertes qu'elle n'a jamais combattues, elle sera de très mauvais conseil, prompte à l'emportement, et risque fort de tomber rapidement en bataille. Pour le reste, seul Grimwald Barbe d'Or, roi et héros du peuple nain, peut avoir quelque ascendant sur elle ; elle ignore superbement les non-nains et même, parmi les nains, ceux qui ne sont pas des combattants éprouvés descendant des plus pures lignées aristocratiques.

For 13, Con 13, Dex 13, Int 11, Sag 6, Cha 17

PdV 7, CA 4/5, Tac0 3/2* 18, Dégâts 1D6+3 (une main) ou 1D8+4 (deux mains)

Compétences : Groupe : Haches, Arbalète légère, Lance de fantassin, Spécialisation : lance de fantassin, Endurance, Allumage de feux, Histoire locale naine, Runes naines, Étiquette, Héraldique, Chant

Langues : Nain, Laetithien

Équipement : haubert de mailles, casque, « Foudre d'acier » : lance de fantassin de qualité exceptionnelle, hachette, écu d'acier, surcot rouge, diadème ceignant ses cheveux.

Prince Cioran, Neutre Bon, Guerrier (Bien-né) Niv 3, Nain, 160 ans

Trapu, le visage buriné, la barbe drue taillée en pointe, les cheveux noirs mar-



qués de stries blanches, Cioran paraît assez austère. Cousin d'un ancien roi du sud, il a eu une longue vie de voyages et d'aventures dont il ne parle jamais. Revenu au moment de l'invasion, il a engagé son expérience auprès de Grimwald Barbe d'Or. Stoïque, d'humeur tempérée, possédant de grandes capacités d'écoute et un savoir-faire militaire visible, il reste fréquemment en second plan, préférant tenter d'allier les avis différents et d'assurer la cohésion de ses troupes. Commandant actuelle de la place forte de Branaz, ses hommes ont appris à l'apprécier avec le temps. Au combat il est méthodique, que ce soit au corps à corps ou dans sa position d'officier. Il se montre ouvert avec les non nains... dans les limites de son caractère peu liant.

For 12, Con 16, Dex 10, Int 12, Sag 14, Cha 9

PdV 21, CA 3, Tac0 17, Dégâts D6

Compétences : Endurance, Étiquette, Héraldique, Histoire locale naine, Épée courte, Groupe : armes broyantes, Rune naine, Alpinisme, Estimation, Ferronnerie

Langues : Nain, Vieux nain, Laetithien

Équipement : haubert de mailles +1, écu de fer, heaume, gantelet d'armes, épée courte de qualité supérieure

Barros le gris, Loyal Bon, Prêtre de Moradin (séculier) Niv 4, 220 ans

Le vénérable Barros est un nain âgé aux cheveux blancs et filasses. Il porte

la barbe longue, ainsi qu'un collier de cuivre portant le signe de Moradin. Personnage avisé, il tente de jouer le rôle de conseiller spirituel et des traditions auprès de Grimwald Barbe d'Or. Très traditionaliste, il se sent de plus en plus souvent dépassé par les événements qui ont bouleversé les montagnes Noires ainsi que par la venue de mercenaires et les nouvelles traditions apportées par Grimwald qui n'est pas originaire des montagnes Noires. Érudit il peut soliloquer sur n'importe quel sujet ayant trait à la religion, les coutumes naines et l'histoire de son peuple.

For 8, Con 9, Dex 6, Int 15, Sag 14, Cha 13

PdV 18, CA 6, Tac0 16, Dégâts D4+3

Compétences : Groupe : Armes contondantes, Runes naines, Endurance, Histoire naine locale, Religion, Lecture/écriture, Premiers secours, Histoire ancienne, Étiquette, héraldique, Météorologie

Langues : Nain, Vieux nain, Laetithien

Équipement : marteau de guerre +2, haubert de mailles, grand Livre de la vengeance (+1 au toucher et au moral des nains situés dans les 20 mètres), coffre avec tablette gravée du moradinsaman, nécessaire d'écriture, deux potions de soins

ANTOINE DESROCHES



Récapitulatif des caractéristiques des combattants de ligne durant la bataille si vous voulez gérer d'une manière plus détaillée.

Nom	PdV	CA	ATT	TACO	Légats	Divers
ARMÉE NAINE						
Infanterie naine (250) Mailles, bouclier, hache	8 (1DV)	4	1	20	D8	Moral 15, +1 au toucher contre les orques
Arbalétriers nains (100) Mailles, arbalète, hachette	8 (1DV)	4	1	20	D4+1/ D6	Moral 14, +1 au toucher contre les orques
Lanciers nains (100) Armure à bandes, bouclier, lance d'armes	10 (1DV)	3	3./2	19	D8+2	Moral 16, +1 au toucher contre les orques, spécialisation
Marteaux de Grimwald (50) Équipements diversifiés dont magie	16 (2DV)	4	3./2	18	D8+3	Moral 18, +1 au toucher contre les orques, spécialisation
Gundznarims (50) Mailles, deux armes ou arme à deux mains.	9 (1dV)	5	1 ou 2	18	D8+2 ou D10+2	Moral 18, +1 au toucher contre les orques, berserker +2 au toucher/ dégâts
Les Épées rouges (100) Cotte de mailles, arme à deux mains	8 (1DV)	5	3./2	19	D10+2	Moral 13, Spécialisation
Écorcheurs (200) Cuir clouté, bouclier, arme de poing	6 (1DV)	6	1	20	1d6	Moral 11
Cavaliers (50) Armure de plates, bouclier, lance	15 (2DV)	2	1	19	D8	Moral 15, bonus de hauteur +1, dégâts doublés en charge à la lance

**ARMÉE ORQUE**

<i>Les Crocs</i> Maraudeurs orques (1500) Cuir clouté, bouclier, arme de poing	8 (1dV)	6	1	19	D8	Moral 12
<i>La Mâchoire</i> Guerriers or- ques (700) Cotte de mailles, bouclier, arme de poing	13	4	1	17	D8+2	Moral 14
<i>La Morsure</i> Vétérans or- ques (100) Armure à bandes, bouclier, arme de poing supérieure	16 (2DV)	3	1	16	D8+2	Moral 15
Ogres (50)	35 (4dv+1)	5	1	17	D10+2	Moral 12
Mammoth (1)	80 (13DV)	5	5	16	3d6 à 2d6	Moral 7, porte une douzaine d'archers orques



ET PAR DEUX FOIS, LE STYX TU PASSERAS !

Note : ce scénario est conçu pour des héros ayant d6 de Nom. Si un héros au moins possède d8 de Nom (ou plus), augmentez les capacités de leurs adversaires grâce aux suggestions que vous trouverez à la suite de leurs blocs de statistiques.

LA VICTOIRE À TOUJOURS UN PRIX

Ares et Athéna se livraient sur la terre des hommes, une lutte de pouvoir sans merci. Par l'influence indirecte qu'Ares avait sur certains émissaires Perses, il lança une gigantesque campagne de conquête sur les terres grecques, ayant pour objectif d'atteindre Athènes et ainsi, saper les racines de l'influence de sa rivale. Mais Athéna, bien plus perspicace que lui, conçut un plan qui lui assurait la victoire. Elle désigna l'un de ses champions pour liquer et mener, anonymement, l'alliance des troupes grecques. Ce héros que l'histoire et les chants ont oublié n'est autre que Korax, fils de Itheus d'Athènes. Il influença tant et si bien les troupes de Sparte, d'Athènes, de Corinthe et de Mégare, que son action - pourtant voilée de mystères - attira tout de même le regard

AGON

d'Ares. Ce dernier comprit trop tard, que malgré toutes ses manœuvres le sort de ses armées était scellé et que la victoire lui échappait. Furieux qu'Athéna se soit jouée ainsi de lui sur son propre terrain, il décida de lui porter tout de même un ultime coup qui la blesserait plus que tout : il décida de faire périr son champion, lui retirant bien plus qu'une victoire à ses yeux. C'est donc ainsi que lors de la bataille de Platées, Korax trouva la mort sous les javelines perses.

Athéna ne pu se résoudre à voir Korax mourir ainsi, lui qui avait tant fait pour sa gloire. Elle devait exhumer sa mémoire pour que les poètes content sa légende, afin que sa mort ne reste pas une victoire pour Arès. Elle confia donc à une poignée d'hommes, la quête qui lui rapporterait les souvenirs de son champion et la victoire qui lui était due. Pour autant, le dieu belliciste ne laissera pas les actions des héros sans opposition.



PROLOGUE

De retour de la longue guerre qui vous a opposé au royaume perse, vous voilà enfin voguant en direction de vos villages et maisons. Là où, après une longue année d'absence, votre famille vous attend pour fêter vos victoires et panser vos blessures. Mais le chemin qui vous mène à votre demeure n'est pas encore achevé. En faisant halte dans le village côtier d'Oletos, vous et vos compagnons avez décidé - en plus de remplir vos réserves de vivres - de faire un détour par les temples locaux pour y prier les dieux : remercier Athéna pour la paix quelle vous a procurée suite à la victoire et sacrifier à Hermès quelques offrandes pour que le voyage de retour se passe sans encombres. Mais la nuit venue, alors que votre tour de barre est terminé et que Morphée vous accueille en son royaume, vos rêveries vous portent jusque dans un sous-bois calme et paisible. Là Athéna, sous la forme d'une chouette dotée de parole, vous annonce que votre quête de justice et de paix n'est pas encore terminée. Une dernière aventure devra conduire vos pas d'Athènes jusqu'aux limbes des Enfers « Et par deux fois, le Styx tu passeras ! ». Car vous devrez retrouver l'âme de son héros Korax et la rapporter jusqu'à elle. Puis enfin vous pourrez goûter au plaisir du repos et de la joie, qui de part vos exploits vous seront largement dus. Le rêve, prend fin et vous vous adonnez enfin à ce repos tant mérité et dont vous aurez

grand besoin. Dans quelques jours, Athènes se profilera et votre quête débutera !

Objectifs de quête

Objectif principal : Faire revenir du royaume des morts, l'âme de Korax.

Objectifs secondaires :

1. Arrivée à Athènes et début de la quête
 - Découvrir la première piste à Athènes
 - Trouver le Corindon rutilant d'Héphaïstos
 - Trouver l'île d'Antiparos
2. Voyage jusqu'aux bouches de l'Enfer
 - Affronter la fureur de Poséïdon
 - Les naufragés combattent les cannibales
 - Trouver la bouche des enfers
3. Voir le Styx et mourir
 - Passer le Styx
 - Échapper à Ombres Noires
 - Trouver l'âme de Korax
4. Rapporter l'âme de Korax à Athéna
 - La dernière tentation D'Hadès
 - Cerbère ne vous laissera pas partir

Budget d'adversité : [nombre de héros (3) x nombre d'objectifs (4)] x 5 = 60 points d'adversité. 60 - 36 de création de PNJ + augmentation de l'Adversité. Reste 24 points pour le nombre de Séides. Scénario conçu pour 3 héros. L'opposition dans ce scénario utilise 55 points d'adversité. Il vous en reste 5 à utiliser selon votre bon vouloir, pour corser les épreuves qui



sont pour la plupart à 2d6 (opposition de base), voire en rajouter d'autres si besoin. Si vous avez un héros de plus, ajustez en fonction, le plus simple étant de ne pas modifier les caractéristiques des PNJ mais de diminuer ou augmenter la difficulté des épreuves. Et n'oubliez pas de récolter un ou plusieurs points d'adversité à chaque échec d'un héros à une épreuve ou lorsqu'ils prennent des Interludes pour se reposer (4 points d'adversité).

Nombre de héros	3	4	5
Adversité additionnelle	0	+20	+40

- I -

C'EST LÀ QUE LES ATHÉNIENS S'ATTEIGNIRENT !

Les héros, après quatre jours de voyage en mer, arrivent enfin au port de cette monumentale ville, symbole de la gloire et de la sagesse de sa déesse protectrice. Nul doute qu'en cette cité, ils trouveront des réponses à leurs questions. Mais par où commencer dans cette ville abritant plus de 250 000 âmes ?





Le temple d'Athéna

Avec un minimum de bon sens et quelques questions bien choisies, les pas des héros vont les conduire invariablement jusqu'au temple d'Athéna. Une fois le grand prêtre Pallas convaincu de leurs bonnes intentions, ce dernier les guidera sur la piste du « *Corindon rutilant d'Héphaïstos* », clé de voûte de cette quête.

Le temple se situe au sein du sanctuaire d'Athéna Nikè, en haut d'un bastion, sur le flanc sud de la rampe d'accès à l'Acropole d'Athènes. Contrairement à l'Acropole, entourée de murailles, le sanctuaire est ouvert et on y accède par un escalier étroit au nord. Les murailles du bastion sont protégées sur la face nord, ouest et sud par un parapet dont les frises célèbrent les victoires et les sacrifices à la déesse Athéna.

Ce qui attend les héros n'a rien d'une haute palissade ou d'une garnison d'hoplites : ce qui fera barrage à leur avancée n'est autre que le grand prêtre lui-même qui, très au fait des dissensions au sein même de l'Olympe, cherchera à défier la foi du groupe et leurs motivations réelles. La lutte opposant Arès à Athéna est encore fraîche et il n'est donc pas impossible qu'un groupe de soldats joue double jeu pour tenter de le duper. Le faire se confier ne sera pas aisé.

• **Convaincre le grand prêtre Pallas qu'ils sont les envoyés de la déesse :**
épreuve d'Éloquence vs. opposition
2d6

Voici les informations que les personnages obtiendront :

1- Pour atteindre leur but, ils devront trouver l'un des *Corindon rutilant d'Héphaïstos* afin de repousser les Ombres des limbes. Seul l'un de ces précieux artefacts créé de la main même d'Héphaïstos pourra leur permettre d'avoir une chance de survivre aux Enfers et d'atteindre l'âme de Korax.

2- Les *Corindon rutilant d'Héphaïstos* sont la possession d'un groupe de mystères, les « *Gardiens du Forgeron Boiteux* ». Leur sanctuaire se situe dans le quartier des artisans, sous un temple de la divinité. Ils protègent et vénèrent les créations que le dieu forgeron a disposées sur la terre des hommes. Les disciples sont reconnaissables à leur démarche claudicante caractéristique. En effet, lors de leur initiation, ils se mutilent volontairement pour assurer de leur dévotion envers leur dieu, mais également pour manifester leur appartenance à cette société secrète. Leur repaire est notoirement connu pour écarter la convoitise des voleurs grâce à un ingénieux labyrinthe qui, selon la légende, serait calqué sur celui du roi Minos. De plus, il serait également muni de nombreux pièges mécani-



ques assurant qu'aucun intrus ne s'empare des bijoux contenus en son sein.

3- Il leur faudra trouver le chemin de l'île d'*Antiparos* qui accueille l'une des entrées les plus sûres vers les Enfers. Ils pourront en apprendre d'avantage en rencontrant Thucydide, un historien de renom qui leur apportera ses lumières en la matière. Il se trouve généralement sur les hautes terrasses, où il enseigne l'histoire à une poignée d'athéniens de noble naissance.

En cas d'échec, convertissez les succès de l'Antagoniste en autant de dés d'avantage (d8) pour l'épreuve du labyrinthe ou le dialogue avec Thucydide, afin de découvrir le chemin qui mène à *Antiparos*. Considérer qu'en cas d'échec, Pallas ne révèle qu'une partie des informations en sa possession, envoyant le groupe vers des dangers mortels sans pour autant les prévenir.

Le Labyrinthe du Forgerons Boiteux

Une fois l'information en main, il ne reste plus aux héros qu'à entrer dans le temple d'Héphaïstos et progresser dans ses entrailles.

Le temple se situe au cœur du quartier des artisans, sur une agora ceinturée d'ateliers et se présente sous sa forme la plus simple un In Antis. L'édifice n'est

nullement gardé, seul un prêtre est présent à proximité pour réaliser les rites habituels. Dans le naos, une ouverture et une volée de marches descendent jusqu'à un couloir sombre, seulement éclairé de quelques torches et braseros.

- **Passer l'épreuve du labyrinthe** : épreuve périlleuse de Perspicacité vs. opposition 2d8, les héros risquent de se perdre dans le labyrinthe et succomber à nombre de pièges qu'il contient.
- **Compétences créatives possibles** : Chasse (trouver des traces de passage), Grâce (esquiver leurs attaques)

Une fois le chemin parcouru, avec plus ou moins de difficulté, le groupe arrivera au centre du labyrinthe où se trouve une immense salle carrée faiblement éclairée par une trentaine de braseros diffusant une lumière chiche et une délicieuse odeur d'encens. La salle est remplie d'objets posés ça et là sur des colonnes basses ou à même le sol pour les pièces les plus importantes. Dans ce capharnaüm, on peut distinguer nombre d'objets d'or ou d'airain (char, arcs, lances, épées, coffre, sceptre,...). Juste en face de l'entrée se tient un autel sur lequel trône une statue représentant Héphaïstos forgeant les foudres de Zeus ; devant elle se tient un prêtre de dos. Il se retournera dès leur entrée pour les accueillir et, d'une voix monocorde et basse, s'adressera à ceux qui auront bravé les périls précédemment imposés.



« Vous dont les pas ont été guidés par les dieux et que les épreuves n'auront pas découragé d'avancer plus loin ; Héphaïstos le grand, Héphaïstos le boiteux vous offre un cadeau à la hauteur de votre bravoure. Choisissez, choisissez un et un seul objet de cette pièce, mais choisissez en fonction de votre quête et non de votre convoitise. Car elle pourrait vous coûter d'avantage qu'elle ne vous satisferait ».

Laissez les héros choisir parmi les objets contenus dans la pièce. Il est tout à fait possible pour eux de créer un objet non décrit par l'Antagoniste. Chaque objet sera doté du bénéfice +1d8 à un jet ou l'attribut Arme divine. Toutefois, seul l'un des *Corindon rutilant d'Héphaïstos* pourra permettre aux héros de passer l'épreuve des Ombres Noires. S'ils en font la demande auprès du grand prêtre, il les conduira vers une colonne basse surmonté d'un coffre de bois précieux, cerclé de cuivre finement ciselé. Il contient des *Corindon rutilant d'Héphaïstos*. Pierres à la couleur incandescentes de la taille d'un poing (autant que de héros).

Thucydide les guidera vers les Enfers

Comme indiqué par Pallas, Thucydide se trouvera bien sur l'une des hautes terrasses blanches d'Athènes. Il sera en pleine élocution devant un parterre de

jeunes hommes buvant la moindre des ses paroles. Le lieu dans lequel se produit le cours inspire le calme et l'élévation de la pensée. Les embruns marins et les massifs de cyprès embaument la terrasse d'une odeur forte et apaisante. Le discours du maître prendra fin avec la légende d'Atalante, puis Thucydide, après avoir congédié ses élèves se retournera vers le groupe avec un regard espiègle et interrogateur. À eux maintenant de convaincre l'éruudit du bien fondé de leur démarche.

- **Convaincre Thucydide** : épreuve de Savoir vs. opposition 2d6, il faut se montrer digne des conseils du maître.
- **Compétences créatives possibles** : Perspicacité (raisonnement logique), Ruse (proposer un pari, une énigme), Savoir (puiser dans les légendes pour conforter ses arguments).

Thucydide pourra leur offrir ses vastes connaissances et leur indiquer le parcours le plus sûr et le plus rapide jusqu'à l'île d'Antiparos ; évitant ainsi les récifs effilés et les repaires des créatures les plus craintes par les marins et les voyageurs : les Sirènes et Harpies.

En cas d'échec, convertissez les succès de l'Antagoniste en autant de dés d'avantage (d8) pour l'épreuve « Les naufragés combattent les Cannibales ». Considérez qu'en cas d'échec



Thucydide ne révèle pas que l'île est habitée par des autochtones cannibales.

- II -

VOYAGE JUSQU'AUX BOUCHES DE L'ENFER

Une fois les informations nécessaires à leur quête récoltées, les héros peuvent prendre la mer en direction de l'île d'*Antiparos*.

Affronter la fureur de Poséidon

Alors que le temps semblait au beau fixe depuis plusieurs jours de mer, une accumulation de nuages noirs et menaçants pointe à l'horizon. Des signes qui ne trompent pas des navigateurs comme les héros, annonciateurs d'une terrible tempête qu'ils devront affronter avec opiniâtreté. Ce déchaînement des éléments n'a rien de naturel et est bien évidemment l'œuvre des dieux et plus particulièrement de Poséidon. Il garde une forte rancœur à l'encontre d'Athéna. Alors quand Arès lui a demandé d'intercéder en sa faveur, ce n'est pas en freinant des quatre fers que le maître des océans agira.



- **Affronter la tempête divine** : épreuve périlleuse de Puissance vs. opposition 2d10
- **Compétences créatives possibles** : Grâce (avoir le pied marin pour éviter les bourrasques et les roulis), Esprit (garder la foi en sa quête et la confiance en ses alliés) et Savoir (puiser dans ses connaissances maritimes pour aborder au mieux chaque vague).

En cas d'échec, proposez à chaque héros de convertir une blessure en perte d'une arme de leur choix. Ils ont à résoudre le difficile dilemme de perdre une partie de leur équipement, en faveur de leur propre survie.



Échoués sur la plage d'Antiparos

Après un jour et une nuit de combat acharné contre les éléments, le bateau s'échoue mollement sur la plage, mais à quel prix : les voiles sont déchirées, la coque souffre de plusieurs voix d'eau et le peu de vivres qui restaient ont été perdus en mer.

Mais alors qu'ils font le constat des avaries et de ce qui leur reste d'équipement, une lugubre mélopée se fait entendre au loin. Après quelques instant, de sombres formes apparaissent ça et là sur les hauteurs des falaises surplombant le rivage.

Au début du conflit, la distance initiale entre les héros et les cannibales est de 6 (Extérieur en terrain accidenté). Les Séides (Cannibales) sont à une distance de 5 et leur reine montée à 6.

PNJ

La tribu des Cannibales (Humain)

Les cannibales ne sont presque plus des hommes, agissant tel des animaux, courant sur deux à quatre pattes, couverts de boue, de plumes et d'oripeaux de cuir. Ils se battent avec des armes faites d'ossements taillés et se protègent avec des morceaux de cuir mal tannés, dégageant une forte odeur de chair putréfiée. Leurs visages, bras et torsos sont couverts de cicatrices rituelles évoquant des

symboles morbides tels des cranes, des os ou simples plaies encore à vif et purulentes.

Cannibales (Séides) / adv. : 2*

Maître : La reine cannibale.

Nom du maître : d6

Arété **Combat**

d6 **d6**

Habilité **Sport**

d6 **d6**

Armes : Javeline 1d6+1, Épée 2d6 et un Bouclier 1d8.

Pouvoirs : Embuscade (cf. 95 du livre de base).

Notes : *Coût d'adversité : 2 +1 par Séide (maximum 6 points en plus)

Tactiques : Les Séides n'ont qu'une seule tactique : celle du surnombre. Ils ne sont que de piètres combattants et profitent de leur nombre pour se liguer par groupes de 4 à 6.

La Reine de ces pauvres êtres n'est guère plus attirante que ces derniers. Très similaires dans la façon de se vêtir, les contrastes se font dans les scarifications qu'elle arbore. Ici, les cicatrices laissent place à une multitude de points enivoires effilés fichés ça et là sous sa peau (pommettes, seins, cou, menton...), lui donnant un aspect encore plus cruelle et barbare que celui de ses séides.



Ummina, la Reine des Cannibales (Humain)

Coût de base d'un PNJ : (1 pt d'Adv.)

Dé de Nom **d6** (1 pt d'Adv.)

Arété

Esprit d6, Grâce d8, Perspicacité d4,
Puissance d6

Habilité

Éloquence d8, Musique d6, Savoir d4,
Soin d6

Sport

Athlétisme **d8**, Chasse d6, Lutte d6,
Ruse d6 (1 pts d'Adv.)

Combat

Tir d8, Bouclier d6, Épée d6, Lance d4

Armes : Javeline (barbelée) **d8+1**,
(grand) Bouclier **d10**, Casse-tête (Épée)
2d6 (2 pts d'Adv.)

Armure (plastron en bambou): **d6**
(malus en Mêlée -1) (1 pt d'Adv.)

Pouvoirs : Incandescence (p. 95) : lorsqu'elle est touchée en mêlée, elle agrippe son adversaire et le blesse avec les piercings d'ivoire qui lui recouvrent la peau. (2 pts d'Adv.)

Faveur Divine : 6

Main gauche

Main droite

d6 d10

d8+1 d8

Javeline, portée 2-4

Nom Bouclier Javeline

Compétence de Tir

Coût d'Adversité : 8

Tactiques et mise en scène

- Reste en retrait derrière sa nuée de séides
- Peut utiliser une Manœuvre Cri de Guerre plutôt que d'attaquer, pour aider ses séides

Trouver la bouche des Enfers

Trouver la bouche des Enfers ne sera pas bien difficile, Antiparos étant relativement petite (quelques dizaines kilomètres carrés au plus). Pour autant, y arriver ne sera pas de tout repos car, si le pourtour de l'île est relativement verdoyant, le panorama change du tout au tout après seulement une heure de marche. Progressivement, la végétation devient de plus en plus malingre, puis fait place à une lande désolée couverte d'éclats d'obsidienne aiguës et tranchants. Ça et là des cheminées naturelles expulsent des vapeurs soufrées et asphyxiantes.

- **Trouver un chemin dans la lande désolée :** épreuve périlleuse d'Athlétisme vs. opposition 2d8

- **Compétences créatives possibles :** Grâce (un pas léger pour éviter les obstacles), Perspicacité (Éviter les pièges naturels) Soins (pour se prémunir des vapeurs de soufre).



Une fois les obstacles passés, le groupe découvrira une grotte dont l'entrée est ornée de crânes sur des piques et le sol jonché d'ossements. Il s'en dégage une puanteur insoutenable s'attachant aux brumes qui, par instant, donnent à celui qui observe l'impression de voir surgir le visage familier d'un compagnon tombé sur le champ de bataille. Le passage n'est gère engageant et l'incursion dans le royaume d'Hadès rappelle tristement le mythe d'Orphée. Il leur faudra donc, à leur tour, trouver leur Eurydice.



- III - VOIR LE STYX ET MOURIR

Après une descente interminable dans les entrailles chthoniennes, faisant perdre jusqu'à la notion de temps, les héros arriveront dans une grotte naturelle aux dimensions titanesques, dont on a peine à voir les limites. Après quelques minutes de marche, ils arriveront sur une grève de galets blancs (galets qui ne sont en fait que des phalanges blanches et usées par le temps), menant à un ponton de bois vermoulu et branlant. À côté de l'embarcadère, dans une barque à fond plat, se trouve la silhouette d'un homme à la frêle carrure, tenant d'une main décharnée une lanterne et de l'autre une perche de bois.

Passer le Styx

À leur tour, les héros devront séduire Charon pour le convaincre de leur faire passer le Styx. Les notes produites par leur aulos, barbitos, raptors et chants, serviront de monnaie d'échange pour le passage.



- **Charmer Charon tel Orphée** : épreuve de Musique vs. opposition 2d8
- **Compétences créatives possibles** : Esprit (ne pas se laisser intimider par Charon), Éloquence (Savoir appuyer sa prestance) Savoir (puiser dans le mythe d'Orphée pour inspirer sa création).

En cas d'échec, Charon réclamera un Corindon rutilant d'Héphaïstos par succès de l'Antagoniste. De plus, convertissez-les en autant de dés d'avantage (d8) pour l'épreuve contre Ombres Noires. Puis il les fera traverser la rivière couleur de poix, à la surface de laquelle éclosent tout au long du parcours des bulles de gaz méphitique.

Échapper aux Ombres Noires

Arrivé sur la rive opposée, les héros se retrouveront face à une tentaculaire nécropole faite de puits, de tombes et de mausolées se chevauchants dans un chaos parfait. Dès le seuil franchi, la température baisse jusqu'à créer des gerbes de brume à chaque expiration. Le froid saisissant les muscles et les consciences de tous, rappelant douloureusement où leurs pas les a conduit.

Laissez les héros fureter à la recherche de Korax. Faites les rencontrer d'anciens compagnons de lutte, des défunts ano-

nymes. Habillez la nécropole d'une vie fantomatique et grouillante. Chaque esprit, ayant plaisir à retrouver un visage encore vivant, mais s'interrogeant sur sa présence en ces lieux. À force d'échanges et de questions, les héros découvriront que Korax peut être retrouvé en suivant un jeu de piste. Pour autant ils devront se presser, car les vivants n'ont pas leur place en ce lieu et les Ombres Noires vont rapidement être attirées par les émanations de leurs souffles, synonyme de vie. Lancez-les sur les traces de Korax puis, rapidement, faites intervenir une cohorte de spectres vaporeux habillés d'oripeaux fantomatiques.

- **Échapper aux Ombres Noires** : épreuve périlleuse Lutte vs. opposition 2d10.
- **Compétences créatives possibles** : Athlétisme (conserver son souffle pour les distancer), Perspicacité (Éviter leurs pièges et prise en tenaille), Lutte (pour les terrasser vu que les armes ne fonctionnent pas).

Trouver l'âme de Korax

Que les héros aient échappé ou repoussé les Ombres Noires ne change rien à la donne. Les informations qu'ils ont préalablement obtenues, lors de leurs rencontres avec les âmes errantes, les conduiront dans une tho-



los au septentrion de la nécropole. La structure circulaire soutenue par six colonnes d'un marbre immaculé ne sera gère complexe à trouver. Seuls deux silhouettes en toge seront présentes dans l'enceinte de la structure, conversant dans un silence faisant résonner le moindre pas. Des deux âmes, les héros reconnaitront immédiatement Korax, quant à la seconde, une simple épreuve de Savoir leur permettra de découvrir son identité et par la même occasion bénéficier d'un Avantage d'un D6 pour la suite de l'épreuve. Korax ne brisera son entretien avec Asterion (Philosophe et magistrat célèbre, que les héros ont peut-être reconnu) que si ces derniers le nomment à haute et intelligible voix. Dans le cas contraire, il restera captivé par son tête-à-tête.

- **Convaincre Korax de rompre le serment fait à Hadès** : épreuve de Ruse vs. opposition 2d6, distraire Korax de l'influence d'Asterion. Lui faire croire que la guerre contre les Perses n'est pas finie, qu'il est le seul espoir des Grecs.

- **Compétences créatives possibles** : Savoir (donner du crédit à ses arguments en ajoutant des éléments historiques, faits, noms...), Ruse (lancer Asterion dans un second débat pour contrer son influence).

Après moult arguments et débats, Korax finira par se rallier à la volonté des envoyés d'Athéna, les suivant avec plus ou moins de candeur, sachant pertinemment que son destin même après la mort appartient aux dieux et à leurs jeux de pouvoirs.





- IV -

Rapporter l'âme de Korax à Athéna

La dernière tentation d'Arès

Afin de prouver à Hadès que les héros ne sont nullement conduits par une quête noble animée de la sagesse d'Athéna, Arès propose de mettre le groupe à l'épreuve pour savoir si oui ou non, leurs âmes ne sont que cupidité. Pour cela, le Seigneur des Enfers détourne le chemin du retour en les faisant passer par l'anti-chambre des regrets, qui se trouve sur la sente ayant conduit au Styx.

Cette salle aux dimensions bien moins impressionnantes que la nécropole (seulement une centaine de coudées de large), s'ouvre après un long boyau étroit et humide. Cette dernière est constellée de niches et de petites cavités dans lesquelles sont entreposés une abondante quantité d'ossements poussiéreux. Un silence assourdissant plane dans ces lieux, faisant résonner chaque pas d'un écho amplifié, comme si une phalange entière s'y déplaçait. De plus, le sol est baigné d'une épaisse brume jusqu'à mi-cheville rendant la marche incertaine.

Après avoir parcouru, avec précaution, le sentier jusqu'au centre de la salle, les yeux des quêteurs, fatigués par les efforts et la pénombre entreverront par intermittence des visages familiers. Puis après quelques instants, le temps de se frotter les yeux pour chasser ces mirages persistants, une silhouette se structurera devant eux. Pour chacun, elle prendra une forme différente, incarnant au cas par cas, un enfant disparu trop jeune, une épouse morte en couche, un ami proche qu'une blessure mortelle aura fait trépasser dans vos bras... Pour toutes ces apparitions, la supplique sera identique : « *Choisis-moi, fais-moi revenir du royaume des défunts à celui des vivants... Pourquoi un obscur inconnu plus qu'un proche chéri et regretté dans ton cœur !* ».

- **Résister à l'appel des âmes** : épreuve d'Esprit vs. opposition 2d8
- **Compétences créatives possibles** : Perspicacité (pour déceler dans cette épreuve une volonté de tester leur ténacité), Éloquence (pour percevoir que les arguments sont grossier et direct).

En cas d'échec, Hadès se laissera influencer par les arguments d'Arès et lancera avec davantage d'ardeur son gardien sur les traces des héros. Par succès de l'Antagoniste, convertissez-les en autant de dés d'avantage (d8) pour l'épreuve qui es opposera à Cerbère.



Cerbère ne vous laissera pas partir

La troupe arrivera avec plus ou moins de succès à se délivrer de ces macabres chimères. Cependant, même si la remontée vers le monde des vivants touche à sa fin, un ultime péril (si ce n'est le pire) les attend : la rencontre avec Cerbère, le gardien des Enfers.

Alors que le tunnel menant à la surface pointe au loin et que les premiers signes de l'astre d'Apollon darde ses rayons, une forte et lugubre voix se fait entendre, comme retentie : La parole d'Hadès déclame « *Tout ce qui est dans ce monde, doit rester à jamais dans ce monde. Vous mortels qui vous opposez à ma loi, subissez mon courroux et affrontez mon gardien !* »

Cerbère, gardien des Enfers (Bête)

Coût de base d'un PNJ : (1 pt d'Adv.)

Dé de Nom **d10** (3 pt d'Adv.)

Arété

Esprit d6, Grâce d6, Perspicacité d4, Puissance **d10** (1 pt d'Adv.)

Habilité

Éloquence d4, Musique d4, Savoir d4, Soin d4

Sport

Athlétisme **d10**, Chasse d6, Lutte d6, Ruse d4 (1 pts d'Adv.)

Combat

Tir d6, Bouclier d6, Epée **d10**, Lance d4

(1 pt d'Adv.)

Armes : Crocs (Épées) **2d8**, Charge bondissante (Javeline) **d8+1** (3 pts d'Adv.)

Armure : non

Pouvoirs : Armes Naturelles, Coups Multiples, Rapide, Défense d8 (cuir épais) (6 pts d'Adv.)

Faveur Divine : 6

Main gauche

Main droite

2d8 d8 d10

2d8 d10

Crocs, portée 1

Crocs Défense

Nom Javeline Compétence d'Épée

2d8 d8 d10

d8+1 d8

Charge, portée 2-4

Crocs Défense

Nom Javeline Compétence de Javeline

Coût d'Adversité : 16

Tactiques et mise en scène

- Le d10 de Nom peut être utilisé en attaque ou en défense selon la virulence des héros

- ne pas oublier que Cerbère attaque 2 fois par échange (Coups Multiples)

- Cerbère peut s'aider de sa Puissance



comme compétence créative pour obtenir un d10 de plus à sa main

- Ne pas hésiter à ouvrir de dés pour augmenter le score de main gauche afin de résister aux attaques des héros

- Rester hors de portée des héros puis se rapprocher juste avant d'attaquer avec le pouvoir Rapide

- si un héros a d8 de Nom, compléter les stats par les Pouvoirs Poison et Immobilisation (ou un autre Coups Multiples), dans le respect du budget d'Adversité.

Épilogue

Si les héros sont vaincus par Cerbère : Hadès les expulse des Enfers, laissés pour morts à l'entrée de la grotte. Un cortège de jeunes femmes habillées d'une tunique blanche et coiffées de rameaux, s'approche d'eux pour panser leurs plaies et soulager leurs maux entre leurs bras. Ce sont des envoyées de la déesse qui malgré l'échec de la quête, rendent grâce et honneur aux héros qui se sont à de nombreuses reprises montrés à la hauteur du courage et des attentes d'Athéna. Toutefois, cette dernière doit concéder la victoire à Arès, qui par ses embûches et ses ruses à su s'opposer à elle et emporter cette ultime victoire. Puis ils entendent malgré les brumes de l'inconscience qui les enivrent une voix douce et rassurante :

« Mes héros, malgré toute la force et l'opiniâtreté dont vous étiez armés, les coups d'Arès ont eu tout de même raison de vos corps. Pour autant, là où certains peuvent voir une défaite, je vois une victoire. Et même si Korax reposera à jamais dans les brouillards du monde souterrain, oublié des tous, ce ne sera pas votre cas et les poètes chanteront les faits de gloire dans lesquels vous vous êtes distingués, malgré votre défaite.

Vous avez combattu la plus terrible des créatures des Enfers, Cerbère, et vous même si, à l'instar d'Hercule, vous ne l'avez pas défait, votre survie est en soit un acte digne des plus grands ! Votre survie est une victoire, incomplète certes, mais une victoire tout de même et cela Arès ne pourra vous le retirer ! »

Si les héros terrassent Cerbère : C'est ensanglantés, épuisés mais victorieux que les héros jaillissent du monde chthonien. Après quelques pas pour respirer les premières gorgées d'air et ressentir la douce chaleur solaire, ils aperçoivent au loin un cortège de jeunes femmes habillées d'une tunique blanche et coiffées de rameaux. Elles s'approcheront d'eux pour panser leurs plaies et soulager leurs maux entre leurs bras. Ce sont des envoyées de la déesse, qui viennent chanter pour leur courage et l'honneur dont ils se sont couvert tout au long de la quête. Se montrant à de considérables reprises à la hauteur



du courage et des attentes d'Athéna. Cette fois, Arès devra concéder une victoire complète et unanime, malgré les embûches et les ruses qu'il à su imposer. Ils entendent en plus des chants et des voix apaisantes des prêtresses une clameur grondante, comme le choc des armes durant la bataille.

«Héros, la force et l'opiniâtreté dont vous êtes armé n'ont jamais faiblis. Les coups que je vous ai portés n'ont pas eu raison de vos corps. Je vous concède cette victoire, vous l'avez méritée. L'âme de Korax est et restera votre. Les poètes chanteront, les faits de gloire dans lesquels vous vous êtes distingués tout au long des épreuves. Vous avez combattu Cerbère et vous l'avez défait. Vo-

tre survie est en soit un acte digne des plus grands, mais vous êtes allés au-delà ! Vous vous êtes hissés aux côtés d'Hercule. Votre victoire est complète et moi Arès je ne pourrais vous la retirer ! »

TONY MARTIN





Créatures d'Antan

Pin-up & Peteinosaurus