

00

Aradeur

e-zine de jeu de rôle

N°15

Rédacteur en chef :

Jérôme « Sempaï » Bouscaut

Responsable « Chroniques ludiques » :

Generic Delpature

Responsable « Correcteurs » :

Côme Feugereux

Auteurs :

Guillaume Agostini, Romain Darmon, Generic Delpature, Doc Dandy, Romuald « Radek » Finet, Tony Martin, Odillon, Paul, Laurent Séré, Oliv Vagabond, Jérôme « Sempaï » Bouscaut

Correcteurs :

Côme Feugereux, Jean-Marc Dumartin, Julien Markarian, Laurent Séré

Illustration de couverture :

Adam Isailovic

Conception maquette & mise en page :

Romuald Calvayrac

Remerciements :

Agate Éditions, Ageektion Éditions, Ankama Éditions, Benoît Attinost, Cédric Cassam-Chenaï, Grégory Dayon, Laurent « Bob Darko » Devernay, Geoffroy Dussillos, Edge Entertainment, Éditions Stellamaris, Game-Fu, Josselin Grange, Romain « Rom1 » d'Huissier, La Louvre Rôliste, Les Écuries d'Augias, Makaka Éditions, Modiphius, Origames, Pierre Rosenthal, Jérémie « Jemrys » Rueff, Sans-Détour Éditions, Nicolas Tausin, Stéphane Treille, Star Line Publishing

**Remerciements aux associations
et à leurs membres :**

Rôle & Games (05), Histoire et Sortilèges (14), Jouons ensemble (14), Jeux de rôle rochelais (17), La Tanière des rêveurs (17), Parties Civiles Lannion (22), Confrérie des Jeteurs de dés (24), In Nomine Ludis (29), Les enfants de R'Iyeh (31), ASCPA – Les Griffons (33), Troll Me Tender (33), Drôles de jeux (42), ARES (44), Dés, Monstres et Merveilles (51), Tabula rasa (51), La Taverne oubliée (59), L'Ordre de la main d'argent (64), La guilde du Fantastique (66), Mystic Glue (72), Vae Victis 82 (82).

Mail de contact : redaction.maraudeur@gmail.com

Rejoignez-nous :

The Facebook logo, consisting of the word "facebook" in white lowercase letters on a blue rectangular background.

Édito

La presse rôliste, en cette fin d'année, est très dynamique avec la nouvelle formule de *JdR Mag'* ou celle à venir de *Diódent*, sans compter *Casus Belli* ou le métronome *les chroniques d'Altaride*, notamment.

Pour son quinzième numéro, le Maraudeur poursuit son chemin avec une nouvelle maquette interactive (n'hésitez pas à cliquer sur les liens du sommaire ou à la fin des chroniques notamment), quelques nouvelles rubriques tout en gardant, bien entendu, les grands classiques.

Vous allez retrouver le coup de cœur de la rédaction, mais également, dès ce numéro, le coup de cœur des associations. Il est important pour nous d'associer notre webzine aux associations, et avec les prochains numéros cela se renforcera encore.

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont permis à ce nouveau numéro de voir le jour et j'espère que vous prendrez beaucoup de plaisir à le lire, tout comme nous en avons pris en le réalisant.

Sempai

SOMMAIRE *interactif*

Highlights.....	4
La commande au Père Noël	10
Chroniques ludiques	18
Atomic Robo.....	18
City Hall - Le jeu d'aventures	24
Dungeons & Dragons, cinquième édition.....	32
Firefly Roleplaying game.....	42
Grimtooth 3.0 : l'encyclopédie ultime des pièges..	49
Inlorenza Héros, salauds et martyrs dans l'enfer forrestier	52
Le Dernier Bastion	56
Mindjammer.....	62
NanoChrome	68
Shaan Renaissance.....	74
Shadowrun 5 :	79
Kit de démonstration Soleil Noir - Les ponts de la Meuse	85
Star Wars : Aux confins de l'empire : Kit d'initiation..	88
Terreur sur l'Orient-Express.....	92
Golden Sky Stories	96
The colors of the sky	101
The Strange : Univers parallèles	102
Interview	108
Interview de Cédric Cassm-Chenāi	108
Jeux de société	114
La rose noire	114
Barbarossa.....	116
Faites entrer l'accusé.....	118
Le cinéma m'a tuer	132
Les romans	154
EIRO les bons tuyaux.....	156
Univers et aides de jeu	164
Vite, j'ai besoin d'un lieu : le festin d'Ornud	164
L'anneau unique : ajouts et éclaircissements des règles.....	165
Scénarios.....	184
City Hall, le jeu d'aventures	184
La Brigade chimérique	200
Le Dernier Bastion	218
Previews.....	230

HIGHLIGHTS



La rubrique Highlights a pour volonté de mettre en avant des projets, des initiatives que nous trouvons sympathiques, originales, qui nous touchent ou nous font rire.

Du fait de notre rythme de parution, nous préférons laisser le traitement de l'actualité rôliste à des personnes qui font cela déjà très bien, j'ai nommé Le Fix. N'hésitez donc pas à vous abonner à leur newsletter hebdomadaire pour être tenu informés. Et pour cela, rien de plus simple, envoyez leur un mail à lefix@di6dent.fr en leur indiquant que vous souhaitez recevoir le PDF, et dites leur que vous venez de notre part, on ne sait jamais.

Pour ces premiers Highlights, nous avons choisi de vous parler de BD, d'accompagnements, de tentacules et d'horreur.



Within



Within, le jeu d'horreur contemporain de Benoît Attinost est enfin là, après trois ans d'attente ! Le livre se compose d'un univers sombre détaillé, du système de jeu (sans dés), de nombreux conseils de maîtrise et de trois scénarios prêts à jouer, le tout sur 424 pages.

Au-delà de ces considérations basement matérielles, *Within* se veut être un jeu à gamme fermée, c'est à dire que tous les secrets du jeu sont dans le livre de base, même si certains suppléments pourraient voir le jour, avec à l'intérieur trois nouveaux scénarios dont un sans lien avec la *storyline* du jeu.

Within se présente comme étant une boîte à outils pour permettre à chaque MJ de faire SON *Within*. Traitant de différents genres horrifiques, le MJ est encouragé à prendre les éléments qui l'intéressent et à laisser de côté ceux avec lesquels il est le moins à l'aise. Ici, on se trouve plus dans un « cinéma » de

frisson que de gore. La volonté est de faire frissonner, pas de faire vomir les joueurs. La mécanique mise en œuvre dans le jeu est là pour servir la narration, pas pour la contraindre. Assez proche de celle présentée dans le kit d'initiation, de nouveaux éléments apparaissent comme la main du destin dont le but va être d'ajouter une dimension aléatoire, chaotique au système de jeu. Basé sur la prise de risque que le joueur sera prêt à accepter pour réussir son action, ce mécanisme va vous permettre de vous sortir de situations délicates ou vous enfoncer encore plus.

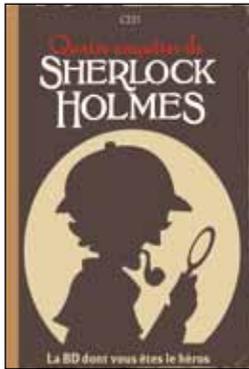
Mais *Within* n'est pas que cela, il intègre une dimension relative à l'interprétation des personnages particulièrement intéressante et une partie très fournie sur les conseils de maîtrise.

Très attendu, on peut faire confiance aux Écuries d'Augias et à Benoît Attinost pour nous proposer un jeu qui fera date dans le panorama du jeu de rôle horrifique.



Makaka Éditions

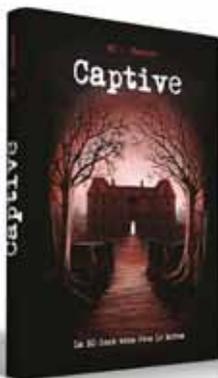
En juin 2012, Makaka Éditions, maison d'édition de bande dessinée, sortait *Chevaliers – Journal d'un héros – Livre 1*, leur première « BD dont vous êtes le héros ». Depuis, c'est pas moins de 8



BD de ce type qui sont déjà parues. Eh bien, pour Noël, Makaka Éditions voit les choses en grand, en étoffant son catalogue de deux nouveaux livres.

Suite au succès phénoménal du premier volume, Sherlock Holmes revient dans de nouvelles aventures. De nouvelles aventures au pluriel ? Effectivement, ce n'est pas une seule enquête mais bien quatre qui vous sont proposées. Sous le crayon de CED, Sherlock Holmes va être embarqué dans des histoires de meurtres, de chat perdu, d'une amnésie provoquée et d'un vol de bijou.

En ayant remonté certaines pistes, je dois vous dire qu'il y a une forte présomption concernant le lancement d'un troisième volume pour la fin d'année 2015.



Autre sortie, de manière concomitante, *Captive* va vous plonger dans une histoire sombre, violente, très loin des univers colorés et sympathiques que l'on peut retrouver dans les autres *BD dont vous êtes le héros*.

L'histoire quelle est-elle ? Vous incarnez un « simple » flic dont la fille a été enlevée et qui a reçu une demande de rançon. Le lieu du rendez-vous est au cœur d'un manoir perdu au fin fond de la forêt. Autant vous dire qu'avec un père de famille en colère, s'interrogeant sur la raison de s'en prendre à lui, le rendez-vous ne va pas bien se passer, et seuls vos choix vous permettront de parvenir à résoudre le lourd mystère qui entoure cette enquête.



Captive arbore un trait plus sérieux, des cases oppressantes, un rythme soutenu et cette recherche au cœur d'un manoir va vous conduire à faire face à des menaces que vous n'imaginiez pas avant d'en pousser la porte. Le récit est prenant, surprenant et pourrait bien être la tentative réussie de proposer des histoires sérieuses, s'adressant à un public plus mature, pour ces *BD dont vous êtes le héros*.

Miskatonic - Lycée de jeunes filles



Lovecraft et son univers connaissent des déclinaisons plus ou moins éloignées de l'intention de l'auteur. *Miskatonic – Lycée de jeunes filles*, édité par Edge Entertainment, en fait probablement partie.

Ce jeu a été initialement financé via la plate-forme KickStarter, bien au-delà des espérances de son créateur. Loin des horreurs cachées, menaçantes, ce jeu vous propose d'incarner une fraternité de jeunes filles d'un prestigieux lycée privé, un peu dans l'esprit d'Harry Potter, et de faire en sorte de faire perdre les pédales (leur santé mentale) aux autres fraternités.

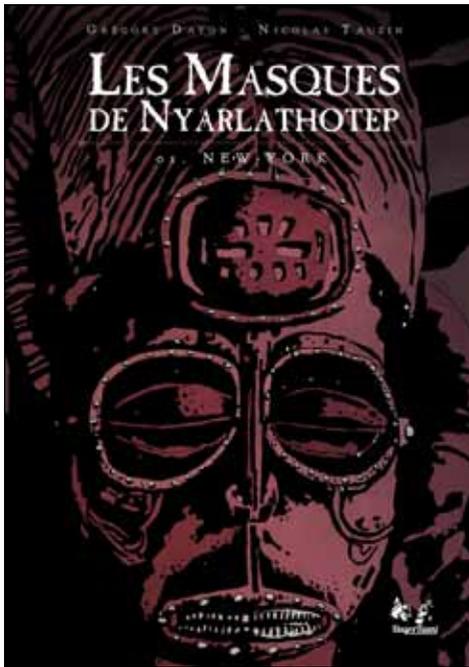
Jeu dit de deck building où il va falloir composer son jeu de cartes, c'est également un jeu durant lequel vous allez participer à la construction dudit deck de vos adversaires.

La mécanique de jeu est relativement convenue, avec l'achat de cartes « étudiantes » ou « personnels du lycée » pour renforcer ses capacités, ses possibilités de jeu, ou pourrir la vie de vos adversaires. Mais ce côté interaction entre joueurs est une approche très plaisante car bien souvent dans ce type de jeu, les interactions sont plus que limitées et chacun joue dans son coin sans se soucier des autres. Ici, la mécanique vous pousse à « attaquer » vos adversaires pour leur faire perdre leur précieuse santé mentale.



Le jeu se veut être rapide, pour deux à quatre joueurs (ou joueuses), avec des illustrations soignées et bien dans l'esprit du jeu ; il rentre parfaitement dans la lignée de jeux détournant l'univers de Lovecraft pour le fun.

Les masques de Nyarlathotep



Octobre 2014 : loin du tapage dont on peut être victime (parfois consentante) des mois avant la sortie d'un nouveau produit, le premier volume de la bande dessinée *Les Masques de Nyarlathotep*, centré sur New York, a été mis en impression à la demande sur la plate-forme Lulu.com.

Après presque deux ans de travail sur l'adaptation de la campagne des *Masques de Nyarlathotep* pour les éditions Sans Détour, Nicolas Tauzin se lance, avec Grégory Dayon, graphiste, dans son adaptation graphique, avec l'aimable autorisation de la maison de JdR.

C'est à nouveau près de deux ans qu'il a fallu au duo, entre réunions de travail, recherches d'éléments et références réalistes pour favoriser l'immersion et la préparation du site Internet dédié, pour que ce premier volume voit enfin le jour.

Cette adaptation est prévue en cinq tomes ; le volume 2 est déjà bien avancé et prendra pour cadre Londres. Mais au-delà de cette trame « classique » suivant les différentes destinations empruntées par les investigateurs (l'Égypte, le Kenya et la Chine suivront), il se murmure la réalisation d'arcs narratifs afin de centrer certaines aventures en parallèle de la grande histoire des *Masques* pour mettre en exergue certains héros de la BD. Ainsi, une aventure concernant un des héros de la BD pourrait se dérouler entre l'épisode de New York et celui de Londres, tout comme il pourrait être possible que certains des héros enquêtent sur un mystérieux peintre londonien, ou partent explorer la forêt amazonienne.

Autant dire que le projet est ambitieux, riche en possibilités et qu'il mérite qu'on s'y attarde.

P.S. : je vous conseille de lire *Le Fix*, de nos amis de chez Di6dent, au moins depuis le numéro 149 puisqu'ils publient semaine après semaine des planches de cette BD.



Pandy's Box



Parce qu'il n'y a pas que les jeux dans notre vie rôlistique, mais qu'il y a également des initiatives originales, parlons de la Pandy's Box. Il s'agit d'une association de type loi 1901 dont l'objectif est de promouvoir la création indépendante, de créer des produits de divertissement, voire de les éditer.

Son action se concentre sur un soutien à travers le développement d'une structure d'accompagnement pour les porteurs de projets de divertissement (jeux, livres ou autres) avec pour objectif d'aller de l'idée jusqu'à la commercialisation du produit fini.

Loin d'un mode de fonctionnement cloisonné, les adhérents de l'association sont appelés à participer à l'évolution des autres projets. On a à faire à une certaine forme de co-construction ludique.

À la manière d'un incubateur pour entreprises, la Pandy's Box se veut être un outil facilitant l'émergence de nouveaux créateurs et les accompagnant jusqu'au financement de leurs projets ou leur présentation à des éditeurs.

La promesse de la Pandy's Box est de casser l'isolement du créateur en lui offrant une émulation autour de son projet, un suivi mensuel, un réseau de compétences, en gros un cadre pour éviter soit la démotivation du créateur isolé soit l'auto-centrisme qui peut être néfaste à la qualité d'un projet.

Actuellement, trois projets sont en cours de maturation avancée. Un jeu narratif, *Contrôle*, dans lequel les joueurs



interprètent des agents d'un groupuscule mystérieux dont le seul objectif est de surveiller la population et de veiller à ce que chacun « suive le mouvement », sans se poser de questions ni faire preuve d'initiative. Pour ceux qui connaissent *Perfect*, ici, les joueurs incarneraient la Loi pour stopper les agitateurs, le tout dans un cadre cyberpunk.



Le Destin d'Oroboros est un jeu se situant entre le jeu de rôle et le jeu de plateau. L'univers présenté y est vaste, ouvert (ce qui le rapproche d'un JdR) avec des mécaniques très ludiques ce qui le rapproche d'un jeu de plateau.

Enfin, *Kaan : Mimesis Championship* est un jeu de plateau pour deux dans lequel les joueurs s'affrontent à bord de robots géants surarmés.



Si les fondateurs de l'association savent bien s'entourer, apportent un cadre autre que simplement gamedesign – retour d'expériences à leurs adhérents, il se pourrait bien que des projets très intéressants et de très bonne qualité puissent sortir de cette Pandy's Box. Affaire à suivre !

LISTE DE NOËL



La commande au Père Noël

Noël, Noël, Noël. Période des rêves les plus fous. Période durant laquelle l'espoir berce nos cœurs et surtout, période durant laquelle on peut écrire à cet être magique qu'est le Père Noël pour lui faire part de ce que l'on souhaiterait trouver au pied du sapin.

Comme on sait que ce grand barbu magique lit notre magazine (on a bien le droit de rêver, non ?), nous avons demandé à différents auteurs et à des membres du *Maraudeur* de nous confier leurs souhaits. Sait-on jamais, leurs rêves seront peut-être exaucés !



1^{er} choix : *Le Garage hermétique*

Pourquoi : Avancer, finaliser et réaliser ce jeu dans un des univers de Moebius. J'avais eu l'aval de Moebius et de ses agents.



Nom : Pierre Rosenthal
Identité : Auteur d'Athanos
 et Simulacres

1^{er} jeu souhaité : *Backslash*

Pourquoi : Le prochain jeu de Willy Favre, comment ne pas en avoir envie ? D'autant que le roman *Emorragie* (paru chez TRASH) et qui se déroule dans le même univers démontre toute l'étendue de la folie créatrice de cet auteur unique. Du fantastique contemporain sauce Clive Barker dans un Londres de cauchemar...
Need I say more?

2nd jeu souhaité : Le jeu *sword & sorcery* mystère des XII Singes

Pourquoi : Les XII Singes sont devenus un éditeur incontournable du paysage ludique français, capable de lancer de multiples gammes dans des genres divers et surtout d'assurer leur suivi de façon régulière. La carte du monde de leur prochain jeu, révélée sur Facebook, fait bien envie et attise la curiosité.



Nom : Romain « Rom1 »
 d'Huissier
Identité : Auteur au super
 pouvoir d'écriture

1^{er} jeu souhaité : Stars without Number VF chez John Doe

Pourquoi : Parce que ce jeu est une pure merveille de boîte à outils pour tout setting SF/Space Opera et que la version originale est aussi belle qu'une feuille d'impôts. Le format John Doe et le côté vieille SF qui y sera proposé sont plus qu'intéressants.

2nd jeu souhaité : Within

Pourquoi : Parce qu'en dehors de Sombre je n'ai pas trouvé beaucoup de jeux capables de gérer correctement l'horreur dans un monde contemporain. L'auteur promet beaucoup dans ses intentions, j'attends de voir.



Pseudo : Doc Dandy
(Le Maraudeur)
Identité : Fate Fan

1^{er} jeu souhaité : City Hall – Le jeu d'aventures

Pourquoi : Mon coup de cœur, je suis impulsif, j'achète les jeux sur une impression. Au dernier Octogone, je me suis trouvé sur un stand voisin de City Hall, j'ai beaucoup aimé le *background*, le système me semble sympa et surtout il y a un esprit de *cross marketing* intéressant, manga, JdR, etc. Avoir plusieurs médias pour parler d'un même sujet, j'aime ça. Et juste pour cela je prendrai ce jeu. Évidemment les illustrations type manga sont magnifiques et parachèvent mon affection pour ce jeu.

2nd jeu souhaité : Shadowrun 2075+

Pourquoi : J'apprécie ce jeu depuis mon adolescence, l'univers et l'ambiance me touchent particulièrement. Je possède d'autres versions du jeu, mais la « 2075+ » semble être d'une grande richesse. Le travail de traduction permet à la VF d'avoir une version plus aboutie. La mise en page et les illustrations sont magnifiques, c'est un très bel ouvrage !



Nom : Josselin Grange
Identité : Auteur multiclassé

Pseudo : Genseric

Identité : Auteur de JDRA divers et variés
(Le Maraudeur)



1^{er} jeu souhaité : un jeu générique multi-univers

Pourquoi : Assimiler sans cesse de nouveaux systèmes de règles qui sont tous vendus comme « simples, rapides, intuitifs, narratifs, simulationnistes, complets, permettant de créer des personnages variés et différents » mais qui, au final, comportent tous leur lot de défauts gros comme des maisons est assommant. Je rêve, Père Noël, d'un jeu générique mais disposant d'un contexte transversal permettant de jouer dans tous les univers imaginables, régulièrement mis à jour sur la toile avec de nouveaux univers, certains en une page, d'autres plus détaillés... Appelons-le « Multivers » !

2nd jeu souhaité : *L'Agence Barbare*

Pourquoi : *L'Agence Barbare* est une bande dessinée que l'on doit à Marko et Olier mettant en scène des détectives genre *Experts* dans un monde médiéval fantastique parodique. En fait, j'ai un JDRA dans mes cartons sur ce thème dont je ne suis pas peu fier et également l'accord des auteurs pour en tirer quelque chose. Il ne me manque qu'un éditeur. Donc, avis aux professionnels (et aux amateurs, on sait d'où on vient).



Nom : Jérémie « Jemrys » Rueff
Identité : Co-gérant des Écuries d'Augias



Crédit photo : Stéphane Gallay

1^{er} jeu souhaité : *Degeneration*

Pourquoi : Le soin apporté à la conception générale du projet, les illustrations magnifiques et le contexte me font furieusement envie. Mais il y a aussi ces couvertures ! Cette sobriété extrême fait de ces livres, non pas seulement des livres de JdR « classiques », mais bien des objets luxueux. Sans dénigrer ce qui se fait habituellement (et qui est de grande qualité), je trouve que cela donne un côté « sérieux » appréciable. Quand je vois des bouquins et un projet comme celui-ci, je me dis que contrairement à ce que je vois parfois (trop souvent ?), ce n'est pas « que du JdR ». Et ça j'aime.

2nd jeu souhaité : *Americana*

Pourquoi : Juste pour l'anecdote, il y a un petit côté nostalgique car je dois encore avoir quelque part la première version du *Syndrome de Babylone*. Sinon plus sérieusement, je suis assez fan de ce que fait Yno, tant dans l'ambiance que dans l'approche, globale et contrôlée, mais aussi par rapport à l'histoire et la narration. Le côté *burst* valorise le scénario et l'ambiance, ce que j'apprécie. Plutôt que d'enquiller des parties pour gagner des points d'expérience, on est là pour vivre une expérience. Ça correspond très bien à mes aspirations et à ma façon de voir et concevoir le JdR. J'ai donc hâte de l'avoir entre les mains.



1^{er} jeu souhaité : Ténèbres sur la Forêt Noire, pour L'Anneau Unique

Pourquoi : Parce que ce jeu est beau, son système de simulation très inspiré, les perspectives qu'il ouvre à la fois familières et originales (puisque le cadre de jeu se situe entre la Bataille des Cinq Armées et le début de La Quête de l'Anneau), mais surtout, surtout, parce qu'il m'a permis de rassembler autour de la même table quelques vieux briscards du jeu de rôle avec lesquels nous partageons de nouveau des soirées épiques.

2nd jeu souhaité : La campagne pour D6G : ForSats

Pourquoi : Parce que nous ne l'avons pas encore terminée et que je bénirais les astres si c'était déjà fait.



Pseudo : Goron

(Le Maraudeur)

Identité : Auteur-Correcteur

1^{er} jeu souhaité : DD5 (le triptyque)

Pourquoi: Parce que j'ai une idée de campagne méd-fan et que je suis curieux de voir si DD5 pourrait faire l'affaire. De plus, j'ai peut-être enfin une table qui se monte ici, alors pour des Américains, autant commencer par du classique.

2nd jeu souhaité : N'importe quel système générique tiré du D6 (celui qui vient de sortir et dont j'ai déjà oublié le nom, par exemple).

Pourquoi : Parce que j'ai une idée d'univers bac à sable. Je cherche donc un système super simple et que j'arrive à comprendre pour pouvoir greffer des options dessus.



Nom : Benoit

Identité : Monstre

de productivité

1^{er} jeu souhaité : *Le Compagnon d'Oltrée*
Pourquoi : Je suis très curieux de voir ce que LG a encore dans ses manches dans sa recherche d'émulation d'old school renaissance.

2nd jeu souhaité : *Le Guide du maître de DD5*
Pourquoi : On pourra commencer à réellement se projeter dans le nouveau monde de DD quand le dernier élément du triptyque de *Donjons et Dragons* sera sorti. Est-ce que ce sera malin ? Surprenant ? Décevant ? Le suspense est intense !



Nom : Guillaume
Identité : Chroniqueur
 multi-casquettes
 (Le Maraudeur)

1^{er} jeu souhaité : *FATE*
Pourquoi : Pour avoir testé ce système en tant que joueur, au travers de *Dresden Files RPG* et d'autres productions américaines, j'ai été convaincu par les possibilités de RP que ce système implique – ce qui a changé ma vision du jeu de rôle et apporté ce que je cherchais pour nourrir mes joueurs en tant que MJ (je le suis 90%+ du temps). Petit *FATE* de Noël!!!...

2nd jeu souhaité : *Degeneration*
Pourquoi : J'avais autrefois entendu vaguement parler de ce jeu, mais j'étais passé à côté. La seconde édition arrive et là j'ai pris une claque graphique et contextuelle... Des illustrations et une maquette magnifiques, un *background* jubilatoire (rien que les descriptions de présentation de l'univers donnent envie). Enfin bref, il me le faut !



LA LOUTRE RÔLISTE

Pseudo : La Loutre Rôliste
Identité : Nouvel acteur
 en devenir

1^{er} jeu souhaité : *Tremulus VF*

Pourquoi : Mettre le système d'Apocalypse World à toutes les sauces n'est pas pour moi, surtout quand cela est bâclé ou un simple prétexte pour surfer sur une vague à la mode ; mais quand on nous propose de jouer des histoires à la Lovecraft, sans véritable préparation (tout est relatif), je suis curieux d'en lire le résultat. Et si en plus, cela peut toucher les rôlistes français, cela serait un plus.

2nd jeu souhaité : *La malédiction du Nécronomicon*

Pourquoi : Un jeu de plateau, type « Cluedo horrifique » (selon Mahyar Shakeri son auteur), dans l'univers de Lovecraft, avec des scénarios, édité par Sans-Détour ; je ne peux qu'être impatient de voir le résultat (et surtout d'y jouer).



Nom : Jérôme « Sempaï »

Bouscaut

Identité : Rédacteur en chef
du Maraudeur

SUBABYSSÉ

L'ÉCRAN DU MJ

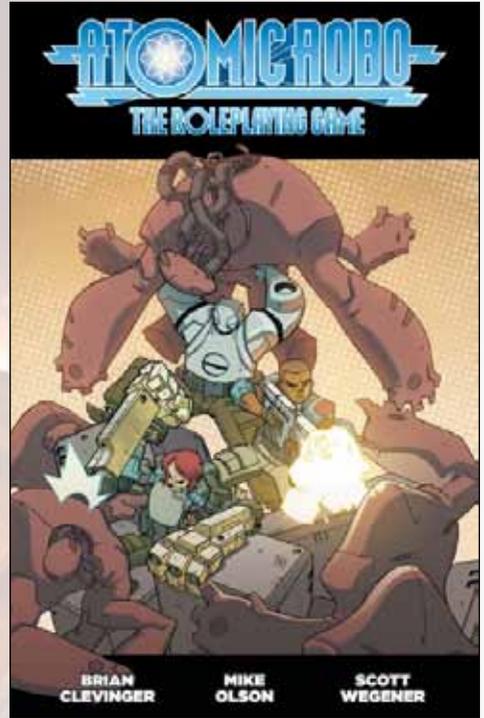
DISPONIBLE



CHRONIQUES LUDIQUES



Atomic Robo



Atomic Robo est une bande dessinée américaine de Brian Clevinger et Scott Wegener éditée par Red 5 Comics (affilié à Image). Le jeu de rôle associé à cet univers pulp et décomplexé a servi de bonus dans le financement participatif du système FATE Core. Le succès de la souscription entériné, Mike Olson a pu se lancer dans la production (Evil Hat Productions). Fan de la série, je ne pouvais que me jeter sur cette adaptation et j'avais hâte de voir ce qu'elle a dans le ventre.

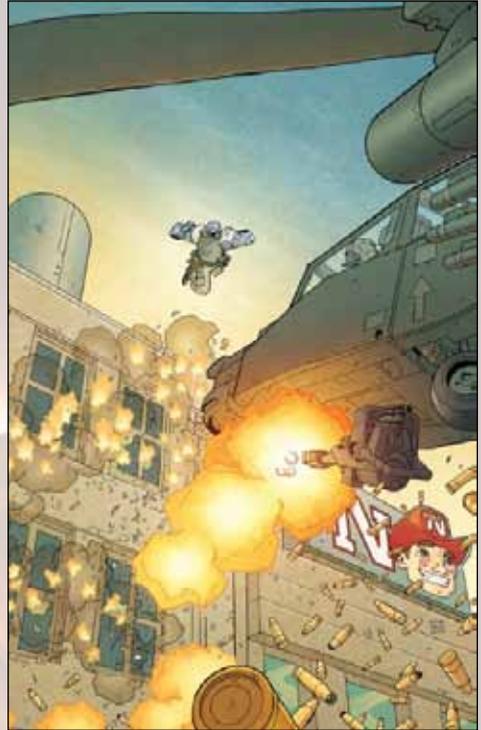
Sur la forme, le jeu est illustré par des images de la BD. Pas de petites illustrations ici ou là mais des planches entières commentées comme s'il s'agissait d'une partie de JdR avec le dialogue (également illustré) entre le meneur et les joueurs.

De la science !*

Tout d'abord *Atomic Robo* conte les aventures de Robo, un humanoïde mécanique conscient mis au point par Nikola Tesla durant les années 20. Après de nombreuses années à servir d'assistant à Tesla durant ses « expériences », Robo acquit son indépendance et s'engagea dans la Seconde Guerre mondiale pour aider les alliés. Après le conflit et la mort de Tesla, il reprit l'œuvre de son créateur pour fonder Tesladyne, une société spécialisée dans la super-science et la gestion des phénomènes anormaux. Pour cela, il va recruter des scientifiques dont les meilleurs rejoindront son escouade de savants de combat prête à lutter contre toutes les menaces. Et ce n'est pas cela qui manque ! Organisations scientifiques ennemies, savants fous nazis avec le cerveau survivant dans un corps mécanique, vélociraptors intelligents, kaijus (les monstres de type Godzilla) et autres entités d'outre espace-temps se bousculent pour conquérir le monde. L'ambiance est totalement décomplexée et les personnages d'*Atomic Robo* utilisent leur savoir en super-science (mais jamais de magie !) pour éliminer les menaces. La particularité de la série, comme du jeu, est de ne pas se fixer à une époque précise mais de proposer des histoires à plusieurs époques entre 1920 et nos jours.

Ici, pas de surnaturel puisqu'on a la super-science ! Des fantômes ? Non, des projections ectoplasmiques transtemporelles. Des vampires ? Non, des êtres venant d'une dimension parallèle assoiffés de sang et craignant la lumière. L'univers propose à chaque fois des explications « scientifiques » aux phénomènes les plus étranges.

* Les titres correspondent à la 4^e de couverture du jeu.



De l'action !*

Jouer des scientifiques ? Comment un paléontologue pourrait être utile en mission ? Eh bien en trouvant un moyen d'explorer sans danger cette île pleine de dinosaures clonés. Un géologue ? Il sait se servir d'un laser à diffraction X pour le transformer en arme. Un entomologiste ? Indispensable face à des fourmis géantes !

La base choisie pour le jeu est Fate Core avec quelques adaptations. Si vous avez déjà lu la traduction de Fate accélérée dans le *Maraudeur* 12, vous connaissez les fondamentaux. Rappelons-les pour les autres. Chaque personnage est décrit par des aspects, des compétences et des prouesses. Les aspects sont

au cœur du jeu car ils représentent la nature du personnage. Ici, le personnage a cinq aspects : concept, trois aspects liés aux « modes » et un aspect Omega représentant la petite touche personnelle du personnage. Les compétences sont classées dans des groupes appelés « modes » qui permettent de gagner du temps. On répartit un +3/+2/+1/+0 dans les quatre modes de base : action, science, intrigue et social.

Ensuite on se spécialise dans certaines compétences jusqu'à +5. Viennent ensuite les prouesses, des atouts donnant des bonus aux jets selon les circonstances. Dans le cas où le joueur ne souhaiterait pas jouer un scientifique de combat, le jeu propose de jouer des personnages étranges. Il suffit alors de créer son propre mode spécifique : reporter, soldat, agent secret mais aussi robot, dinosaure intelligent, poulpe télépathe ou cybergorille. Dans le cas où cela est justifié, le personnage peut bénéficier des « mégaprouesses », un pack de prouesses équivalent à des superpouvoirs.

La mécanique propose quatre actions de base : attaquer pour infliger du stress physique, mental ou social, se défendre, surmonter un obstacle en réussissant face à une difficulté déterminée et enfin créer un avantage pour produire un aspect de scène. À chaque fois, le joueur jette 4 dés fate/fudge notés -, 0 et + et ajoute différent bonus d'aspects ou de prouesses. Les points de destin permettent au joueur d'activer ses aspects pour gagner des bonus et se regagnent quand le meneur contraint un aspect pour mettre le personnage en difficulté.

À ce stade on pourrait croire que jouer un scientifique au lieu d'un super agent ou un cyborg ne présente pas beaucoup d'intérêt. C'est là qu'interviennent deux mécaniques spécifiques au jeu : le brainstorming et les inventions. Le brainstorming permet aux grosses têtes d'élaborer une théorie en utilisant leurs compétences. On élabore en commun trois faits qui aboutiront à une hypothèse. Si cette dernière est validée, elle sera intégrée à l'histoire sous forme d'un aspect par le meneur. Cela permet au MJ de laisser des gros blancs dans son intrigue que les joueurs viendront



comblent avec des théories fumeuses. Quant aux inventions c'est assez simple puisqu'il s'agit aussi de mettre au point un appareil qui va servir dans le scénario. L'invention est représentée, comme pour les mégaprouesses, par un ensemble d'aspects et de prouesses. Les joueurs décident de leurs intentions

et font des jets pour déterminer leur réussite. Cerise sur le gâteau, ces deux options sont applicables durant une scène d'action ! Ainsi, les ingénieurs cherchent une solution au problème pendant que les bourrins tapent sur la menace en attendant de savoir comment s'en débarrasser.



De l'aventure !*

Le meneur n'est pas en reste car tout est fait pour lui faciliter le travail. D'abord la notion de budget ; le meneur a un nombre de points de destin pour ses personnages non joueurs en fonction de la quantité de PJ. L'un d'entre eux a un super gadget ou une mégaprouesse ? Un point de destin de plus pour leur rendre la situation plus complexe. Cela permet de doser la difficulté en fonction des puissances des PJ.

Autre aspect intéressant : les conséquences collatérales. Le joueur peut décider qu'il ne va pas prendre les dégâts et une conséquence sévère, et décider que c'est plutôt l'immeuble qui va s'écrouler en engendrant des dégâts. Si cela empêche le PJ de mourir ou d'être blessé, ça laisse toutefois des traces car il devra payer les pots cassés et rendre des comptes. Exemple : dans le premier épisode de la série, Robo arrête la pyramide de Gizeh animée en la faisant exploser ! Boum ! Et un trésor national égyptien qui part en fumée.

Pour créer des histoires, on retrouve des informations dans le bouquin : PNJ, événements marquants, organisations, etc. Dans le même esprit, il y a de petits générateurs d'idées pour lancer un scénario sur le pouce.

Toujours plus de science !*

Allons-y carrément : nous tenons là, la meilleure version de FATE à ce jour. Pourquoi ? Parce que ce jeu réunit tout ce que j'attends d'un JdR : didactique, prêt à l'emploi, simple, fun. Chaque page vous crie: « Allez ! On joue maintenant !

Tu veux faire un one-shot rapidou ? Pas de problème ! Mais pourquoi on ne lancerait pas une campagne, là maintenant tout de suite ? Préparer quelque chose ? Non ! On verra au fur et à mesure. » De plus, la lecture des comics n'est pas indispensable même si je vous la recommande chaudement.

Je pense que les lecteurs anglophones intéressés par FATE mais qui n'arrivent pas à franchir le pas ont tout intérêt à commencer par ce jeu – pourvu qu'ils envisagent le fun et l'action débridée comme une priorité. Même les conseils d'écriture sont utiles : on apprend à faire simple, fun et sans se prendre la tête. Une vraie leçon.

Mais quel est donc le problème pour que le jeu ne soit pas totalement parfait ? Son format : papier glacé, pages tout en couleurs et richement illustrées ; ce serait le bonheur si le livre n'était pas en couverture souple avec un dos carré collé. À chaque fois que je prends le livre je tremble de faire une maladresse et de voir les pages s'envoler. Tout simplement inacceptable.

Doc Dandy



Feuille de personnage



ATOMIGRAOB
THE ROLEPLAYING GAME

NAME

AFFILIATION

CONCEPT ASPECT	GOOD MODE ASPECT	FAIR MODE ASPECT	AVERAGE MODE ASPECT	OMEGA ASPECT
----------------	------------------	------------------	---------------------	--------------

GOOD (+3) MODE	MILD (-2) CONSEQUENCE
-----------------------	-----------------------

SUPERB (+5)	FAIR (+2) MODE
SPECIALIZED SKILLS	SPECIALIZED SKILLS
FOCUSED SKILLS	FOCUSED SKILLS
TRAINED SKILLS	TRAINED SKILLS

GOOD (+3) MODE	MODERATE (-4) CONSEQUENCE
-----------------------	---------------------------

GREAT (+4)	AVERAGE (+1) MODE
SPECIALIZED SKILLS	SPECIALIZED SKILLS
FOCUSED SKILLS	FOCUSED SKILLS
TRAINED SKILLS	TRAINED SKILLS

GOOD (+3) MODE	SEVERE (-6) CONSEQUENCE
-----------------------	-------------------------

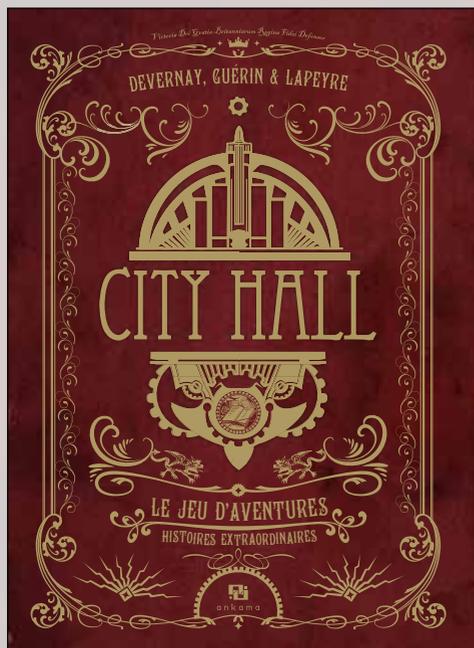
GOOD (+3) MODE	AVERAGE (+1) MODE
SPECIALIZED SKILLS	SPECIALIZED SKILLS
FOCUSED SKILLS	FOCUSED SKILLS
TRAINED SKILLS	TRAINED SKILLS

AVERAGE (+1) MODE	STUNTS & MEGA-STUNTS
SPECIALIZED SKILLS	SPECIALIZED SKILLS
FOCUSED SKILLS	FOCUSED SKILLS
TRAINED SKILLS	TRAINED SKILLS

PHYSICAL STRESS	1	2	3	4	5
MENTAL STRESS	1	2	3	4	5

EXPERIENCE	EXPERIENCE	EXPERIENCE
------------	------------	------------

City Hall – Le jeu d'aventures



Un nouvel acteur fait son apparition dans le panorama des éditeurs de JdR, à savoir Ankama Éditions. Plus connu pour ses bandes dessinées, animations et autres productions, l'éditeur se lance dans l'aventure rôlistique en transposant un de ses derniers succès, la BD *City Hall*. Pour cela, Laurent Devernay, bien connu du milieu, a été invoqué afin d'en faire une adaptation ludique. L'objectif affiché est de se vouloir accessible, grand public, pouvant ainsi servir à l'initiation. Ayant peur des conséquences que mes écrits pourraient avoir, je préfère rédiger ma chronique numériquement que sur papier. Suivez-moi, je vous emmène pour une visite guidée de cet univers si particulier.

Présentation générale

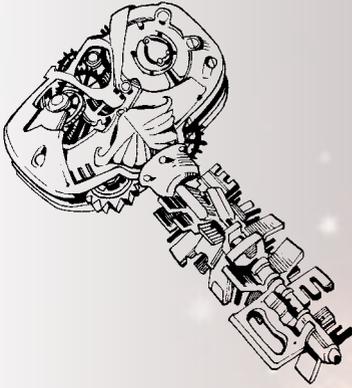
Pour ceux qui ne connaîtraient pas la BD *City Hall*, voici un petit rappel. Dans une uchronie steampunk se déroulant à Londres, une unité de police spéciale, Nostromo, traque les utilisateurs de papier, autrement dit les écrivains. Mais pourquoi donc ? Tout d'abord car il est illégal de posséder du papier mais aussi parce que l'écriture manuscrite, chez certaines personnes, peut donner vie aux créatures décrites sur le papier, créatures dénommées ici des *papercuts*. Cette « simple » accroche est d'une efficacité redoutable, le tout servi par un dessin type manga et une narration très dynamique.

Même si *City Hall – Le jeu d'aventures* est une adaptation du manga, il n'en est pas moins un complément puisque le contexte du jeu se trouve positionné 50 ans avant le manga, ce qui est un moyen de ne pas faire jouer les mêmes histoires que celles déjà lues, mais aussi, on peut l'espérer, de dévoiler des secrets sur cet univers. Nous avons donc à faire à un prequel en quelque sorte.

Venons-en au livre de base de *City Hall – Le jeu d'aventures*. C'est un produit de grande qualité. La couverture rigide et la reliure ne laissent aucun doute concernant la durée de vie du livre. De nombreuses illustrations issues du manga parsèment l'ouvrage et le maquetage a été très soigné rendant le tout très agréable à feuilleter.

Un ouvrage d'initiation

La distribution de *City Hall – Le jeu d'aventures* s'effectuant en librairie, en plus des boutiques spécialisées,



l'ambition d'Ankama Éditions est de proposer un jeu d'initiation. La preuve en est, le sous-titre du jeu n'est pas « le jeu de rôle » mais bien « le jeu d'aventures ». Peut-être s'agit-il là de ne pas choquer les futurs consommateurs qui en seraient restés à une idée du JdR comme loisir malsain au service du Malin.

Au-delà de cet aspect, la première chose que le lecteur va trouver dans ce livre est un scénario très didactique. On entre ainsi directement dans le cœur du sujet sans s'encombrer d'univers, de création de personnage. Ce scénario va permettre à tout un chacun d'aborder petit à petit différents aspects du jeu, guidé par la plume de Laurent Devernay. L'objectif avec ce scénario n'est pas de faire dans l'originalité, ni d'offrir une grande liberté aux joueurs, mais ce choix d'accompagner pas à pas le lecteur (qui pourrait mettre en pratique le scénario presque immédiatement sans avoir lu le reste de l'ouvrage) est une excellente idée.

Une fois passé ce long scénario en trois actes, l'auteur nous plonge dans le monde des années 1850. Cette partie sur « l'ordre mondial » est relativement frustrante car les informations données

sont parcellaires et finalement on s'interroge sur l'utilité de ces cinq pages, si ce n'est pour ouvrir la porte vers des suppléments de contexte.

Vient ensuite la description de Londres, ville au cœur de vos futures aventures. Différents aspects sont abordés, les quartiers, la haute société, la culture, etc. Attention, tous ces aspects ne sont pas traités à la manière de Au cœur des années 20 de chez Sans Détour, de manière aussi exhaustive que possible ; ici vous aurez simplement les grandes lignes, le vernis suffisant pour faire vivre vos histoires.

Ce chapitre se termine par une description de Nostromo puisque les joueurs vont incarner une escouade de cette unité spéciale.

La mécanique choisie

Quatre vocations sont proposées. Les écrivains sont les seuls capables de donner vie à des papercuts ; les soldats maîtrisent les arts du combat ; les inquisiteurs sont capables de traquer leurs ennemis n'importe où ; et les espions excellent dans l'art de récolter des informations. À la manière d'un D&D où il est recommandé d'avoir un groupe équilibré, ici, ce sera la même chose. Il est préférable d'avoir toutes les vocations, puisque chacune apporte un avantage différent à des moments bien précis de l'aventure, plutôt que d'avoir un écrivain et trois soldats, par exemple. Toutefois, une limite existe. Votre groupe ne pourra posséder qu'un seul écrivain, donc un seul personnage capable d'engendrer des créatures via ses écrits. Nous reviendrons plus tard sur ce choix éditorial qui ne me convainc pas totalement.



À chaque vocation est reliée une orientation appelée aptitude. Le choix d'une aptitude va « spécialiser » votre personnage, le conduisant plutôt vers un personnage de type brute ou garde de corps concernant la vocation Soldat, par exemple. Cela va ainsi typer très rapidement votre personnage, dès sa création. S'ensuit le choix d'un tempérament, qui va octroyer un bonus particulier et une capacité utilisable une fois par partie, comme le fait d'ajouter un nombre de succès égal à son Esprit pour tout jet impliquant l'obtention d'une information via l'utilisation du trait fouineur.

Le système de jeu a fait le choix d'utiliser une variation de celui développé dans Devâstra – Réincarnation, avec une approche moins freeform qui pouvait dérouter certaines personnes.

Pour réussir une action, le joueur prend autant de D6 que la valeur de la

compétence testée et pour que chaque dé soit une réussite, il faut obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur du trait concerné, le tout devant atteindre un nombre de succès fixé par le narrateur. Le système est simple, facile à prendre en main.

Là où cela se complique un peu, c'est lorsqu'on en arrive à la phase de combat. La phase d'initiation introduit une part de stratégie puisque les PJ vont disposer de jetons d'initiative qui vont permettre aux joueurs d'agir plus rapidement, de se montrer offensifs ou défensifs, voire de diversifier leurs actions en gagnant une action supplémentaire. Toutes ces possibilités ont un coût en jetons qu'il faudra gérer le mieux possible afin d'obtenir un avantage déterminant sur son adversaire. Cette idée rajoute un petit côté tactique intéressant aussi bien pour les novices que les rôlistes aguerris.

Là où le système aurait pu être plus léger, c'est pour la gestion des dégâts. Alors qu'on aurait pu avoir quelque chose avec des dégâts fixes selon le type d'arme, par exemple, ici il va falloir faire quelques calculs entre la vigueur de l'attaquant (uniquement si on est en combat rapproché), les bonus aux dégâts, le nombre de succès de l'attaque, la vigueur du défenseur plus sa protection et ses succès de défense. Je dois dire que, même si une fois posée la formule se comprend aisément, la manière dont cela est présenté dans le livre risque d'en rebuter quelques uns.

Enrichissons l'ouvrage mais pas trop

Le livre de base se termine par une section dédiée au narrateur. On y retrouve la création et gestion des PNJ, qu'ils soient mineurs ou majeurs. Une partie de l'ouvrage est ensuite consacrée aux papercuts, leur création, leur gestion et les différents types possibles. Et que serait une unité spéciale de la police sans criminels notoires ? Chaque faction est présentée par un bref historique, son

objectif, son organisation, ses ennemis et comment le narrateur peut l'utiliser dans ses histoires.

Et puis c'est tout. Pas de scénario en dehors du scénario tutoriel de début d'ouvrage. C'est relativement regrettable. Mais Ankama Éditions a pensé à tout avec la sortie conjointe du livre de base et d'un écran avec son livret de scénarios. Ainsi en faisant l'acquisition de l'écran – auquel on peut reprocher d'être souple et non rigide (probablement pour réduire les coûts et rendre le produit abordable par des non initiés) – vous aurez droit à un livret noir et blanc de 64 pages renfermant cinq missions. En fait, pour être plus précis, il s'agit d'un scénario long, en plusieurs actes, avec des scènes supplémentaires suggérées, et de quatre missions présentées non pas sous la simple forme de trame, mais bien moins étoffées qu'un véritable scénario. Il vous faudra donc bosser un petit peu.

Par contre, très utile : le fait d'avoir un rappel sur la création de PNJ et de papercuts, le tout de manière synthétique.





Retour très personnel

Petit paragraphe très personnel d'un lecteur du manga et qui n'a, en quelque sorte, rien à voir avec le jeu en lui-même, si je puis dire.

Je trouve dommage d'avoir ancré le jeu uniquement 50 ans avant les histoires décrites par le manga car pour les lecteurs de ce dernier, la redécouverte du papier se fait au cours du manga alors que dans le jeu on nous en parle déjà, avec une unité spécialisée dans la traque de possesseurs de papier. Cela m'a gêné car finalement, avec *City Hall – Le jeu d'aventures*, on peut tout à fait revivre les aventures du manga et donc au final, faire jouer 50 ans en arrière est presque artificiel.

Autre point lié au précédent, le choix de n'autoriser qu'un seul écrivain dans un groupe me paraît assez étrange. Bien entendu, j'entends les arguments disant qu'avec la progression des personnages, celle de l'écrivain doit être surveillée par ses collègues car il va disposer de grands pouvoirs et « un grand pouvoir implique de grandes responsabilités ». Mais de savoir qu'à la table, un seul joueur sera capable de gérer des effets magiques, qui eux-mêmes pourront être le seul moyen d'arrêter les papercuts adverses et que mon rôle n'est que de conduire le personnage écrivain jusqu'au combat final, je dois dire que j'accepterais la chose aisément sur un one shot mais beaucoup plus difficilement en campagne. Il me semble aussi que le choix de proposer de jouer durant la période anté-interdiction du papier, où tout un chacun pouvait utiliser le papier et créer des papercuts, aurait été plus intéressant, permettant d'intégrer plusieurs écrivains ou du moins, d'offrir

la capacité à plus d'un personnage de pouvoir griffonner une rapide description d'une créature pour venir en aide au groupe. De plus, et pour finir cet aparté très personnel, le système de jeu ne sert pas cette volonté de rendre l'écrivain dangereux en évoluant, car finalement le système est classique, ne prenant aucun risque mais ne servant pas vraiment l'intention de l'auteur.

Conclusion

City Hall – Le jeu d'aventures est un très bon jeu de rôle (euh... d'aventures) pour débuter dans cette activité ludique, même s'il y a d'autres possibilités probablement plus accessibles mais moins grand public. Il faut saluer Ankama Éditions pour son initiative qui ne peut que servir notre loisir au vu de la qualité finale du produit, pour un prix plus que raisonnable, le tout rédigé dans un style très agréable à lire et avec un vrai travail de relecture.

Toutefois, ce travail de relecture est peut-être allé trop loin avec, par moments, un travail de réécriture qui est flagrant. Autant le style utilisé par Laurent Devernay est fluide, agréable à lire, autant certains passages sont pompeux, lourds, utilisant un vocabulaire détonnant avec le reste de l'ouvrage.

Certains choix, pour un lecteur du manga, m'ont déçu ainsi que l'absence d'au moins un scénario autre qu'un tutoriel, mais le jeu proposé est de qualité, accessible et abordable. Pour un premier jeu, on ne peut que saluer la réussite de l'essai.

Sempai

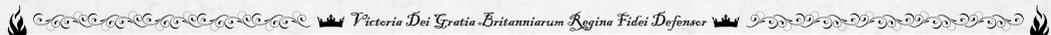
L'avis du Doc

City Hall – Le jeu d'aventures est un superbe jeu qui impressionne par sa forme. Laurent Devernay et Ankama Éditions ont réellement produit du bel ouvrage avec ce jeu pour un prix très intéressant. Sur la forme c'est donc un sans faute. Sur le fond on comprend vite qu'il s'agit surtout d'initier les fans du manga au jeu de rôle et le livre réussit son office sans prendre de risque. Les rôlistes confirmés auront un goût de trop peu mais pourront utiliser le jeu pour initier simplement les jeunes et les moins jeunes.



Les liens utiles





IDENTITÉ



NOM

ÉTAT CIVIL

NATIONALITÉ

NÉ LE ... / ... / ... À

TAILLE

CHEVEUX

PROFESSION

AFFECTATION



DESCRIPTION

.....

.....

ÉQUIPEMENT

.....

.....

HISTOIRE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Disponible

ACHTUNG! Cthulhu™

LA GUERRE SECRÈTE A COMMENCÉ !



109 €

EDITION LIMITÉE

TOUTE LA GAMME RÉUNIE DANS UNE CAISSE DE MUNITIONS

ÉGALEMENT DISPONIBLE



LE GUIDE DU GARDIEN
368 PAGES • 45 €



LE GUIDE DE L'INVESTIGATEUR
152 PAGES • 29 €



L'ÉCRAN DE JEU
3 VOILETS • 22 €

WWW.SANS-DETOUR.COM



Dungeons & Dragons, cinquième édition



Un peu d'histoire (ludique)

Il y a environ quarante ans, Gary Gygax et Dave Arneson publiaient le premier des jeux de rôle. Oui, ça fait un bout de temps. Depuis, quatre éditions se sont succédé. Après une quatrième version ayant voulu changer de nombreuses habitudes, cette cinquième mouture débarque sur le devant de la scène après une longue période de silence. Alors, qu'a-t-elle dans le ventre ?

Allons du côté de Paizo, cinq ans en arrière. Cet éditeur profite alors de la licence libre de *D&D 3.0* et du désamour d'une partie du public pour *D&D 4* pour créer *Pathfinder*, une copie quasi conforme des règles de *Monte Cook*. Un énorme succès suit, propulsant *Pathfinder* à la tête des ventes jusqu'à aujourd'hui.

Ironie de l'histoire : un hack (légal, certes, mais appelons un chat un chat) venait de remplacer l'original ! Simultanément, cette fameuse licence libre avait permis à tout un tas d'auteurs de publier une myriade de jeux dérivés. Ils simplifiaient, et modifiaient le système de la troisième

édition pour se rapprocher des toutes premières. L'objectif : retrouver un certain « esprit originel », old school, du jeu de rôle. La vague des rétroclones envahissait le Net puis les boutiques, 13th Age étant l'un des derniers en date. Pendant ce temps *Wizards of the Coast* voyait son étonnante quatrième édition périlcliter... Le plus étrange : *D&D* était partout, et comme cette fameuse licence libre ne pouvait pas prendre fin sans provoquer un raz-de-marée, *D&D* se concurrençait lui-même à travers mille et une de ses variantes.

Après ce surprenant éclatement du marché, *Wizards* se devait de réagir. Et surtout fédérer à nouveau. Comment allaient-ils remonter la pente et réparer un miroir brisé en mille fragments ? Tout d'abord en faisant comme Paizo à l'époque : demander au public de playtester la future édition, et se montrer ouvert aux critiques en livrant les règles gratuitement à tous ! Deuxième étape : faire en sorte que tous les joueurs des myriades de versions de *D&D* (dont ceux de *Pathfinder* et des rétroclones) puissent se retrouver dans la cinquième édition. Il fallait donc une édition pour les rassembler tous.

C'est ainsi que deux ans plus tard, c'est à dire cet été, *D&D 5* est apparu dans les boutiques. Alors, pari réussi ?

Les saintes trinités

Au niveau éditorial, cette version est divisée en trois étapes d'apprentissage, de la plus simple à la plus complexe : tout d'abord le *Starter Set*, puis les *Basic Rules* et enfin les règles avancées contenues dans les trois manuels que sont le *Player's Handbook*, le *Monster Manual* et le *Game Master Guide*. Chaque étape propose plus d'options et de règles. Il est intéressant de remarquer que les *Basic*



Rules sont disponibles gratuitement en PDF sur le site de l'éditeur. D'ailleurs, on trouve déjà des traductions amateurs sur la toile française.

Les règles

Alors, qu'est-ce qu'elle a dans le ventre cette édition ? À la pratique autant qu'à la lecture, elle se rapproche de la troisième et efface nombre de changements apportés par la quatrième.

La base n'a pas changé : les personnages sont définis par des peuples (les races) et des archétypes (les classes) rigides, le tout mesuré selon une échelle de puissance (les niveaux).

On prend le score d'une caractéristique concernée par l'action que l'on veut faire, on y ajoute une compétence éventuelle (ici appelée proficiency bonus) ainsi que le résultat d'un d20. Le total doit égaler ou dépasser un seuil défini par le meneur de jeu, en général autour de 15 pour une action moyenne.

Les classes ne fonctionnent plus à base de « pouvoirs » et les figurines ne sont plus obligatoires comme pour la quatrième édition.

Les aspects « optimisation » et « calculs » de la troisième version ont été mis en retrait : les Feats (Dons) sont désormais complètement optionnels (et moins imbriqués les uns dans les autres), il y a moins de petits calculs en cours de jeu ou durant la création de personnage et en général on remarque une véritable volonté de simplification et d'unification des règles autour de quelques principes...

- L'importance des caractéristiques. Désormais tous les jets de dés principaux prennent en compte les six caractéristiques : elles servent notamment en défense, car chacune peut être utilisée dans le cadre d'un jet de sauvegarde. On trouve donc des jets de sauvegarde d'Intelligence, de Charisme, de Dextérité... sans avoir à calculer quoi que ce soit. Le système

est très unifié et cela s'est senti durant le test : tout découle de ces six fameuses Abilities !

- Fini les bonus et les malus de +2, -1, +5 à calculer : désormais plus besoin de compter ! Le meneur de jeu vous octroiera un Avantage ou un Désavantage à la place. Un Avantage vous permet de lancer deux fois le d20 et choisir le meilleur. Au contraire, un Désavantage vous oblige à lancer deux fois le dé mais vous devez choisir le plus mauvais... Mine de rien, cela rend les choses bien plus fluides. Une idée exploitable dans d'autres systèmes, d'ailleurs.

- L'apparition d'un Proficiency Bonus, que l'on pourrait traduire par « Bonus de maîtrise ». Ce bonus augmente avec le niveau et il est ajouté à quasiment tous les jets dans lequel le personnage possède un minimum d'expertise. Vous pouvez ainsi avoir de nombreuses proficiencies : dans certaines compétences, dans des jets de sauvegarde, pour l'utilisation d'armes et d'armures, etc. Ce bonus commence en général à +2. Et comme c'est toujours le même principe, ça se retient vite et tout le monde a compris au bout de dix minutes.

- L'apparition des Backgrounds : dès la création de personnage, avant de choisir votre classe, vous choisissez ce que votre héros a fait avant : ermite, criminel, artisan, etc. Ce choix vous octroie des éléments de roleplay (comme des PNJ qui vous sont liés, ou des cicatrices de guerre) ainsi que des bonus techniques, comme des proficiencies supplémentaires. Au test, cela a beaucoup plu aux joueurs, et leur a permis d'étoffer rapidement et intelligemment la vision de leur héros. Chaque Background est développé sur une page et contient plusieurs tables

aléatoires ainsi que de nombreux conseils d'interprétation. Encore un très bon point, d'autant plus que ces historiques sont déclinables à l'infini et sont faciles à créer ou à modifier. Des conseils sont prodigués pour cela.

- La majorité des lanceurs de sorts disposent désormais de sorts intéressants dès le premier niveau. C'est un héritage de la quatrième édition : ces cantrips sont des sorts qui peuvent être lancés à volonté. Contrairement à d'autres versions, ce ne sont pas des effets mineurs : le magicien peut à volonté lancer un Fire Bolt infligeant 1d10 dommages à distance !

- Toutes les classes et les races donnent envie de jouer. D'autant qu'à partir du niveau 3, vous pourrez choisir entre plusieurs voies possibles, les Archétypes. Ainsi un Rogue (Roublard) se décline entre Assassin, Voleur classique et Arcane Trickster, un lanceur de sorts sournois. On imagine alors le nombre de déclinaisons possibles pour chaque classe...

- Les monstres font mal ! Même des yetis ou des gobelins vont donner du fil à retordre aux aventuriers. Ils peuvent se cacher facilement et ainsi bénéficier des attaques surprises. Au test, les créatures furent très faciles à utiliser : même si l'on peut regretter que les auteurs n'aient pas conservé le format très pratique et lisible de la quatrième édition, lire les caractéristiques d'un monstre est plutôt simple. Ils disposent des six caractéristiques (et donc d'autant de jets de sauvegarde), d'une ou deux compétences, et enfin, des attaques spéciales voire légendaires (utilisables à certaines conditions) ! Les monstres ne sont donc pas construits selon les mêmes règles que les P.J. Les rencontres sont équilibrées au pifomètre, soyons clair, et ce calcul est beaucoup

moins complexe (et donc moins précis) que dans les deux dernières éditions : on compare simplement le niveau des monstres avec le niveau total des aventuriers.

- Le combat et la gestion des armes sont simplifiés. Même si l'on trouve toujours la fameuse attaque d'opportunité (elle aussi simplifiée), les armes entrent dans deux catégories seulement : simples et martiales.

Le système, durant le test, s'est montré très simple d'accès tout en permettant de créer dès le niveau 1 des héros intéressants avec un passé particulier et des relations sociales.

Dungeons & Dragons : Starter set

Tenir cette très jolie boîte est comme la promesse d'entrer dans un nouvel univers, plein d'elfes, de nains et d'aventures fantastiques. C'est un plaisir fétichiste et un petit pincement de

nostalgie. C'est aussi un produit d'appel pour initier de nouveaux joueurs, qu'ils soient débutants ou qu'ils soient partis pour *Pathfinder*. En bref, il ne faut pas se rater !

Les écailles

La boîte est solide, en carton rigide. Elle contient un pack de jolis dés bleutés (à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces), un livret de 64 pages contenant une grosse aventure, un livret de 32 pages contenant les règles simplifiées et enfin cinq fiches de personnages prétrés.

Tout est en couleurs et sur papier glacé, à l'exception des fiches de personnage qui sont en noir et blanc, et c'est bien dommage. Mais elles sont jolies, plutôt aérées (comparé aux feuilles de la troisième édition façon avis d'impôt) et sur papier épais.

On regrette également que les deux livrets brochés n'aient pas de couverture : cela donne l'impression qu'elle a été retirée pour s'ouvrir directement sur le sommaire.

À l'intérieur, cependant, la lecture s'avère agréable. Les illustrations sont très belles et apportent toujours quelque chose d'utile par rapport au texte. On a droit à des portraits de monstres iconiques et des paysages inspirants. De nombreux plans sont fournis, là encore pratiques et esthétiques. La mise en page sur fond crème, qui rappelle l'imitation de parchemin, est du plus bel effet et surtout rend les nombreuses informations agréables à lire.

Les tripes

Le premier livret de règles contient donc l'essentiel du système : qu'est-ce qu'un jeu de rôle, comment se déroule un combat, comment lancer des sorts... Le livret contient uniquement ce qui est



nécessaire pour le bon fonctionnement des cinq personnages prêtirés. Il est important de remarquer que les règles complètes sont gratuitement disponibles en ligne avec les Basic Rules, ce qui permet de créer d'autres personnages pour la boîte. La stratégie éditoriale de l'éditeur se révèle intelligente et pratique.

L'aventure, intitulée *Lost Mine of Phandelver*, est située dans les Royaumes Oubliés, sur la célèbre côte des Épées où se trouvent la Porte de Baldur ou encore Neverwinter (Padhiver). Ne vous inquiétez pas, les lieux sont assez génériques pour être placés dans un autre univers de high fantasy.

Sans trop dévoiler l'intrigue, elle lance les héros à la recherche d'une vieille mine abandonnée. Bien entendu, gobelins, ours-hibous et autres créatures classiques se mettront sur leur chemin. Il s'agit en réalité d'une courte campagne, divisée en quatre petits scénarios et quatre petits donjons. Le tout est étoffé par de nombreuses pistes à explorer autour : villages, rumeurs, il y a de quoi faire et l'intrigue se révèle bien moins linéaire que l'on pourrait le penser pour un scénario d'introduction. Tout en étant classique, les auteurs ont su réaliser des épreuves intéressantes (les donjons par exemple sont pleins de PNJ aux intérêts croisés

ou contradictoires), alternant action et diplomatie. Les héros pourront même affronter un dragon vert ! L'aventure est donc pleine de saveur, même si elle ne révolutionne pas le genre.

Ce livret contient en outre les objets magiques et les monstres présents dans le scénario, ainsi qu'un index pratique.

Terminons sur les fiches des personnages prêtirés :

- un Guerrier (historique de Noble) Humain, épéiste ;
- un Magicien (historique d'Acolyte) Haut Elfe ;
- un Voleur (historique Criminel) Halfling ;
- un Prêtre (historique Soldat) Nain des collines ;
- un deuxième Guerrier (historique Héros du village) Humain, archer (donc assez différent du premier).

Les fiches recto-verso sont entièrement remplies : toutes les capacités spéciales sont expliquées sur la fiche, ainsi que les backgrounds et possibilités d'expérience. En effet, l'aventure fait progresser les PJ jusqu'au niveau 5. Une feuille de personnage vierge est également fournie.

La grande lacune de cette campagne, toutefois, consiste en un important manque de pédagogie : fournir un très gros scénario est louable, mais est-ce adapté aux plus néophytes ? L'écriture ne s'attarde pas non plus sur une méthode d'apprentissage étape par étape, et la quantité de texte risque fort de rebuter les nouveaux joueurs.

La boîte coûte 19 dollars (15 euros environ). Ce prix est à notre avis idéal pour que de nouveaux joueurs se décident à l'acheter. Par comparaison,



la boîte d'introduction de *Pathfinder* coûte 34 dollars (30 euros) mais elle fournit plus d'accessoires : figurines, plans, etc., sans compter qu'elle se révèle bien plus pédagogique.

En conclusion, le rapport qualité-prix de cette boîte est tout à fait respectable. Toutefois, son contenu n'est pas extraordinaire (celle de *Pathfinder* est à nos yeux plus efficace, justifiant sans doute son prix plus élevé), mais elle reste un tremplin de bonne qualité.

Dungeons & Dragons: Basic Rules, version 2

Les règles de base sont publiées sous la forme de deux PDF sans illustrations mais gratuits. Le premier s'appelle *Player's D&D Basic Rules*. Il offre quatre races (Elfe, Nain, Humain, Halfling), quatre classes (Clerc, Voleur, Combattant, magicien) et tout le système de jeu.

Le deuxième PDF se nomme *Dungeon Master's D&D Basic Rules*. Il contient un bestiaire d'une centaine de monstres (moins les plus célèbres comme les tyranneails et les démons, par exemple, ou encore des créatures spécifiques aux Royaumes Oubliés ou d'autres univers).

Vous vous demandez : mais où est le piège ? Comment ça, des règles gratuites ? En fait, par rapport au *Player's Handbook*, il manque des races, des classes, les règles de multi-classage et enfin les Feats (Dons). Du côté du *Monster Manual*, il manque on l'a vu quelques créatures qui ont fait la gloire de *D&D*. Difficile de se prononcer sur le contenu du *Dungeon Master's Guide* puisqu'il n'est pas encore paru à l'heure où l'on écrit ces lignes.

Figurez-vous que ces PDF seront alimentés régulièrement avec de nouveaux éléments au fur et à mesure des parutions officielles. Effectivement, les monstres apparaissant dans la première campagne viennent de voir leurs caractéristiques mises en ligne dans un document séparé.

Conclusion

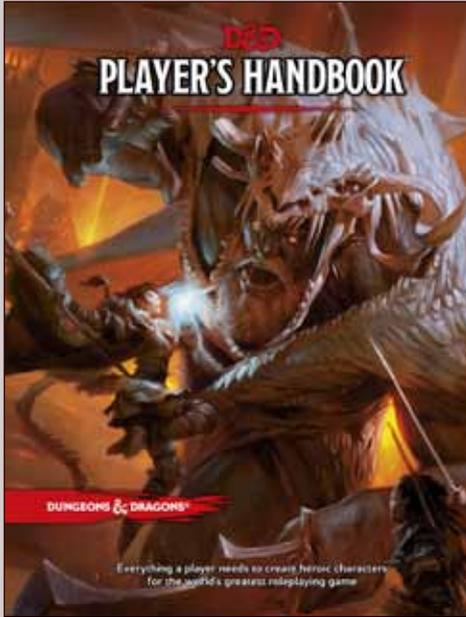
Il ne manque rien d'indispensable. Vous pouvez réellement jouer toute une campagne de niveau 1 à 20 rien qu'avec ces PDF ! Seul bémol : il faudra imprimer tout ça vous même, et le manque d'illustrations rend les documents arides. Le magicien dispose de tous ses sorts, l'équipement est complet, le système est entièrement là, le bestiaire est presque complet. On trouve même la liste des dieux des Royaumes Oubliés. En revanche, ces PDF ne suffiront pas aux optimisateurs et aux extrémistes des probabilités.

Dungeons & Dragons: Player's Handbook

Voilà donc la pierre angulaire de cette cinquième édition ! Elle est aussi considérée comme faisant partie des « règles avancées » avec le *Monster Manual* et le *Game Master's Guide*.

Les écailles

Côté forme, le livre de 320 pages, tout en couleurs et à couverture rigide, est magnifique. L'esthétique gris/rouge, plutôt épurée, mise sur la sobriété et l'aspect « parchemin » pour attirer l'œil vers une lecture tout en douceur. Comme annoncé, les artistes ont fait attention à varier les genres des héros dépeints : on trouve autant de femmes que d'hommes, et les cottes de mailles façon bikini ont disparu pour laisser place à des armures bien plus crédibles.



Il est important que *D&D*, premier des *JdR*, montre l'exemple, non ? Petit à petit les consciences évoluent, et cela fait plaisir à voir !

Petit détail : une partie du quatrième de couverture a un aspect rugueux au toucher, ce qui permet de tenir le livre sans transpirer des doigts en le tenant. Si, si, je vous jure.

Les tripes

Qu'apporte ce *Player's Handbook* par rapport aux *Basic Rules*, en plus de belles illustrations ? Voici la liste complète des races et des classes supplémentaires, qui s'ajoutent à celles des règles de base. Du côté des races : Tieffling (demi-démon), Dragonborn (demi-dragon), Gnome, Demi-Elfe, Demi-Orc. Du côté des classes : Barbare, Druide, Barde, Sorcier, Ensorceleur, Moine, Rôdeur, Paladin.

Chaque classe dispose de particularités, et chacune est rangée par ordre de complexité : par exemple le système

de magie, très semblable à celui de la troisième édition (que l'on appelle le système Vancien) n'est pas le même entre le Sorcier, le Magicien et l'Ensorceleur. Le Sorcier par exemple utilise une table aléatoire d'effets secondaires en cas d'échec critique sur un sort. En outre sa magie fonctionne différemment : il peut échanger des emplacements de sorts contre des points de magie, points qui lui permettent d'échanger ou d'ajouter des sorts au dernier moment.

Le retour du Barde en classe par défaut est aussi remarquable : il s'agit d'une classe assez polyvalente, qui sert de soutien aux autres. Il peut, grâce à des points d'Inspiration, donner des bonus aux jets de dés des autres ou même les soigner. Il doit aussi choisir entre plusieurs écoles bardiques, ici celle du Savoir ou de la Valeur.

Par manque de place il nous est impossible de lister tous les détails, mais sachez que chaque classe et chaque race reçoit son lot d'éléments spécifiques qui lui donnent un cachet bien particulier, à commencer par des choix qui influenceront son background tout autant que ses capacités techniques. Par rapport aux *Basic Rules*, on trouve plusieurs Archétypes supplémentaires pour les Guerriers, Voleurs, Magiciens et Prêtres.

Ce manuel apporte également deux règles clairement indiquées comme optionnelles : les règles de multi-classage et les dons. Penchons-nous sur ces derniers. Plutôt que de gagner un point dans une caractéristique lors d'une montée de niveau, il est possible de choisir un don à la place. Vous trouverez sûrement à la même table des joueurs utilisant cette option et d'autres qui la délaisseront complètement, ou presque.

Au nombre d'une trentaine, on trouve « pilier de bar », « résistant » et autres aptitudes physiques et martiales. À titre d'exemple, « pilier de bar » offre quatre effets différents, dont des proficiencies aux mains nues, des dégâts et des caractéristiques augmentées, etc. Le tout sans aucun prérequis. Leur complexité et leur interdépendance sont donc très faibles, ce qui est à la fois un atout (ils sont très faciles et simples à appliquer et à choisir) et une faiblesse (les optimisateurs seront frustrés devant le peu de choix et le peu de combinaisons possibles).

Le lecteur découvrira également des annexes très fournies et très intéressantes : pour la première fois depuis longtemps par exemple les joueurs disposent d'une explication, carte à l'appui, de la cosmologie planaire dans leur manuel. Le monde de *D&D* se dévoile enfin dans toute sa splendeur dès le départ. Si on ajoute à cela de nombreuses références aux romans et mondes officiels tout au long du manuel, on sent que les auteurs ont voulu faire transparaître l'ambiance high-fantasy de *D&D*, et pas seulement des règles.

Dernier détail : on trouve plein de listes de dieux de divers panthéons, imaginaires ou terriens (comme le panthéon égyptien) avec leurs domaines d'influence et leurs alignements.

Conclusion

C'est une réussite ! Le manuel est une source intarissable d'inspiration, au niveau de la forme comme du fond. Il donne envie de jouer et les options de personnage sont très nombreuses (12 classes, 9 races, il y a l'embarras du choix). Et au test, le système se révèle léger et efficace, à des lieues de la lourdeur de *Pathfinder*, son concurrent direct.

Le jeu de rôle le plus vieux du monde est parvenu à prendre des éléments appréciés de plusieurs éditions (les archétypes ressemblent aux kits de la seconde version ; deux races et plusieurs concepts de la quatrième édition sont présents dans ce manuel, par exemple). Le tout dans un souci de simplification et d'unification du système. La volonté de l'éditeur de fournir les règles gratuites est aussi à souligner, même si elles ne sont pas (encore ?) sous licence libre. L'éditeur a annoncé que le *Guide du maître* proposera des variantes de règles pour que chacun puisse les customiser à sa convenance et les rapprocher de son édition préférée. Il est donc certain qu'on aura bientôt accès à de nouveaux dons plus complexes pour les amateurs de la 3.5, un système de combat avec figurines pour les fans de la 4^e et de nouvelles simplifications pour les rétroclonistes ! En effet la force de cette nouvelle édition est d'être conçue pour être modulable : on sent que certains sous-systèmes sont faits pour recevoir des ajouts ou des suppressions. Beaucoup de joueurs pourraient être convaincus par cet argument.

Pour le moment, Wizards of the Coast refuse toute traduction. Il est donc peu probable de voir une version officielle française paraître dans les prochains mois. Il ne vous reste plus qu'à compter sur les traductions amateurs. Dommage, car c'est une édition qui vaut le coup, et nous attendons avec impatience le *Guide du maître* pour voir jusqu'où les auteurs veulent nous mener ! L'éditeur a prévu, pour concurrencer les scénarios *Pathfinder*, de publier chaque année une à deux campagnes épiques. La première, la *Tyrannie des dragons*, est déjà en vente.



DUNGEONS & DRAGONS®

CHARACTER NAME	CLASS & LEVEL	BACKGROUND	PLAYER NAME
	RACE	ALIGNMENT	EXPERIENCE POINTS

STRENGTH

DEXTERITY

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

WISDOM

CHARISMA

INSPIRATION

PROFICIENCY BONUS

SAVING THROWS

SKILLS

- Strength
- Dexterity
- Constitution
- Intelligence
- Wisdom
- Charisma

- Acrobatics (Dex)
- Animal Handling (Wis)
- Arcana (Int)
- Athletics (Str)
- Deception (Cha)
- History (Int)
- Insight (Wis)
- Intimidation (Cha)
- Investigation (Int)
- Medicine (Wis)
- Nature (Int)
- Perception (Wis)
- Performance (Cha)
- Persuasion (Cha)
- Religion (Int)
- Sleight of Hand (Dex)
- Stealth (Dex)
- Survival (Wis)

ARMOR CLASS

INITIATIVE

SPEED

Hit Point Maximum

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

Total
HIT DICE

SUCCESSSES ○○○○

FAILURES ○○○○

DEATH SAVED

NAME	ATK BONUS	DAMAGE/TYPE

ATTACKS & SPELLCASTING

PERSONALITY TRAITS

IDEALS

BONDS

FLAWS

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

EQUIPMENT

FEATURES & TRAITS

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Les liens utiles

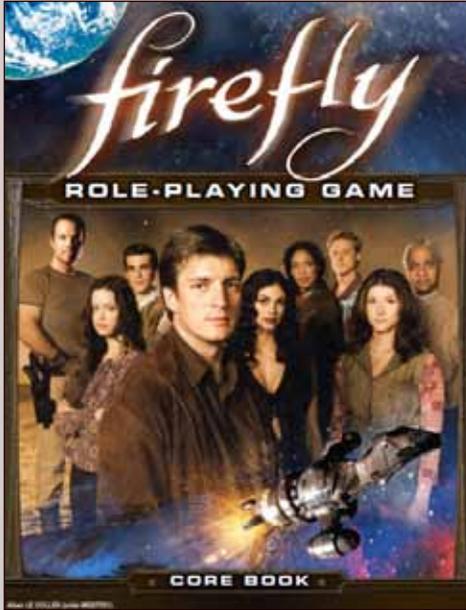
ANTTIKA



DISPONIBLE

FIREFLY

Roleplaying game



Intro

Firefly RPG est un jeu de rôle de science-fiction se déroulant dans l'univers éponyme.

Le *pitch* est le suivant : après avoir quitté le système solaire, les humains découvrent une série de systèmes stellaires garnis de planètes et de lunes terraformables. Autour d'un double système de soleils, ils vont envoyer des pionniers sur les planètes nouvellement habitables. Malheureusement, le manque de moyens techniques oblige la plupart des pionniers à vivre dans le dénuement au point de tomber au niveau technologique de la fin

du XIX^e siècle pour les planètes les plus éloignées du Centre. La série commence alors que le sergent Malcom Reynolds (interprété par Nathan Fillion), membre des indépendants, subit la défaite finale qui met fin à la grande guerre contre l'Alliance sino-américaine (car les Chinois et les Américains ont été les premiers à conquérir l'espace). On le retrouve quelques années plus tard à la tête d'un modeste cargo spatial de classe Firefly, effectuant des missions de contrebande au nez et à la barbe de l'Alliance.

De nombreux produits dérivés sont sortis pour exploiter cet univers. *Firefly RPG* fait partie de ceux-là. On pourrait même parler de reboot ou de 2^e édition car Margaret Weis Production avait publié en 2007 *Serenity RPG*, qui utilisait la licence du film éponyme, pour cause de droits bloqués sur la série TV. Le jeu avait connu un succès modeste à cause d'un système relativement convenu mais avait bénéficié de cinq suppléments tout de même. Aujourd'hui, MWP ressort un jeu remis à neuf sous la forme d'un livre de 367 pages tout en couleurs et rempli de nombreuses illustrations issues de la série TV, mais aussi des dessins originaux ou des photos dédiées à l'univers. Le tout est auréolé d'un nouveau moteur sous le capot, le système Cortex+ (*Smallville*, *Marvel Heroic*, *Leverage*, etc.). Voyons cela de plus près.

The 'Verse

Après un chapitre d'introduction qui pose les bases de l'univers et du système, le livre s'ouvre sur un guide des épisodes de la série. En effet les auteurs partent

Une série culte

L'histoire de la série télé *Firefly*, c'est l'histoire d'un scandale télévisuel qui fait encore grincer des dents, près de 10 ans après les faits. En 2002 Josh Whedon, auréolé de son succès sur *Buffy contre les vampires* et son *spin-off Angel*, propose à la chaîne Fox une série de science-fiction. L'objectif affiché de Whedon est de parler d'antihéros dans un contexte similaire à la fin de la guerre civile américaine, où les perdants vont chercher à se faire une place dans le 'Verse. Malgré son expérience et sa renommée, Whedon a du mal à vendre la série à la Fox ; les producteurs préfèrent voir des aliens dans une série de SF et jugent le côté western trop anachronique. Résultat ? Pilote refusé, épisodes diffusés dans le désordre, diffusion tardive et changement de créneaux auront raison de la série qui est annulée, dans l'indifférence générale, sans que le dernier épisode soit même diffusé. La série se fera connaître alors lors de sa sortie en DVD ; des milliers de personnes découvrent la série et réclament en masse une suite. Ce sera chose faite avec un long métrage du nom de *Serenity* en 2005 destiné à clôturer les intrigues de son univers. *Firefly* figure en bonne place dans le panthéon des séries cultes annulées trop tôt. Entre temps Whedon est devenu réalisateur du film *Avengers* qui lui a permis d'acquérir la direction de la branche cinéma de *Marvel*.

du principe que le lecteur a déjà vu les 14 épisodes de la série et s'en servent pour donner une interprétation rôliste des événements. Ainsi les personnages principaux de chaque épisode sont décrits par leurs caractéristiques et les moments forts de l'épisode sont narrés comme s'il s'agissait d'une partie de jeu de rôle. Cette approche originale permet de se familiariser avec le système via des exemples concrets et « visuels ». Le chapitre ajoute également des conseils de maîtrise liés à ces événements et propose même des pistes pour

continuer l'aventure ainsi qu'un rappel des expressions chinoises utilisées durant l'épisode (les personnages jurant en chinois la plupart du temps).

Find a crew

Le chapitre décrit les personnages jouables de l'équipage du *Serenity* puis une suite d'archétypes utilisables pour créer votre personnage. Ces archétypes sont classés par origine géographique : les planètes centrales contrôlées par l'Alliance et d'un niveau technologique important ; la frontière où l'influence de l'Alliance est moindre au profit d'intérêts privés, corporations véreuses et organisations criminelles en tête ; enfin la bordure, totalement hors de contrôle de l'Alliance et où vivent des gens condamnés à creuser dans des mines ou élever des vaches au milieu de nulle part. Une méthode de création complète est ensuite décrite pour les joueurs souhaitant un personnage sur mesure.

Chacun d'entre eux est décrit par des compétences notées de D4 à D12 auquel s'ajoutent des distinctions et des atouts.



Les distinctions sont des points importants dans ce qui fait le personnage : caractère, capacité spéciale, historique, etc. Chacune d'entre elles dispose de deux capacités supplémentaires qui vont typer le personnage. Par exemple, Malcolm est le « capitaine du vaisseau », un « aimant à problème » et un « vétéran de la guerre d'unification ». Parmi les capacités spéciales dont il dispose, nous retrouvons « aimant à problèmes » (pour relancer un dé en augmentant une complication) ou « diriger l'équipage » (pour créer un atout égal à son score d'influence pour aider son équipage, voir détails plus loin). Selon la situation, le joueur pourra utiliser une distinction de façon positive et ajouter un D8 à sa main ou de manière négative en ne lançant qu'un D4 mais rapportant un point d'intrigue.

Viennent ensuite les *signature assets*, des atouts personnels qui ajouteront un D6 ou un D8 aux jets du joueur. Ces atouts sont des éléments importants pour le personnage, mais qui ne font pas réellement partie de lui. Malcom dispose par exemple de son vaisseau Serenity ou de son arme d'officier comme atouts personnels. Comme les distinctions, les « atouts » sont susceptibles d'être dotés de capacités supplémentaires. On notera qu'il n'est pas fait mention ici de listes d'équipement ou de système monétaire. Les gains ou les pertes d'argent sont gérés de la même façon que n'importe quel élément narratif, à savoir sous forme d'atouts (possessions fortunes, etc.) ou de complications (dettes, ruine, etc.), idem pour le matériel.

Find a ship

Une fois les personnages joueurs créés, il ne reste plus qu'à créer collectivement le vaisseau qui les mènera au travers du 'Verse. L'originalité du jeu veut que la création soit identique à celle d'un personnage joueur. Les compétences sont remplacées par un score de coque, de moteurs et de système tandis que distinctions et Atouts personnels sont conservés. Le vaisseau Serenity est donc un « cargo de classe Firefly » qui « a beaucoup voyagé » et « parfait pour un contrebandier ». L'idée est de pouvoir combiner pour un même jet les scores du vaisseau (par exemple moteur) et ceux du pilote (pilotage principalement) lors d'une action dans l'espace

Find a job

Ce chapitre aborde, de manière développée, les mécaniques de jeu pour simuler le rythme de la série. La base du système est le suivant : on définit sa main en choisissant les traits qui correspondent à la situation. Malcom, par exemple, pourra utiliser « tirer » à D10, « vétéran » à D8 et son pistolet Liberty Hammer à D6 pour tirer en combat. Une fois lancé, le joueur conserve les deux plus hauts scores et calcule la somme. En face, le maître du jeu va définir un dé de difficulté (entre D4 et D12) auquel il ajoute un dé d'atout lié à la situation. Par exemple si Malcom veut pénétrer dans l'enceinte d'un bâtiment en sautant par-dessus une barrière, il va jeter les dés contre une difficulté de D8 et un D10 de « murs d'enceintes élevées ». Si la somme des deux dés les plus élevés est supérieure à celle des dés du meneur, l'action



est réussie. Les capacités spéciales permettent de doubler ou d'augmenter un dé en utilisant un point d'intrigue afin d'augmenter les chances de succès.

Mais le système de base ne s'arrête pas là ! Si un joueur fait un 1 sur un dé, il risque une complication. Dans ce cas, le meneur lui offre un point d'intrigue et lui inflige une complication dont le score est égal au dé ayant fait un 1. Par exemple si Malcolm avait réussi mais avait fait un 1 sur un D6, il aurait gagné une complication du type « cheville foulée D6 » ou « repéré par les gardes D6 ». Cette complication va servir au meneur pour augmenter la difficulté contre le personnage plus tard en ajoutant le dé en question dans sa main. Si le joueur fait à nouveau 1 sur un jet ultérieur, le meneur a le choix d'augmenter la valeur d'une complication existante (par exemple de D6 à D8) ou d'en créer une autre.

Comme le jeu se veut aussi héroïque, il y a une mécanique via les dés d'héroïsmes. Chaque fois que le joueur dépassera la difficulté adverse de 5, il gagnera un dé d'héroïsme qu'il peut conserver. À n'importe quelle occasion, le joueur peut dépenser un point d'intrigue pour utiliser son dé d'héroïsme en réserve. Mine de rien, cette mécanique induit une prise de risque de la part des joueurs : afin d'engranger un maximum de dés d'héroïsme, il faut lancer un maximum de dés, augmentant ainsi les chances de créer des complications si l'on tombe sur des 1.

À cela s'ajoutent également les atouts : des éléments narratifs qui donnent des dés bonus. Ces bonus sont circonstanciels et volatils à la différence des atouts personnels, indissociables du personnage. Il peut s'agir aussi bien de matériel (un pistolet, un ordinateur, un catalyseur neuf pour le moteur du vaisseau, etc.), que de bonus de situations (« à couvert », « tactiques de guerre », « j'ai un plan de secours »). En dépensant un point d'intrigue le joueur gagne un D6 d'atout, D8 s'il est lié à une de ses distinctions ou de ses atouts personnels. Ces atouts sont susceptibles d'être créés à partir d'une scène de *flashback* offrant l'occasion d'approfondir le passé du personnage.

Les conflits fonctionnent de manière très similaire. Le joueur lance les dés en opposition au dé de difficulté d'un adversaire. Celui qui a obtenu le plus haut score a gagné. C'est tout ? Non, car le perdant peut toujours décider de continuer le conflit en acceptant une complication égale au dé ayant le plus haut score chez le gagnant.

Cette mécanique permet de gérer tout type de conflit, que ce soit une bagarre, une bataille spatiale ou même une négociation. Chaque conflit devient ainsi un enjeu car chaque jet est susceptible de générer des complications supplémentaires.

Fort heureusement le joueur peut se débarrasser d'une complication en effectuant une action adéquate contre le score de complication.

Dans le même chapitre, on retrouve déjà des informations pour le meneur avec les conseils pour laisser les complications diriger la partie. Une complication bien choisie pourra renverser la situation et amener l'histoire dans une toute autre direction. Ensuite viennent les règles de création des personnages non joueurs divisés en trois catégories : les PNJ majeurs (disposant des mêmes caractéristiques que les PJ), les PNJ mineurs (décrits par quelques traits libres définis par un score de dé) et enfin les extras (définis simplement par un trait du genre « soldats de l'Alliance » D8).

Into the black

Le chapitre comprend les conseils uniquement dédiés au meneur. Les auteurs partent du modèle en quatre composantes pour expliquer le rôle du meneur : scénariste, metteur en scène, producteur et enfin spectateur.

Le passage sur le scénariste insiste sur l'importance des lieux et des personnages non joueurs ainsi que des factions dont ils feraient partie. Sur les factions, trois types sont décrits, exemples à l'appui : les représentants du gouvernement (police, politiques, militaires), les corporations et les organisations criminelles.

Le rôle du metteur en scène est décrit de façon factuelle. Le chapitre insiste sur le fait de faire vivre les composantes de la série : action, drame, humour et espoir. Les moyens proposés pour y parvenir sont : poser des questions aux joueurs, définir des buts clairs pour les PNJ, les laisser agir, utiliser les complications, faire vivre le décor et donner aux personnages ce qu'ils ont mérité.



La partie « producteur » décrit la façon de constituer des épisodes déclinés en saison, *one-shot* ou scénario improvisé. Être un spectateur rappelle au meneur qu'il doit aussi profiter du spectacle qu'offrent les actions des personnages joueurs. On retrouve des conseils qui rappellent ceux d'*Apocalypse World* : être le premier fan de l'équipe, proposer des actions mettant en lumière tous les personnages, être honnête avec les joueurs et enfin s'assurer que tout s'est bien passé en demandant à chacun de parler d'un point positif et d'un point négatif sur la partie à la fin de celle-ci.

« *What's yours is mine* » clôt le livre sur un scénario préparé pour jouer les personnages de la série dans une quête pour rétablir la justice sur un complexe minier lunaire aux mains d'un entrepreneur véreux. L'ensemble comprend de nombreux conseils et propose même les jets à faire faire aux joueurs.

Un appendice reprend enfin de nombreuses informations auxquelles s'ajoutent un lexique d'expressions chinoises et comment les prononcer ainsi que des cartes du 'Verse.

Conclusion

Que dire de *Firefly* si ce n'est que c'est l'un de mes gros coups de cœur de cette année. Le jeu reprend fidèlement l'esprit de la série et cherche clairement à tirer le plus possible des éléments de la série. Les mécaniques du jeu sont clairement « ludonarratives » et orientées vers la simplicité tout en créant du jeu. Le livre est complet et ravira les fans de la série ainsi que les meneurs privilégiant le jeu « zen » sans trop de préparation et sans

trop d'options tactiques. Pour les rôlistes échaudés par les précédentes versions de Cortex+, ils trouveront une version épurée, bien plus simple et moins « mécanique » qu'un *Marvel Heroic* par exemple. On est à mille lieux de *Serenity RPG*, peu inspirant et uniquement dédié aux fans de la série disposant d'un meneur expérimenté.

Des défauts ? Je dirais des reproches car ce jeu ne plaira peut-être pas à tout le monde. Tout d'abord l'univers, peu décrit même s'il transparait dans chaque page du livre, nécessite d'avoir au moins vu une fois la série afin de bien comprendre les spécificités du monde. Certaines illustrations ajoutées dans le livre sont des photos de personnes déguisées, ce qui donne un petit côté carton-pâte vis-à-vis du reste. Enfin la simplicité du système, l'absence de barème de monnaie et de listes d'équipement dérangeront les plus simulationnistes.

Pour finir, *Firefly RPG* est un jeu qui ravira les fans mais aussi les joueurs en recherche d'un jeu moderne de *space opera* moins technique qu'un *Star Wars Edge of the Empire* et avec un univers orienté bac à sable.

SHINY !

Dr Dandy



firefly

ROLE-PLAYING GAME

PERSONAL DETAILS

NOM

DESCRIPTION

HISTORIQUE

ATOUTS PERSONNELS

ATTRIBUTES

INTELLECT

PHYSIQUE

SOCIAL

4

5

8

10

12

4

6

8

10

12

4

5

8

10

12

Fabrique

Credulité

Combat

Rajouter

Flâner

Concentration

Influence

Conscience

Lécher

Briguer

Pertinax

Machiner

Représentations

Tir

Discrétion

Survie

Lancer

Signaler

Tramper

4

5

8

10

12

4

6

8

10

12

4

6

8

10

12

4

5

8

10

12

DISTINCTIONS



Lancers un D4 pour gagner un PP



Lancers un D4 pour gagner un PP



Lancers un D4 pour gagner un PP

BIG DAMN HERO DICE

4

6

8

10

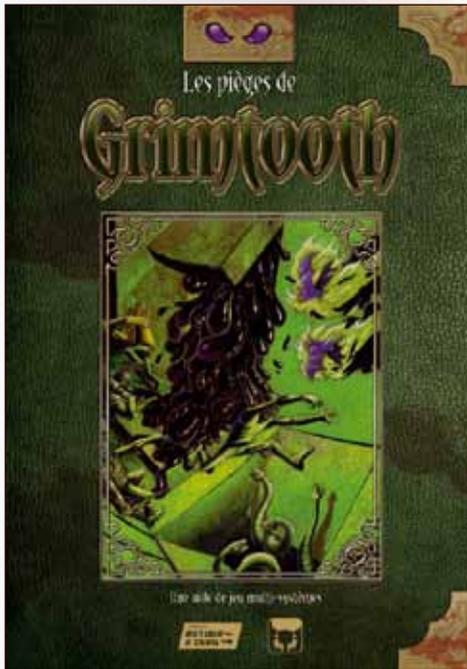
12

PP

Grimtooth 3.0 : l'encyclopédie ultime des pièges

« Un petit pas pour l'homme, un grand pas pour son fondement. »

*Épithaphe de Padh Baull,
apprenti éclairneur*



De la (bonne) nostalgie

Il y a des concepts qui vous marquent durablement. Des approches vraiment originales, des idées d'outre-côté-du-miroir, des trucs qui vous font tomber de l'arbre. En 1981, *Grimtooth's Traps* s'imposait comme une publication entrant dans ce champ-là. Des idées

tordues, des pièges à profusion assortis d'illustrations et de schémas explicatifs, le concept original était au rendez-vous. Et le succès aussi.

Traduites en français trois ans plus tard par Jeux Actuels, les productions de Paul Ryan O'Connor trouvaient leur public de notre côté de l'Atlantique. Il faut dire que le champ des possibles était vaste à l'époque. 1984 ! *L'Œil noir*, la boîte rouge de *D&D*, *Paranoïa*, *Légendes*, *Méga*, etc. Tout était permis.

Qui aurait alors prédit une postérité à cet ouvrage de jeu de rôle au contenu sans doute plus lu que mis en scène ? Et pourtant il est de re-retour en 2014 (c'est sa troisième édition, sans compter la poignée de publications annexes dans la même veine). Une renaissance due à la sagacité ainsi qu'à la capacité de mobilisation du collectionneur/auteur/archéorôliste Géraud « Myvyrrian » G. et à une campagne de financement participatif très concluante (329 %) qui a permis à Narrativiste Éditions de concrétiser le projet.

On est souvent circonspect lorsque l'on passe à la moulinette du temps présent les héritages du passé. Force est tout de même de reconnaître que la démarche a été entreprise ici avec mesure et inventivité.

Du neuf avec de l'ancien

La mouture de la toute première édition est reprise : les pages de *Grimtooth 3.0* égrènent 101 pièges, combinant tout à la fois des traductions de chausse-trappes originaux et des créations élaborées pour l'occasion par divers auteurs du paysage ludique francophone.

Chaque traquenard répertorié fait l'objet d'une fiche illustrée (parfois un peu inégalement) ainsi que d'un schéma explicatif lorsque cela est utile à la compréhension des rouages de la « méga-nique ». Les informations proposées sont réparties en deux catégories : une partie descriptive (incluant le niveau de dangerosité du piège, la description de ce dernier aux joueurs, sa mécanique et l'avis de Grimtooth) et une seconde partie, technique (proposant un résumé du piège, ses caractéristiques générales et un encadré plus spécifiquement prévu pour le jeu *Tunnels & Trolls*).

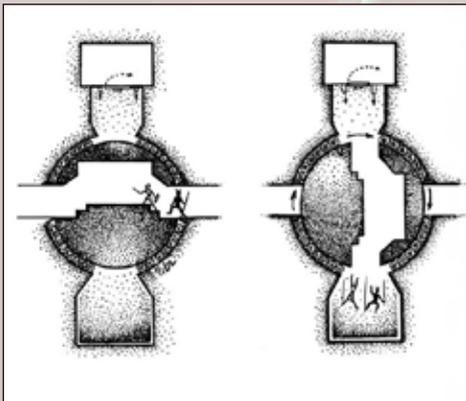
L'ensemble peut se parcourir pour satisfaire au simple plaisir de la lecture. Jugez plutôt avec « De la gelée avec vos pancakes », qui aurait pu aussi être baptisé « Effet domino(s) », un vrai bonheur de synchronisation puisqu'un aventurier finit aplati entre deux plaques métalliques, un deuxième rongé à l'acide, alors que le troisième s'empale plus classiquement sur de longues piques disposées fort opportunément sur la trajectoire de sa chute au fond d'une fosse. C'est drôle, méchant et joliment tourné.

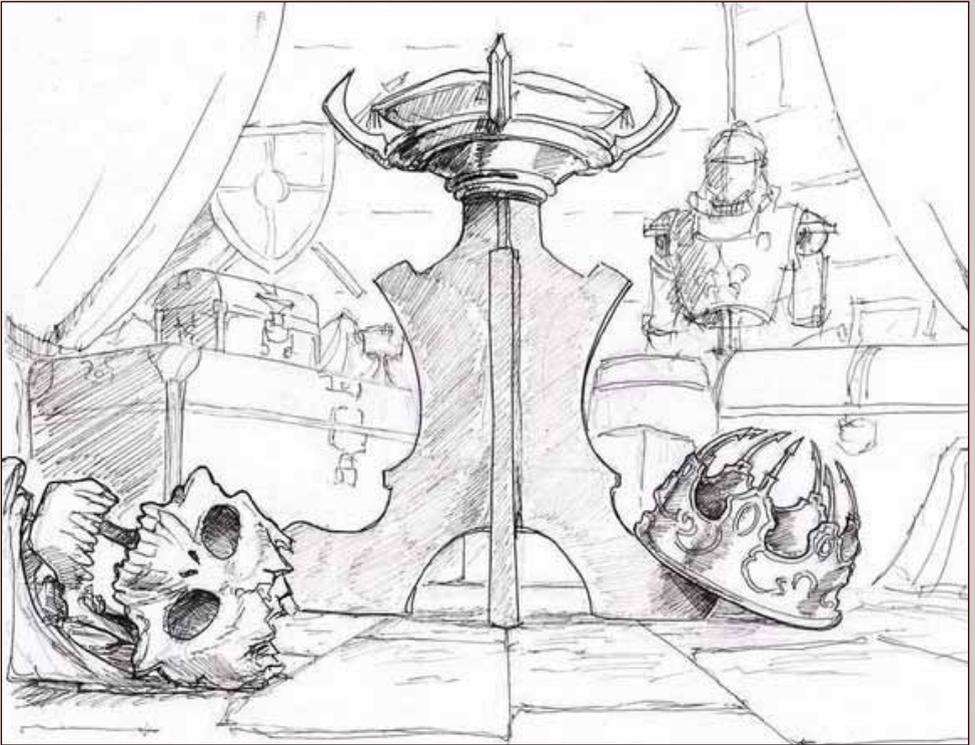


L'ouvrage peut aussi être exploré afin d'y prélever des idées parfaitement aptes à garantir le (dé)plaisir des membres d'une équipée aventureuse. Car c'est là l'un des ajouts majeurs de cette édition : l'intention – matérialisée – de donner véritablement à jouer en enrichissant les descriptions des pièges par des éléments susceptibles de permettre de prévenir/contrer/détourner leur déclenchement au moment M. Un moyen de mettre ces attrape-couillons au cœur de l'histoire sans pour autant qu'ils la gâchent en éclaircissant trop brutalement les rangs des personnages joueurs.

Du sang, de la pique et du traquenard

Ça a été dit, *Grimtooth 3.0* entre dans la catégorie des inclassables. S'affranchissant des frontières clivant les genres, il s'impose tel un supplément de jeu(x) multi systèmes, comme un ouvrage de chevet pour rôlistes éloignés des paravents, mais aussi en guise de bréviaire pour MJ désireux d'aménager leur tout nouveau donjon avant d'y accueillir d'imprudents visiteurs.





Le scénario élaboré par Nicolas Dessaux – et remarqué pour son adéquation complète avec l'esprit de l'ouvrage – démontre ce que l'on peut faire de la matière proposée dans ce recueil cynique à souhait. On peut en premier lieu rire, certes, de tout et surtout du pire, mais il est également possible de phosphorer (non, ce n'est pas l'effet d'un piège à combustion) autour des situations proposées et surtout se réjouir d'avoir franchi l'obstacle avant d'entendre un déclic sinistre et peut-être même fatidique...

Les Pièges de Grimtooth est une réalisation décomplexée et originale, un bel hommage au genre. Le vénérable Didier Guiserix ne s'y est d'ailleurs pas trompé en contribuant graphiquement à cette publication. Des illustrations à

profusion, des idées à la pelle : promis, vos aventuriers ne seront pas découpés, martelés, éviscérés, aplatis, trépanés, sans style ni panache.

Svéon



Inflorenza

Héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier



Le JdR n'est pas mort. Ça palpite, ça bouillonne, ça rumine et ça accouche de trésors troubles. *Inflorenza*, l'une des créations les plus originales du JdR francophone, a frappé vite et fort pour se faire une place, non pas au soleil, mais dans l'obscurité humide des sombres forêts de l'imaginaire collectif.

Dans le futur, personne ne vous entendra crier

L'action d'*Inflorenza* se situe en Europe, loin dans le futur, après une catastrophe



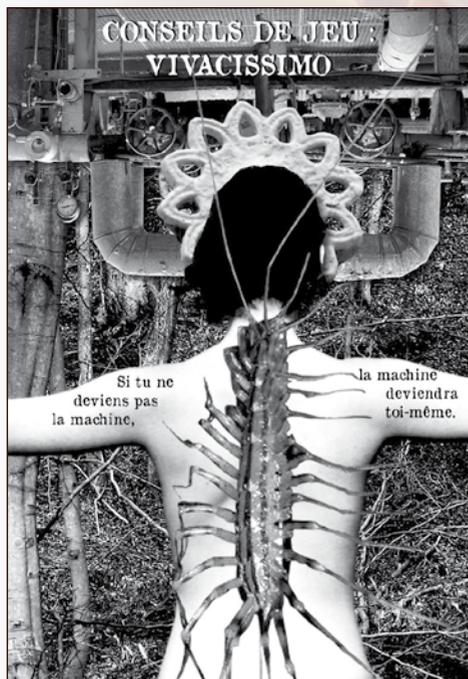
dont plus personne ne sait rien. L'Europe a été profondément malmenée et sa démographie violemment diminuée. Ce qui reste de son territoire est couvert d'une sombre forêt interminable et dangereuse. À l'ombre des hêtres silencieux, les plus profondes hantises de l'humanité (fantômes, ogres, mutants et bien, bien pire) peuvent prendre vie et propager folie et destruction, grâce à une onde occulte, l'égrégore. L'ambiance est presque désespérée, l'horreur y est épique. Pour couronner le tout, les humains sont frappés du syndrome de l'oubli et ne gardent aucune mémoire de ce qui s'est passé il y a plus de trois ans. Cette personne que vous menacez avec un gourdin crasseux, n'est-ce pas votre ancien amant ? Votre frère ? Votre fils ?

Dans cet enfer forestier, riche d'un folklore où ressurgissent les grandes

ambitions et les terribles craintes de l'humanité européenne, les joueurs vont incarner des héros, des salauds et des martyrs. Tous les personnages sont marqués par le destin et par une grande affinité avec l'égrégore, qui leur permet, plus ou moins consciemment, de stopper des armées d'un seul mot, de s'opposer aux hordes déferlantes de monstruosité ou de mourir d'amour. Ici, tout est pulsion exacerbée, luxure, sacrifice et corruption.

L'exigence et le sacrifice

Ces lignes ne reprendront que peu des éléments mécaniques – et pour cause, *Inflorenza* est disponible gratuitement sur le site de son auteur, avec un exemple de partie très long et explicite qui reprend tous les éléments présentés dans les règles. La mécanique



centrale tourne autour de phrases que chaque joueur écrit à propos de son personnage : ses ambitions, les événements importants qui lui sont arrivés dans la séance, ses possessions, ses blessures... À chaque conflit, le joueur pourra jeter un nombre de dés à douze faces correspondant au nombre de phrases qui ont un lien avec le conflit en question. Les résultats de 11 ou 12 sont des réussites de puissance, qui expriment un accomplissement de soi exceptionnel. Les résultats entre 3 et 10 sont des échecs, qui enrichiront les aspects troubles et les souffrances du personnage. Chaque résultat entre 3 et 12 lui donnera une ou plusieurs nouvelles phrases qui illustreront des éléments du conflit – lui donnant ainsi plus d'occasions d'agir plus tard. Et les résultats de 1 et 2 ? Eh bien, ce sont des succès encore plus probants que les 11 et 12, mais qui nécessitent de rayer une phrase. *Dans le monde d'Inflorenza, on gagne davantage par le sacrifice que par la puissance.* Et bien entendu, quand un personnage perd sa dernière phrase, il disparaît, d'une manière ou d'une autre.

L'autre grande richesse est que l'écriture de chacune de ces phrases peut être soumise à un thème propre au monde d'*Inflorenza* : la corruption, les sentiments exacerbés, la mémoire... De fait, *Inflorenza* ne propose pas tant l'exploration d'un monde riche et étrange qu'il ne met en scène l'histoire des personnages. L'objectif est ici d'écrire une histoire d'horreur épique au cœur de laquelle les personnages remportent des victoires, s'opposent et se sacrifient. Cet objectif est magnifiquement servi par ce ressort mécanique d'écrire des phrases qui

représentent tant l'historique que les points de vie, les ressources et les moyens d'agir sur le monde.

Du sang, de la sueur et des larmes



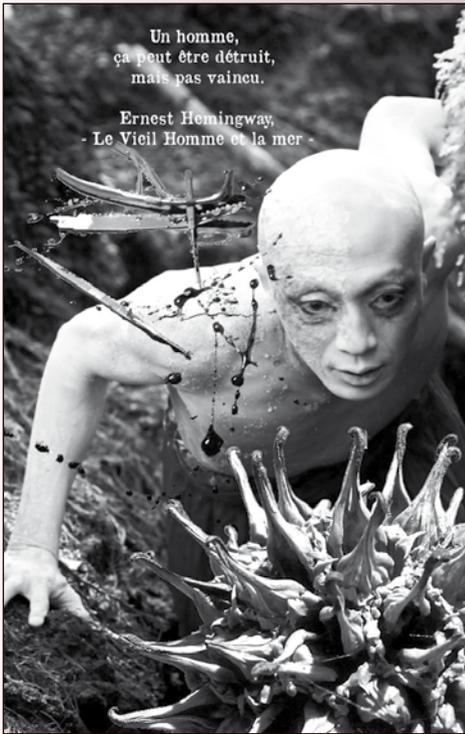
Résolument adulte dans les thèmes traités, *Inflorenza* prend le parti de proposer aux joueurs une expérience originale de jeu de rôle aussi dans la nature des personnages. Ceux-ci sont appelés à être, tour à tour, des héros, des salauds et des martyrs. Des héros, c'est l'habitude, même si, ici-bas, ce seront souvent des héros maudits, destinés à se sacrifier pour leur cause. Des martyrs, car le sacrifice étant le ressort le plus puissant pour arriver à ses fins, c'est aussi une voie privilégiée pour faire avancer sa cause – au détriment de sa propre existence. Encore plus inhabituel, les joueurs

pourront être appelés à incarner des salauds, car ils trouveront bien sur leur route des personnages qui n'auront pas les mêmes aspirations qu'eux dans un univers où la survie tient à très peu de choses. Quand en plus, ce sont les personnages des joueurs qui se retrouvent à vouloir atteindre des objectifs contradictoires et s'il y a des martyrs, c'est qu'il y a aussi des salauds pour profiter de la situation.

Les très nombreux éléments de contexte sont d'ailleurs frappés d'une certaine grandiloquence, qui oscille selon les cas entre le grotesque et le lugubre. Il n'y a point de scénarios, mais des théâtres, c'est à dire des éléments de contexte plus ou moins détaillés qui vont orienter les parties dans un sens ou dans un autre : forêt décrépite en proie à une moisissure étrange, villes italiennes superbes et décadentes, chemin de pèlerinage dangereux... Ces théâtres sont enrichis d'un univers folklorique riche, qui capitalise sur toutes les idées déjà produites pour *Millevaux* (une déclinaison de *Sombre* dans cet enfer forestier) : monstres fascinants, cultes troubles, sociétés secrètes aux projets millénaires... Un supplément dédié aux théâtres devrait d'ailleurs voir le jour pour multiplier les occasions de créer des histoires d'horreur épique pour *Inflorenza*.

Luxuriance et Corruption

Thomas Munier réussit un tour de force assez incroyable : l'univers traite de thèmes non conventionnels sans tomber dans des excès qui auraient nui au jeu ; les mécanismes extrêmement simples facilitent l'immersion tout en



permettant une infinie richesse de fictions ; son univers s'enrichit de ce que les participants pourront y apporter, ce qui en fait un univers émergent particulièrement attirant. Il semble évident que l'auteur d'*Inflorenza* a longuement mûri la présentation de son ouvrage : les règles sont présentées par bloc de difficulté, l'exemple de partie illustre tous les points de règles, presque tous les chapitres tiennent sur une seule page, et la qualité de l'écriture (qui privilégie les synonymes et des phrases efficaces) rend l'ensemble particulièrement digeste. Les réflexions théoriques sur le jeu de rôle paraissent de plus avoir eu une influence décisive sur cet ouvrage qui, par exemple, propose aux joueurs de jouer avec ou sans MJ, pour une expérience de jeu quasiment inchangée.

Conclusion

Inflorenza est probablement la perle noire et baroque la plus fascinante de l'année 2014. Cet ouvrage condense un univers fascinant et original, un système puissant et protéiforme et une pédagogie efficace. Son auteur met de plus les moyens de communication moderne au service de son œuvre avec un forum actif d'aide aux joueurs, des parties enregistrées en téléchargement et la mise à disposition du jeu en téléchargement gratuit (la version papier ou la version PDF illustrée sont disponibles contre paiement). Si vous êtes prêts à flirter avec des thèmes non conventionnels et que vous vous sentez d'explorer des histoires de héros, de salauds et de martyrs dans cette ambiance unique, *Inflorenza* vous ouvre ses bras.

Guillaume Agostini



Le Dernier Bastion



Intro

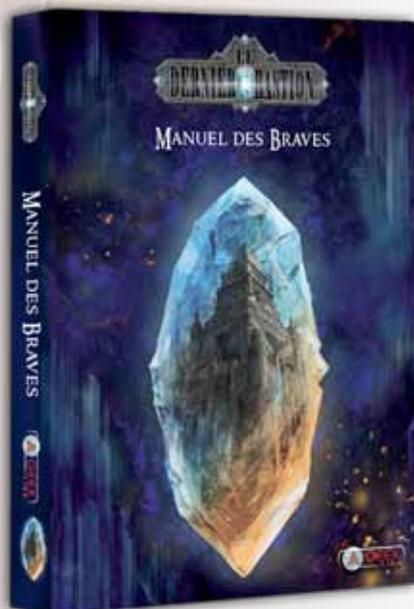
Hugh ami rôliste,

Ça sent la fin, mes dés spatio-rolistiques ont rendu l'âme. Je serai donc plus conventionnel pour vous parler du *Dernier Bastion*, un JdR dans le genre fantasy à tendance horrifique et futuriste. Il y a actuellement un guide du joueur, *Le Manuel du brave* et un guide du maître, *Le Recueil du meneur*, chacun faisant 200 pages. Ces deux ouvrages sont en couleur et coûtent une trentaine d'euros pièce. Ils sont produits par les éditions Ageektion, une jeune maison d'édition qui semble bien dynamique, à voir le site avec les goodies du jeu.

L'équipe du *Dernier Bastion* est plutôt nombreuse, surtout au niveau des illustrateurs. Commençons par les auteurs : Cédric Cassam-Chenaï et Sébastien Mège, qui sont de nouveaux venus dans la production de jeu de rôle. Dans les rangs de faiseurs d'illustrations, on trouve des noms familiers : Geoffroy Hassoun (plus de dix participations, avec le Studio 09 notamment), Rudy Crus (pour *Ars Magica*), Nicolas Jamme (*Les Ombres d'Esteren*, *Yggdrasil* entre autres travaux), Jidus (*Les Défis Fantastiques* et même chez Mongoose

Publishing pour *Loup Solitaire*, oui le rôliste français s'exporte), Guillaume 'Malaki nv10' Prével (que l'on a découvert avec *Teocali*) et pas moins d'une dizaine d'autres !

Si j'ai pris le temps de vous parler des illustrateurs, c'est déjà car on n'en parle pas assez souvent, mais aussi parce que des illustrations, il y en a à foison dans *Le Dernier Bastion*. On peut quasiment dire qu'il y en a une toutes les deux pages. La très grande majorité sont en couleurs, soignées, dans un style plutôt lisse. Ainsi, vous trouverez bon nombre de représentations pour vos PJ et PNJ, quelque soit leur race ou leur classe. Il y a aussi pas mal d'objets typiques du jeu, comme les blasons des communautés, toutes les armes et armures ainsi que les créatures du bestiaire. Mais assez parlé des images, aussi belles soient-elles, rentrons dans le vif du sujet.



Falosia, un univers riche de possibilités

Parlons un peu de la genèse du monde qui nous donne déjà des pistes sur l'univers. Au commencement étaient deux êtres qui se bastonnèrent et dont le sang créa l'univers et la magie, ici nommée l'Éther. Oui dans ce jeu, l'élément magique est important car il est manipulé par tous les PJ et peut se récolter via des cristaux utiles pour réaliser des rituels ou créer des artefacts. Ensuite, vinrent les Créateurs, des sortes de titans qui ont créé des races, se sont battus et ont disparu. Ce sont justement ces vieux peuples qui nous intéressent ; si certains ne sont plus, d'autres ont créé de nouvelles espèces, dont deux des peuples qu'il est possible de jouer. Dès lors, on sent qu'il y a des notions de rivalités séculaires, mais aussi de biogénétique. Oui, oui, et il ne s'agit pas seulement d'une thématique puisqu'un artisanat y est consacré, mais nous verrons cela plus tard.

Donc reprenons, on a un monde avec des grands peuples qui vivent plus ou moins en harmonie, jusqu'à ce qu'une race de gros cafards façon *Starship Troopers* vienne mettre le souk, secouant les nations. Résultat, à l'époque jouable, elles sont réunies dans le Dernier Bastion et tentent de résister sur les territoires ravagés. Face à un ennemi imprévisible, surpuissant, se dressent des braves : les personnages-joueurs. Ils peuvent venir de chacun des peuples majeurs alliés, manient l'Éther, généralement à des fins liées au combat, et cherchent à résister face aux monstrueux Draërims.

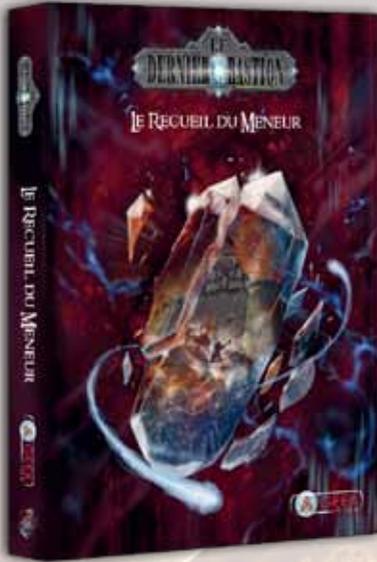
Ainsi, le côté survivaliste et la préservation des sociétés est au centre

du jeu. Pour autant cette ambiance de Ragnarok n'est pas la seule facette de ce JdR. L'aspect social n'est pas en reste, même si en termes de règles ce n'est pas ça. Pour être clair, les compétences principales sont axées baston, seule la classe de Négociateur ne va pas dans ce sens et fait figure d'OVNI. Pour autant, la négociation, l'espionnage ou la gestion des troupes plus ou moins coalisées sont clairement jouables. Il y a donc moyen de faire vivre un volet diplomatique tout à fait satisfaisant.

Ce genre de jeu voit souvent son point d'orgue dans des combats épiques. *Le Dernier Bastion* n'échappe pas à la règle. Leur mise en scène est très facile à orchestrer et c'est sans équivoque un objectif pour les personnages qui voient ainsi grandir leur renommée. En effet, ce jeu se prête particulièrement au *level up*, ce qui nous amène à parler des personnages et de leur progression.

Des personnages marqués qui progressent !

Dans *Le Dernier Bastion* tout est lié, les choix à la création de perso sont significatifs. En effet, c'est la race qui donne accès aux classes, ici nommée Professions. En règle générale, il y en a trois : un guerrier, un expert et un mage. Pour autant, chacune des propositions n'est pas une simple variante. En effet, elle est imprégnée de la culture propre à chaque race. On remarque vite que celles-ci ne sont pas tirées des classiques du jeu de rôle. Elles sont originales, éloignées de l'humain par leur physique ou leur psychologie. Ces deux éléments se traduisent en termes de règles, ce qui n'est pas sans un certain charme.



Choisir une race, un style de jeu

Les Omazuriens se composent de géants d'au moins trois mètres de haut, sages et un tantinet paternalistes. Pour autant, ils ont un sujet qui les met hors d'eux, de quoi les rendre moins parfaits qu'on pourrait le supposer. On trouve ainsi un guerrier défensif lourd capable de rallier ses alliés. Son contre-point, le Mazureur, est une véritable force de frappe. Enfin, les mages de ce peuple de mineurs manipulent les forces de la terre.

Les Chitikiss sont des insectes pouvant se tenir debout, voire voler. Étrangers à la planète, ils vivent dans un vaisseau-ruche où ils laissent libre cours à leur hyper activité. La classe de combattant est celle d'un danseur de guerre, rapide et capable d'absorber l'Essence des armes. Ce lien organique avec les armes est aussi présent chez le Traqueur, dont le nom est assez parlant. Leur manipulateur d'Éther est un devin utilisant les tarots.

Les Falaés appartiennent à une race d'hommes-félinés d'un style primitif mais ayant une véritable culture. Ainsi logiquement, il est possible de jouer un Guerrier (protecteur) tribal, un Éclaireur et un Chamane. Ce dernier, en contact avec les esprits, est capable de les lier à des objets.

Les Marflings sont une espèce d'amphibiens issus des marais, dont les morts investissent l'esprit des vivants. Ainsi, ils sont plusieurs dans leur tête ! Chez eux, les guerriers sont du genre « frappons sans retenue au contact et à distance ». Leur sage est un lettré mais aussi un tatoueur et un rebouteux utilisant les vertus des terres marécageuses.

Les Érinéens forment un peuple hautain, issu des expériences génétiques d'antiques Créateurs. Ils ressemblent à de beaux humains avec trois yeux et des talents psychiques. Ils n'ont pas de combattants directs mais des Dompteurs qui manipulent des créatures qu'ils modifient génétiquement. Leur expert est un manipulateur psychique. Enfin leur mage est de type soutien, capable d'ouvrir des portails.

Les Synovingiens sont des êtres semi-éthérés portant des masques en permanence. Toutes les classes sont particulièrement liées à l'énergie magique dont ils sont en partie constitués. Un Ingénieur créera des armes de types futuristes. Les guerriers vont au combat renforcés magiquement. Enfin, ils disposent d'assassins et de mages guérisseurs.

À propos de l'augmentation de niveaux, le jeu propose une double évolution. La première se décline en niveaux, trente pour vos PJ. Ils permettent au personnage d'obtenir des compétences primaires et secondaires à partir d'une

liste. Les amateurs de *D&D* retrouveront le principe des compétences de classes et hors-classe, qui permettent d'obtenir un archétype solide, bien que rigide. Dans la même veine, chaque profession se voit dotée d'une liste d'armes et de techniques propres. La progression se caractérise aussi par une augmentation de caractéristique, toujours selon votre profession (et non votre choix). Enfin, les points de vie, de magie et de chance s'accroissent eux aussi. L'autre système d'évolution est celui des rangs qui apportent au personnage un poids croissant sur le monde. Cet aspect illustre bien un point fort du *Dernier Bastion* : les règles sont tirées de l'univers et non l'inverse.

Autant de règles que de possibilités

La base du jeu est 2D10 + dizaine des attributs concernés + points de compétences + variables.

Détaillons un peu ça, notamment les attributs, qui sont les caractéristiques des personnages. Il y en a huit : Force, Physique, Agilité, Vitesse, Intelligence, Conscience, Charisme et Apparence. Ils se combinent pour former les attributs secondaires : Santé, Éther, Chance, Savoir, Magnétisme, Équilibre, Puissance et Pouvoir. Ainsi, des caractéristiques essentielles découlent

les jets de sauvegarde, points de vie, points de magie ainsi que les bonus aux dégâts.

Passons aux compétences qui sont importantes car elles regroupent tout ce que le personnage peut faire, notamment le combat et l'artisanat. Ce dernier est d'autant plus intéressant qu'il y en a douze types, que des règles avancées rendent particulièrement appréciables en termes de jeu. Les variables dépendent de l'appréciation du MJ quant à la situation.

Le résultat du jet est comparé à un seuil de difficulté ou opposé à un autre, le plus grand l'emportant. Dans *Le Dernier Bastion*, les auteurs ont introduit une notion de marge de réussite ou d'échec facile à maîtriser. Enfin, il y a pléthore de règles avancées regroupant les options de combat (type charge, combat à deux armes, localisation des blessures, gestion de la peur, usure du matériel et plusieurs autres).

Les artisanats :
quand le MMO donne une petite saveur agréable au jeu de rôle

Voici en bref ce que les personnages peuvent réaliser. Certains aimeront, d'autres non, mais en jeu de rôle on parle toujours de ce genre de possibilité sans que les règles ne suivent. *Le Dernier Bastion* propose un système solide mais précis pour pouvoir utiliser les différents artisanats qui suivent. Une



mention spéciale car plusieurs de ces arts sont propres à certains peuples ce qui renforce le roleplay.

L'armurerie : sans surprise, on fabrique des protections mais dans différents alliages, dont certains sont de véritables enjeux stratégiques.

La forge : un peu dans le même esprit que précédemment, mais ce sont les armes et les boucliers que l'on peut *customiser*.

La maroquinerie : les amateurs du genre retrouveront le plaisir de fabriquer des armures et des sacs.

La bio-organique : ici les os des créatures seront la matière première pour façonner de l'équipement offensif comme défensif.

L'ingénierie : cette compétence vous plonge dans le côté futuriste du jeu, à grand renfort de tourelles, pistolets, gadgets et autres tenues pratiques.

Les décoctions : là, les auteurs mettent en avant l'alchimie avec ses potions type *boost* (compétence, santé, régénération, magie...), mais aussi avec la création de pierres philosophales.

Les fétiches et talismans : les esprits, importants pour certaines cultures du jeu, sont liés à des objets, les rendant magiques. Ces créatures surnaturelles sont plus ou moins conscientes de leur état.

Pièges : ces outils permettent de capturer, défendre ou tuer.

Tatouage : encore une fois des bonus aux jets mais permanents, à la différence des fétiches.

Enchantement : cette compétence permet de rendre un objet magique comme dans bon nombre de MMO.

Recherche et génétique : le côté science-fiction est bien développé car le personnage peut modifier les membres, les caractéristiques d'individus, et même créer des virus et des drogues.

Cuisines : ceux qui jouent à *WOW* connaissent le principe, pour les autres, il s'agit juste de bonus.

Conclusion : un jeu riche

Le Dernier Bastion est un jeu de rôle varié par bien des aspects. Il est large quant aux styles de jeu qu'il propose : survivaliste, fantasy futuriste ou atmosphère épique. Les peuples sont nombreux, bien que limités quand au choix des classes, mais c'est un parti pris qui renforce l'univers. Enfin, les règles peuvent permettre une véritable expérience de jeu pour peu que le MJ ingurgite toutes les règles avancées qui fourmillent de bonnes petites choses.

Oliv Vagabond

Le manuel des braves



Le recueil du meneur





JOUEUR : _____ PROFESSION : _____ TAILLE : _____
 NOM : _____ NIV / RANG : _____ POIDS : _____
 PEUPLE : _____ GENRE : _____ AGE : _____

	INNÉS	EVOLUÉS
FORCE	_____	<input type="checkbox"/>
PHYSIQUE	_____	<input type="checkbox"/>
AGILITÉ	_____	<input type="checkbox"/>
VITESSE	_____	<input type="checkbox"/>

*** INITIATIVE ***

VITESSE :	_____
AGILITE :	_____
DEVERS :	_____
MALUS ENC. :	_____
TOTAL :	<input type="text"/>

*** SANTÉ ***

TOTAL :	<input type="text"/>
ACTUEL :	_____

	INNÉS	EVOLUÉS
INTELLIGENCE	_____	<input type="checkbox"/>
CONSCIENCE	_____	<input type="checkbox"/>
CHARISME	_____	<input type="checkbox"/>
APPARENCE	_____	<input type="checkbox"/>

*** ATTRIBUTS SECONDAIRES ***

SAVOIR (Dx. Pst + Dx. Con) :	_____
MAGNETISME (Dx. Cha + Dx. Apt) :	_____
EQUILIBRE (Dx. Pst + Dx. Apt) :	_____
PUISSANCE (Pst + Pst) :	_____
POUVOIR (Pst + Con) :	_____

*** ETHER ***

TOTAL :	<input type="text"/>
ACTUEL :	_____

*** CHANCE ***

TOTAL :	<input type="text"/>
ACTUEL :	_____



*** COMPÉTENCES PHYSIQUES ***

NOM	Dx. ATTRIB	BASE	APPR	DEVS	TOTAL
ATHLÉTISME #	Phy & Vit	_____	_____	_____	<input type="text"/>
ARMES À DISTANCE	Agil & Con	_____	_____	_____	<input type="text"/>
ARMES DE SIÈGE *	Agil & Int	_____	_____	_____	<input type="text"/>
ARMES LÉGÈRES	Phy & Agil	_____	_____	_____	<input type="text"/>
ARMES LOURDES	Phy & Agil	_____	_____	_____	<input type="text"/>
ARTISANAT I	Int & ...	_____	_____	_____	<input type="text"/>
ARTISANAT II	Int & ...	_____	_____	_____	<input type="text"/>
BLOCCAGE	Phy & Vit	_____	_____	_____	<input type="text"/>
ENDURANCE	Phy & Con	_____	_____	_____	<input type="text"/>
ESQUIVE #	Agil & Vit	_____	_____	_____	<input type="text"/>
ÉQUITATION	Agil & Cha	_____	_____	_____	<input type="text"/>
FURIVITÉ #	Agil & Int	_____	_____	_____	<input type="text"/>
INCANTATION *	Agil & Con	_____	_____	_____	<input type="text"/>
MANS NUES	Agil & Phy	_____	_____	_____	<input type="text"/>
NATAISON #	Agil & For	_____	_____	_____	<input type="text"/>
PARADE	Vit & Con	_____	_____	_____	<input type="text"/>
PISTAGE	Vit & Con	_____	_____	_____	<input type="text"/>
PREMIERS SOINS	Agil & Int	_____	_____	_____	<input type="text"/>
RECOLTE D'ETHER *	Agil & Con	_____	_____	_____	<input type="text"/>
ROUBARDISE #	Agil & Int	_____	_____	_____	<input type="text"/>
SURVIE	Phy & Int	_____	_____	_____	<input type="text"/>

*** COMPÉTENCES MENTALES ***

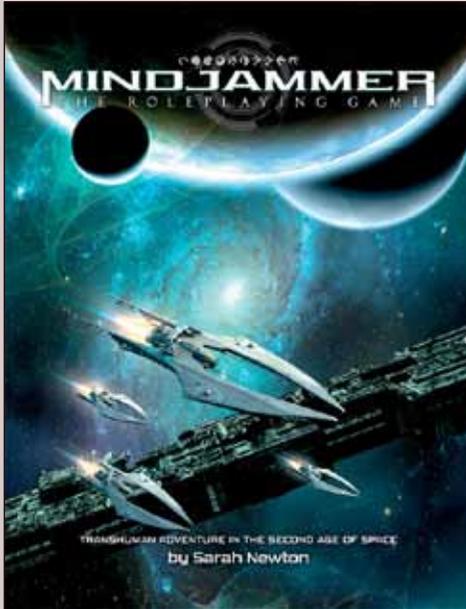
NOM	Dx. ATTRIB	BASE	APPR	DEVS	TOTAL
ANALYSE DE CRÉATURE *	Savoir	_____	_____	_____	<input type="text"/>
BLUFF	Cha & Int	_____	_____	_____	<input type="text"/>
COMMANDEMENT	Cha & Con	_____	_____	_____	<input type="text"/>
CONN. I	Savoir	_____	_____	_____	<input type="text"/>
CONN. II	Savoir	_____	_____	_____	<input type="text"/>
CONN. III	Savoir	_____	_____	_____	<input type="text"/>
DIPLOMATIE	Cha & Con	_____	_____	_____	<input type="text"/>
DRESSAGE	Cha & Con	_____	_____	_____	<input type="text"/>
EMPATHIE	Cha & Int	_____	_____	_____	<input type="text"/>
ESTIMATION	Savoir	_____	_____	_____	<input type="text"/>
ÉCROUETTE	Cha & Int	_____	_____	_____	<input type="text"/>
HISTOIRE & LÉGENDE	Savoir	_____	_____	_____	<input type="text"/>
INTIMIDATION	Cha & Phy	_____	_____	_____	<input type="text"/>
INVESTIGATION	Con & Cha	_____	_____	_____	<input type="text"/>
JURE & ÉCRIRE *	Savoir	_____	_____	_____	<input type="text"/>
MARCHANDISE	Cha & Int	_____	_____	_____	<input type="text"/>
ORIENTATION	Savoir	_____	_____	_____	<input type="text"/>
PERCEPTION	Con & Int	_____	_____	_____	<input type="text"/>
RÉSISTANCE MENTALE	Con & App	_____	_____	_____	<input type="text"/>
SÉDUCTION	Magistral	_____	_____	_____	<input type="text"/>

*** ARMES ***

NOM	CATÉGORIE	TAILLE	ATT.	PR.	INT.	DÉGATS	C. FURANTS	C. CRITQUES	INFORMATIONS GÉNÉRALES ET ENCHANTEMENTS
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Mindjammer

Intro



À l'origine *Mindjammer* était un supplément pour *Starblazers*, première gamme de jeu utilisant le système *Fate*. Longtemps annoncée, la deuxième édition sous forme de jeu indépendant a dû attendre l'intégration de la dernière version du système (*Fate Core*) avant de sortir. Derrière une couverture évocatrice se cache un pavé de 500 pages dédié à un univers transhumaniste dans un futur lointain.

L'espace, ultime frontière.*

Au début les humains étaient seuls dans l'univers, du moins le croyaient-ils. Afin de trouver la réponse à la présence d'autres terres, ils ont lancé le premier

âge de l'espace. Des populations entières partirent à la vitesse de la lumière essaimer dans la galaxie. De nombreuses planètes furent colonisées mais leur éloignement engendra une rupture et chaque nouvelle planète développa sa propre culture tandis que les Terriens sombraient dans l'inaction et le conservatisme. Fort heureusement cette période de stagnation prit fin avec l'invention de la technologie supraluminique. Les Terriens les plus aventureux décidèrent alors de partir à la (re)découverte des mondes extérieurs et de partager les valeurs et les bénéfices du nouveau gouvernement interstellaire, la Communauté (*Communality*). Tout se passait bien et les mondes se faisaient assimiler sans encombre jusqu'à la rencontre avec les *Venu*. Cette civilisation sauvage et belliqueuse s'empara des vaisseaux terriens et utilisa la technologie supraluminique pour attaquer en masse les mondes alentours. Aujourd'hui la guerre est achevée mais la menace *Venu* n'a pas disparu et, alors que le troisième âge spatial se profile avec la création de portails dimensionnels, la Communauté étend son emprise sur les autres mondes.

C'est donc une époque de changement pour l'humanité et *Mindjammer* propose de nombreuses pistes pour explorer cet univers riche en possibilités.

Vous ne pouvez pas être moins que parfait.*

Avant de commencer la création de personnage, l'auteur nous invite à discuter avec les joueurs de leurs envies afin de définir plus précisément le ton et l'ampleur de la campagne. En

*Références évidentes à la série *Star trek*, *William Shatner rules* !



effet le monde de *Mindjammer* est vaste et il convient de sélectionner les envies de chacun pour se focaliser sur ce qui intéressera l'ensemble de la table. Est-ce que les joueurs cherchent plutôt une campagne militaire, d'exploration, à la *Star Trek* ; d'espionnage, de vies en marge de la loi, à la *Firefly* ? Cette méthode permet de se focaliser sur les attentes de chacun et de sélectionner les outils nécessaires présents dans le livre de base.

Tirés du système *Fate Core*, les personnages sont exprimés à travers plusieurs paramètres et questions/réponses. Le joueur définit tout d'abord un concept puis son génotype (alien, humain modifié, animal évolué ou synthétique), sa culture (monde du Noyau, bordure ou mondes extérieurs) ainsi qu'un problème qui colle à la peau du personnage. Il définit les aspects qui le caractérisent (voir mécaniques

plus bas), réparti des scores dans ses compétences et choisit des prouesses/atouts. En dernier lieu le joueur peut choisir de remplacer une prouesse par un extra, un élément rattaché au personnage mais qui ne fait pas partie de lui. Que ce soit un vaisseau, une arme, un acolyte ou une affiliation à une organisation, l'extra est défini de la même façon qu'un personnage : avec des aspects, des compétences et des prouesses. Parmi les extras on trouve le halo, un champ de compétences disponibles via le *mindscape*, l'espace virtuel accessible dans la Communauté.

Ensuite le joueur définit selon son monde d'origine son niveau technologique habituel ainsi que le score de gravité qui convient à son mode de vie (zéro G, gravité terrestre ou plus importante). Des exemples d'archétypes sont proposés pour aider les joueurs à définir leurs personnages. À noter que



les joueurs peuvent même créer un *mindjammer*, un vaisseau intelligent servant à l'exploration spatiale, comme personnage !

La base est *Fate Core*. Si vous avez déjà lu la traduction de *Fate accélérée* dans le *Maraudeur 12* vous connaissez les fondamentaux. Rappelons-les pour les autres. Les aspects sont au cœur du jeu car ils représentent la nature du personnage. La mécanique propose quatre actions de base : attaquer pour infliger du stress physique, mental ou social, se défendre, surmonter un obstacle en réussissant face à une difficulté déterminée et enfin créer un avantage pour produire un aspect de scène. À chaque fois le joueur jette 4 dés *Fate/Fudge* notés -, 0 et + et ajoute différent bonus d'aspects ou de prouesses. Les points de destin permettent au joueur d'activer ses aspects pour gagner des bonus et se regagnent quand le meneur contraint un aspect pour mettre le personnage en

difficulté. En cas de conflit le personnage inflige ou acquière des points de stress qu'il peut convertir en conséquence (aspect de blessure, de problèmes mentaux, sociaux, etc.).

En plus de cela les objets technologiques sont gérés en fonction des mondes où ils se trouvent. Une échelle de difficulté permet de voir comment les personnages interagissent avec des objets en fonction de leur niveau technologique (index Tech). Pour des armes ou des implants bio-organiques et/ou mécaniques chaque monde définit s'il autorise leur présence ou pas. On compare dans ce cas la permission des mondes avec l'indice de contrôle de l'objet.

Pour aider le meneur un chapitre est consacré à la gestion du système, de l'opposition ainsi que des personnages non joueurs.

Fascinant !*

Le livre propose ensuite des informations et règles additionnelles pour la gestion des éléments « SF » du monde. Tout d'abord le *mindscape*, le monde virtuel accessible à tous qui permet d'échanger des informations instantanément et qui peut même « perdre » les personnages. Viennent ensuite les constructions (robots, drones), vaisseaux spatiaux et véhicules avec les compétences et prouesses spécifiques. Des règles d'échelles permettent de gérer les différences de taille entre machines ou même de voir comment un personnage à taille humaine peut affecter un vaisseau, par exemple. Des règles de transport spatial sont ajoutées avec de nombreuses tables pour simuler



les sauts supraluminiques. À chaque fois des exemples sont proposés pour inspirer le meneur.

Sur le même modèle que les extras, les organisations sont créées sur le modèle aspects/compétences/prouesses. Une échelle de niveau permet de qualifier la taille de chaque organisation afin de voir comment elles interagissent entre elles. Un complot mené à l'échelle d'une planète ne sera guère qu'une épine dans le pied d'une organisation comme la Communauté. On découvre ainsi la SCI Force qui maintient l'ordre dans la Communauté ou les corporations qui pullulent sur tous les mondes.

Longue vie et prospérité.*

Cette fois le livre détaille la création de mondes et des cultures qui leur sont liées. On trouve évidemment

la « vieille Terre » et les mondes du noyau de la Communauté mais aussi les *Venu* militaristes ou les opportunistes *Chembu* adeptes de la génurgie. La politique d'assimilation de la Communauté y est aussi détaillée pour ceux qui souhaiteraient s'investir dans des campagnes d'exploration et de diplomatie.

Afin de situer ces cultures le livre propose de nombreuses tables pour générer des systèmes stellaires complets avec leurs planètes, la présence d'une biosphère et leur gravité. Des fiches de systèmes permettent de dessiner l'ensemble et de répertorier les planètes sur une carte.

Un dernier chapitre est consacré à la vie alien, définie par sa diversité, son paradigme, son métabolisme et ses particularités physiques.

Une partie dédiée au meneur consacre du temps à la façon de mener une campagne *Mindjammer* : thèmes, genres, questions, accroches, etc.



L'auteure propose d'utiliser le *plot stress*, un score de mesure d'avancée de l'intrigue fonctionnant sur la même base que les autres éléments du jeu (personnages, véhicules et factions). Le jeu se termine sur une exploitation des éléments présentés à travers le système Darradin, ensemble de planètes proche de la zone de quarantaine qui a suivi la guerre contre les *Venu*.

Je crois qu'après tout, il y a de l'espoir pour vous, Monsieur Spock.*

En bref *Mindjammer* est un jeu qui souffre de vouloir trop en faire. Trop de paramètres, trop de détails optionnels, un monde trop vaste et sans consistance réelle. De cette volonté de bien faire ressort un non-choix, façon ceinture + bretelles. Fort heureusement l'ouvrage est clair et bien agencé afin de permettre au meneur de faire le tri. Tout ceci serait excusable si certains éléments ne venaient pas ajouter de la complexité en n'étant pas compatible avec la base de *Fate*. Je pense entre autres aux différences de niveau technologique qui demanderont une interprétation faute de pouvoir les appliquer strictement, ou au chapitre sur les planètes où chaque table renvoie à une autre qui renverra sur une troisième, etc. C'est bien dommage car l'ouvrage ouvre de belles perspectives pour de la science-fiction moderne avec d'excellents outils comme la gestion des factions, l'ouverture sur des géotypes et cultures variés ou les synopsis éparpillés dans le livre afin d'exploiter tel ou tel aspect de l'univers.

Si vous vous sentez l'âme d'un bâtisseur de mondes, plongez dans cette boîte à



outils qui vous permettra de développer dans les moindres détails votre cadre de campagne. Les autres auront bien du mal à appréhender ce pavé s'ils ne souhaitent pas exploiter le secteur proposé.

Doc Dandy,
explorateur de l'espace infini



MINDJAMMER™

CHARACTER SHEET

Name:	Occupation:
Culture:	Genotype:
Tech Index:	Habituated Gravity:
	Actual Age:
	Apparent Age:

STATUS

Fate Points: _____

Refresh: _____

Physical Stress: 1 2 3 4

Mental Stress: 1 2 3 4

CONSEQUENCES

2 Mild () _____

2 Mild () _____

4 Moderate () _____

6 Severe () _____

CREDIT STRESS

Credit Stress: 1 2 3 4

2 Mild Cons () _____

2 _____

4 Moderate Cons () _____

4 _____

6 Severe Cons () _____

6 _____

ASPECTS

High Concept: _____

Trouble: _____

Cultural Aspect: _____

Game Aspects: _____

Other Aspects: _____

OTHER EXTRAS

SKILLS

Superb (+5): _____

Great (+4): _____

Good (+3): _____

Fair (+2): _____

Average (+1): _____

STUNTS

NOTES

HALO

NanoChrome



NanoChrome est la nouvelle pousse de la collection Chibi débutée il y a quelques mois par le petit (mais pas moins grand) *Dragon de poche*.

L'idée de cette gamme est de proposer en format de poche (qui pour une fois l'est véritablement) un condensé d'un canon esthétique, le tout motorisé grâce à un ensemble de règles simples, accompagné d'un corpus d'options techniques soulignant les spécificités du genre. À cela s'adjoint une poignée de tables permettant de créer sur le pouce une trame scénaristique complète, celles-ci remplaçant le classique scénario d'introduction.

Et *NanoChrome* n'échappe pas non plus à ce traditionnel format. Celui-ci dépasse son aîné d'une bonne tête pour ce qui est de sa pagination (celle-ci passant de 42 à 110 pages).

La base du système est inchangée et s'inspire sans s'en cacher de l'OLG *D&D* (comme le DK l'avait fait en son temps). Chaque personnage est caractérisé par une liste de six caractéristiques classiques, d'une poignée de compétences et d'autant de capacités, offrant des avantages dans des domaines ou des situations précises (combats, relations sociales...). S'ajoute à cela la sélection d'une affiliation (son origine) et d'une occupation (lisez ici « classe »), toutes deux apportant également un avantage et deux capacités uniques.

Pour réaliser une action, on lance trois dés à six faces et on ajoute au résultat son rang dans la caractéristique, plus tous bonus applicables (compétence, équipement...). Pour apprécier la réussite ou l'échec de l'action, il suffit de comparer le résultat à une difficulté allant de 15 à 25.

Seule une jauge de points d'héroïsme permet de créer des exceptions (relancer un jet, annuler une attaque...). Dans sa globalité, le système de résolution est simple, permettant une lecture rapide et claire du résultat. Voilà pour la trame commune de la gamme.

Mais *Le Grümph* ne s'arrête pas là et teinte son jeu d'un corpus d'options pour souligner les composantes naturelles d'un univers cyberpunk.

Des points de « Connexions » permettent à tout un chacun de surfer grâce à son

nexus (sorte de super cyberdeck) dans la matrice, de lancer des programmes informatiques, de hacker une corpo...

À elle seule, cette option représente la principale raison pour laquelle il faut acheter et lire ce jeu. C'est la première fois dans ma vie de rôliste que je rencontre une manière simple et élégante pour gérer la matrice, sans que la moitié de la table s'ennuie pendant une plongée virtuelle. Pourquoi cela ? D'une part parce que tout le monde a accès à celle-ci et d'autre part parce que la gestion est simple, intuitive et rapide. Le système est réparti en six niveaux de programmes, recouvrant la quasi-totalité des situations qu'un personnage peut envisager lors d'une plongée (contrôle de système, brouillage de son

signal, détournement de fonds ou de données, décryptage, destruction de système...).

Pour lancer un programme, il vous en coûtera un nombre de points de « Connexions » égal à la puissance du programme lancé. Pour vérifier si le pare-feu détecte vos actions, il suffit de jeter un dé et de vérifier si le résultat est supérieur à la valeur de celui-ci (avec les conséquences que cela aura pour vous et votre équipe). Comme on peut le voir, la gestion des programmes et leurs conséquences ne prennent pas plus de quelques instants, ceci permettant de conserver le focus sur la narration, plus que sur la résolution. Et là je dis bravo.



Pour autant la matrice n'est pas le seul élément caractérisant une ambiance cyberpunk. Le cyberware, réparti en six grandes catégories, est également très bien géré. Chacune des catégories simule un aspect cyber « classique » du genre (renforcement, cosmétique, nanogénétique...). Là encore, on ne se perd pas dans des centaines de pages de règles ou d'exceptions obscures. On en limite le nombre par personnage, tout en permettant la variété. Puis c'est le tour des relations, pierre angulaire du canon cyberpunk qui est abordé encore une fois avec simplicité et efficacité. Des points de « Connexions » favorisent l'activation de son ou ses contacts, ouvrant plus ou moins de possibilités en fonction de la dépense effectuée.

Nanochrome, comme le reste de la gamme Chibi, est assez pauvre en éléments de background, ce qui peut être à la fois une force comme une faiblesse. Pour autant, même si LG ne fournit pas d'intrigues, de personnages et de situations aussi fouillées qu'un *setting* de *Shadowrun*, il n'en est pas moins généreux en petites idées et pistes, comme le prouve les nombreux encarts disséminés çà et là dans le livre.

De même, il nous est proposé trois approches différentes, trois façons de jouer dans un univers *Cyber* :

- à la façon *Techmercs*, qui reste un basique incontournable. Vous y incarnez des chiens de guerre, des mercenaires prêts à en découdre contre une poignée de yens contenus dans un crédit tube. Missions, paiement, mais aussi trahisons sont votre quotidien ;

- la méthode *Corporates*, l'autre pendant du *Techmercs*. Là vous travaillez dans la ruche, pour les corpos et les grands de ce monde. Vous devez vous salir les mains pour récupérer des informations ou les protéger de la concurrence, voire pire ;

- et enfin, la plus originale et certainement la plus aboutie en terme de possibilités, la version *Panopticom*, mélange improbable de blogueurs modernes et de vigilantes soucieux des libertés individuelles. Ici vous allez mettre le nez dans des petites affaires qui cachent gros et faire tomber les pourris des grandes corpos. Pourquoi ? Faire surgir la vérité et par la même occasion gagner votre vie et de la popularité.

Mais comme créer du jeu, à partir de quatre jets sur une table, n'est pas forcément rassurant pour les plus novices en la matière, LG a ajouté à ces tables de création « sur le pouce » quelques méthodes/conseils/aides de jeu (appelez-les comme bon vous semble).

Les trois premières sont là pour relancer le rythme quand celui-ci s'essouffle. C'est simple et agrémenté le quotidien tout en permettant de toujours rebondir en cas de manque d'inspiration. À commencer par une petite méthode pour émuler les galères du quotidien, allant de l'histoire d'amour (passée ou présente) à la dette en passant par un élément de votre histoire venant vous hanter. Un jet de dés et à la clé une piste exploitable pour le meneur et des XP et un regain de points de « Connexions » pour les joueurs. La seconde est une manière de faire vivre ses contacts, trop souvent négligés sur un coin de sa fiche. Là aussi un jet de dés, un service à



rendre et hop la machine est lancée. La troisième est consacrée aux petits boulots. Livrer un colis, surveiller un lieu ou une personne pour le compte d'un indic... bref, ça ne prend pas plus de quelques heures, ça rapporte quelques yens et ça peut occuper un personnage sans grande activité autour de la table.

Enfin, on conclut par deux méthodes qui avaient déjà fait leurs preuves dans *Les Mille-Marches* (éditions John Doe), « le montage de plan » et « l'intrusion » ; ou comment justifier des *flashbacks* préparatoires et garder une certaine tension, sans y passer des heures en schéma tactique et passage de points de contrôle. Bref, on a un moteur qui ronronne bien et qui est fiable.

Le livre se clôt sur deux chapitres, les PNJ et l'équipement. Les PNJ, entre *Dragon de poche* et *Nanochrome*, ont un peu évolué. Plus de rationalisation dans les profils (on perd deux niveaux), la proposition d'archétypes pour la puissance sociale (points d'héroïsme et de connexions)

et enfin une très bonne idée des packs clé en main pour singulariser un PNJ (équipement, cybware...) le tout avec les modificateurs de *stat blocks*.

Côté équipement, on en a pour ses yens ; que ce soit en matière de cybernétique, d'armement, de munitions, de véhicules / CPA (sorte de mécha à taille humaine) ou encore de drogue (appelée ici accélérateur). Vous aurez de quoi vous faire plaisir, *customiser* et même de quoi vous surprendre comme avec *Nano-grooms* ou la gonade explosives, objet toujours de bon goût pour tout corporatiste qui se respecte.

Donc vous l'aurez compris, *Dragon de poche* à sa sortie déjà m'avait séduit et *Nanochrome* n'a fait qu'enfoncer le clou, m'enchantant tout simplement. Il correspond parfaitement à mes attentes du moment en matière de gameplay et d'ambiance. Des règles simples, rapidement comprises autour de la table et un background suffisamment riche sans être étouffant pour sa propre créativité et celle de ses joueurs.



De plus, si la trame de base semble identique sur cette gamme naissante, on sent tout de même que LG n'a pas fait que modifier quelques noms de capacités et adapté un équipement à l'ambiance. Non, le travail est bien plus complet, plus profond qu'une simple modification cosmétique. *Nanochrome* a subi une grande maturation, faisant de *Dragon de poche* le bourgeon d'un projet servant de tremplin à une gamme naissante.

Pour autant, il n'est pas sans failles. Voulant faire simple, LG a également taillé dans le signage et il a volontairement laissé quelques points de règles artistiquement flous. Par exemple, le principe des « Cycles », qui m'a laissé plus qu'interrogateur. Et il a fallu que je pose la question directement pour avoir la réponse. Pour autant, cela reste marginal et LG reste particulièrement disponible et réactif sur le S.A.V. Mais j'aurais apprécié un encart ou une ligne d'éclaircissement supplémentaire qui auraient tout de même été bienvenus.

Mais bon, *Nanochrome* est cohérent avec ses intentions : être un jeu simple, rapide à prendre en main et surtout permettant de jouer avec une préparation minimum. Et en cela il répond complètement à la commande avec juste ce qu'il faut de liberté.

Donc pour moi l'essai est transformé et j'attends avec impatience la suite qui, selon les rumeurs diffusées sur CasusNo, aurait les dents pointues et une peur malade du soleil... Affaire à suivre.

Tony

L'avis du Doc

Nanochrome est un jeu simple mais pas forcément concis. Pour simuler les univers *cyberpunk* à la Gibson, John Grümph nous offre des options simples à mettre en œuvre mais relativement nombreuses au regard de la taille du livre. Il en résulte une création de personnage un peu longue pour un jeu qui se veut *plug and play*. Mais ne boudons pas notre plaisir car *Nanochrome* reste le meilleur choix à ma connaissance pour jouer du *cyberpunk* dans une ambiance *old school*. À ce prix-là cela ne vaut pas le coup de se priver !

Les liens utiles



Ludik Bazar

知 nanoChrome 戦 cyberpunk de poche

金
勢

Nom Affiliation Occupation

Caractéristiques

Force _____

Constitution _____

Dextérité _____

Intelligence _____

Sagesse _____

Charisme _____

⚖ Compteurs

_____ Défense

_____ Vie

○○○○ Blessures

_____ Connexion

_____ Pare-feu Nexus

_____ Héroïsme

腕 Compétences & capacités

鞆 Équipement

¥ _____

騰 Cybernétique

車 Véhicules

Shaan Renaissance



Intro

Sorti en 1996 par Igor Poulochine, *Shaan* était un jeu fortement inspiré par le voyage de son auteur en Afrique et sa passion pour les peuples autochtones du monde entier. Acclamé pour son approche originale et son parti pris écologique et humaniste, le jeu connut une période de gloire avec une communauté de fans très motivés. Début 2014 l'auteur, fort de son expérience chez Origames, éditeur de jeux de sociétés, a lancé une campagne ambitieuse de financement participatif pour sortir une nouvelle édition du jeu.

(R)évolution

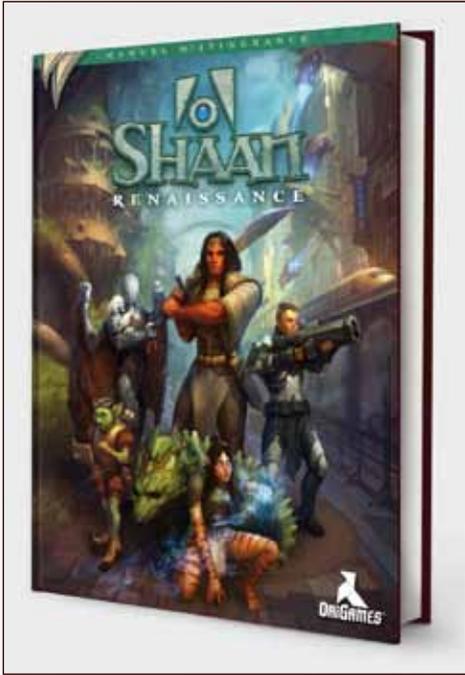
Heos est une planète peuplée de nombreuses races intelligentes, certaines n'étant pas natives de la planète. La dernière d'entre elles arrivée il y a 200 ans, l'humain, a asservi les autres à l'aide de sa technologie avancée. Le nouvel ordre imposa sa vision du monde en luttant contre les pratiques magiques mais aussi le Shaan, la philosophie de paix pratiquée

par les Héossiens. Mais la révolte des autochtones a changé la donne et les humains ont abandonné leur projet de colonisation pour laisser les habitants accepter la voie du Grand Capital par eux-mêmes. Ici et là les Héossiens retrouvent les anciennes traditions alors que la menace des nécrosiens, fruits de l'individualisme et de pratiques viles, grandit sur toute la planète. Les choses changent et l'avenir du monde dépend de la bonne volonté d'une poignée d'individus.

De l'équilibre des Thrin

Après une introduction au jeu de rôle ainsi qu'aux bases de l'univers, l'ouvrage décrit en détails les éléments importants pour un personnage. Chacun d'entre eux est décrit par 3 caractéristiques principales (Thrin), le Corps (force physique, endurance, agilité), l'Âme (inspiration, sentiments, force mentale) et l'Esprit (intelligence, connaissances) auxquelles sont rattachés trois domaines respectifs. À ces 9 domaines (Technique, Savoir, Social, Arts, Shaan, Magie, Rituels, Survie, Combat) s'attachent des spécialisations du type lutte, danse ou culture urbaine. Un dixième domaine non relié aux Thrin, la nécrose, se rattache aux actions incompatibles avec l'équilibre (la technologie, les activités malhonnêtes et la magie nécrotique).

On retrouve ensuite les races d'Heos : Kelwin, Ygwan, Delhion, Mélodien, Feling, Nomoï, Woon, Boréal, Darken et Humain. Le peuple, ensuite, représente lui la région d'origine du personnage : Terres Brûlées, Forêts Blanches, Glaces, etc. La particularité culturelle d'un peuple est plus importante que



la race : un Ygwan des hautes herbes sera plus à l'aise avec un Kelwin de la même région qu'avec un Ygwan des montagnes par exemple.

Chaque Héossien appartient à une caste qui va déterminer le métier, les capacités ainsi que le réseau d'influence de chacun.

Chaque joueur choisit une race, un peuple et une caste dans laquelle il choisit un métier spécifique. Ces choix vont lui permettre d'accéder à des spécialisations, des pouvoirs et des acquis en fonction de son degré de compétence. Plus le personnage est fort dans un domaine, plus il pourra l'améliorer. En revanche cela exige de négliger d'autres domaines et donc de perdre en variété. Les spécialisations sont des bonus liés à un champ de compétence précis (cuisine, peinture ou danse pour l'art par exemple) tandis

que les acquis procurent eux aussi des bonus mais en fonction d'un objet, d'une arme ou même d'un statut particulier. Les pouvoirs offrent de petites capacités supplémentaires liées aux domaines dont elles sont issues. Enfin le joueur définit trois motivations pour son personnage qui lui permettront d'acquérir des points d'expérience supplémentaires si le joueur les interprète correctement.

Engrenages et mécanismes

Le système de résolution est basé sur 3d10 de couleurs différentes, chacun représentant un Thrin (Corps, Âme, Esprit). Pour chaque jet le joueur doit lancer les trois dés. Si le résultat du dé de Thrin adéquat est inférieur ou égal au domaine du personnage, on ajoute le résultat du dé. S'il est supérieur on ne prend en compte que les malus et bonus (spécialisation) en vigueur. Le zéro sur le jet engendre un échec et la perte d'un point de Thrin. Néanmoins le joueur peut faire appel à ses autres Thrin pour compenser. Il puise un Thrin et remplace le dé correspondant par un autre pour obtenir un succès. Mais ce succès a un prix car il perd un point dans le Thrin utilisé. Les trois dés donnent le même résultat ? C'est une symbiose qui ajoute +10 au résultat. Mais gare au triple zéro qui annonce une catastrophe ! Le score final indique les gains et pertes occasionnés ou simplement la qualité d'une réussite. Sachant que les scores de Thrin sont pris en compte pour la défense en cas d'attaque (physique, mentale ou spirituelle) on comprend vite que l'attrition peut être importante principalement sur les Thrins faibles. Ce principe engendre un déséquilibre

pour les personnages optimisés qui devront s'appuyer sur les autres pour les protéger, les guérir dans les domaines où ils sont faibles tandis que les personnages équilibrés sauront faire face mais ne brilleront guère par leur efficacité.

Les conflits se déroulent sur la même base : on jette les dés pour surpasser la valeur de Thrin de l'adversaire. À n'importe quel moment le joueur peut réserver son résultat afin d'améliorer un jet ultérieur.

Exemple : Gal'wen, le cuisinier Ygwan, fait face à un Mélodien malpoli. Le brave cuisinier décide de gifler le malotru. Il jette un 3 en Esprit, un 6 en Corps et un 4 en Âme. Ayant 5 en combat l'Ygwan ne pourra pas compter sur son dé de Corps. Il va puiser dans son Âme et prendre le score de 4 qu'il ajoute à son +2 en pugilat soit 6, qu'il compare au 5 de Corps du Mélodien. Ce dernier encaisse

le coup qui va abaisser son score de Corps à 4 (5-1). Il a intérêt à présenter ses excuses. Néanmoins l'Ygwan aurait très bien pu réserver son score pour augmenter ses dégâts au tour suivant.

Pour fédérer le groupe de personnages, le système intègre la notion de shaani, un ensemble formé pour rassembler les compétences de chacun au bénéfice du groupe. De 3 à 10 membres, un shaani comprend trois souches représentant les trois Thrin. Si un shaaniste avec un score d'Âme de 9 devient la souche d'Âme, le shaani acquière un Thrin d'Âme de 9. Sur le même principe chaque domaine du shaani correspond au score le plus élevé dans le même domaine parmi les membres. Les membres choisissent et définissent quelles motivations ils vont apporter dans le shaani. Ce système permet de gérer les actions du groupe comme un seul personnage et de gagner en cohérence dans les attentes de chacun. Sur le même principe le jeu propose de simuler les oppositions de masse en définissant des Thrin et des domaines pour chaque faction. Les oppositions ne seront pas cette fois-ci physiques, mentales ou spirituelles mais culturelles, militaires ou économiques. La taille relative de la faction ne définit pas sa force mais sa capacité d'action. Par exemple, si une faction est deux fois plus importante qu'une autre elle aura le droit à deux actions contre une chez la minoritaire.



N'oubliez pas le guide.

La partie règles occupant une bonne moitié de l'ouvrage le reste est consacré à l'univers de jeu et la planète Heos. Données astronomiques,

géographiques, historiques, politiques, économiques donnent une vision du fonctionnement de la vie quotidienne sur Heos. La description de la mégalopole Heossia rappelle la présence humaine et son influence importante. Des informations sur la philosophie Shaan et la nécrose complètent le chapitre pour donner un ton à l'univers.

Les belles histoires de père K'strrr.

Le livre s'achève sur deux scénarios. *Prince-Roche* propose un postulat original qui commence avec la protection d'un champ de courgines (!) pour finir par la sauvegarde du village tout entier. *Sareneï* est le premier épisode de la grande campagne qui sera déclinée au fur et à mesure des suppléments. Le shaani y est impliqué dans une histoire d'amour entre une Héossienne et un riche humain qui mènera à la découverte d'artefacts très anciens.

Tu n'es pas encore prêt petit scarabée

Au final *Shaan Renaissance* est un excellent guide du joueur. Sur les points positifs on notera surtout un format prestigieux, magnifiquement illustré et mis en page, un système équilibré et cohérent (même s'il demandera un petit rodage au début), une création de personnage variée et rapide ainsi qu'un ton écologique et humaniste qui fait du bien. Au rang des défauts je noterais la quasi absence d'éléments pour le meneur hormis les deux scénarios et quelques synopsis éparpillés (il faudra sans doute attendre l'écran), une



certaine uniformisation des pouvoirs, l'accès un peu trop facile à certaines capacités comme les pactes nécrotiques et l'ajout de certains éléments parfois superflus (encombrement, localisation des blessures, éléments de background totalement inutiles, etc.). Mais *Shaan* est bien ressuscité et l'on espère que la gamme s'étoffera avec des produits au moins égaux en qualité.

Doc Dandy



- 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
 - 6
 - 7
 - 8
 - 9
 - 10
- RESERVE

ACQUIS

Nécessaire d'écriture : Bibliothèque +1
 Lézard attentif : Vigilance +1 - Fuite
 Bâton felling : Armes de mêlée +1 - Monture +1
 Plantes curatives : Soins du Corps +1
 Donation : 500 Crédos

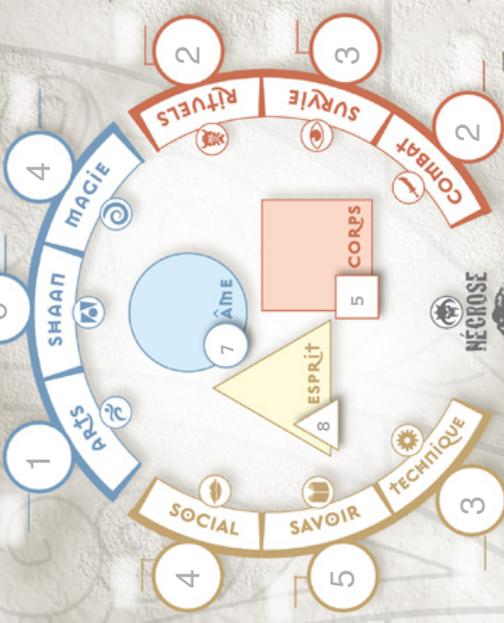
CREDOS 600

SPECIALISATIONS	DOMAINE	BONUS ACQUIS	SPECIALISATIONS	DOMAINE	BONUS ACQUIS
Larcin	NECROSE	+1			
Fraude	NECROSE	+1			
Zoologie	SAVOIR	+1			
Botanique	SAVOIR	+1			
Intuition	SHAAN	+1			
Soins de l'Esprit	SHAAN	+2			
Soins de l'Âme	SHAAN	+1			
Discretion	SURVIE	+1			
Caravane	SURVIE	+1			

POUVOIRS

POUVOIRS	DOMAINE	FREQUENCE	EFFET
Soutien Felling	RACE	perm	+1 aux Epreuves en Coopération d'Âmes
Remède ancestral	SAVOIR	1/jour	puiser sans perte en SAVOIR +1 - Médecine
Non-pensée	SHAAN	1/jour	cible dominée par réussite tours (Déf. Esprit)
Brûlure d'anti-Âme	SHAAN	1/jour	attaque l'Anti-Âme et le Corps d'un nécrosé (Déf. Anti-Âme)

NOM : **Jambe de lave**
 RACE : **Felling**
 PEUPLE : **Marais**
 CASTE : **Shaaniste**



PROTECTIONS

PROTECTIONS	CORPS	ÂME	ESPRIT

PRESTIGE /

EXPERIENCE /

SEXE : ♀ AGE :
 TAILLE : POIDS :
 METIER : **Garde-fou**
 ÉLÉMENT PRIMAIRE :
 ÉLÉMENT SECONDAIRE :
 TEMPÉRAMENT :
 NOM DU SHAANI :
 MOTIVATIONS : Soigner une incarnation - Trouver son âme s'ur - Aider les autres

SHADOWRUN 5 : la course à la lumière



Shadowrun est l'un des grands classiques du jeu de rôle. Sa cinquième édition a battu des records de vente aux USA. Elle apporte de nombreuses évolutions de règles et se présente sous la forme d'un ouvrage massif de presque 500 pages. Vous connaissez la quatrième édition mais vous ne savez pas si la nouvelle vaut le coup ? Nous l'avons testée pour vous.

Le pitch de *Shadowrun* est simple : les personnages sont des mercenaires, ils doivent récupérer telle ou telle chose, la détruire, ou encore accomplir des missions illégales en échange d'argent. L'action se passe dans un futur sombre où la magie est revenue, provoquant l'apparition de nouveaux peuples, comme des orks, des elfes et des nains. Ce cocktail entre cyberpunk et fantasy

a permis au jeu de trouver un style bien à lui et est aujourd'hui devenu LA référence en matière de jeu futuriste.

« Une mission dans les rues ne se passe jamais comme prévu » : voilà un bon slogan ! Ajoutez-y un peu de manipulations politiques, un peu de critique socio-économique à deux sous (le marché libéral et le racisme, ce n'est pas bien) et surtout des armes, un maximum d'armes !

Cible en vue

Lorsqu'on utilise un manuel de 500 pages, il y a intérêt à ce que la reliure tienne bon. Heureusement, l'éditeur français n'a pas commis la même erreur que l'éditeur original : il a soigné la qualité et la solidité. Le papier utilisé semble alléger le livre, ce qui fait que la salle de sport n'est pas nécessaire pour le manipuler à la volée.

La mise en page est très classe, sur des tons noir et rouge. La police d'écriture est agréable à l'œil. Le livre contient de nombreuses illustrations (dont certaines sont reprises d'anciennes éditions). À notre goût, elles sont toutefois trop « photoshopées » et lisses pour du cyberpunk, dommage. On a cependant de nombreux portraits de shadowrunners, des monstres et des scènes impressionnantes plutôt inspirantes. Le tout semble plus agréable à lire que la mise en page de la quatrième édition, assez flashy. Par contre, les mini fiches des PNJ et monstres ne sont pas encore assez pratiques : il y a plein de chiffres partout et surtout plein d'abréviations. Enfin, petit bonus : cette première impression est livrée avec deux posters de Seattle en format allongé, ce qui est très apprécié.

Mise à jour des procédures en cours



Tout d'abord, soulignons le travail remarquable de l'éditeur français. La VO comportait un nombre incroyable d'erreurs ; on parle d'une trentaine de pages d'erratas compilés par les Français... Après des mois de travail, cette version française est donc largement meilleure que l'originale en termes d'exactitude du système.

Rappelons rapidement la mécanique : vous choisissez un archétype (mage, combattant des rues, technomancien, adepte mystique et autre *hacker*) et choisissez votre équipement, une chose très importante dans un jeu futuriste. Pour réaliser une action, vous ajoutez une caractéristique (comme la Force) à une compétence (comme l'Athlétisme) et vous jetez autant de dés à six faces que la somme de ces deux valeurs. Chaque dé qui fait 5 ou 6 compte comme un succès. Il faut obtenir autant de succès que la difficulté fixée par le meneur, généralement 2 ou 3.

Un avertissement pour les néophytes, *Shadowrun* propose un système simulationniste. Si vous n'aimez pas

vous prendre la tête avec des calculs, laissez tomber tout de suite. Les combats nécessitent de nombreux jets de dés et utilisent de nombreux bonus/malus (la force du vent, par exemple – ce n'est pas une blague). Ajoutez à cela que chaque joueur devrait lire et connaître les règles qui concernent son personnage : si vous jouez un lanceur de sorts voyez le chapitre Magie, si vous jouez un *rigger* voyez les règles des drones, et ainsi de suite. Il existe ainsi quatre variantes du système de combat... et vous aurez bien du mal à simplifier les choses puisque tout est imbriqué.

Vous voilà prévenus. Voyons à présent les principaux changements par rapport à la précédente version :

- La création de personnage a été légèrement simplifiée. Heureusement pour les amateurs de parties rapides, les auteurs fournissent un grand nombre de prétiérés, une excellente chose. On assiste au retour du système de priorités utilisé dans les premières éditions. Le joueur doit prioriser certains aspects qui lui coûteront alors moins cher : vous pouvez dire « je veux être un mage » ou « je veux être polyvalent » et le système vous guide rapidement dans les choix à faire. Mais ne soyons pas dupes : créer un groupe de personnages reste affreusement long, ne serait-ce qu'avec le choix de tous les équipements, qui ont tous leurs petites capacités. Même remarque pour les prétiérés, puisqu'il vous faudra consulter un par un les armes et objets listés sur ces fiches pour comprendre à quoi ils servent...

- Les limites ont également été revues. Désormais, le nombre de succès réalisés sur tous les jets de dés est limité à un maximum. Au test, cette règle influe



moins que l'on pourrait l'imaginer, mais elle est assez symbolique : il n'est plus possible d'accumuler et de maximiser tant qu'on veut son personnage, puisque chaque jet de dés sera soumis à des maximums. Personne n'est invincible, en somme.

- La Matrice : l'autre gros changement, c'est la Matrice. Disons le tout de suite, la Matrice change tellement que tous les suppléments précédents comme *Unwired* sont désormais incompatibles. Les auteurs ont légèrement simplifié le fonctionnement de l'univers virtuel. Il faut désormais

un objet spécial, un *cyberdeck*, pour y accéder pleinement. Et vu le prix élevé de l'engin, seuls les archétypes de *hackers* (technomanciens et deckers) pourront l'obtenir facilement. Lorsque vous piratez la Matrice, elle vous traque en vous posant des « marques », des signaux qui s'accumulent jusqu'à vous éjecter violemment.

On a l'impression générale que l'univers virtuel est devenu plus dangereux et surtout sans arrêt contrôlé par des autorités intouchables appelées *GOD*. À notre avis c'est une bonne chose, car cela induit plus de danger et les *hackers* ne feront plus n'importe quoi sans qu'ils aient de comptes à rendre. Enfin, la simplification du piratage, que ce soit du côté du MJ ou des joueurs, est la bienvenue. Ouf !

- L'archétype des adeptes mystiques a été renforcé : ils disposent de meilleurs sorts et peuvent les cumuler avec des *boosts* physiques.

- Au contraire, les technomanciens ont été visiblement revus à la baisse par rapport à la quatrième édition. Rappelons que ces personnages sont des espèces de magiciens de la Matrice, et qu'ils sont apparus lors de la précédente édition.

- Enfin, en général, les coûts de l'équipement ont diablement augmenté ! Le slogan de cette édition, « tout à un prix », semble correct... Cependant, la majorité des armures et des armes sont connectées en Wi-Fi à la Matrice, ce qui rend l'ensemble très intéressant. Les choix des joueurs risquent d'être encore plus longs au vu des sacrifices pécuniaires à faire.

Remarquons enfin le chapitre de conseils au meneur. Il est concret, et il aide à



comprendre ce qu'est un scénario-type de *Shadowrun*. On a des exemples de contacts, des exemples de lieux avec plans et un générateur de missions à la fin. Il est amusant de remarquer que ce

jeu se prête très bien à des « donjons » futuristes. Son mélange de surnaturel et de cyber donne une ambiance très originale.

Sauvegarde des données

Niveau fond, l'univers est décrit de manière synthétique, mais suffisante pour faire une première campagne. La méta-intrigue qui traverse et fait évoluer le jeu est bien moins présente dans ce livre de base, et c'est tant mieux. Au test, les nouveaux joueurs ont pu comprendre rapidement l'univers sans devoir analyser les complots obscurs de telle ou telle corporation (ou dragon).

Le ton employé est dynamique et empreint d'humour noir. Même les nombreux exemples fournis dans les chapitres de règles sont agréables à lire.

D'ailleurs, il est bien dommage que l'éditeur n'ait pas tout repris à zéro et ne fasse pas une édition *customisable* sur le plan de l'univers, un peu comme l'a fait la nouvelle édition de *Vampire*. Mais ne nous voilons pas la face, un livre de base de 500 pages (et un système relativement complexe) fera peur aux débutants, de toute manière !

On entreperçoit les derniers événements : les technomanciens sont mieux intégrés dans la société (c'était en effet l'un des gros remous de la précédente édition), la Matrice est beaucoup plus stable et contrôlée, mais un curieux virus fait son chemin, une maladie d'origine technologique, qui rend schizophrène.

Malheureusement, *Shadowrun* n'a jamais appris à utiliser à bon escient une méta-intrigue : tout est jeté, déjà



ficelé, aux meneurs sans qu'ils puissent y apporter leur grain de sel. Aucun conseil n'est fourni pour personnaliser la chose et l'univers avance sans l'avis de ses premiers clients... Le pire dans tout cela ? Les meneurs ne sont pas au courant des secrets, et devront acheter les prochains suppléments pour en savoir plus.

Dernier regret : l'absence de scénario d'introduction. Triste pour un tel pavé (et un tel prix) de ne pas être complet. À force de proposer tant d'options de personnages, il y a moins de place pour le reste ! Cette absence est toutefois atténuée par un chapitre rempli de conseils et le petit générateur de missions évoqué plus haut.

Enfin parlons du prix : 60 euros, c'est très cher. Cependant, 480 pages en couverture dure, tout en couleur, à l'écriture dense, valent largement ce prix. La qualité y est, et si l'on compte la révision effectuée spécialement pour cette traduction, on l'achètera sans rechigner.

Conclusion

Il est clair que cette édition dispose de sérieux avantages. Mais si vous possédez et avez l'habitude de la quatrième édition, amplement traduite en français, n'achetez pas celle-ci, sauf peut-être en version PDF, moins chère. Cette cinquième mouture est par contre chaudement recommandée à tous ceux qui voudraient se lancer dans *Shadowrun* et qui aiment bien les règles qui simulent un peu tout, voire aux fans d'informatique, car la Matrice est partout !

Paul



SHADOWRUN

PERSONNAGE _____
 JOUEUR _____
 NOTES _____

DONNÉES PERSONNELLES

NOM / PSEUDO		Métatype / Ethnie	
Âge	Sexe	Taille	Poids
Réputation	Rumeur	Renommée	Karma / total
Divers			

ID / STYLES DE VIE / ARGENT

Style de vie principal	
Nuyens	Créditubes
Fausses ID, styles de vie, fonds et permis associés	

ATTRIBUTS

Constitution	Essence
Agilité	Magie / Résonance
Réaction	Init. physique
Force	Init. matricielle
Volonté	Init. astrale
Logique	Sang-froid
Intuition	Jauger les intentions
Charisme	Mémoire
Chance	Soulever / Transporter
Points de Chance	Déplacement

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Limite physique Limite mentale Limite sociale

TRAITES

Nom	Notes	Type
		A/D

COMPÉTENCES

Nom	Attribut	Indice	Type	Nom	Attribut	Indice	Type

CONTACTS

Nom	Loyauté	Influence	Faveur

VÉHICULE

Nom																				
Maniabilité	Vitesse	Accélération																		
Structure	Blindage	Autopilote	Senseurs																	
Notes																				
Moniteur de condition [Structure / 2] + 12 (+6 pour les drones) arr. au sup.																				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

MONITEUR DE CONDITION

Moniteur physique [Constitution / 2] + 8 arr. au sup.
 -1
-2
-3
-4
-5
-6

Moniteur étourdissant [Volonté / 2] + 8 arr. au sup.
 -1
-2
-3
-4

Surplus _____

Kit de démonstration

Soleil Noir – Les ponts de la Meuse



Soleil Noir est la nouvelle œuvre du groupe qui a réalisé *Tiamat*. Les premiers échos de ce jeu circulaient depuis quelque temps sous le manteau par le biais de leur forum et semblaient des plus prometteurs à l'instar de son aîné. Comme celui-ci, il s'attaque à un thème ludiquement peu traité dans son approche réaliste, la Seconde Guerre mondiale. Ce qui en soit est une expérience intéressante. Ici pas d'esotérisme à la *Achtung*

Cthulhu avec *Société de Thulé* et autre *Ahnenerbe*. On évolue clairement dans la réalité du terrain, où les balles sifflent à vos oreilles et où les obus vomis par les Stukas déshabitent les maisons autant que vos compagnons d'armes.

Sous la forme d'un kit de démonstration de dix huit pages couleur, présenté en deux parties également proportionnées, *Soleil Noir* se dévoile un petit peu. La première moitié couvre les règles d'initiation – allant à l'essentiel pour une prise en main rapide – accompagnées de quatre pré-tirés aux noms évocateurs (*La Brute*, *La Radio...*), alors que la seconde moitié du kit est un scénario didacticiel en deux parties.

Pour les règles, on met directement les pieds dans la boue en annonçant qu'aucun dé ne sera nécessaire. Le système préfère s'appuyer, avec originalité, sur deux paquets de cartes à jouer (un pour les joueurs, un pour le meneur).

À cette annonce, on pense tout de suite à une mécanique proche de *Château Falkenstein* ou de *Deadlands*, mais il n'en est rien. La proposition ludique est encore plus simple, mais pas moins originale. Chaque personnage est défini par quatre caractéristiques (Sens, Corps, Esprit et Instinct), une poignée de compétences (toutes en rapport avec une carrière militaire), trois réserves pour représenter l'Endurance, le Moral et la Santé (réserve permettant de transcender ses actions, mais également de situer l'état général du personnage) ainsi qu'une capacité spéciale permettant une réussite automatique à un test donné.

Un joueur débute avec une main plus ou moins importante suivant son niveau d'expérience (dans le cas de ces pré-tirés, deux cartes). Lors d'un test, on tire « caractéristique + compétence » cartes (en moyenne deux à six) avec lesquelles on doit dépasser une difficulté définie par une combinaison de poker (carte simple, paire...). À tout moment on peut se faire aider par un personnage à proximité, qui utilisera l'une des cartes de sa main initiale ou puisera dans l'une de ses réserves (Endurance, Moral selon la situation) ce qui lui permettra de piocher des cartes supplémentaires.



Et pour ce qui sera le cœur de l'action de *Soleil Noir*, le combat. L'initiative est définie assez simplement. Chacun tirant une carte de son paquet, on applique l'ordre d'initiative en fonction de la valeur des cartes (l'utilisation d'un point de sa réserve de Moral permet d'augmenter artificiellement sa réactivité).

Pour ce qui est des agissements dans le feu de l'action, un soldat a le choix entre une action Longue (saboter un pont, poser des mines, recharger un canon antichar, sprinter...) ou une action Rapide (ouvrir le feu, attaquer au corps à corps...) et courir quelques mètres.

L'attaque est résolue comme une action Standard (à l'exception des armes lourdes qui possèdent une valeur fixe se substituant à celle de la caractéristique), le tout est cette fois comparé à la Défense de la cible (sachant que plus le personnage gagne en expérience, plus il sera difficile à blesser). Une esquive est toutefois toujours envisageable. Elle permet de substituer le résultat de son test à sa valeur de défense. D'autres options tactiques, comme les couvertures, sont gérées aussi simplement que l'esquive, un résultat fixe se substituant à la Défense de façon avantageuse (une paire ou un brelan de 2).

Les combats sont relativement létaux, une touche fera perdre un point de Santé et une carte de sa main. Sachant qu'un personnage a seulement deux niveaux de Santé, il est conseillé de profiter au maximum des options tactiques comme les couvertures.

Dans la partie consacrée au scénario, on sent clairement que celui-ci est adapté (comme son sous-titre l'indique) aux démonstrations en convention, autant par sa forme que par le temps de jeu nécessaire.

S'organisant comme un tutoriel de jeu vidéo à la *Call of Duty* avec un départ quasi *in media res*, il remplit parfaitement son objectif, permettant à la table d'acquérir les bases de la mécanique.

Les événements relatés ici s'appuient sur un fait historique majeur : l'entrée de l'armée allemande sur le territoire français en mai 1940. Les personnages sont affectés au 129^e régiment d'infanterie basé dans le village d'Yvoir

en Belgique et doivent freiner l'entrée des blindés allemands, minant l'entrée d'un village, sabotant des ponts et repoussant une déferlante de panzers grenadiers.

L'action y est débridée et héroïque, alternant périodes de combat et temps de préparation (piégeage, préparation d'embuscade, premiers soins...). Pour autant, quoiqu'il arrive, l'histoire suivra son cours et malgré toutes leurs actions d'éclat, ils ne pourront que retarder l'inévitable et se préparer à une guerre d'expansion longue et difficile.

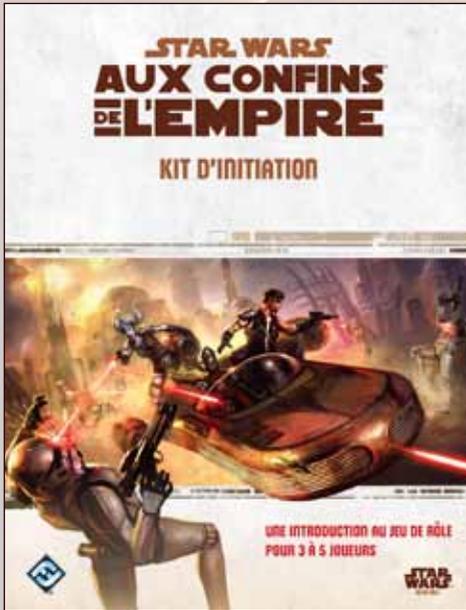
Le Kit de démonstration *Soleil Noir – Les ponts de la Meuse* répond parfaitement à la commande, créer une forte envie d'en voir plus. Ici et là, il fourmille de bonnes idées en matière de *gameplay*, comme la possibilité exclusive, laissée au meneur, de mélanger les pioches à sa convenance. Cette option permet d'influencer directement sur les probabilités autour de la table, avec toutes les conséquences que cela peut avoir sur les joueurs et la dynamique de la partie.

Pour ma part j'attends d'en voir davantage sur l'évolution possible de la Défense ou de sa Main, mais également quels types de scénarios sont envisageables (infiltration, espionnage/contre-espionnage, action d'éclat...). D'ailleurs, j'espère qu'une grande et belle campagne comme *Maîtrise de l'esprit* pour *Tiamat* sera prochainement mise à disposition. Christophe Hermosilla et le reste de son équipe nous prouvent à nouveau toute l'étendue de leur talent. Je ne peux donc que vous conseiller de vous ruer sur ce kit. De par son sujet et le traitement dont il fait l'objet, celui-ci vous fera découvrir une pépite ludique des plus originales prouvant que l'innovation se cache aussi bien dans le vivier indépendant que dans celui des grosses productions d'éditeurs ayant pignon sur rue.

Tony



Star Wars : Aux confins de l'Empire – Kit d'initiation



Un an après sa sortie, revenons sur le kit d'initiation de *Star Wars : Aux confins de l'Empire*, édité par Edge. Objet atypique sous forme de boîte, avec une approche didactique, on ne pouvait pas ne pas en reparler pour ceux qui auraient raté l'info du grand retour de la licence Star Wars en JdR. Et puis, n'oublions pas tous ceux

qui s'interrogent sur le contenu de la boîte, son intérêt par rapport au livre de base déjà disponible ou se demandent simplement si une connaissance de l'univers de Star Wars est nécessaire et si le fait de ne pas jouer des Jedi peut être préjudiciable. Je ne vous cache pas que ces questions ne sont pas venues au hasard pour compléter cette introduction et trouver une excuse à cette chronique : elles furent miennes avant l'acquisition de cette boîte de jeu. C'est un peu de moi que je vais vous livrer dans les lignes qui suivent.

Présentation générale

Comme dit précédemment, ce kit d'initiation se présente sous la forme d'une boîte en carton, carton assez léger et dont la durée de vie ne me semble pas très longue. Au-delà de cette considération, vous trouverez plusieurs livrets, chacun ayant son importance et pour lesquels un ordre de lecture est conseillé.

Le premier livret a pour seul intérêt d'expliquer aux novices ce qu'est le JdR, notamment au travers d'un petit exemple de partie. S'ensuit un livret d'aventure réservé au MJ puisqu'il s'agit du scénario du kit d'initiation. L'histoire vous plonge directement au cœur de l'aventure pour ne plus s'arrêter. Tout commence sur la planète Tatooine ; les joueurs incarnent des renégats qui vont devoir fuir la planète en volant un vaisseau. L'objectif recherché au travers de cette aventure, très dirigiste, n'est pas d'offrir une grande liberté aux joueurs mais de leur permettre d'appréhender de manière didactique les règles. Ainsi, tout au long du texte, de nombreux encarts sont présents, expliquant le point de



règle qui est abordé à tel moment de l'histoire ou présentant un morceau de texte à lire aux joueurs pour les placer dans l'ambiance (ou leur décrire la scène). Je ne vous cacherai pas que les encarts de règles ont une place prépondérante dans ce livret mais le tout s'intègre parfaitement et chaque point de règle est abordé au bon moment. Alors certes, les joueurs aimant être libres de leurs mouvements et décisions seront frustrés mais au moins vous aurez pu tester les combats, les jets d'opposition, les combats spatiaux, etc.

Les joueurs ne sont pas oubliés. Le MJ a son livret, les joueurs ont chacun le leur. Sous la forme de fascicules de 8 pages, quatre pré-tirés sont proposés : un droïde, un chasseur de primes, un mercenaire et

un contrebandier. Une première double page présente la feuille du personnage, suivie d'une autre double page pour la version avancée du personnage, suite à son gain d'expérience obtenu au cours de l'aventure, accompagné par son arborescence de talents ; le tout se finissant par le *background* du personnage.

Les règles

Le dernier livret est celui des règles. Même si, au cours de la lecture du livret d'aventure, des règles sont abordées, elles ne représentent qu'une infime partie des possibilités offertes par le jeu. Ce livret de 48 pages est très riche et aborde de nombreux points.





Mais commençons par le commencement. Le système de jeu fait appel à des dés spéciaux appelés d'aptitude, de fortune et de maîtrise (pour les bons dés). À l'inverse, il y a les dés de difficulté, d'infortune et de défi. Qu'ont de particulier ces dés ? Tout simplement de ne présenter que des icônes conduisant à une lecture du résultat directement (ou presque). Lorsque vous faites un jet, vous allez jeter vos dés d'aptitude et de maîtrise (en fonction des niveaux de vos compétences et caractéristiques utilisées) mais également un nombre de dés de difficulté fixés par le MJ (sans compter sur les dés de bonus et malus en fonction des circonstances). Ainsi, une fois sa réserve de dés constituée, le joueur n'aura plus qu'à lire les résultats des dés obtenus. Les faces échec annulent les faces succès, les symboles

Menace annulent les Avantages, etc., et au final, pour réussir votre action, il vous est nécessaire d'avoir au moins un succès non annulé.

Si ce n'était que cela, il n'y aurait pas de quoi casser trois pattes à un canard. En fait, certaines faces des dés apportent des nuances au résultat final. Ainsi, vous pourriez tout à fait échouer dans votre démarche mais obtenir, grâce à une face Avantage, un effet positif malgré tout. À l'inverse, la qualité d'un succès pourrait être tout à fait amoindrie par l'obtention d'une face Menace. De même, les faces Triomphe permettent d'obtenir un succès accompagné d'un effet puissant supplémentaire. Finalement, si on y réfléchit deux secondes, que gèrent ces combinaisons de dés ? Elles gèrent des résultats modulés du type « oui et », « oui », « oui mais », « non mais », « non » ou « non et », résultats qu'on peut retrouver dans des jeux laissant la part belle à l'interprétation.

Ce système de jeu est facile à mettre en œuvre, par contre l'interprétation des dés ne se fera pas de manière naturelle pour tout le monde, surtout si des combinaisons particulières sortent, car l'ordre d'interprétation des dés est important.

Ainsi, tout le système de jeu tourne autour de ces dés.

Pour le reste

Le livret de règles aborde bien entendu les combats, les tests opposés, présente les différentes compétences, les talents, les équipements disponibles, les vaisseaux spatiaux et des adversaires que vous pourriez mettre en scène. Le livret est très fourni et une seule lecture

ne suffira probablement pas pour appréhender l'ensemble des possibilités offertes. Il faut bien avoir en tête que malgré le fait d'avoir entre vos mains un kit d'initiation, vous disposez d'une quantité d'informations importante (du point de vue des règles) et même si le livre de base va développer l'univers et d'autres points, le contenu de ce kit est largement suffisant pour s'amuser des heures et des heures.

Conclusion

Star Wars : Aux confins de l'Empire – Kit d'initiation est une excellente surprise. Très loin d'être une coquille vide, ce kit offre peu de contexte de jeu mais énormément en termes mécaniques. On peut lui reprocher certaines choses, comme son scénario très linéaire et dirigiste car par moment cet aspect est poussé à l'extrême. De plus, il vous faudra télécharger les erratas sur le site d'Edge pour pouvoir bénéficier pleinement de ce kit (aussi bien au niveau des règles qu'au niveau des fiches de personnages, ce qui est regrettable). Mais passés ces aspects, *Star Wars : Aux confins de l'Empire – Kit d'initiation* offre suffisamment de matière et de règles pour vous permettre de jouer vos propres scénarios (ou ceux téléchargeables gratuitement sur le site d'Edge) sans pour autant faire l'acquisition du livre de base si vous ne le souhaitez pas. C'est une véritable boîte à outils, offrant suffisamment d'accessoires pour pouvoir se débrouiller seul et sans avoir l'impression qu'il nous manque des briques pour bâtir de jolies séances de jeu.

Sempai

L'avis de Genserik

Personnellement, j'ai directement joué au livre de base, mais le système est le même. Et ce système ne m'a pas emballé. Dans un premier temps, les systèmes à brouettes de dés ne m'inspirent guère. Cela n'apporte rien et constitue selon moi une perte de temps (1d10, 1d20, 1d100, c'est vite lu). Ici, les premières parties sont fastidieuses parce qu'on doit d'abord comprendre les différents symboles affichés sur les dés. Et puis, il me semble bizarre que le joueur lance lui-même les dés qui le handicapent. C'est généralement le boulot du MJ (bon, je suis un vieux joueur à l'ancienne). De plus, durant la partie, on a vraiment ramé à cause de nos tests. Même si on avait des professionnels dans un domaine précis, on ratait quasiment tout le temps nos jets de dés. Pour moi, l'avantage retiré de l'interprétation des résultats est aussi gommé par le caractère commercial du principe des dés spéciaux.

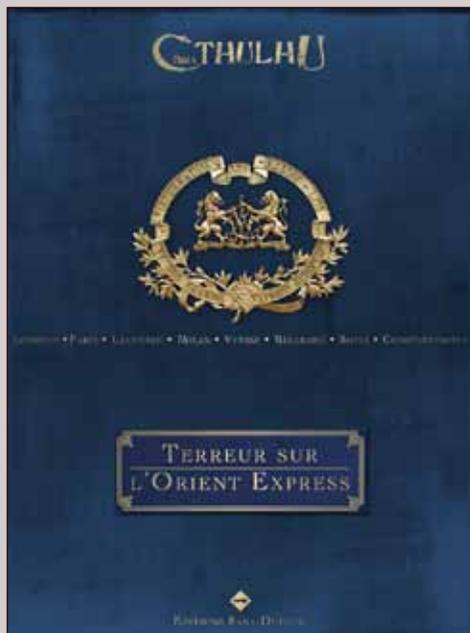
Mais ce n'est pas là le plus regrettable dans cette nouvelle itération de l'univers cher à George Lucas. Selon moi, *Star Wars* est un jeu héroïque où les personnages vont faire preuve de panache et réaliser des prouesses qui feront d'eux des légendes dans la galaxie. Ce système de jeu – mais c'est le parti pris des auteurs, ce qui est leur droit – implique que l'on joue des quidams, de pauvres hères de l'univers de *Star Wars*, qui de par leur manque de relief n'accompliront jamais de hauts faits d'armes. Cela donne peut-être une nouvelle dimension à *la Guerre des étoiles*, mais ce n'est pas ce que je recherche dans cet univers. Je vais donc ressortir mes D6 (West End Games) ou mon D20 (WoTC).

Les liens utiles



Ludik Bazar

Terreur sur l'Orient-Express



Vos investigateurs en ont marre du train-train quotidien ? Ils ont l'impression que vos scénarios sont écrits sur des rails ? Pourquoi ne pas leur proposer d'embarquer dans le train des trains ? Bienvenue à bord de l'Orient-Express.

S'il est bien un train qui a fait la légende du chemin de fer européen, c'est celui-là. L'Orient-Express est né d'une idée un peu folle de la Compagnie internationale des wagons-lits de proposer au public fortuné, à partir de 1883, un train de luxe partant de Paris et desservant de nombreuses capitales ou grandes villes européennes parmi lesquelles Vienne, Venise et Istanbul. Un trajet à bord de l'Orient-Express, c'est l'équivalent d'une croisière sur un luxueux paquebot.

Terreur sur l'Orient-Express est la réédition, pour la 6^e version des règles de *L'Appel de Cthulhu*, de *Horror on the Orient Express*, paru en 1991 en VO et traduit sous le même titre en 1994 en VF. En 1991, cette campagne décrocha le prix Origins de la meilleure aventure. Mais ceux qui posséderaient encore l'original sur leur étagère seront confrontés à un dilemme. En effet, de nombreux scénarios inédits et des épisodes retravaillés sont proposés aux nouveaux gardiens des arcanes. De plus, la septième édition des règles de *L'Appel* sortant doucement de sa torpeur dans les profondeurs de R'lyeh, des conseils de conversion aux nouvelles règles sont également prévus. On y apprend notamment que les compétences, toujours exprimées en pourcentages, seront obtenues en multipliant une caractéristique par 5 pour des actions faciles et par un multiplicateur d'autant plus faible que l'action entreprise est difficile.

En voiture !

Ce supplément est divisé en trois livres pour un total de près de 700 pages et propose également des posters en couleur, reproductions d'affiches d'époque. Notez que le découpage des trois livres n'est pas thématique et répond sans doute plus à des desiderata commerciaux que pratiques, trois livres étant vendus plus chers que deux. Après les présentations d'usage, on s'attaque au volet historique de la campagne avec une description du célèbre train depuis sa conception jusqu'à sa fin de carrière. Vient ensuite une aide de jeu pour les gardiens passant en revue différentes considérations sur la vie à



bord d'un train : personnel, composition des wagons, détails techniques, etc. Vous pourrez ainsi briller en société en identifiant du premier coup d'œil sur un plan de locomotive la boîte à feu ou la pompe à air. L'intrigue en elle-même n'est abordée qu'en page 38. On apprend que les investigateurs visiteront pas moins de sept pays : le Royaume-Uni, la France, la Suisse, l'Italie, le Royaume des Serbes, Croates et Slovènes, la Bulgarie et la Turquie, et ce durant une période courant de janvier à mars 1923. De nombreux conseils sont ensuite prodigués au gardien, car mener campagne dans un train n'est aussi simple qu'il y paraît.

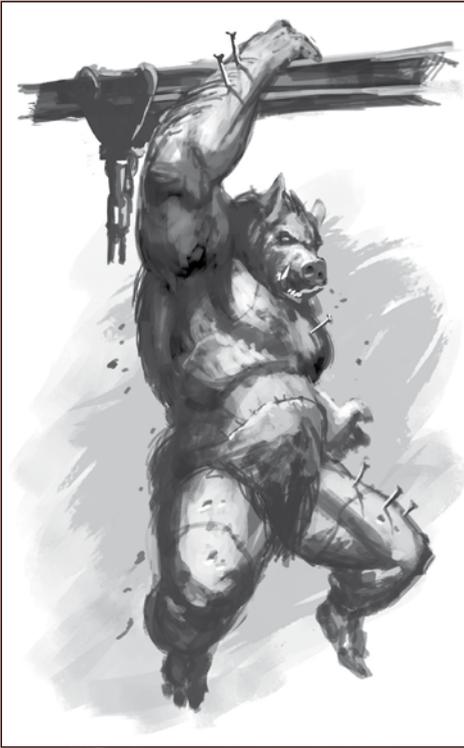
Voie principale et voie de garage

Une signalétique ferroviaire est proposée pour guider le gardien dans ses choix. Cette édition de la campagne étant augmentée de quelques scénarios (les 13 de la version originale et les 6 supplémentaires, 19 en tout), tous ne sont pas vraiment nécessaires et s'il préfère

en restreindre la durée, le gardien peut se fier à ces symboles. Les rails continus illustrent les scénarios importants, ceux qui nouent et dénouent l'intrigue principale. Deux voies divergentes marquent les scénarios optionnels, qui ne seront joués que si vous les jugez intéressants ou pour donner plus de relief au voyage de vos investigateurs. Le symbole est également appliqué aux éléments optionnels au sein des autres scénarios. Enfin, une voie endommagée indique au gardien les moments où la campagne peut dérailler et où trouver des conseils pour la remettre sur... de bons rails. Une initiative heureuse, car jouer dans un train sur une aussi longue période n'est pas sans risques. Imaginez que vos joueurs commettent leur lot de bévues et de maladresses habituel et se fassent éjecter du train... Comment les ferez-vous remonter à bord ?

Entrée en gare

L'intrigue en elle-même n'est pas la plus originale qui soit. Pour venir en aide à un ami, les investigateurs vont parcourir l'Europe pour retrouver les six



morceaux d'un artefact majeur. Bien entendu, duperies et vents contraires rendront la tâche des personnages plus difficile. En réalité, cette campagne est à réserver à un gardien des arcanes expérimenté, ayant la capacité de poser une ambiance et de gérer de nombreux personnages non-joueurs (chacun doté d'une feuille de personnage complète). Ce n'est pas à proprement parler un huis clos de 19 scénarios, car lors des escales, les investigateurs auront le loisir de se dégourdir les jambes ; mais s'ils viennent à se lasser du périple en train, toute l'intrigue pourrait bien s'écrouler. Il faudra être capable de rendre le voyage fascinant et oppressant à la fois, au fur et à mesure que les ombres grandiront dans les compartiments feutrés. Il sera aussi absolument nécessaire de mettre en

scène les membres du personnel et les autres passagers du train afin d'éviter que les soupçons des investigateurs se portent trop tôt sur les bonnes personnes.

Tout le monde descend !

Terreur sur l'Orient-Express n'est pas une campagne comme les autres et, si elle est maîtrisée dans les règles de l'art, elle peut devenir l'un des meilleurs souvenirs des joueurs et du meneur de jeu. Mais la difficulté de sa mise en scène – surtout sur le long terme – la réserve à certains gardiens seulement et on se demande si la vraie vedette n'en sera pas le train lui-même. Une fois de plus en tout cas, les éditions Sans Détour nous gratifient d'un matériel de qualité avec plans et photos d'époque, même si on a un peu l'impression, par endroits, de constater du remplissage, comme le chapitre sur les armes ou le comparatif avec les voies aériennes. On regrettera aussi la disparition du simulacre en papier cartonné à assembler et du plan des douze voitures à l'échelle des figurines, présents dans la version originale.

Genseric



TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS

TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS EST UNE AVENTURE LANCÉE À GRANDE VITESSE
À BORD DU TRAIN LE PLUS LUXUEUX DU MONDE.

DEPUIS LONDRES JUSQU'ÀUX RIVES DU BOSPHORE, LES INVESTIGATEURS DOIVENT ASSEMBLER LES PIÈCES MACABRES D'UN PUZZLE AFIN DE PERCER LA PLUS SOMBRE MACHINATION.



TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS

Cette édition en coffret contient :

- Volume 1 : Londres – Paris – Lausanne – Milan.
Cet ouvrage inclut une introduction à l'Orient-Express, ainsi que toutes les informations nécessaires pour gérer cette campagne.
- Volume 2 : Venise – Constantinople – Trieste – Vinkovci – Belgrade
- Volume 3 : Sofia – Constantinople – Londres
- Le Guide du Voyageur : un guide touristique de 60 pages.
- Des affiches d'époque au format 60 x 40 cm pour accroître l'immersion.

704 pages • 109 €

TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS ÉDITION DE LUXE

Cette édition de Luxe contient :

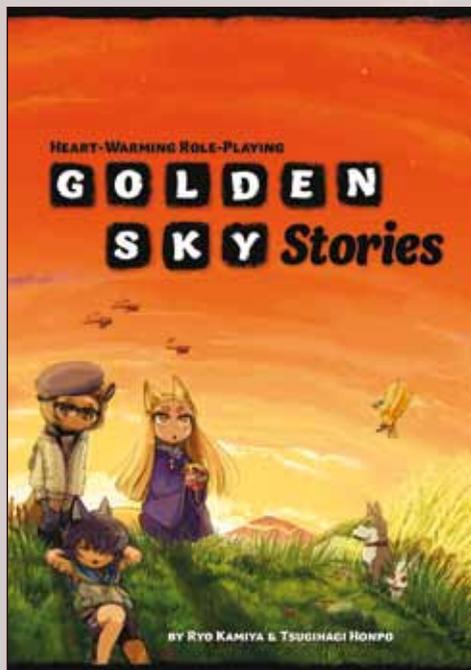
- Set de 6 cartes postales
- Set de 6 passeports (nationalités différentes)
- Carte d'embarquement
- Modèles de Telegrammes
- Carte de l'itinéraire grand format
- Et les aides de jeu de la campagne clif en main
- Ainsi que tout le contenu du coffret de base

704 pages • 149 €



Golden Sky Stories

Histoires au pays du soleil levant



Golden Sky Stories (GSS) est un jeu de rôle japonais traduit il y a environ un an en anglais. L'occasion nous est donc donnée de regarder ce qui se fait de l'autre côté du monde rôlistique, et de vérifier si l'originalité nippone que l'on observe dans la bande dessinée, les films et les jeux de plateau se retrouve aussi dans le jeu de rôle.

Esprit-animal et petits bobos de la vie

De quoi s'agit-il ? Eh bien, dans GSS, les joueurs vont incarner des esprits-

animaux de la nature (des *Henge*), des animaux (chat, renard, oiseau, etc.) qui vivent autour d'une petite ville rurale, peuvent provoquer des effets magiques mineurs et prendre forme humaine. Dans cette petite ville, tout ne va pas aussi vite que dans les grandes conurbations industrielles et les problèmes n'y ont pas la même acuité. On ne parle pas de drogue ou de vol, mais des petits bobos de la vie : un vieux grincheux au bout de la rue, des enfants tristes et des peines de cœur.

Les personnages sont là pour découvrir ce qui se cache derrière ces petits bobos de la vie et pour rendre le sourire aux habitants de la ville. Peut-être que le vieux grincheux souffre de l'absence de son fils et qu'un nouveau petit chien pourrait l'aider ? Peut-être que les enfants sont tristes d'avoir perdu un cerf-volant et qu'ils ont besoin de l'aide d'un adulte pour en refaire un ? Peut-être que les peines de cœur n'auraient besoin que d'un peu de temps et de compréhension pour se rabibocher ? C'est tout l'enjeu – poétique, simple et naïf – de *Golden Sky Stories*.

Les *Henge* vont utiliser leurs différentes apparences et leurs pouvoirs secrets pour comprendre ce qui ne va pas et donner la dernière petite pichenette pour mettre un peu de mercurochrome émotionnel sur les égratignures de la vie.





Mononoke & Kikujiro

Bien que situé au Japon et animé par des personnages folkloriques disposant de pouvoirs magiques, GSS ne propose ni combat gonflé à la testostérone ni monstre destructeur de Tokyo et évite bien consciencieusement les conflits violents. Les personnages – qui apparaissent surtout comme de très jeunes filles lorsqu'ils prennent forme humaine – ne sont pas prêts de dégainer une quelconque arme. Tout au plus pourront-ils faire pleuvoir au bon moment ou ronronner pour apaiser un habitant de la ville.

Le système de jeu, libéré de la contrainte de simuler des combats au tour par tour, avec initiative, dégâts et zone d'effet, s'en trouve être particulièrement allégé. Les personnages appartiennent chacun à une grande famille de *Henge* : Renard, Chat, Chien, Oiseau, Lapin ou Tanuki (un canidé asiatique ressemblant au raton-laveur). Chaque *Henge* dispose de quatre attributs (Animal pour tout ce qui est lié au physique, Enfant

pour exprimer ses émotions et se faire protéger, Adulte pour cacher ses émotions et utiliser de la technologie et *Henge* pour les pouvoirs mystérieux), dotés d'une valeur fixe. Lors de la résolution d'un conflit, si l'attribut est supérieur à la difficulté, le *Henge* réussit. Il peut aussi dépenser des points de Sentiment pour augmenter temporairement un attribut et réussir une action qui serait normalement ratée. D'autres ressources sont disponibles : les points de Rêve et les points de Merveille. Ces derniers permettent de déclencher les pouvoirs spécifiques de sa race (par exemple, un Chat peut sonder un cœur pour connaître les émotions véritables de quelqu'un pour six points de Merveille) et les premiers permettent de renforcer les relations entre les personnages – qu'ils soient joueurs ou non.

Les personnages-joueurs commencent en effet la partie avec une carte relationnelle qui les lie entre eux. Dès le départ, des sentiments d'affection, de protection, d'admiration ou autre



tissent des liens entre les personnages. Au cours de la partie, les *Henge* vont faire évoluer cette carte émotionnelle et l'enrichir des personnages qu'ils rencontrent. Le nombre et la qualité de ces relations détermineront le nombre de points de Merveille et de Sentiments disponibles à chaque scène. Les points de Rêve sont obtenus par don : à chaque fois qu'un joueur (ou le MJ, ici appelé Narrateur) apprécie l'introduction d'un élément ou d'un événement, il peut récompenser le joueur qui l'a introduit par un point de Rêve. Une manière supplémentaire de renforcer les bons sentiments entre les différents participants – au niveau des joueurs cette fois-ci. Autre originalité, la ville sera présente sur la carte relationnelle un peu comme une divinité locale qui a des sentiments d'acceptation envers les *Henge* et envers laquelle les *Henge* pourront développer des sentiments.

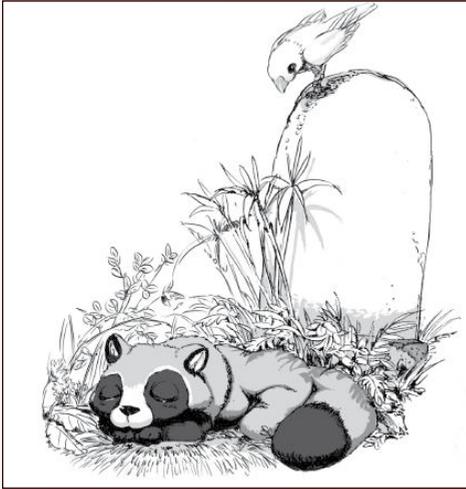
Et c'est à peu près tout. Les parties sont calibrées pour 3-4 joueurs et sont prévues pour des durées de 2-3 heures. Le livre de base est structuré en quatre grands chapitres : Printemps, qui présente le jeu et un exemple de partie ; Été, qui reprend toutes les informations pour les joueurs (création de personnages, races, pouvoirs, enjeux des parties) ; Automne, dédiée au Narrateur (conseils de maîtrise, l'envers mécanique de l'exemple de partie du chapitre Printemps, deux scénarios et des éléments de contexte sur le Japon rural) ; et Hiver, avec

toutes les informations de contexte complémentaires (bestiaire animal et humain, règles de créations de dieux locaux et une ville de départ). Beaucoup d'informations relatives au contexte culturel nippon sont fournies, ainsi que des renvois vers des films d'inspiration proches de GSS.

With small power comes small responsibility

Vos joueurs ont déjà sauvé le monde des dizaines de fois, que se soit contre des entités en dehors du temps, des conspirations technologiques ou en contrant des armées de non-morts levées par des nécromanciens délirants. Qu'est-ce qu'ils pourraient trouver dans *Golden Sky Stories* ? C'est une question pertinente, qui a été au centre de la démarche créatrice des auteurs. La motivation première a été de se demander comment faire un jeu de rôle qui soit passionnant sans recourir à la violence. En effet, cette contrainte sous-tend tout le livre de base. Si les *Henge* peuvent parfois avoir recours à la violence, ce ne sera – au mieux – qu'une victoire temporaire. Bien souvent, ce sera une défaite qui ne fera pas progresser la résolution du problème. Pour caricaturer le message de GSS, ce n'est pas en cognant un enfant triste qu'il va devenir heureux...

Le fait est que GSS pose la question de ce qui est important pour les êtres



pouvoirs, de rendre la vie des enfants de leur communauté imaginaire un peu plus joyeuse, de rendre leur ciel un peu plus lumineux. Pour paraphraser l'oncle de *Spiderman*, « avec des petits pouvoirs viennent de petites responsabilités ». L'enjeu de *Golden Sky Stories* ne sera pas d'influer sur la course du monde, mais de rendre la vie d'un habitant de la ville un peu plus légère et un peu plus heureuse. C'est un défi indéniablement original. Est-ce qu'il vaut la peine d'être joué ? Très certainement.

Conclusion

humains, en tout cas pour les êtres humains japonais qui ne sont pas pris dans la tourmente d'un modernisme fulgurant et harassant. C'est donc une réflexion nostalgique sur ce qui était important pour les joueurs quand ils étaient enfants ou adolescents ; ces questions lancinantes d'appartenance, de reconnaissance, de simples affections des uns envers les autres et des impossibles équilibres à trouver entre les aspirations légitimes de chacun. Les joueurs qui tentent l'aventure de *GSS* vont se retrouver confronter à leurs propres regrets de l'enfance, au *Playmobil* qu'ils ont perdu pendant les vacances, à cette fille ou ce garçon qu'on « aimait bien » et dont le départ dans un collège différent nous a affecté durablement.

Loin d'être une nostalgie larmoyante avec des relents de psychanalyse malvenue, *GSS* propose une remise en perspective de ce qui a compté pour les enfants que nous étions et de le mettre en scène avec les petits coups de pouce du destin que nous aurions espéré jadis (qui ont eu lieu ou non). Les joueurs ont l'occasion, au travers de leurs mignons et maladroits *Henge* et de leurs petits

Golden Sky Stories propose de jouer des personnages simples et naïfs, aux prises avec des problèmes d'une simplicité nostalgique attendrissante. Naïf ne veut pas dire simplet – c'est probablement le plus gros contresens qu'on pourrait attribuer à ce jeu. Ses mécaniques sont malines, simples et adaptatives. Naïves, ses illustrations le sont admirablement. Simples, ses enjeux le sont tout autant. Néanmoins, son propos n'est ni simple, ni naïf, puisqu'il engage à définir ce qui était important pour les enfants que nous étions – et que nous n'avons pas tout à fait fini d'être.

Guillaume Agostini



HEART-WARMING ROLE-PLAYING

GOLDEN SKY Stories

PORTRAIT

HUMAN FORM :

NAME :
TRUE FORM :
AGE :

(BOY / GIRL)

POWERS

_____ () _____ ()
 _____ () _____ ()
 _____ () _____ ()

HENGE () *Mysterious Powers*

ANIMAL () *Run, Feel, Hide*

ADULT () *Use Machines, Knowledge, Hide Feelings*

CHILD () *Play, Wheedle, Get Protected*

WEAKNESS

ADDITIONAL POWER

● _____ ↔ ○ _____ ()
 ● _____ ↔ ○ _____ ()
 ● _____ ↔ ○ _____ ()



DREAMS

TRUE FORM

CONTENTS

CONNECTIONS

CONTENTS

PARTNER

YOU ()	■ ■ □ □ □	☆	□ □ □ □ ■ ■	(Acceptance)	TOWN
YOU ()	□ □ □ □ □	☆	□ □ □ □ □	()	_____
YOU ()	□ □ □ □ □	☆	□ □ □ □ □	()	_____
YOU ()	□ □ □ □ □	☆	□ □ □ □ □	()	_____
YOU ()	□ □ □ □ □	☆	□ □ □ □ □	()	_____
YOU ()	□ □ □ □ □	☆	□ □ □ □ □	()	_____

WONDER

FEELINGS

PARTNER CONTENTS

THREADS

MEMORIES :

_____ () _____ ()
 _____ () _____ ()
 _____ () _____ ()
 _____ () _____ ()

TRANSFORMATION COST

Day : +4 Human : +4
 Evening : +0 Tail : +2
 Night : +2 Ears & Tail : +0

RAISING CONNECTIONS

1 : 5 Dreams* 4 : 8 Dreams
 2 : 5 Dreams* 5 : 12 Dreams
 3 : 5 Dreams * free with Impression Check

The colors of the sky

Plus de couleurs dans le ciel



La traduction de *Golden Sky Stories* a été réalisée notamment grâce au soutien d'une campagne Kickstarter dont le succès a clairement dépassé les attentes de leurs initiateurs. Les différents plafonds atteints ont ainsi débloqué du matériel supplémentaire pour le jeu de base, dont *The Colors of the Sky* est l'un des avatars.

Les mêmes en mieux

Que contient donc *The Colors of the Sky* ? Comme à la grande époque de *Donjons et Dragons*, ce supplément contient bien entendu des nouvelles races jouables de *Henge* : Souris, Loup, Poney, Poisson et Sorcière. Oui, la sorcière n'est pas un animal, mais qu'à cela ne tienne, c'est un élément important du folklore, et son introduction dans le jeu permet à des joueurs plus aguerris une nouvelle expérience de jeu.

Il y a bien entendu deux nouveaux scénarios, dont le premier est probablement celui qui sera le plus simple à intégrer pour des joueurs non

japonais, puisqu'il s'agit des troubles d'adaptation d'un enfant américain qui vient d'emménager au Japon. Le second scénario est le miroir du premier, car les *Henge* ont la difficile tâche de rasséréner un enfant qui doit déménager aux États-Unis.

Aides de jeu

S'ensuit un article pour introduire les bonbons dans les histoires de *Golden Sky Stories*, tant dans la fiction qu'à la table de jeu, avec notamment un panorama des friandises nippones les plus connues (dont les célèbrissimes *Mikado*). Puis deux nouvelles complètent le tableau et permettent, notamment pour le lecteur américain ou européen, de se familiariser avec l'ambiance ciblée par les auteurs de ce jeu de rôle. Ces nouvelles confirment la tonalité présente dans le livre de base et leurs illustrations sont tout à fait dans le style anime nostalgique que l'on attend.

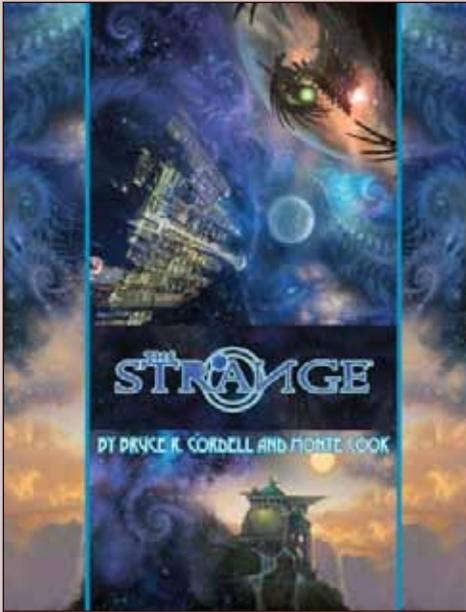
Conclusion

Les nouvelles races – créées à l'origine pour pimenter les parties de conventions – sont certainement le contenu le plus intéressant de ce supplément. Les autres éléments sont plus dispensables, mais forment toutefois, avec le livre de base, un ensemble équilibré et satisfaisant.

Guillaume Agostini



The Strange : univers parallèles



Avec son concept de multivers et d'enquêtes sur des phénomènes spatio-temporels, *The Strange* porte bien son nom. « Explorer, défendre, créer », voilà son slogan. Analysons donc le deuxième jeu de chez Monte Cook Games, après l'étonnant *Numenera*.

Le pitch : Dans *The Strange*, on joue des membres d'une fondation privée qui protège la Terre contre les menaces extra-dimensionnelles venues d'un réseau alien nommé l'Étrange.

L'Étrange est un réseau spatio-temporel, *a dark energy network*, créé par des intelligences disparues depuis longtemps. Ce réseau extra-dimensionnel relie une myriade de mondes. Lorsque certains de ces mondes abritent une civilisation consciente, l'Étrange crée près d'eux

des réalités parallèles (appelées « Récursions ») qui sont influencées par les croyances et les rêves de ces gens. La Terre est l'un de ces mondes reliés au réseau, et de nombreuses dimensions y ont été créées. En cherchant bien, un explorateur de l'Étrange trouvera donc une dimension similaire à *Alice au pays des merveilles* ou même à *Star Wars* ! Le jeu présente deux autres planètes : le monde biotechnologique de Ruk et enfin Ardeyn, une Récursion médiévale-fantastique créée par le fondateur de l'agence (nommée *The Estate*) dont font partie les personnages.

Les héros auront la capacité de voyager quasi instantanément d'un monde à l'autre grâce à des artefacts nés dans l'Étrange, appelés *Cyphers*, ou grâce à des portails secrets. Détail intéressant : les personnages eux-mêmes changent partiellement lorsqu'ils passent dans un nouveau monde. Vêtements, apparence, capacités, une partie d'eux se transforme : ils s'adaptent, tout simplement !

Bien sûr, tout n'est pas rose : des entités destructrices, les planétovores, errent au sein de l'Étrange et cherchent à dévorer les univers.

Côté inspirations, certaines transparaissent clairement : les séries *Fringe* et *Sliders*, la trilogie *Matrix*. En JdR, *Planescape* vient tout de suite à l'esprit.

Un livre tout en spirales

Côté forme, le livre est un pavé de 400 pages glacées tout en couleur aux illustrations sublimes. Il faut rendre hommage à la direction artistique : les

dessins nous transportent vraiment dans un multivers coloré, pittoresque et inspirant. On y voit des paysages aliens, des objets étranges et autres guerriers spatio-temporels du plus bel effet. La mise en page, malgré un texte dense, est très aérée et agréable à lire grâce aux tons pastels employés.

Les larges marges sont diablement bien utilisées. L'auteur y référence termes spéciaux et renvois de pages utiles à la lecture. Bref, c'est très professionnel et un coup d'œil vous plonge immédiatement dans l'ambiance.

La matière noire : le système



Le système est d'apparence très simple. Pour réussir une action, le joueur lance 1D20 et doit dépasser un seuil de difficulté. Cette difficulté est déterminée par le niveau de l'action entreprise ou le niveau de la cible. En fait, tout a un niveau : les planètes, les gens, les créatures, les armes, etc. Le système est complètement unifié sous ce concept. On multiplie ensuite le niveau par 3, et cela donne le nombre à égaler ou dépasser pour réussir l'action. Ainsi, si l'alien bleuté en face de vous est de niveau 4, vous lancez 1D20 et vous devez faire au moins 12. Si vous voulez vous téléporter vers une dimension de niveau 6, vous devez faire 18 ou plus. Et ainsi de suite.

L'objectif pour le joueur est de diminuer la difficulté avant de jeter le dé. On peut la baisser en dépensant des caractéristiques, en utilisant une compétence, un équipement utile ou autre pouvoir spécial. Au test, en plus de cette simplicité, le meneur est très heureux de ne jamais lancer les dés. Car, en effet, seuls les joueurs utilisent les dés, ce qui libère le MJ pour se concentrer sur l'histoire.

Intrusion dans la narration !

Citons une bonne idée : en cours de jeu, le meneur peut faire une « Intrusion », c'est à dire introduire dans la narration un obstacle imprévu pour gêner les PJ. Par exemple si un personnage escalade un temple, le MJ peut annoncer qu'un tremblement de terre se produit soudainement. Si les joueurs refusent l'Intrusion, ils payent un point d'expérience. S'ils acceptent, ils en gagnent deux. Et si un joueur fait 1 sur le D20, cette Intrusion est obligatoire ! Ce système rend très dynamique la relation meneur-joueurs en introduisant un risque calculé. Vous allez me demander : mais qu'est ce qui différencie une Intrusion d'une complication classique ? Normalement, une Intrusion n'est pas prévue dans le scénario et est directement liée à la situation en cours. Le meneur annonce clairement aux joueurs que c'est une complication spéciale et leur demande s'ils acceptent ou non le risque. Durant le test, ce mécanisme a ajouté du piment et de la richesse à la partie : le meneur devient plus imaginatif et les joueurs ont ainsi une petite influence sur la narration, tout en étant récompensés.



Les voyageurs : création des personnages

Les personnages sont décrits par leur niveau et une phrase composée de trois parties, sur ce modèle : « Je suis un (archétype) (adjectif) qui (verbe) ». Les auteurs décrivent donc trois listes de mots-clés. Chaque mot-clé octroie des capacités spéciales.

Trois archétypes de personnages sont disponibles :

Vector, des gens d'action, comme des soldats.

Spinner, ceux qui adorent briser les lois de la réalité, comme des sorciers.

Paradox, des manipulateurs charismatiques, comme des gourous.

On pourra ainsi créer « un *Vector* endurent qui est employé pour

transporter » ou « un *Paradox* sceptique qui pirate les systèmes ». La très bonne idée dans tout cela, c'est qu'en passant d'un monde à l'autre, vous changez votre verbe mot-clé pour vous adapter à l'univers d'arrivée ! « ...qui pirate les systèmes » devient alors « ...qui tue les dragons ». Les règles collent ainsi très bien au monde par leur flexibilité. Un très bon point, et qui est passionnant pour les joueurs : en plus de pouvoir voyager entre les réalités, leur personnage change également.

Enfin trois caractéristiques (Puissance, Rapidité, Intelligence) servent à tout : à compter les points de vie, à servir de défenses, pour les jets d'action, etc. Ainsi, lorsque vous êtes blessé, vous réduisez votre Puissance. Si vous subissez des blessures mentales, vous réduisez votre Intelligence, et ainsi de suite.

Le système de base est donc très simple, mais c'est ici où ça se complique : chaque archétype, mot-clé ou *Cypher* octroie de nombreuses capacités spéciales qui comportent toutes des exceptions aux règles. À bas niveau cela peut passer, mais petit à petit, les PJ accumulent des tas de petits pouvoirs ainsi que de nombreuses façons de relancer le dé, d'ajouter des bonus, etc. Résultat : les joueurs oublient souvent la moitié de leurs options en cours de partie, et se perdent dans les calculs. Ils doivent d'abord baisser la difficulté, multiplier par trois le degré obtenu, puis chercher des bonus d'équipement ou de pouvoir. Les règles sont finalement peu intuitives, en tout cas au début... Il est bien dommage d'avoir alourdi le fonctionnement avec ces microsystèmes !

Un peu de sobriété

Le livre de base évite le gros problème des multi-mondes : le fourre-tout et l'incohérence excusée par le concept de réseau entre univers. Les auteurs se focalisent sur la Terre et la fondation qui la protège, et sur deux autres mondes « seulement ». Tous trois sont profondément liés avec leur histoire secrète. Ouf, on a eu chaud... Cela n'empêchera pas certains meneurs farfelus de tout mélanger jusqu'au ridicule, mais au moins le livre de base propose une certaine retenue et une certaine cohérence.

Un peu de complétude

Enfin, le livre de base est complet. En plus de décrire trois mondes en détail ainsi que l'agence qui emploie les personnages, les auteurs passent en

revue d'autres univers et fournissent un bestiaire étonnant et original, ainsi qu'un scénario d'introduction qui mélange enquête et donjon. Eh oui, Monte Cook, auteur de *D&D 3* et co-auteur de ce jeu, ne peut s'empêcher de mettre des donjons partout.

Conclusion

Si vous aimez la science-fiction pure et dure, courez acheter ce jeu ! *The Strange* est un remarquable jeu multi-univers avec un angle d'attaque précis (des enquêteurs de l'étrange), des scénarios à missions (pas besoin de vous embêter à chercher comment lancer les PJ sur telle ou telle piste, c'est leur supérieur qui leur demande de le faire) et une excuse pour lier tous vos mondes préférés (le réseau de matière noire) ! Enfin, l'ensemble est porté par un système très simple, aux nombreuses trouvailles, et présenté dans un écrin luxueux.

D'où un dernier point : le prix. Il coûte 60 dollars, ce qui constitue une sacrée somme. Toutefois la qualité est au rendez-vous. Les moins téméraires liront d'abord le PDF, plus abordable (19 dollars).

Paul



STRANGE

TEAR
EFFORT
XP

IS A WHO

FOCUS ON

MIGHT

SPEED

INTELECT

SKILLS

ATTACKS

SPECIAL ABILITIES

EQUIPMENT

TEAR
MONEY

CYPHERS

CYBERS

RECOVERY ROLLS

FUNCTION
BY HAND
DIB
BY DEVICE

DAMAGE TRACK

UNDEFENDED
 UNDEFENDED
 UNDEFENDED

UNDEFENDED
 UNDEFENDED
 UNDEFENDED

PLUS QU'UNE ADRESSE, UNE RÉFÉRENCE !



**JEUX
VIDÉO**

**JEUX DE
PLATEAU**



**JEUX
DE RÔLES**

**JEUX DE
FIGURINES**



**2, AVENUE DE BERLICAN
33150 - SAINT-MÉDARD-EN-JALLES
TÉL. 05 56 95 12 99**

WWW.GAME-FU.FR - CONTACT@GAME-FU.FR

FACEBOOK :

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/SAINTMEDARD.GAMEFU](https://www.facebook.com/saintmedard.gamefu)

INTERVIEW

Cédric Cassam-Chenaï



Interview de Cédric Cassam-Chenaï : entre audace, rêve et raison



Rencontre avec Cédric Cassam-Chenaï, responsable éditorial des Éditions Agektion et co-auteur du jeu de rôle *Le Dernier Bastion*. Une discussion qui fait la part belle à l'usage du financement participatif et à la force du fonctionnement collaboratif autour d'un projet éditorial.

Bonjour Cédric, quelle trajectoire as-tu suivie avant de devenir auteur/éditeur de jeu de rôle ?

Alors à la base j'ai fait des études dans les métiers de l'image (infographie, cinéma, etc.) mais j'ai toujours été passionné par les jeux, avec une imagination débordante. J'aimais modifier les systèmes de règles pour les mettre à ma sauce, créer des univers, des règles... J'ai créé *Le Dernier Bastion* à partir de plusieurs

notes prises par-ci par-là, regroupées sur un cahier, puis sont nés les peuples et l'univers. Il a été développé au fil du temps et des *playtests*. Je me suis rendu compte que j'aimais réellement cette démarche créatrice et que j'aurais dû faire des études de *game designer* au final... mais hélas on est beaucoup à se tromper dans notre parcours professionnel.

Quelle a été la durée de la genèse du *Dernier Bastion* ?

Quatre ans en tout et pour tout, entre le début de sa création et son édition.

Le choix de publier le jeu en deux ouvrages était-il déterminé dès le début du processus ?

À la base il était prévu de ne faire qu'un seul livre de 400 pages mais comme à un moment j'étais en pourparlers avec un grand éditeur, le format qu'il souhaitait était en deux volumes. Du coup je suis parti là-dessus et le maquettiste également. Finalement, l'éditeur mettant trop de temps à prendre une décision, dû à un planning éditorial déjà surbooké, j'ai décidé de me lancer dans l'aventure de l'édition sous l'encouragement de mes amis et de ma compagne. J'ai décidé de rester sur ce format qui en soi à ses avantages et ses inconvénients. Le prix d'achat est plus onéreux mais permet au meneur de garder certaines informations pour lui et d'avoir son livre sans que les joueurs ne le lui prennent sans cesse. J'essaie à ce propos de faire des prix intéressants si les gens me prennent les deux livres, histoire qu'ils n'aient pas une grosse somme à déboursier, chose qui freine souvent quand on ne sait pas si le jeu nous plaira.

Les ouvrages du *Dernier Bastion* se caractérisent notamment par une ambition graphique marquée. Est-ce un critère important pour toi ?

Oui, pour moi la qualité graphique est primordiale. Elle permet de s'immerger plus facilement dans l'univers et d'avoir envie d'incarner les magnifiques personnages proposés. D'ailleurs, ayant travaillé dans les métiers de l'image, je ne sais que trop bien l'impact que peut avoir la charte graphique d'un produit.

L'élaboration de ce jeu de rôle a mobilisé un panel élargi d'illustrateurs. Comment as-tu coordonné la recherche d'unité graphique de cette douzaine d'artistes ?

J'ai eu beaucoup de chance d'avoir des illustrateurs talentueux, acceptant de travailler sur le projet car ce dernier leur plaisait. Ils m'ont fait des prix plus que corrects, sachant que j'étais un jeune auteur et que je démarrais dans le milieu, et je leur suis très reconnaissant à ce sujet. Le dernier livre, « l'Artbook », est un hommage à leur travail. Toutefois, comme ils ne pouvaient pas fournir un travail continu ou régulier, j'ai dû m'arranger pour travailler avec plusieurs d'entre eux, en essayant de les orienter sur des tâches précises. Je recherchais mes illustrateurs en fonction de leur style graphique, afin qu'ils concordent les uns avec les autres, un minimum.

Une douzaine d'illustrateurs, un cartographe. Comment l'équipe s'est-elle constituée autour du projet ?

Le cartographe est un illustrateur (Nicolas Jamme). Le monde était créé par moi, grâce à un logiciel aux graphismes médiocres. Il lui a suffi de reprendre



ma base et d'en faire une œuvre. Plus globalement, l'équipe s'est constituée au début d'elle-même, des contacts qui connaissaient des illustrateurs, des illustrateurs qui m'ont contacté sur des forums. Puis, quand le jeu a commencé à se faire connaître, d'autres illustrateurs ont proposé de rejoindre le projet. J'ai également effectué beaucoup de recherches et de demandes sur des forums ou des sites tels que DeviantArt. Certains illustrateurs ont aidé au début, d'autres à la fin, certains ont même participé d'un bout à l'autre au développement du projet. Si j'avais pu, j'aurais préféré ne travailler qu'avec trois ou quatre illustrateurs en tout, afin de garder une meilleure homogénéité (bien que ça ne choque pas plus que cela au final).

Peux-tu nous dire un mot au sujet de la collaboration qui s'est établie avec Sébastien Mège, pour les textes, et qui a semble-t-il rejoint le projet en cours de route ?

Sébastien Mège a rejoint le projet très tard, hélas. Il a vu un article dans *JDR Magazine* et m'a appelé suite à cela pour proposer son assistance. J'avoue que vu le nombre de textes à écrire, une plume de plus était bienvenue. J'aurais d'ailleurs aimé qu'il soit là bien avant afin de gagner du temps et de rendre l'univers encore meilleur. Il a de bonnes

idées et s'investit beaucoup dans le jeu depuis qu'il a intégré l'équipe. Il a repris plusieurs de mes textes pour les améliorer et suggérer ses idées. On a dû faire au moins six versions de certains textes parfois, avant d'être satisfaits tous les deux. Il devait être scénariste à la base puis finalement est devenu co-rédacteur vu l'ampleur du travail fourni. Bien que j'avais toujours le dernier mot en tant que concepteur et auteur, je prenais en compte ses remarques afin d'améliorer la concordance de l'ensemble des ouvrages.

Ce qui semble intéressant dans le cheminement du *Dernier Bastion*, c'est qu'il a combiné un thème séduisant et un élargissement progressif de l'équipe. Le tout a finalement débouché sur un financement participatif concluant. Penses-tu qu'il s'agit-là d'un modèle de fonctionnement vertueux ?

Les projets participatifs sont d'une grande aide pour ceux qui démarrent dans le milieu et qui ont besoin d'un coup de pouce. Cela fait de la promotion et permet de faire connaître le jeu auprès de la communauté. J'ai été très content de voir que mon projet plaisait autant et pourtant j'ai commis beaucoup de maladresses dans cette première démarche : mauvais timing (en plein pendant les vacances de juillet/août), contreparties et paliers

pas forcément bien calculés, lancement trop tôt par rapport à la date de sortie, etc. Mais on apprend de ses erreurs et quand je referai des *crowdfundings*, je m'y prendrai mieux je l'espère. Car oui, je repasserai par ce genre de financement pour d'autres projets mais également pour les futurs suppléments de la gamme. L'équipe a pas mal changé en cours de route mais maintenant elle est fixe dans l'ensemble et pour la suite de l'aventure.

Quels conseils donnerais-tu à ceux qui voudraient recourir au financement participatif ?

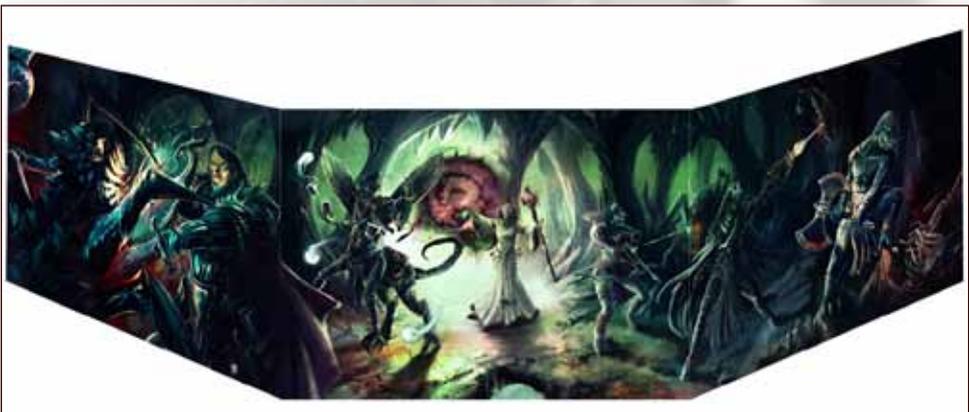
Ne pas vouloir trop se presser, bien calculer les coûts de production, fournir pas mal d'éléments. Lancer le projet quand il est déjà bien entamé pour ne pas que les souscripteurs attendent des années. J'ajouterais savoir déléguer et surtout beaucoup communiquer, se faire connaître.

Il arrive d'entendre que les magasins sont parfois rétifs à accepter de vendre des jeux qui ont bénéficié de ce type de support financier. *Le Dernier Bastion* a-t-il rencontré de telles difficultés ?

Non, certaines boutiques ont même accepté de participer au financement. Je peux comprendre qu'elles soient parfois réticentes mais il faut voir cela comme des précommandes, donc rien ne les empêche de se joindre à l'aventure et de précommander des exemplaires. D'ailleurs, sans ce genre de financement, certains projets ne verraient jamais le jour.

Peux-tu nous indiquer quel accueil a été réservé au jeu ? En gros, et au-delà de ceux qui ont participé au financement, est-ce que le public est au rendez-vous du *Dernier Bastion* ?

Oui, nous avons une communauté autour du jeu, qui lui reste fidèle et qui s'agrandit. Les retours sont très positifs dans l'ensemble. Cela me peine à chaque fois que quelqu'un relève une coquille ou un oubli de règle... Je suis du genre perfectionniste et n'aime pas bâcler un travail, mais *Le Dernier Bastion* se devait enfin de voir le jour après tant d'années d'attente. Même les meilleurs jeux ont des erreurs et des coquilles, il est presque impossible de toutes les traquer.



Peut-être une deuxième édition à terme ?

Oui, j'aimerais bien faire une réédition voire une seconde édition, mais pour cela il faut déjà que la communauté s'agrandisse encore et que les stocks s'écoulent. Nous avons tiré 1000 exemplaires de chaque livre, pour que le coût de production en vaille la peine. Pour le moment, en gros un quart des stocks, voire un tiers, est écoulé. En 6 mois, ce n'est pas si mal mais il en reste beaucoup mine de rien.

Le *Dernier Bastion* est finalement né de la création de la maison d'édition Ageektion. Un sens caché dans ce terme ? Une signification précise ?

Ageektion est un jeu de mots, bien entendu, venu d'une conversation avec un ami. Il s'agit en gros de plusieurs termes rassemblés : « A Geek Edition », « Addiction », « A Geek Creation », etc.

Est-ce que le financement participatif a couvert l'ensemble des frais ?

Les 6500 € récoltés n'ont couvert que la moitié des frais. Quand on calcule le coût des illustrations, de la maquette, de l'impression et de tout ce qui tourne autour, on est quand même loin du compte. Là, avec les ventes des derniers mois, je suis rentré dans mes frais, mais pas assez pour financer moi-même la suite des suppléments. C'est pour cela que je vais sûrement devoir faire appel une fois de plus à la communauté et bien entendu à tous ceux désireux de rejoindre l'aventure en cours de route (*large sourire*). Je suis un auteur très présent et je réponds dès que je peux aux questions et remarques de mes fans.

À ce propos, quelle est la feuille de route de la gamme ?

Les suppléments des Peuples, afin d'en savoir plus sur eux, avec bien entendu plein de choses en plus pour le jeu en dehors du *background*, mais surtout pour faire vivre l'univers, des scénarios et des campagnes qui feront évoluer l'univers avec elles. Nous nous penchons déjà sur une campagne de Rang I et une autre de Rang II. Un fan est en train de nous écrire une campagne de son cru, qui ne sera pas officielle mais mériterait d'être diffusée.

Envisagez-vous de proposer des aides de jeu sur le site d'Ageektion ?

Oui, nous proposerons des aides de jeu si nécessaire mais également des scénarios ou des aventures. Nous sommes également en train de réaliser une FAQ, qui pourra aider à répondre à certaines questions récurrentes.

Par ailleurs, l'avenir d'Ageektion semble riche de projets : la traduction d'un jeu de rôle proche de l'univers des mangas (*Akuma RPG*) et la publication d'un jeu de plateau (*Invaders*). Tu peux déjà nous en parler ?

Concernant *Akuma*, nous sommes en train de rédiger le contrat. C'est un jeu espagnol mais basé sur les mangas, effectivement. *Invaders* est un jeu de plateau de ma création, basé sur les *tower defense*, et sera en financement dès le début d'année. Il aurait dû l'être avant mais plusieurs contraintes de production ont dû être revues et discutées afin d'en sortir le meilleur justement. *Akuma* et *Invaders* sont très beaux également, leur charte graphique a été l'une des priorités. Lors des différentes parties organisées

en conventions ou dans des boutiques, *Invaders* a toujours énormément plu. Il est à la fois facile à prendre en main et immersif. Tout le monde s’amuse et cherche la meilleure stratégie à adapter selon la situation. C’est rassurant mais l’angoisse du financement est quand même là. Un jeu de plateau requiert beaucoup plus de moyens qu’un jeu de rôle. J’ai encore plein d’idées et de projets sur le feu mais je ne préfère ne pas m’éparpiller pour le moment.

***Invaders* s’inscrit aussi dans le créneau du « seul face à la menace ». Tu as souffert, mouflet, dans la cour de récré ?**

J’ai toujours été un peu à part, un genre d’extraterrestre, mais je n’ai pas souffert. Je n’avais pas de bande de cancre qui me piquaient mon goûter, non (*sourire*). Et puis dans *Invaders* on peut jouer à quatre ! C’est juste que j’aime bien faire peser une certaine menace sur les joueurs, qu’ils aient la pression et se sentent investis d’un rôle de sauveurs, qu’ils puissent incarner de vrais héros. J’aime le *survival* et j’essaie de le faire ressortir dans mes univers de jeux. D’ailleurs nous organisons du 6 au 8 mars 2015 à Percy (Manche) un GN *survival* dans l’univers des zombies : *Damned of the Dead*.

L’union fait donc la force, comme dans *Le Dernier Bastion*. C’est finalement très vrai de ce que tu nous décris du cheminement de tes projets, jusqu’à la création d’Ageektion, n’est-ce pas ?

Oui, seul je ne serais rien et je n’aurais rien fait de concret. C’est grâce à mes proches et à ceux qui me soutiennent que je trouve le courage d’avancer.

Je dois beaucoup à ma compagne depuis plus d’un an, qui m’a épaulée et encouragée à créer Ageektion. Elle est ma muse !

Flûte ! Tu anticipes sur ma dernière question, mais je la pose tout de même : si tu devais remercier quelqu’un, en particulier, au titre de cette belle aventure, ce serait qui ?

Alors cette personne serait ma mère, qui est décédée avant la sortie du *Dernier Bastion* et qui m’a toujours soutenu. Ma compagne ne l’a hélas pas connue et nous le regrettons beaucoup car c’était une femme fabuleuse. Elles se seraient entendues à merveille. C’est ma mère qui m’a fait aimer la *fantasy* et la lecture, qui m’a beaucoup enseigné. C’était une femme très cultivée.

Beau témoignage Cédric. Merci.

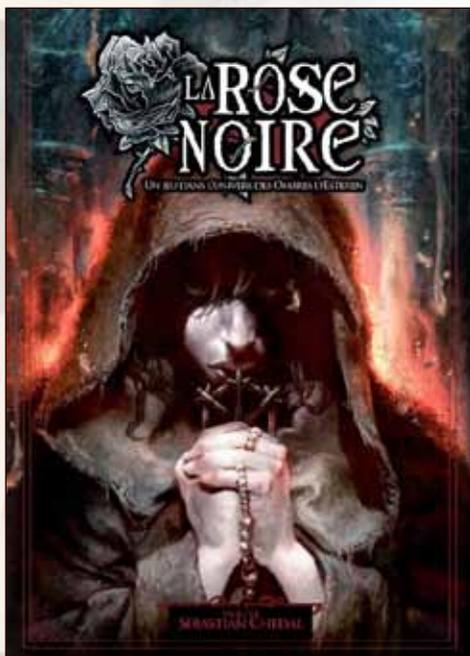
Laurent Séré



JEUX DE SOCIÉTÉ



La rose noire



Alors qu'on connaissait *Les Ombres d'Esteren* pour leur univers gothique empreint de mystères et d'horreur, les voici de retour avec un jeu de société ayant pour cadre l'un de leurs suppléments, *Le Monastère de Tuath*. Ce jeu a pu voir le jour grâce à l'une de leurs campagnes *kickstarter* et l'autorisation de leur éditeur de le traduire en français.

Le jeu se présente dans un superbe coffret, de très bonne qualité. Toutefois, on peut s'interroger sur son volume si important, puisqu'il ne renferme qu'une soixantaine de cartes à jouer, un petit plateau de jeu circulaire plié en deux, quatre feuilles de profil vous donnant la possibilité d'incarner des personnages de votre JdR préféré, quelques jetons et un livret de règles. Au final, cela fait bien peu pour une si grande boîte.

Ne boudons pas notre plaisir car comme à l'accoutumée, les illustrations du jeu sont superbes et bien dans le thème abordé. D'accord mais c'est quoi le thème ? Une série de meurtres se sont déroulés au monastère de Tuath. Les joueurs vont se répartir en deux camps, d'une part le Recteur qui est accusé des meurtres (à raison) et d'autre part les investigateurs. Le but du recteur est simple, faire durer autant que possible l'enquête jusqu'à l'arrivée des Chevaliers Lames ; alors que les investigateurs devront identifier les deux complices du meurtrier parmi sept suspects. Pour cela, ils disposent de cartes Action, doivent interroger des suspects et faire preuve de logique et de déduction. Pour les contrer, le Recteur dispose de ses propres cartes afin de leur barrer la route.

Si nous en restions là, nous n'aurions qu'un affrontement entre deux camps, mais ici, un traître s'est glissé parmi les investigateurs. Ainsi le joueur incarnant ce personnage va jouer de la même manière que les autres investigateurs, va enquêter, obtenir des informations mais n'a pas pour but l'identification des complices mais bien leur mort. De ce fait, ce rôle caché intègre une notion de méfiance entre les joueurs, un jeu d'alliance selon le ressenti des joueurs puisqu'à chaque tour les investigateurs pourront émettre une accusation contre deux suspects à partir du moment où la majorité des joueurs sont d'accord avec le choix.

L'expérience de jeu a été assez plaisante. Le jeu n'est pas révolutionnaire en soit, reprenant même des choses du jeu *Les Loups Garous de Thiercelieux* (avec les phases de réveil et de sommeil, le rôle caché, le fait de tuer des personnages, etc.). Un reproche pourrait lui être fait, à



savoir que l'accusation concernant les suspects peut se faire au hasard sans contrepartie néfaste s'ils se trompent. Par contre, le jeu est rapide, une demi-heure la première partie, beaucoup plus rapide ensuite. On peut par contre s'interroger sur la qualité des cartes de jeu, relativement souples, et leur durée de vie. Il est à noter que le dépunchage des jetons est très difficile et peut facilement conduire à déchirer les jetons.

Au final, *La rose noire* est un jeu assez classique dans la mécanique utilisée lorsqu'on parle de jeu à rôle caché. Plaisant à jouer, surtout avec des joueurs incarnant leur personnage, l'option « Carte de profil » est une bonne idée pour les fans du JdR qui pourront retrouver des personnages déjà connus. Un jeu plutôt à destination des fans des *Ombres d'Esteren*, mais également pour ceux qui chercheraient un jeu d'ambiance rapide, pour peu de joueurs ce qui n'est pas si souvent.

Sempai



Barbarossa

Après un premier jeu de plateau, *Praetor*, Play & Win revient sur vos étals avec un jeu de cartes de type *deck building* pour 2 à 5 joueurs : *Barbarossa*. Pour nos lecteurs qui ne connaîtraient pas ce genre de jeu, il s'agit d'un jeu de stratégie dans lequel les joueurs vont construire, au fil des tours, un paquet de cartes qu'ils utiliseront pour jouer les uns contre les autres. Partant d'une base commune, le choix des cartes intégrées dans cette base va progressivement modifier les possibilités offertes aux joueurs qui, s'ils associent les bonnes cartes ensemble, vont parvenir à réaliser des suites d'effets les conduisant à la victoire.

Pour en revenir à *Barbarossa*, le contexte de jeu se veut fictif puisque les joueurs vont incarner des corps

d'armée allemands fantasmés tentant de conquérir une Russie fictive au cours de la Seconde Guerre mondiale. Probablement pour renforcer ce côté « fictif/fantasmé », les illustrations du jeu vont représenter des jeunes filles, type manga, très courtement vêtues et dans des positions plus ou moins évocatrices. On en reparlera.

Le jeu se compose de 305 cartes, réparties en six catégories divisées en sous-catégories, chaque catégorie ayant un effet particulier (les cartes unité permettent d'obtenir un point de renfort supplémentaire pour acquérir une nouvelle carte, les ressources d'obtenir un point de ressource supplémentaire pour payer le coût d'achat d'une nouvelle carte, etc.). Avant de commencer à jouer, il est très fortement conseillé de respecter la mise en place des cartes selon ce qui est appelé dans le jeu la zone de



guerre. Cette disposition particulière de chaque sous-catégorie va faciliter et fluidifier les tours de jeu en regroupant les sous-catégories en fonction de leur coût d'achat. Ainsi, toutes les cartes disposées sur une même ligne auront le même coût d'acquisition, la ligne au-dessus aura un coût supérieur, etc.

Tous les joueurs commencent la partie avec les mêmes 8 cartes. C'est au fur et à mesure des tours, de leurs choix d'achat de cartes supplémentaires pour enrichir leur armée, qu'ils vont se différencier, mais à la base, tout le monde part avec les mêmes chances de remporter la victoire finale.

Le jeu se veut très mécanique, c'est à dire qu'il se déroule selon des phases bien précises dont l'ordre est imposé. Chaque joueur joue à tour de rôle toutes ses phases. Vous pourrez ainsi jouer des cartes de votre main pour obtenir certains effets en sachant que jouer une carte coûte un point de tactique et qu'au début de votre tour vous n'en avez qu'un. Vous en obtiendrez en jouant justement des cartes de votre main qui vous en feront gagner de nouveaux, vous permettant ainsi de poser plus d'une carte par tour de jeu. Une fois fait, vous pourrez attaquer une ville, puisque l'objectif du jeu est de vaincre Moscou (dernière ville possible à conquérir) et surtout d'accumuler les points de victoire en remportant des villes au fur et à mesure du jeu, en diminuant les défenses de ces mêmes villes, etc.

Vient ensuite la phase de recrutement, en gros d'achat de nouvelles cartes pour renforcer votre armée ; et enfin la défausse de toutes vos cartes jouées et en main (sauf une) avant de passer la main au prochain joueur.

L'expérience de jeu a été assez classique au demeurant. La mécanique n'est pas innovante, s'appuyant sur des « combos » de cartes pour parvenir aux effets les plus puissants du jeu. Un point positif fut que le vainqueur de la partie ne s'est pas dessiné avant longtemps. En parlant de durée, le jeu a tendance à s'étaler sur la longueur avec l'inconvénient que chacun joue à tour de rôle en attendant que l'autre finisse son tour. De plus, il est assez perturbant de voir dans les règles des icônes de pions qui en fait n'existent pas et qui auraient pu être utiles pour comptabiliser le nombre de points de tactique, renfort, ressources obtenus ; car plus les tours passent, plus vous en gagnez et au final, vous finissez par faire confiance au joueur qui joue car vous n'avez pas pu tout suivre. Enfin, le contexte est intéressant, mais franchement quel intérêt d'avoir des illustrations de jeunes filles dévêtues dans des positions si sensuelles...

Au final, *Barbarossa* est un jeu très classique dans la mécanique mise en place, qui ne se différencie de ses concurrents que par des illustrations que personnellement je trouve d'assez mauvais goût et desservant l'immersion.

Sempai



**FAITES
ENTRER
L'ACCUSÉ !**



La mort de Dag Hammarskjöld

Après le détour par le XIX^e siècle du précédent article, nous revenons au XX^e siècle mais nous quittons l'Europe, où s'étaient déroulées toutes les précédentes affaires évoquées ici, pour l'Afrique, même si l'affaire qui nous intéresse aujourd'hui concerne la mort d'un Européen : le Suédois Dag Hammarskjöld. Sa mort est toujours officiellement considérée comme le fruit d'un accident d'avion mais de plus en plus de voix, et non des moindres, demandent une réouverture de l'enquête concernant le décès de celui qui fut le seul Secrétaire général de l'ONU à mourir en fonction ; de mort violente de surcroît.

La mort de Dag Hammarskjöld

Bien que Dag Hammarskjöld (1905-1961) soit largement oublié de nos jours (en France tout au moins), l'ancien Secrétaire général de l'ONU (1953-1961) fut qualifié de « *plus grand homme d'État du XX^e siècle* » par John F. Kennedy lors de son oraison funèbre. Il reçut le prix Nobel de la paix à titre posthume en 1961. Kofi Annan (marié à une Suédoise issue d'une famille de diplomates, ce qui n'est peut-être pas anodin) qui fut son lointain successeur à l'ONU (1997-2006) déclara à plusieurs reprises que le Suédois était son modèle professionnel. Kofi Annan créa d'ailleurs, en 1998, la médaille Dag Hammarskjöld récompensant à titre posthume les personnels de l'ONU morts en mission.



Mais si Dag Hammarskjöld bénéficie, comme beaucoup de morts illustres, d'une unanime admiration *post mortem*, il n'en allait pas de même au moment de sa mort. Il s'était en effet attiré les foudres des grandes puissances occidentales et de l'URSS. Des inimitiés qui sont, pour les tenants de la thèse de l'assassinat, les causes de sa mort.

Dag Hammarskjöld était issu d'une famille qui servait la monarchie suédoise, aux plus hautes fonctions, depuis le XVII^e siècle. Son père, Hjalmar, avait été premier ministre de Suède entre 1914 et 1917 après avoir été diplomate. Son frère, Åke, avait appartenu au secrétariat de la Société des Nations et avait été juge à la Cour internationale de justice de La Haye en 1936. Pour sa part, Dag Hammarskjöld avait été président du conseil d'administration de la Banque de Suède entre 1941 et 1948 et participa à ce titre à la conférence de Paris de 1947 instituant le plan Marshall.

Bien que n'ayant jamais pris sa carte dans aucun parti politique, il a été membre de plusieurs gouvernements sociaux-démocrates suédois. Il est notamment ministre des affaires étrangères en 1949. En 1951, il est nommé vice-président de la délégation suédoise à l'ONU, en devient le président en 1952 et, en 1953, suite à la démission du Norvégien Trygve Lie, il est élu Secrétaire général de l'ONU. Il apparaît alors comme un technocrate compétent mais sans vision politique. Il va vite démentir cette image.

Définissant ses fonctions auprès de ses amis proches comme celle d'un « pape laïc », Hammarskjöld va tenter de faire de l'ONU une administration ayant un poids propre et une indépendance par rapport aux grandes puissances ; une attitude que ses successeurs se garderont bien d'adopter. Voyageur infatigable (21 pays d'Afrique visités entre les seuls mois de décembre 1959 et janvier 1960), il se rend dans de nombreux États reconnus ou en devenir, notamment d'Asie et d'Afrique, et joue les médiateurs pour désamorcer au maximum les conflits en amont. Lors de la crise de Suez en 1956, il crée la première force d'urgence des Nations unies.

Ses mandats se déroulent en pleine période de décolonisation et, après sa réélection triomphale de 1957 (à l'unanimité des membres de l'assemblée des Nations unies) il s'engage résolument en faveur des nouveaux États et s'attaque dès que possible à leurs crises politiques internes pour éviter qu'elles ne dégénèrent en conflits armés, une politique qui lui vaudra les faveurs du groupes des pays dits « non-alignés », constitué à la conférence de Bandung en 1955. À l'ONU, la décolonisation crée

une situation nouvelle : l'augmentation du nombre d'États représentés marque en effet la fin de la majorité que les pays occidentaux détenaient à l'Assemblée générale des Nations unies depuis 1945. Hammarskjöld entend profiter de ce nouveau rapport de force pour que l'ONU s'affranchisse de la tutelle des grandes puissances et puisse appliquer sa charte de manière neutre et indépendante. Cette optique va cristalliser contre lui de nombreuses oppositions lors de la crise congolaise.

La crise congolaise

Le 30 juin 1960, le Congo belge accède à l'indépendance et prend le nom de République du Congo (actuellement République démocratique du Congo - RDC ; Zaïre entre 1971 et 1997). À partir de la fin des années 50, le colonisateur belge avait parié sur une décolonisation lente lui permettant de conserver en grande partie sa mainmise sur les exceptionnelles richesses naturelles du pays. Mais Bruxelles n'a pas pu s'opposer à la volonté d'indépendance des Congolais et aux émeutes de plus en plus importantes et violentes éclatant sur le territoire. L'indépendance a été particulièrement mal préparée dans ce pays vaste (2,3 millions de kilomètres carrés, 11^e plus grand pays du monde de nos jours) où le colonisateur s'est longtemps appuyé sur les divisions ethniques pour conserver son autorité et a empêché l'accès à l'éducation des indigènes, ne permettant pas l'émergence d'experts locaux. De surcroît, l'exceptionnelle richesse minière du pays (diamants, or, cuivre, uranium, cobalt, etc.) attise toutes les convoitises.

La table ronde de Bruxelles entre le 20 janvier et le 20 février 1960 avait organisé au pas de course une accession à l'indépendance. Les élections législatives organisées en mai 1960 ne permettent pas de détacher de majorité nette et un compromis est trouvé autour d'une coalition fragile : Joseph Kasa-Vubu est élu président, Patrice Lumumba est nommé Premier ministre. Avant même la proclamation de l'indépendance, le 14 juin 1960, la province minière du Sud-Kasaï exprime sa volonté d'indépendance. Le Katanga, grande région minière (d'une taille équivalente à celle de l'Espagne), ne reconnaît pas non plus le nouveau pouvoir à Kinshasa. En juillet, le Katanga, par la voix de son président autoproclamé, le fantasque et richissime Moïse Tshombe, déclare son indépendance, imité officiellement par le Sud-Kasaï en août. Ces nouveaux « États » (non reconnus par la communauté internationale) sont aidés de facto par les compagnies minières occidentales, l'ancien colonisateur belge et sont vus positivement par les États occidentaux qui parient sur un éclatement du Congo en de nombreux micros-États plus facilement contrôlables et plus enclins à accéder aux demandes occidentales que Joseph Kasa-Vubu et, surtout, Patrice Lumumba, perçu comme un communiste.

Dans le même temps, des Belges sont restés aux principaux postes de commandes dans l'armée congolaise et n'entendent pas céder un pouce de leur pouvoir personnel ce qui crée des mutineries et de terribles tensions. La Belgique envoie des troupes en renfort pour « protéger ses ressortissants » avec l'aval de l'OTAN qui accepte que les

Belges vident leurs garnisons censées assurer la défense de l'Allemagne pour agir au Congo.

En outre, alors que les États occidentaux ne reconnaissent pas officiellement les deux provinces sécessionnistes, ils permettent à des mercenaires européens, souvent issus des anciennes troupes coloniales, d'accéder à ces provinces pour y former les armées locales (le mercenaire français Bob Denard s'illustrera dans l'armée katangaise). Les colons belges du Katanga surnommeront ces mercenaires « les affreux », tant à cause de leur équipement dépareillé et de leur manque d'hygiène que pour les abominables crimes qu'ils commettent. La presse occidentale est, dans un premier temps, assez complaisante avec les indépendantistes et surtout envers Moïse Tshombe qui se pose en rempart contre le communisme.



L'ONU propose sa médiation pour éviter que le conflit ne dégénère mais les choses s'accroissent.

Début septembre 1960, le Premier ministre Patrice Lumumba demande l'aide de l'URSS contre les sécessionnistes et les Belges. Il s'oppose au président Joseph Kasa-Vubu qui le démet de ses fonctions. À son tour, Lumumba, avec l'appui d'une large partie du parlement, assure qu'il reste en fonction et annonce la déchéance du président pour haute trahison. Ce chaos à la tête de l'État permet à Mobutu Sese Seko, futur « maréchal Mobutu », de développer son influence à la tête de l'armée en plaçant ses hommes aux places laissées vacantes par les Belges dans l'urgence et de prendre un poids politique considérable.

L'URSS et ses alliés soutiennent Lumumba ; les puissances occidentales se partagent entre soutien au duo Kasa-Vubu/Mobutu et soutien officieux aux sécessionnistes.

Le 10 octobre, Lumumba est assigné à résidence à Kinshasa par l'armée mais il parvient à faire passer un mot d'ordre à ses partisans qui se regroupent à Stanleyville (actuellement Kisangani) autour d'Antoine Gizenga. Patrice Lumumba parvient à s'échapper le 27 novembre 1960 et prend la direction de Stanleyville mais il perd trop de temps en chemin à mobiliser la population des villes qu'il traverse et il est arrêté début décembre. Le 17 septembre 1961, Mobutu le fait transférer à Elisabethville au Katanga avec deux de ses proches conseillers et ils sont livrés à Moïse Tshombe qui le fait immédiatement torturer, exécuter puis fait dissoudre



son cadavre dans l'acide pour qu'il n'en reste nulle trace. Ce crime est commis avec la complicité (au moins) de la CIA et de l'armée belge.

Cet assassinat choque une large partie de l'opinion internationale et en réaction, en février 1961, le gouvernement d'Antoine Gizenga à Stanleyville est reconnu comme le gouvernement légitime de la République du Congo par 21 États proches de l'URSS.

Les éléments sont en place pour une nouvelle guerre de Corée en plein cœur de l'Afrique.

Action et mort de Dag Hammarskjöld

À partir de l'indépendance de la République du Congo, Dag Hammarskjöld s'était rendu à de multiples reprises dans le pays. En septembre 1960, il avait décidé l'envoi de troupes onusiennes (qui arborent pour la première fois les fameux casques bleus) pour tenter d'éviter une escalade de la violence. L'URSS et ses

alliés avaient considéré que cette force était insuffisante et favorisait de facto les actions des puissances occidentales. Le bloc communiste propose alors de démettre le Suédois de ses fonctions, de supprimer le poste de Secrétaire général de l'ONU et de le remplacer par une *troïka* de trois personnalités : une nommée par le bloc occidental, une par le bloc communiste et une par les pays non-alignés. Hammarskjöld qui peut encore compter sur le soutien des occidentaux et des non-alignés tient bon mais sa situation devient précaire.

Après l'assassinat de Lumumba, le Conseil de sécurité adopte (malgré l'abstention de la France et de l'URSS) la résolution 161 demandant un cessez-le-feu, le départ de tous les mercenaires du Congo, celui des troupes belges et autorisant, en ultime recours, l'Opération des Nations unies au Congo (ONUC) à avoir recours à la force. Le texte permet également aux Nations unies de

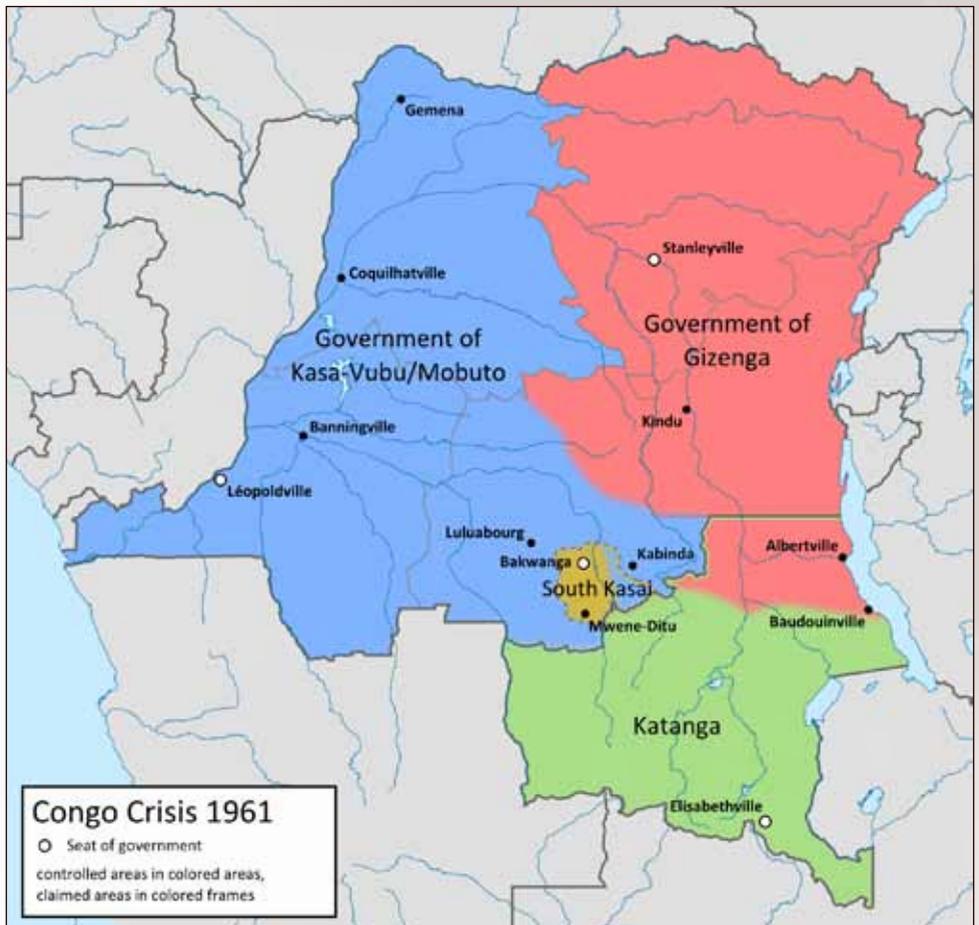


prendre toutes les mesures appropriées afin d'empêcher le déclenchement d'une guerre civile au Congo. Londres et Washington comptent sur ce texte pour faire cesser la guerre civile qui entrave l'exploitation des ressources minières mais souhaitent conserver un Katanga, où leurs entreprises sont bien implantées, largement autonome à défaut d'être indépendant.

Le 28 août 1961, l'armée de mercenaires du Katanga est en grande partie neutralisée par l'ONU lors de l'opération Rumpunch. Moïse Tshombe réagit

extrêmement mal à cette offensive, multiplie les rodomontades annonçant la fin prochaine de l'ONU et menace le personnel civil des Nations unies.

Le 13 septembre 1961, l'ONUC lance l'opération Morthor qui vise à écraser définitivement l'armée katangaïse. Selon les sources, Hammarskjöld serait à l'initiative de cette attaque en s'appuyant sur son interprétation de la résolution 161 ou aurait été mis devant le fait accompli par le commandement de l'ONUC mais aurait assumé la responsabilité de cette offensive.



Londres et Washington, qui n'ont pas été prévenus de cette offensive et doivent faire face à une opération qui risque de ruiner leur souhait de voir un Katanga autonome, sont furieux.

La nuit du 17 au 18 septembre 1961, Dag Hammarskjöld s'envole pour Ndola en Rhodésie du Nord (actuelle Zambie) où il doit rencontrer Moïse Tshombe afin de négocier la libération de casques bleus retenus en otage et obtenir une sortie de crise pacifique. La Rhodésie du Nord est alors un protectorat britannique dirigé par un gouvernement rhodésien blanc ségrégationniste qui aspire à une indépendance du Katanga voisin où il a des intérêts miniers.

Le DC-6 de Dag Hammarskjöld n'atteindra jamais Ndola. Sur les 14 pilotes, passagers et membres d'équipage, il n'y a qu'un seul survivant, un sergent états-unien, Harold Julian, membre de l'équipe de sécurité d'Hammarskjöld qui mourra six jours plus tard des suites de ses blessures.

Dag Hammarskjöld est sans doute mort sur le coup lors du crash mais les équipes de secours ont été lancées particulièrement tard à la recherche de l'avion. En effet, le Haut Commissaire britannique en Rhodésie du Nord, Lord Cuthbert Alport, un politicien conservateur très hostile à l'action de l'ONU en Afrique et favorable au maintien de la domination des Blancs en Rhodésie, déclara aux autorités locales la nuit du drame que l'avion d'Hammarskjöld, attendu à l'aéroport de Ndola, avait sans doute changé de plan de vol et avait atterri ailleurs, différant ainsi de plusieurs heures le lancement des secours.

Rapidement, les autorités britanniques et rhodésiennes organisèrent des enquêtes concluant à un accident lié à une erreur de pilotage.

La commission d'enquête de l'ONU dans son rapport d'avril 1962 se montra beaucoup moins affirmative et rendit un « verdict ouvert », ne se prononçant pas sur les causes du crash.

Suite à la mort d'Hammarskjöld, l'offensive contre le Katanga se poursuivit cependant, soutenue par une opinion publique internationale particulièrement hostile à Moïse Tshombe dont les troupes commettaient de nombreux massacres. En décembre 1961, le Sud-Kasaï est repris par les troupes régulières de Kinshasa. Les Lumumbistes d'Antoine Gizenga reculent également et ce dernier est arrêté en janvier 1962. En janvier 1963, le dernier bastion de Moïse Tshombe, Kolwezi, tombe aux mains de l'ONU et de l'armée régulière congolaise. Le leader indépendantiste fuit alors en Rhodésie du Nord puis dans l'Espagne du général Franco. Il revient d'exil un an plus tard pour devenir Premier ministre du Congo à la tête d'un gouvernement d'union nationale qui ne tiendra pas un an. S'exilant à nouveau en Espagne en 1965 suite au coup d'État du maréchal Mobutu, il est condamné à mort par contumace en mars 1967 par un Mobutu qui se place désormais officiellement dans les pas d'un Patrice Lumumba dont il était pourtant l'ennemi. En juillet 1967, l'avion dans lequel se trouve Tshombe est détourné vers l'Algérie où il est arrêté. Il meurt opportunément d'une crise cardiaque en 1969. Qui sait ce qu'il aurait pu révéler lors d'un procès ?

Mobutu régnera sur la République du Congo, qu'il rebaptise Zaïre, entre 1965 et 1997 et pillera le pays (en 1997, sa fortune était estimée à six milliards de dollars et la dette du pays à 13 milliards de dollars). Contraint à l'exil suite à l'avancée de troupes rebelles, il meurt peu après. L'est de la RDC est en état de guerre quasi continue depuis 1997 même si la guerre a officiellement pris fin en 2003. Ce conflit a entraîné la mort de plus de cinq millions de personnes, le bilan le plus meurtrier depuis la Seconde Guerre mondiale.

Les contre-enquêtes

Rapidement après la mort de Dag Hammarskjöld, les milieux indépendantistes africains et les cercles anti-impérialistes dénoncèrent, sans toutefois apporter de preuves, un assassinat organisé par une ou plusieurs puissances occidentales.

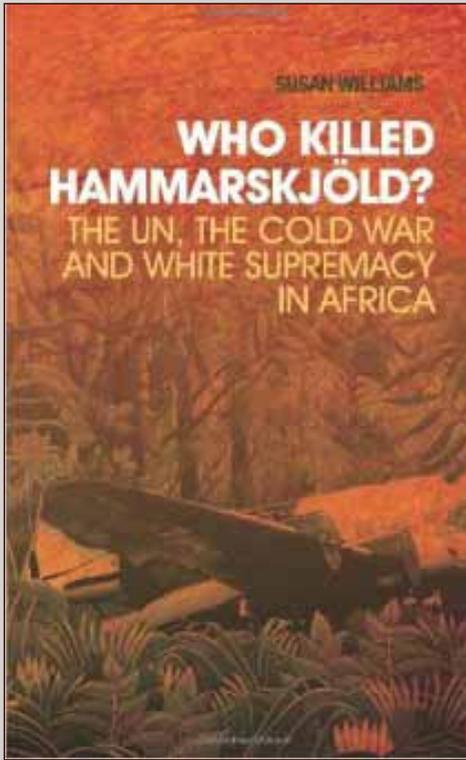
En 1998, la Commission de vérité et de réconciliation sud-africaine, présidée par le prix Nobel de la paix Desmond

Tutu et chargée de faire la lumière sur l'action des gouvernements de la période de l'apartheid, produisit un document impliquant une participation du Royaume-Uni, des États-Unis et de l'Afrique du Sud dans la mort de l'ancien Secrétaire général de l'ONU. Toutefois, l'authenticité de ces pièces ne put être prouvée.

Dans une série d'articles publiés en 2011, le journal britannique *The Guardian*, s'appuyant sur plusieurs enquêtes indépendantes, affirma qu'Hammar skjöld avait été assassiné.

La même année, l'universitaire britannique Susan Williams publia son livre *Who Killed Hammarskjöld? The UN, the Cold War, and White Supremacy in Africa*, édité par l'université Columbia. À partir des archives de Sir Roy Welensky, Premier ministre de Rhodésie du Nord à l'époque, elle parvint à la conclusion que les commissions d'enquêtes rhodésienne et britannique avaient sciemment ignoré certaines preuves d'une attaque aérienne contre l'avion d'Hammar skjöld. Elle jugea probable





qu'Hammar skjöld avait été assassiné par une alliance entre des hommes politiques pro-apartheid rhodésiens, des diplomates britanniques conservateurs et les autorités katangaises et que la CIA et le MI-6 était, au minimum, informés du projet.

Une commission d'enquête fut nommée par l'ONU en juillet 2012. Cette structure *ad hoc* réunissait quatre éminents juges à la retraite dont l'ancien juge britannique Sir Stephen Sedley et l'ancien juge constitutionnel sud-africain et procureur pour les tribunaux internationaux pour l'ex-Yougoslavie et pour le Rwanda Sir Richard Goldstone. Ce comité obtint la déclassification de certains documents et notamment d'un câble diplomatique que l'ambassadeur états-unien au Congo lors de la mort d'Hammar skjöld,

Ed Gullion, avait envoyé à Washington juste après le crash. Il y affirmait que l'avion avait été abattu par un avion de chasse piloté par un mercenaire du nom de « Vak Riesegehel ». Si ce nom ne correspond à personne, il pourrait s'agir d'une mauvaise compréhension orale suivie d'une mauvaise retranscription du nom de Jan Van Risseghem (1923-2007), un mercenaire belge qui servit dans l'aviation belge, sud-africaine puis rhodésienne avant de devenir le pilote du seul avion de chasse dont disposait les troupes katangaises de Moïse Tshombe.

Dans son livre Susan Williams affirmait, sur la foi du témoignage de Charles Southall, un ancien membre de la NSA en poste à la station de l'agence à Chypre la nuit de la mort du Secrétaire général de l'ONU, que la NSA avait enregistré les communications de l'avion de Dag Hammarskjöld avant le crash depuis sa base de Chypre.

En février 2014, la Commission Hammarskjöld estima que, le jour de la mort d'Hammar skjöld, l'aéroport de Ndola où il devait atterrir était surveillé activement par la NSA et peut-être la CIA. Elle a donc demandé aux États-Unis de déclassifier les enregistrements en possession de la NSA. Le gouvernement états-unien admet l'existence de ces documents mais refuse, pour l'instant, de lever le secret défense et de transmettre ces pièces.

Que faire de cette affaire en jeu de rôle ?

Sionsepenchesurl'affaireHammar skjöld d'un point de vue scénaristique, en le



détachant de ses éléments contextuels, la trame est particulièrement classique : un responsable politique haut placé, théoriquement intouchable compte tenu de ses fonctions, est assassiné dans une simulation d'accident alors qu'il tentait de résoudre une crise politique et militaire dans un sens qui ne convenait pas à des personnes/ États puissants. Il s'agit d'une trame vue et revue et qui manque sans doute un peu d'originalité si on détache cette affaire de son contexte pour l'adapter dans des univers purement imaginaires (médiéval-fantastique, fantasy, science-fiction, etc.).

Ce qui fait le sel de cette affaire, du point de vue de l'inspiration rôliste, est le fait qu'elle heurte la croyance bien ancrée qu'un responsable onusien ne peut pas être assassiné avec la complicité tacite ou active de grandes puissances. Cette seule éventualité choque les citoyens que nous sommes et, logiquement, elle devrait interpeller des PJ. C'est le contexte et la personnalité de la victime qui importent dans cette affaire vue sous l'angle rôliste. Il s'agit d'une affaire

susceptible de provoquer des cas de conscience chez des PJ ou de provoquer un sentiment de révolte susceptible de faire évoluer des personnages.

pour cette raison qu'elle me semble particulièrement bien adaptée à des jeux super-héroïques. Dans ces jeux, les personnages sont souvent confrontés à la difficulté de savoir sous quelle autorité ils agissent, quelles lois ou règles morales ils font respecter. L'affaire Dag Hammarskjöld représente un cas d'école. Considérons une organisation de super-héros obéissant à l'ONU comme celle des comics *Stormwatch* ou de l'univers *Hexagon*, adapté en JdR ; les personnages servent l'ONU dans le but d'améliorer le monde, mais à qui obéissent-ils : aux Nations unies ? au Secrétaire général ? au Conseil de sécurité ? ou à l'Assemblée générale des Nations unies dont les votes divergent souvent ? Confrontés à une situation comme la mort de Dag Hammarskjöld, potentiellement commanditée par des puissances représentées au Conseil de sécurité et en mesure d'imposer des vetos à leurs actions, comment



réagiraient-ils ? Cela peut créer un ressort dramatique fort susceptible de remettre en cause des allégeances et de faire évoluer les PJ voire, selon leur poids et influence (potentiellement centraux dans un univers super-héroïque), l'univers de jeu entier.

Dans *Hexagon Universe*, la plupart des personnages sont affiliés au CLASH, une organisation de l'ONU fondée en 1947, gérant les questions super-héroïques et à dimension cosmique. Dans un tel contexte, la mort d'Hamarskjöld est intéressante car elle pose un point de réflexion pour les personnages : comment réagir quand on travaille pour l'ONU afin de servir la justice et le bien du monde quand le Secrétaire général de l'organisation a sans doute été assassiné par des puissances du Conseil de sécurité ? On

s'en va (en limitant ainsi son efficacité puisqu'on ne travaille plus dans une structure ayant des moyens alors que d'autres problèmes importants à traiter demeurent), on dénonce (en créant des troubles pouvant avoir des conséquences dramatiques, détruisant potentiellement l'ONU et l'action de ses différentes agences), on se tait (et on couvre un crime) ou on décide de prendre le pouvoir soi-même (et on construit une dictature de fait) ? Cette problématique a été abordé dans les comics *The Authority* (surtout lorsque Mark Millar en était le scénariste). Cette série présente une organisation de super-héros ayant travaillé pour l'ONU dans le cadre de l'organisation Stormwatch mais qui s'est affranchie de toute autorité humaine pour mener sa propre politique, affrontant (entre autres problèmes) des gouvernements ne supportant pas qu'on leur dicte leur politique ou jugeant que les actions des super-héros vont à l'encontre de leurs intérêts. La question de la dictature des super-héros est posée dans les comics *Kingdom Come* ou *Red Son*, ils peuvent servir d'inspirations.

En parallèle du thème précédent, ou pris indépendamment, les nombreux arcs scénaristiques de l'univers Marvel impliquant des métaux extraterrestres comme le vibranium (extrait exclusivement dans le royaume du Wakanda du super-héros africain Black Panther) ou l'adamantium peuvent être recyclés et développés avec l'affaire Dag Hamarskjöld. Le cratère de Luizi, au Katanga, un impact de météorite de 17 kilomètres de large situé dans une riche région minière globalement sous-exploitée, pourrait tout à fait abriter des restes de météorite sous forme de



gisements de métaux dont le contrôle pourrait apporter un avantage décisif à de nombreuses factions de vos univers. La crise katangaise de 1961-1963 que Dag Hammarskjöld tentait de résoudre pouvait alors avoir pour ces organisations, États ou personnalités une importance considérable et « justifier » l'élimination du trop indépendant Secrétaire général des Nations unies. Si les super-héros ne sont pas votre tasse de thé, rappelons que la quête du métal rare et mythique est un classique qui dépasse les seuls comics et qu'on retrouve dans de nombreuses fictions depuis l'Antiquité ; l'orichalque est aussi bien présent dans l'œuvre d'Hésiode - c'est la matière du bouclier d'Héraclès - que chez Jean Ray, jusqu'à *Shadowrun* en passant par Tintin (les effets de la météorite de *L'Étoile mystérieuse*) et bien d'autres œuvres.

La mort de Dag Hammarskjöld se prête, évidemment, parfaitement au genre du jeu d'espionnage avec ou sans fantastique. Si, de nos jours,

un « lanceur d'alerte » inspiré de Chelsea/Bradley Manning (le soldat US ayant communiqué des documents classifiés à Wikileaks) ou Edward Snowden (l'ancien analyste de la NSA aujourd'hui réfugié en Russie) travaillant à la NSA quittait son poste en emportant avec lui le fameux enregistrement des communications de l'avion de Dag Hammarskjöld en possession de l'agence, cela ne serait-il pas en mesure de déclencher une course contre la montre entre un grand nombre de services secrets ? Ceux-ci pourraient chercher soit à éviter un scandale, soit à le provoquer, soit à avoir un moyen de pression en vue de discussions internationales (dans l'état actuel du monde et en vrac : sur la situation en Ukraine, en Syrie, sur les projets d'accord de libre échange transatlantique, etc.). Par ailleurs, les organisations suprématistes blanches accusées par Susan Williams d'être derrière le crash font souvent de bons méchants et elles peuvent avoir survécu à la fin de leur ultime bastion sud-africain sous une forme secrète.



Dans un jeu d'espionnage fantastique comme *Night's Black Agents*, l'enregistrement pourrait fournir des informations essentielles sur la conspiration vampirique qu'affrontent les personnages. Selon le style de jeu adopté, la conspiration pourrait, par exemple, soit lorgner sur les richesses du Katanga (du fameux cratère de Luizi ou autres) soit vouloir acquérir un objet magique traditionnel africain que le Secrétaire général de l'ONU, inconscient de sa valeur réelle, comptait offrir à Moïse Tshombe avant les négociations pour le mettre dans de bonnes dispositions.

Les jeux de conspiration extraterrestre en vogue dans les années 90 (*Conspiracy X*, *Over the Edge*, *Delta Green* dans son axe « lutte contre Majestic 12 », etc.) semblent être passés de mode mais peuvent permettre une utilisation de cette affaire en imaginant une implication extraterrestre dans la mort du Secrétaire général de l'ONU. Que révèlent les derniers enregistrements de l'avion de Dag Hammarskjöld ? « Vak

Riesseghel » dont parlait l'ambassadeur Ed Gullion dans son câble diplomatique désignait-il vraiment le mercenaire belge Jan Van Risseghem ?

Moins intéressant à mon avis mais pouvant malgré tout amener des développements dans beaucoup de jeux occultes, il est envisageable dans un scénario de JdR qu'en marge de ses activités onusiennes, Dag Hammarskjöld ait été le dépositaire de secrets et de documents appartenant à sa famille depuis le XVII^e siècle et possédant un lien avec des activités occultes en Scandinavie. Aurait-il pu les cacher à Kinshasa où il se trouvait avant de s'envoler vers Ndola en espérant les récupérer plus tard ? Pour rappel, on notera que dans *Delta Green*, supplément *Target of opportunity*, la tentaculaire (c'est le cas de le dire) secte de Nyarlathothep appelée le Culte de la Transcendance a sa base secrète située à proximité de Stockholm.

ANTTIKA

L'ÉCRAN

BIENTOT DISPONIBLE

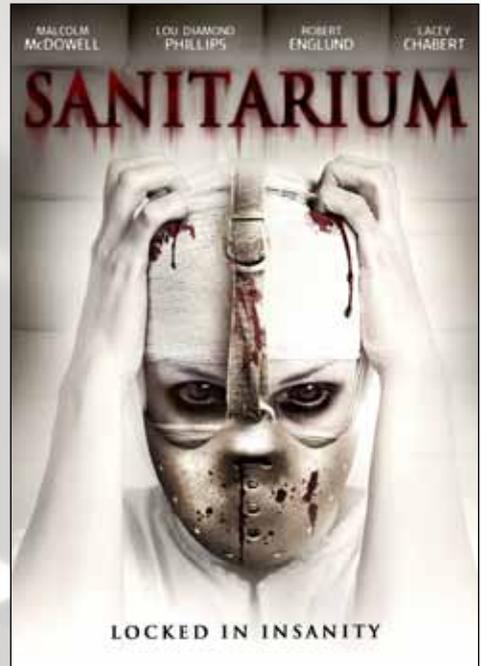


Lud@Pathes
Les zediteurs

LE CINÉMA M'A TUER !



Sanitarium



Ahhh, la folie ! Délicieuse déraison irraisonnée de la raison...

Tous ces cachets de toutes les couleurs dans une ambiance blanche et feutrée, à peine dérangée par les cris des psychotiques du troisième étage... C'est un peu des vacances, non ?

C'est donc une balade dans la démente que nous propose le docteur Stenson, alias Malcolm McDowell, le spécialiste des rôles d'horreur et d'angoisse qui me fait triper depuis *Orange mécanique* (oui, oui, c'est lui le narrateur sociopathe).

Cette balade aura trois étapes. Tout d'abord, la découverte du meilleur ami d'un artiste spécialisé dans les dioramas de poupées et qui a la mauvaise idée de droguer la tequila de son protégé pour le rendre plus créatif... Jusqu'à ce qu'il le devienne trop !

Ensuite, la mise en scène d'un enfant, devenu grand, qui est harcelé par un monstre que son institutrice considère comme l'expression de la maltraitance de son père... jusqu'à ce que la réalité dépasse la fiction !

Et pour finir, la confrontation à un professeur d'université qui s'est réfugié dans un abri antiatomique pour éviter la fin du monde prévue par les Mayas et qui a tué sa famille. Avant qu'une voix ne lui révèle une toute autre vérité !

Trois histoires, trois victimes, trois angoisses.

Si le jeu des acteurs ne casse pas trois pattes à un canard (pauvre bête), les histoires sont très bonnes et les twists finaux bien trouvés.

Dans tous les cas, les histoires sont censées être réalistes et ne pas intégrer de fantastique mais on ne peut au final s'empêcher de se demander si tout s'est réellement bien passé comme expliqué. Tout ça parce que les histoires sont vues par les yeux des différents protagonistes, ce qui rend les situations un peu bizarres quand le protagoniste est en pleine crise de folie, ou de lucidité ? À vous de statuer.

**Oui mais j'en fais quoi
me direz-vous ?**

Patient 13 ? L'Appel de Cthulhu ? BRP ?
Ça ne vous parle toujours pas ? Mais vous n'êtes pas possibles comme MJ ! Un peu de créativité ! Là on parle de folie, ce ne sont pas les jeux ou systèmes qui vous viennent à l'esprit ?

Par exemple, prenez un *Cthulhu*, années 20 ou autre, et vous faites se dérouler le scénario dans le milieu artistique, avec des persos acteurs/peintres ou même cinéastes qui se mettent à entendre des voix, percevoir des images inconnues

et incohérentes. Évidemment, ils se nourrissent de leurs peurs les uns les autres en se fournissant de nouveaux sujets d'angoisse. Un peu d'opium par-ci, un peu d'absinthe par-là, et vous avez le cocktail de la folie.

Ou pensez à rejouer à *Little Fears* mais en poussant vos joueurs à se demander si les monstres sont réellement... réels.

Ou encore faites du post-apocalyptique à huis clos avant d'immiscer le doute dans la réalité de la fin du monde... Et si un champignon contenu dans l'abri provoquait des hallucinations ? Et si les bruits que vous pensez entendre venir d'au-dehors étaient finalement vrais ? Et si ces émissions radio de survivants n'étaient que le fruit de votre imagination... la folie n'a aucune limite, alors ne vous bridez pas !

Dead snow : Red vs Dead



Je vais vous dire une chose que je n'aurais jamais pensée possible : la trilogie *Evil Dead* a un enfant digne du père ! Attention, je ne parle pas du remake qui nous rejoue l'histoire en CGI, le plaisir des effets spéciaux pourris en moins, et avec une héroïne histoire de se la jouer « audacieux-qui-met-une-femme-en-valeur ». Je vous parle de la série des *Dead Snow* !

Le premier opus était un classique dans le genre gore de la cabane abandonnée et du groupe d'amis qui y passent le week-end avant de trouver un trésor nazi qui réveillera les zombies (nazis aussi) gelés qui le surveillent avant de tuer tout le monde et que même le héros il tue accidentellement sa petite amie. Relisez ça sans reprendre votre souffle, hein !

Donc un film qui se la joue sérieux et gore, pour autant qu'on puisse mettre sérieux et gore dans la même phrase.

Et voilà la suite ! Là, le scénariste a pris de la drogue, c'est sûr. On va lister ses délires...

Des policiers qui se prennent pour des *Dirty Harry* du Fjord. Un bras du chef des zombies que greffe au héros un médecin qui a visiblement besoin de vacances. Un gamin qui discute avec une *zombie squad* américaine via son iPhone et qui y laissera sa cage thoracique suite à une malheureuse rencontre. Une main vivante qui tue tout ce qu'elle rencontre. Des zombies nazis qui réveillent les morts sans les contaminer. Un zombie handicapé qui a la malchance accrochée au corps. Des anti-zombies qui aiment les *selfies*. Un guide du musée de la guerre gay qui fera son *coming out* ou... paf. Des prisonniers de guerre russes assassinés prêts à en

découdre de nouveau. Une scène de baston finale entre zombies, et parfois les héros, parce que c'est plus marrant de voir des zombies casser du zombie, et beaucoup moins entendu dans ce genre de films. Un amoureux transi qui se dit que c'est pas parce qu'elle pourrait dans la terre depuis plusieurs jours qu'il n'est plus amoureux de sa belle et qu'elle n'est plus désirable – au point de nous faire un remake de la scène de sexe de *Titanic* version zombiesque. Et surtout un fût du canon qui mettra un certain temps à refroidir après avoir arraché la tête du zombie en chef.

Là, on est dans le délire « evildeadien » maximum ! De situations foireuses en héros paumés dans leurs propres vies, il y a le choix pour délirer et vous n'arrêtez pas.

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

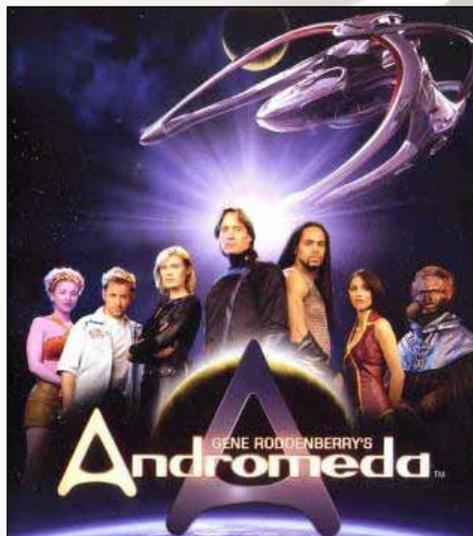
Des zombies nazis ? Des zombies communistes (pas *Red is Dead* mais *Red Vs Dead*) ? Des *sidekicks* jetables et complètement allumés ? Un groupe de zombie-killers expérimentés virtuellement (un peu comme le lieutenant dans *Aliens*) ? Un bled paumé dans le nord de la Norvège ? C'est pas encore assez clair ?

Alors pensez au jeu le plus délirant que vous possédez et faites vivre une expérience nordique à vos joueurs !

Si ça ne vous suffit pas comme indications... Imaginez que vos personnages sont déjà de base pas très doués ; qu'en fait de tueurs de zombies c'est plus *Shaun of the Dead* que *Walking Dead* ; que pour s'en sortir

ils doivent contrôler des zombies pour aller se battre à leur place ; que parmi les PNJ vous avez la « lie sociale » du coin (alcooliques dépressifs, policier incapable de tirer droit, ancien militaire qui servait dans le mess des officiers et n'a jamais vu un combattant ennemi, femme au foyer hypocondriaque, consultant informatique...) ; que vos « héros » n'ont pas d'autre choix que de faire avec ce qu'ils trouvent (genre une collection de parapluies et pas des M16 avec munitions)... Maintenant, le plus dur sera de construire un style de jeu où vos joueurs n'hésiteront pas à faire n'importe quoi en espérant que ça passe. Mais ça, je vous fais confiance pour y arriver.

Andromeda



Vous aussi vous rêvez de voir Hercules (le héros de la série télé) dans l'espaaaaaace ? *Andromeda* l'a fait !

Andromeda est une série qui fleure bon le *space opera* à l'ancienne avec des héros huilés, des héroïnes canons et des décors en carton.

Ici, on est dans des histoires avec des héros héroïques, des méchants très méchants, des vilains vraiment vilains et des innocents tout à fait innocents. Si ce n'était pas du *space opera*, ce serait du *pulp* !

En plus, la série est signée d'un nom connu des fans de science-fiction : Gene Roddenberry. Oui, oui, le papa de *Star Trek* !

La série présente des particularités plaisantes. Tout d'abord, la technologie ici n'est pas disponible à outrance. Le vaisseau du héros a beau avoir passé des siècles en temps suspendu, il reste une avancée technologique majeure au vu de ce qui reste de l'univers après plusieurs siècles de guerre. Mais cette avancée a aussi besoin d'être maintenue et entretenue, ce qui n'est pas évident quand on n'a plus d'équipage ni de base arrière. C'est bien beau les missiles surpuissants mais quand on n'en a plus, on n'en a plus...

Un autre aspect est l'humour décalé omniprésent. Là où *Star Trek* se voulait sérieux et grave, *Andromeda* c'est de la déconne entre potes. Ça déstabilise au début mais on s'y fait, surtout quand ils commencent à faire des clins d'œil à d'autres films ou séries.

Il y a aussi l'absence de tuniques rouges sacrificiables à souhait. Cette absence de *sidekicks* consommables rend les situations plus intimistes et moins basées sur les combats et les effets spéciaux. D'ailleurs, ceux-ci ont atrocement mal vieilli pour une série qui n'a que 15 ans...

Malheureusement, du concept initial – trois astronautes cryogénisés qui reviennent sur Terre pour refonder le PAX (genre d'ONU local) et réveiller

des centaines de potes congelés au même moment (180 ans plus tôt) en parcourant une Terre dévastée – il ne reste plus que la portion ténue...

Il faut comprendre la situation de l'époque. On est en 2000, *Star Trek Voyager* vient de se terminer et il y a une place à prendre dans les séries SF. On a donc une chaîne canadienne qui a une licence liée au nom de Roddenberry... Et si on utilisait cela pour en faire un *Star Trek* bis ? Histoire de récupérer les fans sans série à découvrir... Et là, c'est le drame !

Au lieu de développer dès le début leur propre histoire, les voilà qui nous font du *Star Trek* revu et corrigé dans un autre univers. On aura même droit à une étoile sous forme humaine omnipotente (à la Q ?) ou une race de surhommes logiques mais émotionnels (les Romuliens ?).

Bref, pendant plusieurs saisons ça sent le réchauffé. Alors, que faut-il en tirer ?

Tout simplement un univers de *space opera* sombre et humain. Pas de grand empire qui contrôle tout, pas de héros qui entraîne des planètes avec lui, pas de super vaisseaux fendant les nébuleuses... Pour tout dire, la dernière saison se passe presque uniquement sur une planète où nos héros seront bloqués. Bref, c'est pas la joie du tout mais ils s'en sortiront c'est sûr.

D'ailleurs, si vous survivez aux différentes saisons, vous verrez ce que des auteurs peuvent faire de leurs personnages quand on les prévient suffisamment tôt que la série sera conclue dans la saison en cours...

Oui mais j'en fais quoi

me direz-vous ?

Déjà vous comprenez qu'il faut éviter de repiquer les concepts d'un autre univers sinon vos joueurs ne vont plus comprendre et risquent de confondre les mondes.

Ensuite, pensez à terminer votre campagne bien avant la dernière session de jeu. La fin d'une histoire, cela se prépare.

Pour finir, osez passer d'un scénario plus fort que la vie, avec vos joueurs en charge de l'avenir d'une planète ou d'une race tout entière à un huis clos dans un lieu perdu avec le minimum de PNJ. Sachez casser le rythme !

The following

C'est l'histoire d'un prof de fac



américain, spécialisé dans les poètes romantiques du XIX^e et Edgar Allan Poe en particulier, qui n'a jamais rien écrit de patent.

C'est l'histoire de ce prof qui découvre un jour que tuer c'est cool, surtout quand on l'enrobe d'un romantisme noir, de la beauté de la mort.

C'est l'histoire d'un flic qui chasse un tueur en série tout en tombant amoureux de la femme d'un prof de fac spécialisé dans le romantisme.

C'est l'histoire de ces trois personnages

et de la façon dont leurs vies vont se télescoper en laissant un paquet de souffrance et de cadavres derrière elles...

Parce que notre prof, Joe Caroll, n'a pas dit son dernier mot ; il a découvert qu'il possédait une capacité unique : créer des suiveurs. Ce petit homme insignifiant, un peu poète raté, un peu romantique en souffrance, est capable de découvrir et de faire germer le « passager noir » (merci Dexter) au fond de chaque assassin en puissance. Il est tout simplement capable de donner l'envie à chacun de laisser libre cours à son désir de tuer.

Talent inutile dans la vie normale mais beaucoup moins quand on n'est pas tenté par l'expérience de l'exécution pour meurtres et qu'on a envie d'écrire une nouvelle histoire en utilisant son ex-femme, Claire Matthews, et son ex-petit ami/agent du FBI, Ryan Hardy.

Bon, soyons clairs, le méchant est du genre à survivre à peu près à tout et son ex-femme du genre à aligner les mauvaises décisions les unes après les autres. Une fois cela précisé, on peut pleinement apprécier le spectacle.

Car l'idée est géniale : un tueur en série crée une secte de tueurs en série ou de masse. Tout ça en leur donnant des objectifs qui feront d'eux les héros de sa propre histoire qu'il est en train d'écrire. En fait, il leur propose l'immortalité en assouvissant leurs plus obscurs plaisirs : la chasse à l'homme et la mise à mort.

En parlant de mort, ça tombe ! En fait, on dirait *Game of Thrones* tellement ça saigne. On est bien loin des séries « agent du FBI » classiques. Ici, on

tue par plaisir de façon malsaine et en grand nombre.

Outre l'aspect chasse au tueur, il y a ce sentiment que n'importe qui peut avoir été retourné, y compris au sein des forces de l'ordre voire du FBI. Il n'est jamais sûr que votre petite amie, votre voisin ou encore le facteur si serviable ne va pas se révéler être du complot. Surtout que ce complot recrute en permanence de nouveaux membres...

Heureusement pour les gentils, le grand méchant, Joe, se révèle être en fait un loser dans les grandes largeurs ! Il est super quand il s'agit de faire frissonner les minettes et les pervers inassouvis mais quand il s'agit de commander et de se décider, ben il déçoit. En plus, il est fou amoureux de sa femme et ne supporte pas que ce qu'il a prévu d'écrire ne corresponde pas à la réalité. Et tant pis si pour changer la réalité, il faut sacrifier des membres de la secte plus qu'il n'en a en stock !

En plus de ça, il se révèle rapidement incapable de gérer ses ouailles qui attendent de lui des choses grandioses, historiques, alors que tout ce qu'il veut c'est se venger de son ex-femme et écrire sa saloperie de roman minable.

En fait, dans ses suiveurs, il y en a plusieurs qui sont largement plus doués que lui pour le meurtre et qui sont de vrais psychopathes, pas des émos de pacotille qui tuent sous prétexte de romantisme.

Tout ça va donc finir très très mal pour tout le monde... Mais heureusement, il y a une saison 2 !

Bref, je dirais que la série vaut le coup d'œil pour ses personnages de tueurs variés et pour les techniques

d'investigation anti-sectes du FBI. En plus, elle offre réellement une vue sur les relations qui peuvent exister dans les groupes de tueurs à la Manson, la Henry & Ottis ou encore les Birnie. C'est très utile si vous lancez des scénarios aux tueurs associés et sinon, faites-vous plaisir dans le monde merveilleux des sectes...

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

Vous n'aimez pas les sectes ? Vous n'aimez pas les tueurs en série ? Vous n'avez pas un exemplaire de BIA ou de COPS à la maison ?

Si vous avez répondu non aux trois, n'allez pas plus loin ! Sinon, continuez.

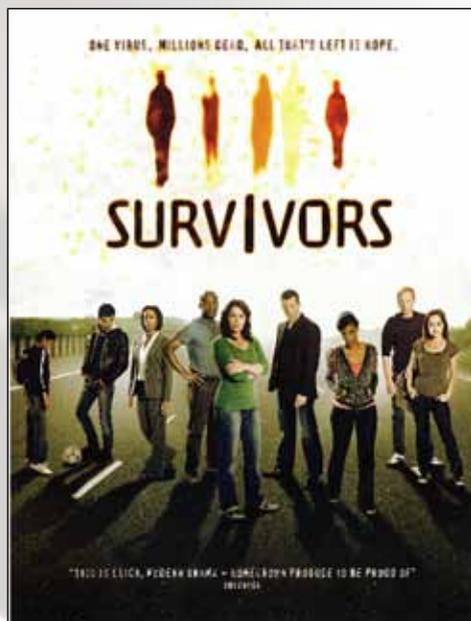
Déjà on commence par mettre des tueurs multiples travaillants de concert, pas obligatoirement au même endroit. Pourquoi ne pas intégrer un groupe de tueurs qui se répondent dans l'horreur et les victimes au travers du territoire ? Imaginez des copieurs répartis sur tous les USA ! Comment savoir qui est qui ? Comment identifier un suspect alors qu'un meurtre identique est commis ailleurs pendant qu'il est en garde à vue pour interrogatoire ?

Vous voyez le défi pour vos joueurs ? Moi aussi !

Survivors

La fin du monde peut être vraiment, mais vraiment chiant ! La BBC nous en donne la preuve avec *Survivors*.

Bon, déjà, cette série date de 2008, ça a vieilli mais normalement une apocalypse, c'est éternel et intemporel non ? Il y en a plein dans les livres sacrés qui n'ont pas pris une ride en plusieurs milliers d'années ! Mais là, en Angleterre, la fin



du monde c'est un truc de boloss !

Déjà c'est juste une épidémie de grippe genre le SRAS avec patients dans le coma et haut niveau de contagion. Pas de zomzoms, pas de comportements violents, juste des malades qui ont de la fièvre et qui toussent. Pas visuel pour un sou.

En plus, c'est une fin du monde bien policée avec un arrêt progressif de la civilisation et pas d'émeutes. On est en Angleterre, on fait les choses discrètement ! Bien sûr, il y a des survivants et pas que des gens sympathiques mais où sont donc passées les bandes de pillards motorisés et lourdement armés ?

Ici, un seul mec a un fusil de chasse et encore un truc à deux coups. Comme s'il n'y avait pas d'armurier dans le coin ou de poste de police voire une base militaire ! Naaaaaan ! Ici, ma bonne dame, on est sobre même dans son usage de la force. Résultat, les confrontations se réduisent

à deux coups de feu en l'air, un coup de poing et des heures de bavardages de jeunes coqs dignes des cours de récréation. On a déjà connu plus extrême comme confrontation.

Que dire des personnages ? Ils sont mous ! Mais mous !

On n'est pas obligé d'aller dans la version *Walking Dead* ou *Mad Max* mais bon, un petit coup de *28 jours plus tard* aurait fait du bien. Ben non ! Les survivants sont des moules qui voyagent de cache en cache pour trouver du ravitaillement et le fils disparu, mais qu'on imagine immunisé, de l'héroïne principale.

Parlons-en des héros : un mari absent et un poil violent rongé par la culpabilité, un ancien détenu voleur et meurtrier mais qui est amoureux transi, une médecin lesbienne mal dans sa peau, une arriviste du sexe à l'ancienne, une maman qui cherche son fils et croit en la justice et le bonheur pour tous, des suiveurs... Super ! On s'amuse ! On tremble.... Ah oui, le fils héritier saoudien flambeur et baiseur, suivi du jeune Pakistanais religieux et bon... Que de quoi tripper, je vous le dis tout net !

En face, un ou deux criminels un peu violents, une femme politique qui a laissé mourir sa famille pour s'enfuir, un ancien flic qui ne pense qu'à pendre les criminels voleurs de boîtes de conserve ; et des suiveurs...

C'est long, c'est lent, et le méplot n'apparaît que dans la deuxième et dernière saison vu que l'histoire a été interrompue en plein milieu !

On découvre un grand complot mondial, une épidémie peut-être pas si naturelle que ça, des savants planqués dans un labo mais qui ont besoin de cobayes

épargnés par la maladie, des cartes postales envoyées avant l'éruption de la pandémie pour réunir des « profils » de citoyens, une ex-femme qui semblait au courant de ce qui allait arriver... Là, on avait de quoi s'amuser ! Il y aura même une fusillade dans les épisodes finaux ! On commence à s'intéresser mais paf ! la série s'arrête.

Bref, fuyez !

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

Eh bien, vous évitez comme la peste les mauvaises orientations du scénario de *Survivors* !

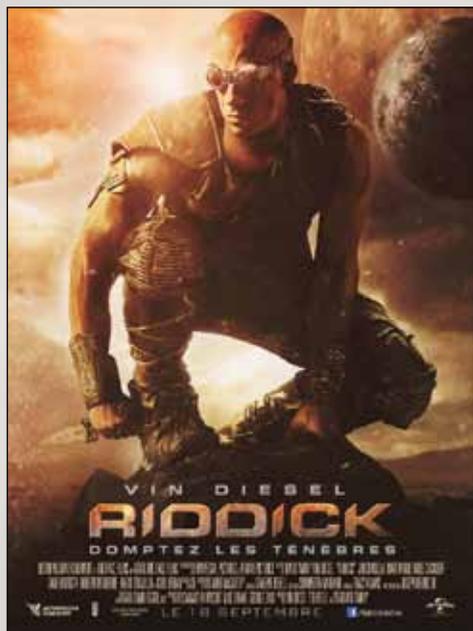
Déjà, le méplot, vous le mettez en place dès le début de l'histoire. Parce que tourner en rond, ça finit par donner la nausée au joueur le plus motivé de la table et ce ne sont pas les chips qui sauveront la soirée !

Vos personnages, rendez-les intéressants avec de vrais secrets et des objectifs un peu plus hauts que manger et dormir. Les rebondissements doivent ouvrir la voie vers d'autres morceaux de scénario, pas s'effondrer en quelques minutes ou ne mener à rien (genre la pièce vide et sans indice trouvable).

À force de jouer sur les frustrations, on ne frustre plus, on dégoûte ! Cette série vous apprendra qu'il y a pire que de mourir d'une pandémie, il y a s'ennuyer ferme devant sa télé ou sa table de jeu.

PS : pour les motivés, c'est un *remake* d'une série homonyme des années 70 et qui semble bien plus intéressante à exploiter dans un contexte d'histoire alternative que celle-ci.

Riddick



J'aime Vin Diesel ! Ça c'est fait, j'ai fait mon *coming out* de ciné d'action et plein de testostérone.

Et si je rajoute que j'adore Riddick, le véritable héros *badass* comme ils devraient tous l'être, je crois que j'ai mis le dernier clou dans le cercueil de ma sobriété cinéphile.

Plus sérieusement, Riddick, Richard B. Riddick, le criminel, le type qui s'est fait souder les paupières pour pouvoir voir dans le noir et ne jamais être surpris dans les prisons qu'il a fréquentées, le type qui est capable de vous trancher la gorge d'un simple geste, LE Riddick !

Pour vous dire, ce personnage est tellement solide qu'il est à la base d'une franchise de trois films, trois jeux vidéo, un film animé, un manga et deux livres ! Visiblement, je ne suis pas le seul à apprécier.

Donc là, il nous revient pour le troisième film de la série avec un retour aux sources de ce qui avait fait la force du scénario du premier opus, à savoir le changement d'ambiance et de situation. Si généralement une histoire tourne autour d'un événement majeur et de ses répercussions, on reste souvent dans la même ambiance : une poursuite, une chasse à l'homme, etc. Or, ici, le scénariste joue du changement de situation et prend plaisir à offrir plusieurs films en un seul. Je m'explique.

On commence par une scène de *space opera* avec la secte des « *necromongers* », les porteurs de mort dans la galaxie, et un petit règlement de compte entre Riddick et son premier lieutenant. Tout ça pour laisser Riddick pour mort sur une planète complètement aride. On ferme le ban du *space opera*.

Commence la seconde partie du film, un *survival* homme contre nature, où Riddick retrouve le personnage qu'il a toujours été : un survivant. Seul sur une planète inconnue, il y apprend les dangers et les opportunités, faisant face à la nature et aux gentilles bestioles du coin dont une espèce de scorpion des lacs fort sympathique. Pratiquement muette, cette partie du film joue sur la découverte de la planète et le retour du héros comme on l'a aimé. Évidemment, les vacances et le camping sauvage n'ont qu'un temps et un groupe de chasseurs de prime atterrit, bien décidé à ramener la tête de Riddick. On ferme le ban de l'homme contre la nature.

Là démarre la chasse à l'homme, le jeu du chat et de la souris entre une équipe super équipée technologiquement et un héros qui est devenu expert dans les

pièges et l'infiltration. Le jeu est bien trop déséquilibré pour les chasseurs de prime, ils n'ont aucune chance face à Riddick ! Évidemment, il va finir par se laisser capturer car il sait que la planète est dangereuse et qu'il a besoin d'un covoiturage pour s'en aller dès que possible. Et là, les bestioles du coin attaquent. On ferme le ban de la chasse à l'homme.

Et on repart avec du *survival* homme contre nuée (oui, oui, comme pour les zonzons). On se remémore avec émoi les scènes de *Pitch Black*. Comme d'hab', il y aura des trahisons pour sauver sa peau, comme d'hab' il y aura des sacrifices pour le plus grand nombre, comme d'hab' il y aura des bons mots placés au pire moment et comme d'hab' Riddick va s'en sortir pour partir vers de nouvelles aventures. On ferme le ban de l'homme contre nuée.

Et on se laisse porter par le projet de quatrième film de la franchise...

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

Déjà vous commencez par montrer le plus grand respect pour l'œuvre Riddick, non mais !

Et ensuite vous prenez exemple sur une histoire qui arrive à placer quatre ambiances différents en moins de deux heures, le tout sans perdre le tempo et sans dénaturer les héros et l'histoire ; respect !

Essayez de placer ça dans un seul scénario ; on la ramène moins, hein ? Dans une campagne, c'est plus courant mais dans un scénario, non.

Ensuite, comme dans tous les films de la série, ici, la planète est aussi un acteur de l'histoire. Elle a son comportement

propre et ses buts, comme n'importe qui. C'est quand la dernière fois que le lieu a eu un rôle d'acteur actif de vos histoires ? Jamais ? Moche ! Va falloir que vous vous y mettiez.

Et puis Riddick, ou son univers, ça a une bonne tête de *D6 Galaxies*, non ? Les règles sont là, il n'y a plus qu'à mettre en place l'univers. Un petit *survival* de *badass* sur une planète déserte mais où vit une faune agressive pour découvrir que le vaisseau de secours est en fait chargé de les ramener sur la planète où ils ne veulent pas aller, histoire de ne pas finir leurs vies comme forçats dans des mines de mitrinum (taux de décès 100 % à 3 mois)... et zou vous faites du Riddick !

Allez, au boulot, MJ fainéant que vous êtes !

Rage



Oui, je sais, Nicolas Cage c'est un peu mon hamster souffre-douleur à moi ! J'aime bien lui faire du mal même si j'en ai honte...

Donc on va se refaire un film de mon acteur mono-expression favori, Nicolas Kim « Cage » Coppola, neveu de Francis Ford. Pour rappel, il a besoin de tunes pour son train de vie et a donc fait sien l'adage « travailler plus pour gagner plus » mais pas toujours en faisant les bons choix.

Étrangement, *Rage* sort du lot.

Eh oui, enfin un film où je ne vais pas casser du sucre sur le dos du petit Nicolas ! Au lieu d'histoires de chevaliers et de démons, ici on repart dans du thriller pur et dur, dans du film noir à l'ancienne, et ça fait du bien !

Un gangster irlandais retraité, Paul Maguire (oui, je sais, c'est pas original comme nom mais ça fait le boulot), est devenu un honnête entrepreneur. Il partage sa vie entre sa jeune nouvelle épouse, sa fille ado (pas trop rebelle ni conne), et ses vieux potes de crimes qui sont devenus des vieux criminels plutôt que des parrains. Donc, on a un gars tranquille qui picole un peu, fait des blagues un peu et joue de son passé surtout pour impressionner et calmer les petits amis de sa fille. Mais cet équilibre va se briser le jour où sa fille est enlevée par des inconnus et finit avec une balle dans la tête pas très loin de la maison. Une bonne vengeance à l'ancienne ! Le souci pour Paul est de ne pas comprendre le pourquoi de cette vengeance alors qu'il s'est retiré depuis des années, qu'il s'est VRAIMENT retiré. Alors que tout le monde, y compris son ancien parrain, lui conseille de la jouer discrète et d'attendre que la police trouve

les kidnappeurs, il va jouer les gros bras avec ses vieux potes et se lancer à la chasse aux meurtriers de sa fille. C'est un bon choix, sinon le film se résumerait à attendre à côté du téléphone !

Et là, c'est le drame... On découvre que l'arme utilisée est un vieux pistolet russe, ce qui lance tout le monde aux trousses de la mafia russe. Ça tombe bien puisque Paulot leur avait fait un coup de pute avec ses vieux potes, il y a 19 ans, sans que personne ne les soupçonne, alors qu'il lui coûterait la vie et bien plus aujourd'hui si on apprenait qu'il avait tué le frère du parrain russe. Ça fait toujours désordre et les Russes sont un peu du genre à pas laisser passer ça...

Puis les événements partent en couilles. Les cadavres s'accumulent et le père rangé reprend ses mauvaises habitudes ; tout ça pour découvrir que les Russes n'y sont pour rien et même qu'ils n'étaient pas au courant du meurtre du frère... Par contre, aujourd'hui, ils le savent et ne vont pas le laisser passer.

Donc nos « héros », Paulot et ses potes, deviennent des cibles pour les Russes quand ils ne s'entretuent pas en se soupçonnant d'avoir vendu la mèche. Je vous avais parlé de quiproquo, non ?

Au final, on découvre que l'arme utilisée sur la fille de Paulot est celle qui a été utilisée pour tuer le fréro il y a 19 ans, qu'il gardait comme une relique... Ainsi, il n'y a pas eu d'enlèvement mais juste trois jeunes bourrés qui ont joué avec une arme et tué accidentellement la fille d'un ancien malfrat. Le reste, c'est de la mise en scène pour éviter de finir sur un croc de boucher !

Si Paulot l'avait joué « profil bas », il n'aurait jamais réveillé la colère des

Russes et sûrement obtenu justice. Au lieu de ça, il a ravivé une guerre des gangs vieille de 19 ans, l'emportant, lui et ses potes, au passage. Coup de kalachnikov dans la face et on ferme le banc !

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

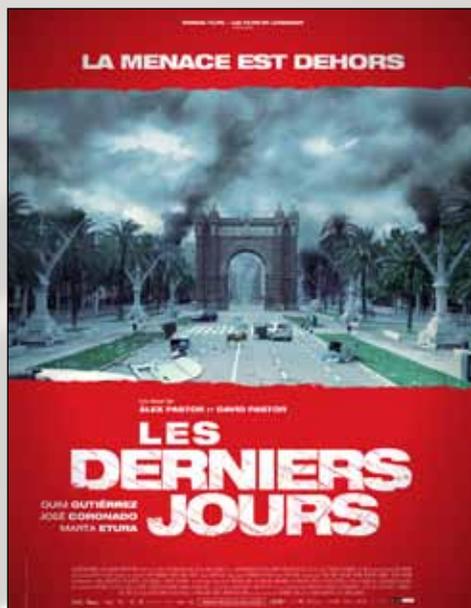
Déjà le coup du fait majeur qui ne l'est pas, mais pas du tout, est plus qu'exploitable ! Combien de fois avez-vous joué un scénario où l'intrigue se résume à « la victime est en fait le méchant » ? Ben là, on vous propose du lourd : il n'y a pas de méchant ! Tout, mais alors tout, est un quiproquo !

En fait, le scénario est construit sur les réactions des différentes parties vis à vis des actions des héros ! Moins le héros en fait, moins il y aura de conséquences... Vous pariez que vos joueurs vont se la jouer à la Maguire ? Lequel accepterait de rester à l'auberge à mater les serveuses édentées et boire de la bière coupée à l'eau d'égout au lieu d'arpenter le pavé pour venger un ami ou un parent ?

C'est toute la magie de ce scénario : laisser les joueurs se mettre dans les ennuis mortels juste parce qu'ils ont mal compris la situation de départ. Ça arrive tellement souvent accidentellement dans nos scénarios que ça serait dommage de ne pas faire un scénario uniquement porté par cette idée mais de façon intentionnelle, non ?

Les derniers jours

C'est la fin du monde ! Encore ! Comme d'hab' ! Pas de quoi fouetter un chat. Bon, cette fois, pas de zombies, ni de virus mutant, ni d'extra-terrestre en quête de résidence secondaire, ni



de bombes... Juste la peur. La peur panique ! Celle qui prend au cœur et tue. Tout commence par des cas isolés d'individus pris de crises d'angoisse et qui succombent à des arrêts cardiaques. Bon, il y a bien le passage d'une comète mais rien de probant.

Donc, de par le monde, on assiste de plus en plus à des cas de morts inexplicables et surtout de personnes qui refusent de sortir de chez elles, persuadées que le fait d'être à l'extérieur va les tuer. Oui, il y a un mot pour ça : l'agoraphobie. L'humanité entière est contaminée par une agoraphobie morbide qui ne permet plus aux humains de sortir de chez eux. C'est donc l'histoire de Max, un informaticien sur le point d'être licencié pour raisons économiques qui se retrouve coincé dans son bureau alors qu'il découvre que sa petite amie était partie pour un rendez-vous prénatal chez le gynécologue... Accessoirement, il venait de lui cracher au visage qu'il faut être fou pour vouloir faire un enfant dans un monde tel que le nôtre.

On va donc suivre le cheminement du héros, et de son acolyte, le « tueur » chargé de dégraisser sa boîte, dans leur voyage souterrain à travers Barcelone.

Même si l'histoire est de facture classique et présente bien l'effondrement lent mais inéluctable des structures sociales après une apocalypse planétaire, les tensions entre individus quand ils comprennent que plus rien ne sera pareil et que seuls les plus forts ou les plus malins survivront, elle apporte bien plus.

Il y a cette ambiance horrible d'agoraphobie. On se retrouve donc avec des humains qui peuvent vivre dans des bâtiments immenses avec une vue dégagée sur l'extérieur mais qui sont incapables de sortir de chez eux ! Pour voyager, ils doivent devenir des rats de tunnels et creuser des galeries entre les bâtiments ou utiliser les voies existantes, gênant quand on sait que les fondations sont en béton renforcé.

Une civilisation prend donc forme entre ceux qui se sont retrouvés coincés dans des lieux bien fournis (supermarchés, métro) et ceux qui sont dans des superbes immeubles sans ressources (bureaux, appartements). Si au début c'est l'entraide, vient le temps des attaques et des pillages.

Cette situation est encore pire que ce qu'on peut imaginer car il est possible de voir un lieu en sachant qu'on ne pourra jamais l'atteindre, même si des êtres aimés s'y sont réfugiés. Ou encore, si votre immeuble prend feu et que la seule façon de s'enfuir est de sortir, vous êtes mort !

Cela renforce l'aspect désespéré de la situation. Ici, pas de gros *roadtrip* vers une zone sécurisée, vous ne pourrez jamais sortir de la ville ; pas de campagne où tout recommencer vu

que ceux qui y vivent sont condamnés à moyen terme par les distances. Pas d'espoir, pas d'échappatoire.

Tout ça à cause d'une peur irrationnelle...

Le cinéma fantastique espagnol nous avait donné des pièces maîtresses comme *Rec* ou *l'Échine du Diable*. Là, il récidive ! Décidément, les angoisses ibériques sont de bonne facture.

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

Vous intégrez l'idée des souterrains à votre prochaine partie de post-apocalypse.

Attention, pas un truc du genre, il y a des gaz mortels à la surface mais plutôt les rayons gamma détruisent toute vie à l'extérieur ou, mieux, le plein air est mortel pour les humains tout court.

Pourquoi ?

Parce que si l'extérieur est pourri, personne ne fantasmera sur le fait d'y retourner ! Si l'extérieur est mortel pour toute vie, pourquoi y aller ?

Par contre, voir l'extérieur et savoir que la vie naturelle y continue mais sans les joueurs, ça c'est dur à vivre. Imaginer que dehors il y a des arbres pleins de fruits mûrs, du gibier à profusion, ça c'est se sentir malheureux, vraiment !

Grimm



Oh oui, insulte-moi en allemand !

Vous avez choisi allemand en première langue ? Vous vous souvenez encore avec émotion de Goethe lu dans le texte original ? Vous aimez écrire des noms comme Blutbad, Hexenbiest ou Fuchsbau ? Alors la série est faite pour vous !

Bon, si vous aimez les séries fantastiques alliant humour et univers secret, alors c'est bon aussi. Par contre, il faut aimer un univers noir, bien loin du fantastique des contes de fées même si le concept de l'histoire fait appel aux frères Grimm.

Imaginez tout simplement que le mot Grimm n'est pas un nom de famille mais le nom d'un chasseur de monstres... oui, un *hunter* à la *Supernatural* ! Mais un chasseur qui a cette faculté unique de repérer parmi la population humaine les Vessen (les monstres) quand ils Vogen (se transforment)... Oui, il faut avoir fait allemand première langue pour suite cette série !

Ces Grimms, car il y en a plusieurs et depuis des générations, ont la fâcheuse habitude de décapiter sans procès ces monstres, même s'ils peuvent être végétariens. La grande différence, ici, c'est que le Grimm en question est un officier de police qui considère que tant qu'on ne commet pas de crime, on ne mérite pas de punition. Idée bizarre ! Pourquoi ne pas massacrer tranquillement tout ce qui est différent comme nous l'apprennent tous les bons JdR ?

Et voilà donc une série qui va tourner autour de cette chasse au monstre dont les crimes sont cachés parmi ceux des humains mais pour lesquels un Grimm veille. Bien évidemment, il va y avoir

un métaplot à base de familles royales de Vessen qui se livrent des guerres et des conflits de pouvoir dans un univers caché des humains standards. Il faut dire que nous, pauvres humains, ne pouvons voir un Vessen Vogen que s'il le désire, ce qui limite la perception de cet autre monde...

Pourquoi suivre encore une nouvelle série sur des chasseurs ? On a déjà *Supernatural* ! La raison en est multiple. Tout d'abord, ici on revisite des mythes de notre enfance comme le grand méchant loup ou les trois petits cochons. C'est toujours plaisant de voir les contes de notre enfance passés dans un univers violent et sanglant, non ?

Ensuite, les personnages sont plus développés dans leurs relations et leur personnalité que le sempiternel héros mal dans sa peau et le gentil monstre mais qui est quand même dangereux. Ici, les gentils et les méchants ne sont pas trop éloignés et ont tous une bonne raison de faire ce qu'ils font et ce qu'il faut !

Pour finir, la série a un mélange subtil de vrais crimes et de réelles enquêtes avec une dose de sorcellerie et des intrigues politiques en tâche de fond. C'est beaucoup plus léger que le gonzo *Supernatural* où on tue pour tuer en jouant avec des anges. Ah oui, ici, pas de religion, aucune religion ! On est dans une approche « scientifique » du fantastique. Rien de surnaturel, que de la biologie ou de la science encore inconnue des humains. Vous ne pouvez pas imaginer le bonheur d'avoir des scénaristes qui n'expliquent pas les incohérences par un « c'est magique » ; ça soulage !

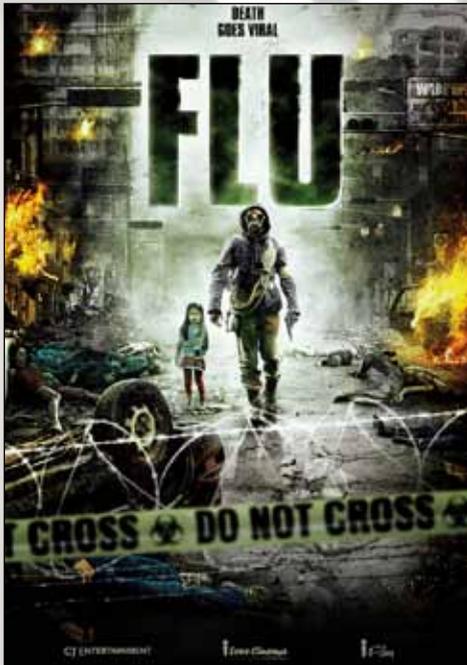
Donc je vous conseille vivement les aventures des Grimms, surtout que les saisons se suivent mais ne se ressemblent pas, ce qui devient rare pour les séries à plus de trois saisons.

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

Ben vous écrivez le jdra qui correspond ! Non mais, je vais pas le faire pour vous ! Et puis vous l'envoyez au rédacteur en chef du mag pour qu'il le publie sous forme de feuilleton dans nos pages. Pour finir, vous me donnez les conventions où vous serez et j'y viens pour jouer à Grimm jdr ! Allez, au boulot ! Vous avez toute la bibliographie des frères Grimm à lire !

Flu

Encore le SRAS ! Visiblement, l'Asie ne s'est toujours pas remise de sa peur



d'une grosse épidémie et ce n'est pas le retour meurtrier de l'Ebola qui va aider.

Alors pourquoi m'intéresser à ce film ? Déjà, il tranche avec les délires gores voire comiques des précédentes créations sur le sujet. Ici, on ne rit pas, pas du tout. Ensuite c'est un film coréen et ils s'y connaissent pour flanquer les jetons. Et pour finir, les Américains sont pas gentils du tout dans cette histoire, ça change !

Mais revenons à l'histoire. Si la première partie est d'un classique à pleurer avec son héros pompier sympa, sa mère célibataire qui se méfie des hommes, sa fille qui copine avec les pompiers et son pauvre réfugié économique illégal chinois porteur d'un virus mortel, cette partie construit tranquillement l'intrigue mais ne contient rien de vraiment novateur ni qui titillera votre fibre créatrice de scénarios de JdR.

C'est une fois que l'épidémie se déclenche que vous allez avoir du matériel à utiliser. Contrairement à la plupart des films sur les épidémies, qui sont généralement soit des films post-apocalyptiques soit des thrillers pseudo-scientifiques, ici on suit les « aventures » des héros à l'intérieur du système de quarantaine. Et c'est loin d'être la joie. En fait, on retrouve un peu la situation du *Hussard sur le toit*, à savoir que si vous n'êtes pas contaminé en entrant en quarantaine, vous le deviendrez sûrement. Et vu que toutes les personnes en quarantaine sont contaminées, cela justifie la quarantaine... Bref, si on vous propose de venir dans un endroit clos où vous pourrez être soigné, il vaut mieux refuser.

Finalement, il n'y a pas tellement de différence dans la gestion des contaminés entre le XIX^e siècle et maintenant. On a beau avoir des protocoles prévus, une pandémie passe automatiquement par un stade de chaos que personne ne peut prévoir ni contrôler.

Surtout que quand l'épidémie devient hors de contrôle, il va falloir prendre des mesures extrêmes de gestion des contaminés et des mourants... et un stade de foot peut facilement devenir un crématorium à ciel ouvert où tous les corps ne sont pas froids voire bougent encore un peu.

Cette situation de survie en milieu contaminé est à elle seule un pitch d'enfer pour un scénario soit en version *Dés de Sang* (pour du *survival* pur et dur) soit du thriller avec du *D6 aventure* (pour de l'enquête en milieu hostile).

Parce que les *bad guys* dans l'histoire, ce sont les gentils officiels chargés de juguler la crise. Entre les Américains qui aimeraient bien cramer tout le monde au napalm, les officiels coréens qui cherchent un coupable à limoger, les soldats du coin qui préfèrent tirer sur des civils désarmés plutôt que de risquer la contamination et les officiers qui n'ont qu'une envie : se tirer, la situation peut et va déraiser.

La seule solution réellement finale et rapide pour une épidémie est de la jouer comme pour la vache folle : détruire TOUT le cheptel. Moche quand vous faites partie du cheptel en question.

Le pire est que la seule sortie possible est la création d'un remède, création sur laquelle vous n'avez aucune prise, sauf si le MJ l'intègre dans son histoire, ce qu'il aurait tout intérêt à faire pour éviter de ne faire qu'un scénario *slaughter*

version virale. Il faut donc attendre et survivre, en jouant au chat et à la souris entre le virus, les contaminés en révolte, les officiels à la gâchette facile ou les idées géniales de fuite qui vont très mal finir.

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

Vous mettez tout ça en scène. Proposez à vos joueurs de passer de l'autre côté de la barrière, parmi les contaminés et pas chez les sains de corps (et parfois d'esprit).

Qu'ils se retrouvent parqués avec les autres, dans l'attente d'un soin qui ne viendra jamais et qu'ils se rendent compte que la vie de contaminé ou de contaminé potentiel est très dangereuse et de courte durée.

Attention, le but n'est pas de les laisser souffrir et mourir. Ils doivent toujours voir la lueur au bout du tunnel, même si ce tunnel est sombre et mal fréquenté.

Ils doivent avoir peur de tout le monde, soupçonner les gentils médecins souriants et les officiers hurlant des ordres...

Et puis, vous n'avez jamais rêvé de leur annoncer qu'ils doivent être exécutés dans une heure pour le bien de l'humanité.

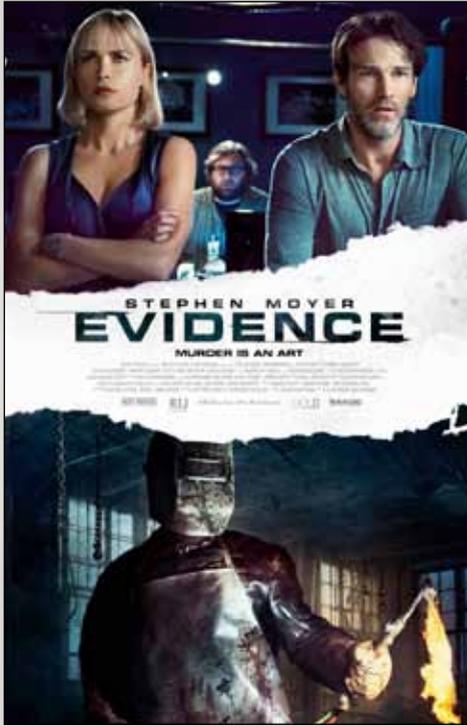
Ça vous dit de préparer ça pour vos joueurs ?

Evidence

Vous croyez vraiment ce que vos yeux voient ? Sérieusement ?

Une fois que vous aurez vu *Evidence*, vous n'en croirez plus vos yeux.

Si le film semble être une relecture de l'excellent *Surveillance*, la comparaison



s'arrête là. Ici, on n'a pas de témoins qui se contredisent ou ont des choses à cacher. En fait, il n'y a plus rien à cacher ! S'il y a bien des survivantes et un tueur de masse grillé version saucisse merguez d'été, il y a aussi un bon gros paquet de bandes vidéos tirées de caméscopes et de téléphones portables. C'est un vrai jeu d'enfants d'exploiter les preuves visuelles pour comprendre ce qui s'est passé.

C'est ce que fait tranquillement une équipe du FBI avec l'inévitable agent traumatisé (on se demande d'ailleurs pourquoi le FBI garde autant d'agents traumatisés dans son service actif), sa collègue moitié gardienne morale moitié flirt inavoué et évidemment le *geek* spécialiste de la vidéo de service.

À noter, juste pour le plaisir des fans, que le FBI-héros n'est autre que

Stephen Moyer (oui, oui, Bill Compton de *Suky I wanna drink your blood* !). Il est habitué aux rôles d'âme meurtrie et les joue bien ici même s'il a juste les expressions de toutes les saisons de *True Blood*.

Mais revenons à l'histoire. Un groupe de jeunes prennent un bus pour les vacances et se retrouvent coincés dans une station service abandonnée en plein désert. Et là, c'est le drame ! Un tueur vicieux les chasse les uns après les autres et les massacre jusqu'à ce que les deux héroïnes finissent par en avoir raison.

Évidemment, le FBI va suivre toutes les pistes et il y en a beaucoup vu que les images arrivent au compte-goutte. C'est d'ailleurs ça qui est très amusant et utilisable comme matériel de création. La même scène mais avec des détails en plus, des images volées qui remettent en question ce que l'on vient de voir, des personnages qui ont des choses à cacher, une station service qui n'est pas là par accident...

Si vous pouvez mettre en place ce genre d'intrigues, vos joueurs vont vous défier (ou pas).

On passe son temps à se dire « Ah ouais mais non, en fait c'est pas lui qui a pu faire le coup vu qu'il était déjà mort à ce moment là » ou « Ouais mais en fait c'est elle qui ... » pendant une heure et demi.

En dire plus, ce serait dévoiler l'intrigue, donc je finirai juste sur ces mots : avec un bon logiciel de retouche d'image, il est possible de modifier les *timecodes* et de faire raconter une toute autre histoire à n'importe quelle image.

Bon film(s) à vous !

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

Eh bien, pourquoi ne pas intégrer un *twist* final à la *Evidence* ou *Usual suspect* dans votre prochain scénario ? Ca demandera du travail, beaucoup de travail, mais quel plaisir de faire exploser le cerveau de vos joueurs quand ils se rendront compte que ce qu'ils ont vu ou compris n'était pas la réalité mais la façon logique dont ils l'ont interprétée.

Bon, je vous conseille de faire ça dans le cadre de plusieurs scénarios ou sessions, sinon c'est vous qui allez avoir mal au crâne pour pondre une histoire alternative avec les éléments de celle que vos joueurs ont vécu.

Le plus vicieux là-dedans est que vous utiliserez leur bonne résolution de la situation pour lui donner une autre lecture qui n'a jamais été prévue au programme.

Le but n'est pas de leur cacher la vérité tout au long du scénario mais plutôt de relire le scénario d'une autre façon après coup. Ils en sortiront transformés, je vous le promets.

Dylan Dog

Ou comment ne rien comprendre quand on n'est pas fan !

Déjà, je vais commencer par expliquer qui est Dylan Dog (DD) ; parce que si vous êtes comme moi, vous ne le connaissez pas !

En fait, DD c'est un peu les frères Winchester de *Supernatural* mais en version italienne (oui, oui, italienne !) et en BD. Ah oui, aussi, ça existe depuis 1986. Oui, 28 ans ! Mais bon, le fait qu'il n'y a eu que peu de traductions n'a pas aidé à démocratiser ce héros.



Le souci est que quand vous avez comme ça un personnage qui a plus de 300 comics derrière lui, il devient un peu difficile d'en faire un film ou de le présenter à un nouveau public sans passer des heures à expliquer le pourquoi du comment de toute la situation actuelle.

Généralement, les scénaristes de film se basent sur deux grandes techniques. La première est de faire un film qui parle des débuts du héros, en espérant qu'il se vende bien et qu'une multilogie (pardon pour ce néologisme) en naisse, du genre des *Transformers*. La seconde est de jouer du *flashback* quand il n'y a pas moyen d'éviter de devoir parler du passé.

Ces deux techniques, vous les connaissez et les scénaristes en abusent parfois. Certains films semblent être des collections de *flashbacks* plutôt qu'une histoire actuelle. Ben là, je ne sais pas ce qui a pris aux scénaristes mais ils ont décidé de n'utiliser aucune de ces techniques !

Donc on part sur une histoire qui se situe quelque part dans la ligne du temps des 300 épisodes publiés et, bien évidemment, on ne fait aucun *flashback* ! Bonne chance pour comprendre. Et on rajoute une couche en ne faisant pas de moment émotion où un type parle du passé mais en y faisant allusion à tout bout de champ, à ce satané passé.

Plus perdu que ça c'est dans *Lost in Space* (il fallait que je la fasse celle-là). Soyons francs, perso, ça a pourri mon expérience filmique alors que l'histoire a un très bon potentiel.

Donc on ne comprend pas pourquoi le héros commence en étant dépressif ; ensuite, pourquoi il est connu de plein de méchants ; puis, pourquoi il a des copains qui sont des monstres alors qu'il est censé les tuer. On rajoute pourquoi il paraît si important qu'il porte un sous-pull rouge et un veston noir. Après pourquoi les zombies sont des monstres gérables, etc.

On passe son temps à croire comprendre pour que finalement il se passe l'inverse de ce qu'on imaginait juste parce qu'on n'a pas assez d'éléments pour voir ce qui se passe vraiment. Le coup de comprendre *a posteriori* c'est super dans *Usual suspects* mais ici c'est lourd, trop lourd.

Le pire est que ça ne rend pas service à un univers bien sympa mais qu'il aurait fallu introduire petit à petit, pas dans un jeu de piste schizophrène effréné (je sais, redites les deux derniers mots trois fois rapidement sans rire).

En gros, *Dylan Dog* est une espèce de médiateur entre factions de monstres alors que lui est tout ce qu'il y a de plus humain. Par contre, il est doué dans sa discipline : tuer du monstre. Le souci est qu'il a un lourd, très lourd passé,

ponctué de la mort de créatures de toutes les familles, ce qui l'amène en fait à être haï de tout le monde mais en étant intouchable car c'est la loi des monstres...

Malheureusement pour lui, son caractère prévisible de flingueur fait qu'un peu tout le monde essaie de le tromper pour qu'il se salisse les mains et élimine celui que tous les indices désignent, même si il n'a rien à voir dans l'histoire...

Pour le reste, je vous laisse découvrir son univers vraiment étrange, où, par exemple, les zombies peuvent acheter des pièces détachées pour remplacer leurs organes trop décomposés... quand ils ne sont pas en train de pleurer dans un groupe de parole ou de dévorer tout ce qui leur passe sous les dents !

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

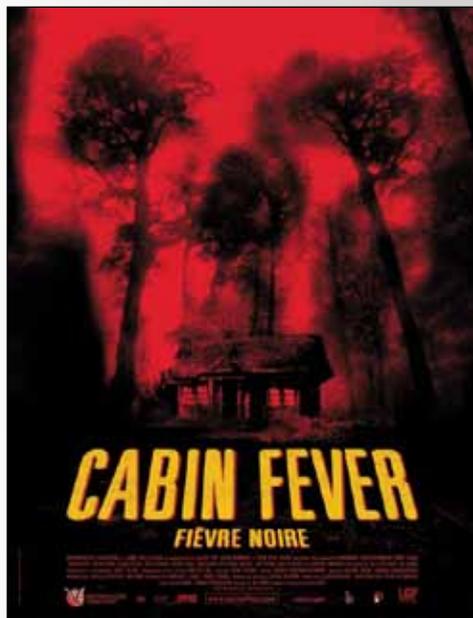
Niveau univers, il va falloir se taper les BD mais elles sont sympas... et en italien. J'espère que vous aimez Ramazzotti ou Pausini, voire que vous avez de la famille en Italie ou un lieu de vacances annuel, sinon vous allez souffrir. Mais si vous survivez, il y a là un univers assez décalé avec des groupes sociaux de créatures dans une approche sombre mais pseudo réaliste facile à réutiliser.

Le fait que Dylan soit le seul de sa catégorie est une limite aux groupes de persos mais entre les zombies, les vampires et autres loups-garous, il y a de quoi faire une belle brochette d'anti-héros, surtout que tout ce petit monde ne s'aime pas et a des compétences diversifiées.

Il y a un peu d'humour mais plus dans le style du *pulp* que dans le potache second degré... C'est déjà ça de pris !

Ensuite, au bout de plusieurs dizaines d'années, Dylan Dog a rencontré un peu tout ce qui se fait dans le fantastique et dans le monstrueux, il n'y a plus qu'à choisir. Et ça, c'est votre boulot de MJ !

Cabin fever : la trilogie



Fasciitis necroticans, ou *fasciite nécrosante*... Ouais, ça le fait pas comme titre de film, on va donc en rester à *Cabin Fever*.

Juste pour votre gouverne, la fièvre des cabanes est une maladie mentale, une espèce de dépression liée à l'enfermement en milieu restreint qui pousse le malade à cesser de se laver, de manger, de dormir avec des syndromes de paranoïa... Le remède : un bon bol d'air et une balade dans la nature, cela guérit le patient à tous les coups ! Pas de quoi faire un film de genre... Mais bon, si on ne le sait pas, le nom fait penser à une maladie très grave et contagieuse, genre Ebola.

Donc *Cabin fever* est aujourd'hui une trilogie ! Voire une quadrilogie si le prochain opus est financé.

Encore un film de contagion allez-vous me dire, oui je sais, j'aime bien le genre. Pourquoi ? Ben parce qu'il n'y a pas de zombies ! Ici, des malades et des bien-portants, c'est tout... mais que des humains ! On reste entre nous. Enfin, vu les films, on préfère qu'ils restent entre eux !

En plus, tous les films sont construits comme des huis-clos, chacun avec son environnement propre : le bayou, un lycée, une île perdue des Antilles. Chaque film a aussi sa structure propre : un *survival*, un *slaughter*, un *escape*.

Le point commun entre tous ces films c'est la maladie, le virus dévoreur de chairs. Pas un petit virus, mais un bon gros qui contamine en une seconde et vous dévore en quelques heures ! Une vraie saleté qui vient d'on ne sait où et qui est incurable. Vous touchez un infecté, vous êtes mort ! Ah oui, j'espère que vous n'êtes pas réfractaire aux effets d'hémoglobine car là les victimes pissent littéralement le sang de partout donc il faut des bottes sinon on en a plein les chaussettes !

C'est d'ailleurs cette profusion de sang et de gore qui fait la spécificité des films. Les effets spéciaux sont physiques, à l'ancienne, pas des CGI qui gâchent tout ! Donc ça gicle, ça suinte. Le but, atteint, est de mettre mal à l'aise, de dégoûter.

Chaque film a donc SA scène extrême qui va plus loin dans le délire gore. Et ça marche car je le rappelle, pas de monstres, que des humains salement contaminés mais qui essayent encore de croire à leur survie.

De plus, la dangerosité de la maladie fait que les héros ne peuvent pas espérer d'aide de l'extérieur. Je dirais même que les autorités sont plus une menace qu'autre chose. C'est aussi le ton désespéré du film qui en rajoute. Une fois contaminés, vous savez qu'ils n'ont aucune chance mais eux ne le comprennent pas vraiment.

Les différences entre les films font le sel de la trilogie car on a l'impression de voir des « reportages », pas une série. D'ailleurs, le troisième volet (un *prequel*) met en scène un super anti-héros : Sean Astin (oui le gentil Sam Gamegie du *Seigneur des anneaux*). Un pauvre gars qui a perdu sa famille dans la contamination mais est un porteur sain.

Ce nouveau type de personnage, le porteur de mort malgré lui, relance tout l'intérêt des histoires car entre les bien-portants et les contaminés, il a un rôle de médiateur... de maladie. C'est suffisamment rare dans les récits pour être relevé.

J'attends donc avec impatience le prochain volet pour découvrir ce que les autorités savent réellement de ce virus. Quand je vous dis qu'on dirait des reportages où la vérité est dévoilée morceau par morceau...

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

Vous innoverez dans l'horreur ! Pensez à intégrer des personnages qui sortent du classique. Par exemple, dans une histoire de zombie, pourquoi ne pas avoir un animal domestique ou un bébé ? C'est fou comme les deux n'y ont pas leur place dans une approche classique.

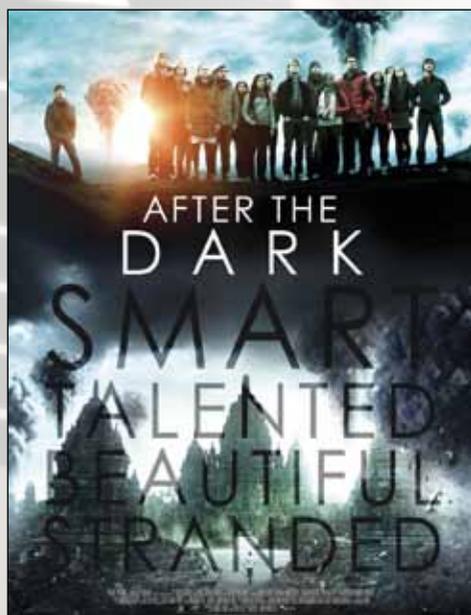
Pensez à intégrer ce genre de personnage qui n'est pas convenu et qui va apporter un plus au jeu de vos joueurs.

Un autre exemple, dans un scénario de science-fiction, pourquoi ne pas intégrer un fantôme qui n'est perceptible que par un joueur ?

Mélanger sera votre prochain mot d'ordre. Sinon, plus prosaïquement, pourquoi ne pas jouer un scénario de contamination où les contaminés ne sont pas plus dangereux que les autres si ce n'est que leur contact conduit à la mort ? Laissez vos joueurs essayer de détricoter le complot horrible, attendre la transformation en zombie/vampire/monstre qui ne viendra jamais...

After the dark

Des films qui parlent de jeux de rôle, on en a tous vus... Et pas que des bons ! Mais un film qui EST un jeu de rôle, alors là, c'est la première fois pour moi, et pour vous ?



After the dark se base sur une idée forte : une classe de petits génies quelque part à Jakarta assiste à son dernier cours. Le professeur de philosophie/sciences humaines décide donc de pimenter la journée plutôt que de la finir dans le farniente du dernier jour. Il va mettre en place un jeu très simple : les étudiants seront les survivants d'une catastrophe nucléaire/volcanique et devront survivre dans un abri. Mais attention, les places sont limitées et il faudra choisir qui peut entrer et comment y survivre.

Pour ceux qui ont déjà connu le test du choix du survivant, c'est un des pires dilemmes moraux possibles et en plus quand c'est fait en groupe ça te pourrit l'ambiance définitivement.

Donc là, notre bon professeur va faire tirer au hasard des profils de survivants et mettre en place un jeu de rôle narratif où chacun va jouer son personnage. Non content de choisir et donc de condamner à mort d'autres, il va falloir aussi survivre dans un espace confiné aux ressources limitées et aux divertissements restreints avec les tensions entre individus.

Évidemment, il va y avoir du métajeu parce qu'on ne peut pas réellement entrer entièrement dans son personnage en sachant ce que l'on sait.

Là je ne vais pas vous dévoiler les intrigues mais faites-moi confiance, je suis prêt à jouer avec un MJ comme le professeur. Les retournements de situation sont vraiment excellents et il y a des moments où vous ne pourrez pas vous empêcher de trouver génial d'être à la place des joueurs, de les envier.

D'ailleurs, je compte mettre certaines de ces intrigues en place dans une future campagne parce qu'elles revisitent le concept de post-apocalypse et de survie.

Je peux toutefois vous proposer de jouer le même type de jeu. Vous êtes le MJ et vous donnez une situation de réalité alternée « crédible » genre épidémie, naufrage, etc. Vous distribuez les rôles au hasard et vous jouez la survie du groupe. Une fois tout le monde mort, vous passez au scénario 2 qui n'est que le 1 mais avec des infos supplémentaires et ainsi de suite.

Je suis prêt à parier que vous aurez le même type de comportement que dans ce film : les joueurs vont s'immerger petit à petit et de plus en plus, en se sentant délivrés de la nouveauté, persuadés qu'ils savent comment s'en sortir. Tout ça pour se heurter à un nouveau mur les menant à la mort ou à l'échec.

Rejouer les mêmes scènes encore et encore avec de plus en plus d'infos pour résoudre le problème... Intéressant concept, n'est-il pas ?

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

Faites jouer une partie de jeu de rôle à vos joueurs mais à l'intérieur d'une partie de jeu de rôle... Par exemple, du med-fan, lors d'une soirée avec le seigneur local, au cours d'une aventure, celui-ci leur demande d'interpréter les personnages de l'intrigue et d'imaginer comment ils vont réagir aux actions des héros...

Par exemple, dans un univers contemporain policier, faites les jouer le gang ou l'horrible tueur en série qu'ils doivent appréhender. Laissez les ressentir leur ennemis et penser à sa(leurs) place(s)...

Les possibilités sont nombreuses et vous allez complètement déconnecter vos joueurs.

LES ROMANS



La Dernière Walkyrie

Oui, je sais, c'est moche mais c'est vraiment la dernière...

L'agent Benito, de son vrai nom Benoît Attinost, nous offre aujourd'hui un roman après avoir sévi avec bonheur dans le monde du jeu de rôle. Pour ce premier long lettrage, il nous fait voyager dans un futur alternatif fait de mégalopoles en guerre continue qui ont fini par recouvrir la Terre entière de béton, y compris les océans.

Dans cet univers de chaos où la religion était considérée comme une tare mortelle, les Sections, un corps d'élite de protection de la population et des bonnes manières athées, faisaient régner le bien collectif.

Un jour, ce fut leur fin, comme pour tout groupe qui devient trop puissant, un peu à l'instar des Templiers.

Entre les meurtres, les lapidations et les suicides collectifs, bien peu survécurent ; parmi eux Sigrid Kyle, la Walkyrie de la Loreleï, une section d'élite de l'élite. Porteuse d'un lourd secret dont elle ignore tout, elle tente de survivre entre l'hostilité des uns et un cancer qui ne lui laisse aucune chance à terme.

Mais quand on a été élevée comme une prêtresse de guerre, dans une organisation prônant la pureté raciale et l'ordre (teutonique), on ne peut que choisir de mourir les armes à la main et en punissant ses ennemis. Refusant



Tout ça avec le côté surréaliste de films comme *Nirvana* (avec mon ami Lambert, Christophe pas Wilson) et étouffant d'un *Brasil* sans tomber dans le déjà-vu de *Warhammer 40K* et ses ruches.

Si les 30 premières pages ne sont pas égales au reste du livre, en particulier en termes de dynamisme de l'histoire et de l'intrigue, les 240 restantes vous feront oublier un démarrage un peu lent.

Ce livre est également une claque dans son approche de l'héroïne. On comprend assez vite que toute sa philosophie pue le nazisme revisité à plein nez. Elle devrait donc nous dégoûter mais on finit par la plaindre. Petit à petit on découvre ce qu'elle est réellement, que finalement elle n'est qu'un pion dans un jeu qui la dépasse. C'est dans ses derniers jours, dans sa volonté d'enfin choisir elle-même ce qui est juste et vrai, qu'on découvre une héroïne tragique qui va oser affronter son dragon personnel, comme une vraie Walkyrie.

Radek

La Dernière Walkyrie,
aux Éditions Stellamaris, 20 €, 270 pages

de simplement disparaître, notre anti-héroïne va mettre les pieds dans le plat du jeu de pouvoir des nouveaux maîtres de la mégalopole et ne pas se résigner à voir son univers disparaître sans combattre.

Il en ressort un roman crépusculaire sur toile de fond d'un monde qui a depuis longtemps cessé d'espérer en demain. C'est pas vraiment gai !

On retrouve ici tout ce qui fait le bonheur des fans de cyberpunk : des armures mécanisées, des implants technologiques, une touche d'eugénisme, des clones, des immortels qui en deviennent fous de ne pas mourir, des luttes d'influence entre forces dont on ne savait même pas qu'elles existaient...

ELRO LES BONS TUYAUX



Politique fiction

Avec toutes les séries sur les intrigues médiévales qui sont diffusées ces derniers temps, vous aimeriez bien mettre vos joueurs en face du même genre de saloperies – sans forcément faire dans le jeu historique, et en utilisant votre jeu favori plutôt que d'acheter ENCORE un autre livre (fût-il assis sur un trône de fer). L'Italie des Borgia, l'Angleterre des Tudor, le Westeros des Lannisters, tout cela vous fait rêver de plans machiavéliques ? Eh bien, grâce à cet article, lancez-vous !

Voilà le moyen d'introduire des intrigues politiques. Le truc, c'est de les lier au reste. La politique, c'est toujours plus pragmatique qu'on ne le croit. Mais pourquoi est-ce si rare ?

Beaucoup de scénarios de jeu de rôle sont tous plus ou moins centrés autour des scènes de combat. C'est probablement parce que beaucoup de joueurs en redemandent... Le côté « film d'action », le simple fait d'être des héros qui mènent à bien une quête, d'être ceux qui combattent le Mal (littéralement), et bien sûr le fait que la plupart des jeux de rôle sont principalement un système de combat assorti de quelques compétences : tout cela y contribue évidemment.

Pour ma part, en tant que MJ, je prends souvent comme un échec personnel les rares fois où mes joueurs n'ont pas un moyen (certes, bien caché quelquefois) d'éviter un combat s'ils le souhaitent.

Évidemment, si vous faites ce genre de choses et que vous ne voulez pas que votre jeu se transforme en une fuite permanente, il faut trouver d'autres choses à faire faire à vos PJ. Les énigmes, les pièges, cela n'a qu'un

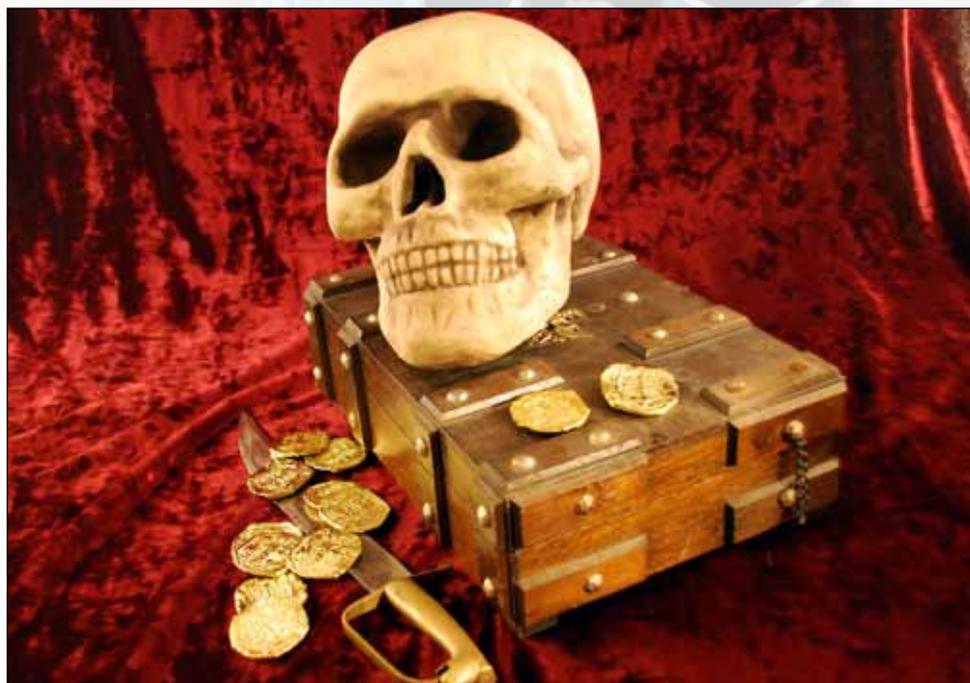
temps ; lorsqu'on évite le combat, c'est toujours au profit des interactions sociales. Qu'il s'agisse de négociation entre marchands, d'intrigues de cours, d'arbitrage entre nations ou de querelles de clocher, c'est la même chose.

Elle a pour nom **politique**. Les enjeux en sont tout aussi hauts que ceux d'un combat, et c'est tout aussi intéressant ! Voici quelques recettes pour préparer ce genre d'intrigue. Des choses qu'on finit par faire instinctivement quand on a de la bouteille et qu'on examine les motivations de ses PNJ en profondeur, mais qu'il est bon de « poser » correctement. Envisageons les éléments spécifiques à ce style de trame scénaristique un par un.

Beaucoup de gens sont intimidés par les « intrigues de cour » (avec le combat, on sait à quoi s'en tenir), mais vous allez voir, ce n'est pas si difficile !

Pour préparer un scénario « politique », il faut comprendre la nature d'un dilemme faisant appel aux compétences sociales des PJ, et comment il diffère d'un moteur d'histoire plus classique. Ou plus habituel. La première chose à considérer, c'est la mission, la motivation des PJ. **Que cherchent-ils à accomplir ?** Il faut que le but du scénario soit quelque chose qui *ne peut pas être obtenu par la force*, ne serait-ce que parce qu'une traînée d'assassinats sanglants ferait tache dans le paysage...

Il ne peut pas s'agir d'un trésor qui pourrait être volé, acheté, ou pris sur un cadavre. Ni de la défaite pure et simple d'un ennemi en combat. Il faut que ce soit quelque chose d'abstrait, ou quelque chose de si étendu ou de si complexe que les PJ ne peuvent pas « simplement » y aller et se l'approprier. Alternativement, s'il s'agit de quelque



chose de concret, arrangez-vous pour que les PJ se refusent à faire ce qui serait nécessaire pour l'obtenir par force (acte mauvais, crime, mauvaise réputation...).

Exemple : Les récoltes ont été mauvaises cette année. Le seigneur local embauche les PJ pour qu'ils trouvent de quoi nourrir ses sujets (les habitants d'une ville) cet hiver. Il est impossible aux PJ de chasser autant, et piller les duchés voisins est hors de question, car cela menacerait la paix fragile au sein du royaume. S'ils réussissent, ils deviendront de vrais héros auprès du peuple, auront gagné un allié dans la noblesse, et probablement un titre quelconque à sa cour.

Voilà une bonne motivation...
Considérons à présent l'**adversaire** des PJ.

À la différence d'un scénario orienté « combat », le méchant n'a pas besoin d'être violent, ni d'en vouloir à la vie des PJ. Ils peuvent tout à fait se respecter, être du même « bord » ! La seule condition nécessaire et suffisante est que *l'adversaire des PJ ait un objectif qui entre en conflit avec celui des PJ*. C'est encore mieux si l'adversaire est quelqu'un que les PJ ne peuvent pas tuer, parce que ça desservirait leur cause, ou, mieux encore, que ça ne desservirait pas la cause de l'adversaire !

Un noble ambitieux souhaite mettre fin aux raids des barons de l'Est, ennemis de longue date menaçant le royaume. À cette fin, il accapare tous les vivres qu'il peut pour que ses troupes aient des provisions au printemps. Il veut certes agrandir ses frontières, mais

il est patriote ; il estime qu'une guerre avec l'Est est une menace plus grande, et tant pis si quelques paysans doivent se rationner. Le tuer ne résoudra rien, et ne fera que le transformer en martyr ou faire passer les PJ pour des traîtres !

Bien sûr, ce n'est qu'un exemple simple. N'hésitez pas à donner aux PJ pour mission de contrecarrer les plans de quelqu'un d'autre, ou d'introduire plusieurs adversaires dont les buts entrent en conflit avec ceux des PJ de manière plus ou moins directe, et sont ou non compatibles entre eux. Les PJ devront décider de certains compromis, et, en fonction de leurs méthodes et de leurs actions, pourront s'allier avec les uns ou les autres...

Une fois ceci fait, il va vous falloir détailler un certain nombre de **circonstances** différemment d'un scénario classique.

Tout d'abord, décidez du lieu et de l'époque. Si votre scénario politique parle d'une querelle entre deux nobliaux locaux, ce n'est pas la même chose qu'entre deux nations membres de l'ONU. L'échelle est importante, ne serait-ce qu'à cause du temps de voyage (et des dangers de celui-ci, surtout dans un monde médiéval), et l'époque aussi : les moyens de communication, les conventions sociales, les lois... Tout cela change la façon dont les PJ peuvent ou non résoudre le problème posé.

Même au sein d'un même univers, la politique dans une tribu de guerriers nomades est bien différente de celle à la cour d'un prince. Intéressez-vous à la culture du lieu en question, aux coutumes, à ce que les gens estiment « honorable » ou non. Détaillez les lois



du pays, surtout celles importantes pour l'intrigue (succession, crimes de poison, trahison, droits seigneuriaux...), et détaillez aussi le système de gouvernement. Toutes ces choses peu utiles lorsqu'il s'agit simplement d'aller casser du dragon.

Les PJ, qui doivent toujours résoudre le problème de la famine, ne pourront pas s'amuser à parcourir le pays pour aller de duché en duché constamment : les voies de communications sont trop lentes. L'action devra se passer à la cour du roi, dans son château. Pour ce qui est des lois, c'est un système féodal classique. Le protocole exigera que les roturiers s'adressent aux nobles avec un grand respect, et que seuls le roi et son chambellan décident de qui a audience officielle, et de qui sert d'arbitre.

Examinons à présent le plus important : **les PNJ**.

Dans une campagne politique, les PNJ doivent être plus détaillés que de coutume : intéressez-vous avant tout à la personnalité de chacun, même des PNJ mineurs. Quitte à n'ébaucher cela qu'en deux mots, déterminez ce que

chacun veut, et ce qu'il est prêt à faire. Les caractéristiques comptent moins que les motivations et le comportement général... Surtout en termes de loyauté, d'expertise, et d'informations : qui est au courant de quoi, et qui acceptera de le dire à qui, à quel prix !

Le valet du duc veut-il entrer au service du roi ? Ne désire-t-il que servir son maître, comme sa famille depuis des générations ? Est-il du genre à colporter les rumeurs, ou à réunir des informations en vue de chantage ? Trahira-t-il ? La servante est-elle paresseuse ? Discrète ? Approuve-t-elle les frasques de sa maîtresse ? Le duc a-t-il un secret ? Le roi a-t-il un mignon ? Qui est au courant ? Qui décide de quoi ? Quels sont les moyens de pression que peuvent utiliser les PJ contre chacun ?

À la capitale, les PJ rencontreront les représentants des ducs, mais aussi un ambassadeur des barons de l'Est, et le noble ambitieux qui plaide la guerre auprès du roi. Ils auront un allié en la personne du représentant de leur maître à la cour, qui leur expliquera le protocole. Ils s'apercevront vite que, pour plaider sa cause auprès du roi, il faut traiter avec le chambellan, quitte à le corrompre pour qu'il fasse une place dans l'agenda chargé de sa majesté.

Tout comme les sous-quêtes et les rencontres mineures dans une trame « normale », il faut **étoffer votre intrigue**.

Les interactions sociales ne suffisent pas toujours à un scénario équilibré... Des adversaires prêts à tout en politique pourraient bien recourir à des moyens illégaux pour arriver à leurs fins, tels le chantage, la calomnie ou le discrédit, faire accuser les PJ à tort, tenter de les assassiner en arrangeant un accident,



ou simplement inventer des sujets qui ont l'air plus pressants histoire de détourner l'attention du roi de la plainte des PJ. Le principe d'une intrigue politique, c'est que c'est rarement simple !

N'hésitez pas à enjoliver l'intrigue de base : un *fil* qui veut empoisonner son père, une *vendetta* entre nobliaux réprimée à la cour mais qui continue en sous-main, les *bâtards du roi*, le marchand qui *prête en secret* à un noble désargenté, un duc *corrompu* par une puissance étrangère, un conseiller qui fait de la *nécromancie en secret*, la « maladie » d'un baron qui s'avère être une *addiction*, un *jeune noble* qui ne pense qu'à faire la fête, les *domestiques* qui *volent* et se détestent cordialement, etc.

Sans en faire l'action principale, cela vous permettra d'introduire des combats (*duels*, *assassinats*, *joutes*...), de la *furtivité* (*vol* d'un objet clé, *falsification*, *discrétion nocturne* dans les couloirs des palais...), de la magie (*soins* des empoisonnements, *envoûtement*,

conseiller *mort-vivant camouflé par une illusion*...), des connaissances (*légendes* d'un fief perdu, savoir quel valet travaille pour la *guilde des voleurs*...), bref, de quoi mettre à profit les talents de tout le groupe !

Un mot du **déroulement des événements**, qui n'est pas à négliger...

Comme il est peu probable que les PJ voyagent, s'arrêtent dans des villages, aient des trésors à vendre et achètent du matériel, toute cette partie passe un peu à la trappe (et certains ne s'en plaindront pas). Mais ce n'est pas pour ça que le MJ ne doit pas rendre le monde vivant et interactif d'autres manières... Les PJ seront-ils hébergés au palais ? Qu'en est-il des repas ? Qui paiera pour les habits de cour très onéreux qu'ils devront porter devant le roi au lieu de leurs tenues d'aventuriers crottées ?

Les diplomates et les politiciens sont réunis dans un même lieu pour leur travail, mais il leur faut aussi des distractions et ils ont sans doute des obligations par ailleurs. Pour reprendre la cour de notre exemple : *festins et fêtes*, *parties de cartes amicales*, *activités occultes ou illégales*, *tournois*, *chasses*, *messes*, *fonctions officielles*, *deuils de famille*, *cérémonies*, *naissances*, *bals des débutantes*, *réception d'une délégation étrangère*, *doléances des roturiers*, *adoubements des nouveaux chevaliers*...

Cela brise la monotonie et fait vivre le château : le pays ne s'arrête pas de tourner le temps du scénario. Ce qu'il faut, c'est donner aux PJ des occasions de rencontrer les PNJ, d'en apprendre plus sur eux (ce qu'ils aiment, ce qu'ils



font là, leurs relations...) ou au contraire les empêcher de leur parler quand ils sont « occupés ». Il faut aussi éviter que le scénario ne se déroule comme un jeu vidéo, dans lequel chaque PNJ traîne dans un lieu précis, et où les PJ font des allers et retours entre chacun d'eux...

Et n'oubliez pas d'introduire quelques **surprises**, pour faire bonne mesure !

La nature exacte des surprises n'a pas d'importance, du moment que ça change la dynamique du jeu. Un *meurtre à la cour*, ou du moins un accident suffisamment étrange et spectaculaire,

et des négociations qui n'ont rien à voir peuvent être bouleversées : dans un climat de paranoïa générale, les accusations peuvent fuser, des alliés peuvent commencer à se méfier les uns des autres parce qu'ils se soupçonnent de tremper dans cette affaire, etc.

Il en va de même pour un *duel* ou une *joute*, mais ce sont des éléments à utiliser avec précaution. Il y a presque toujours un mort, et souvent une humiliation. Le prestige qui accompagne un duel est plutôt sinistre. Il existe des règles de duels et de joutes selon lesquelles les participants peuvent choisir un « champion ». Un duel organisé sous un prétexte quelconque peut être utilisé pour se débarrasser d'un importun en le provoquant, puis en le mettant face à quelqu'un de plus fort que lui.

Moins sombre, l'annonce d'un *nouvel héritier* ou de la grossesse de la reine peut être la source de quantités d'intrigues secondaires (ou principales), de spéculations (est-ce un bâtard ? va-t-il survivre ? qui gagnerait à « faire passer » l'enfant ? qui sera nommé régent si le couple royal meurt soudainement après l'accouchement ? qu'est-ce que ça change pour la succession ? etc.), mais aussi de fêtes, de bals, de tractations protocolaires, et moins d'audiences disponibles avec le futur papa.

Affaires de meurtres, affaires urgentes, problèmes dans les provinces qui obligent certains PNJ à s'éloigner... Les idées ne manquent pas pour chambouler les plans des PJ et l'emploi du temps de la cour.

On le voit, ce n'est pas facile de

fabriquer un tel scénario avec maestria, mais la conception de l'intrigue n'est pas insurmontable une fois qu'on en a décomposé les différentes étapes, les différentes parties. Le plus dur reste pour le MJ de jouer les différentes personnalités des PNJ sans faillir : il lui sera demandé une bien meilleure performance d'acteur que simplement lancer des dés, jouer des gobelins ou des monstres animaux peu intéressés par le dialogue, bref organiser la bagarre.

Mais la politique en jeu de rôle, c'est l'une des activités les plus gratifiantes pour un MJ. C'est le tissu des intrigues les plus complexes, des sujets les plus profonds, des scénarios les plus élégants, des meilleurs rôles. Et, surtout, cela force vos joueurs à concevoir des plans complexes, à découvrir le monde et ses habitants, et à s'intéresser aux PNJ et à leurs motivations, bref à réfléchir. Cela change agréablement de l'optimisation « combat », et des PJ qui tranchent dans le vif d'un scénario à coups d'épée.

Bien sûr, certains esprits chagrins auront une objection : celle des **règles**.

« Je joue un personnage diplomate et intelligent, je devrais pouvoir convaincre cet homme avec un lancer de dés plutôt qu'en causant. On doit tester les capacités du personnage et non du joueur ! Et pourquoi je dépenserai mes points là-dedans, ça rapporte pas d'XP ! ». C'est vrai, c'est un problème.

Je répondrai trois choses.

Premièrement, de nombreux jeux ont un système de tests de compétences et de résolution des interactions sociales. Certes, *Pathfinder* ne donne pas forcément de « récompenses » indicatives en points d'expérience

pour avoir résolu des conflits sociaux, à la différence d'autres jeux qui accordent plus d'importance aux compétences (*Cthulhu*, *Vampire*...). Mais c'est normal. Pourquoi le paladin progresserait-il dans le maniement des armes s'il n'a fait que parler pendant tout le scénario ? Les récompenses de la politique sont tout autres : faveurs, alliés, ressources... Et, toujours, le plaisir de jouer son rôle !

Et justement... Deuxièmement : *rien ne dispense de jouer son rôle, jamais*. Même en combat, il m'est arrivé de ne pas prendre en compte l'action d'un joueur parce qu'elle n'avait pas été annoncée « en rôle »... et d'accorder un bonus pour des actions audacieusement décrites. De la même manière, c'est le joueur qui met en avant ses arguments lors d'une joute verbale, et le jet détermine le succès de l'action. Comme pour tout ! Le jet a sa place, mais ne mâche pas le travail du joueur.

La dernière partie de ma réponse vexera certains, mais elle doit être dite. Et elle vaut autant pour les joueurs qui veulent jouer des personnages sociaux que pour le MJ en butte au problème qui nous occupe.

Si vous n'avez pas, en tant que joueur ou MJ, la maturité (on n'ose dire l'intelligence) nécessaire pour jouer un baratineur, ou un intrigant, ou un politicien... ne le jouez pas ! Certes, la plupart des jeux de rôle indiquent « à partir de 10 ans », mais on ne donne pas à un gamin le rôle d'Henry Kissinger. Donc, avant de vous lancer dans ce genre de choses, renseignez-vous, cherchez l'inspiration dans la littérature, à la télévision, au cinéma,

sur Internet, regardez quelqu'un jouer un PJ social.

Il arrivera un moment où vous essaieriez... et ou vous vous planterez. Ce n'est pas grave, c'est un jeu. Une erreur de débutant est de fabriquer un personnage « mystérieux », souvent de noir vêtu, et qui, pour donner l'illusion de la profondeur, suggère à tous qu'il possède des secrets (identité secrète, travail pour une organisation occulte, et ainsi de suite). Je l'ai fait quand j'étais jeune, je l'ai vu faire cent fois. Évidemment, ça ne marche pas. Le mystère sans rien derrière, ça n'a aucun intérêt.

Pour un MJ, c'est la même chose : il ne s'agit pas de créer des personnages à moustache machiavéliques avec des chiffres qui reflètent leurs talents dans les compétences sociales du jeu. Comme pour tous les PNJ, ce qui compte avant tout ce sont les plans, les motivations, les méthodes employées, les ressources ; les objectifs de chaque personnage, et ce qu'ils font pour les réaliser. MJ ou joueur, examinez vos forces et vos faiblesses en tant que rôliste avec honnêteté, et vous y arriverez !

Il faut tout de même le dire, l'exercice d'un tel scénario est parfois casse-gueule, surtout pour qui ne l'a jamais tenté et s'en est tenu jusque là au porte-monstre-trésor. Si ce genre de chose n'est pas de votre goût, rien ne vous y oblige !

Que ceci serve de conclusion à mon propos. Je ne peux que vous souhaiter que cet article vous aide à y voir plus clair !

ARTICLES, UNIVERS, AIDES DE JEU



Vite, j'ai besoin... d'un lieu : le Festin d'Ornud

Tiré du « Folklores incertains »

Vous arrivez dans le village par la magnifique entrée des Eaux. Cette arche en verre laisse couler l'eau fraîche librement sur ses côtés. Tout est admirable et le voyageur est immédiatement pris par une sensation de bien-être.

Il fut un temps, des bancs avaient été mis à disposition. Mais comme ils étaient toujours bondés par les villageois, rares étaient les voyageurs pouvant en profiter. De plus, comme il s'agissait de l'entrée de la ville, les contrôles et le passage étaient devenus difficiles à cause des flâneurs. La ville retira donc les bancs et encercla le Festin d'Ornud avec.

Le Festin d'Ornud est à l'extérieur du village, dans un coin légèrement reculé et calme. On sait très peu de choses sur l'origine de ce pilier mais les érudits s'accordent à dire qu'il a été formé naturellement suite à l'éruption d'un volcan depuis longtemps éteint. Pourtant, aucun volcan n'a été répertorié dans la région et le plus proche se trouve trop loin du village.

Peut-être est-ce à cause de son nom ou des bonnes odeurs de l'auberge non loin, mais après quelques minutes devant le Festin d'Ornud, l'appel du ventre retentit. Le voyageur gourmand

imagine même des morceaux de viande braisés suspendus aux gros anneaux de fer du pilier.

L'histoire

Des géants de feu ont taillé dans la pierre des piliers quadrangulaires, longs de vingt mètres et épais de quatre. Ils les ont infusés de magie et s'en servaient comme tournebroche au-dessus de leur feu. Le pilier du village est un vestige du passé quand les géants de feu habitaient encore la région. Posé à la verticale, ses pouvoirs sont indétectables et inutilisables.

Mais placé à l'horizontale et au-dessus d'un feu suffisamment large pour que les flammes l'entourent, le pilier s'élèvera et tournera sur lui-même. La magie opérera tant que le feu sera alimenté. Une fois le feu éteint, le pilier tombera anormalement doucement sur le sol. Bien qu'extrêmement lourd, il est beaucoup plus léger qu'il ne le devrait du fait d'être parcouru de scories.

De gros anneaux de fer permettent d'accrocher la viande à rôtir au-dessus du feu. Loin de se douter des usages premiers des anneaux et des propriétés magiques du pilier, les villageois s'en servent pour y accrocher les décorations lors de leurs fêtes. Les agents d'entretiens ont remarqué de vieilles inscriptions lorsqu'ils grattent la mousse mais comme personne n'a été capable de les déchiffrer, l'affaire a été classée sans suite.

Note : dans un univers JdR assez proche de notre réalité le Festin d'Ornud sera un obélisque. L'étymologie grecque d'obélisque veut dire broche à rôtir.

Suivant un modèle très simple et modulable pour le jeu dans lequel vous inclurez le Festin d'Ornud, voici des paliers d'informations à donner à vos joueurs.

Jet de base : Ce pilier est extrêmement vieux et a été taillé bien avant la



construction du village. D'apparence grisâtre tirant sur le noir, il a été taillé dans du basalte. Ses scories sont caractéristiques de la dépression suite aux explosions volcaniques. Sa masse est donc plus légère que ne le laisse supposer son apparence.

+1 réussite : Les inscriptions sous la mousse parlent d'un fort rapport avec le feu. La langue est ancienne et appartient à un peuple de géants du feu. Ces derniers font référence au pilier comme d'un instrument de cuisine qu'ils ont taillé eux-mêmes. Les scories ont été formées au cours de la sculpture, non à cause de l'éruption d'un volcan.

+2 réussite : Lisez la partie « L'histoire » à vos joueurs.

+3 réussite : Les scories de ce tournebroche agissent comme une éponge vis-à-vis du feu. Si une puissante magie du feu est placée à l'intérieur, les scories l'absorberont et la retiendront, rendant le tournebroche brûlant. Il peut alors être lancé comme une javeline incandescente sur les ennemis... pour ceux qui en ont la force et ne se brûleront pas les mains.

tout seul. Quand la fumée se dissipe, le pilier a disparu et est retrouvé couché là où l'incendie a été stoppé. Le maire demande aux joueurs de savoir qui aurait bien pu déplacer le pilier. En réalité, le Festin d'Ornud a tout simplement suivi la chaleur la plus forte jusqu'à ce que le feu soit éteint.

- À force d'être à la verticale, le pilier perd progressivement de ses pouvoirs. De plus, les pluies ont été particulièrement violentes et glaciales cet hiver. Le pilier a besoin d'être ressourcé ou ses propriétés disparaîtront définitivement. Un riche acheteur excentrique est arrivé en ville et insiste auprès du maire pour l'acquisition du pilier. Il est au courant pour la magie du pilier, mais n'en dira rien. Il demande l'aide des joueurs pour récupérer le pilier d'une manière ou d'une autre.
- Lors d'une fête, les décorations en papier s'enflamment subitement. Les décorations avaient été offertes par le village voisin en signe de paix entre les deux villages. Les joueurs sont recrutés pour trouver rapidement une solution diplomatique avant que la guerre reprenne.

Les accroches

Sébastien MEGE

Vous trouverez ci-dessous des accroches simples pour mettre en place le Festin d'Ornud dans vos parties.

- Un incendie se déclare en ville. Les flammes atteignent le Festin d'Ornud. Dans la panique, personne ne s'aperçoit que le pilier se met de lui-même à l'horizontale et tourne

L'anneau

unique : ajouts et éclaircissements de règles

Ce document détaille les éclaircissements majeurs et les ajouts de règles qui ont été intégrés dans l'édition révisée de *L'Anneau Unique*, le jeu de rôle.

Les textes existants qui ont été modifiés entre les deux éditions sont en **rouge**. Quand un chapitre entier est nouveau, c'est son en-tête qui est en **rouge**.

Le *Maraudeur* tient à remercier Edge Entertainment pour son aimable autorisation de traduire ce fichier.

Livre de l'Aventurier, p. 37, Avantage culturel des Bardides

Lorsqu'il effectue un test de **Vaillance** un personnage Bardide peut lancer le dé du Destin deux fois pour ne garder que le meilleur résultat.

Livre de l'Aventurier, p. 43, Avantage culturel des Béornides

Les Béornides connaissent une rage destructrice quand ils sont touchés au combat et que leur sang coule.

Pendant un combat, un Béornide blessé ignore les effets de l'état Épuisé (qu'il ait été blessé durant le même combat ou non).

Livre de l'Aventurier, p. 55, Avantage culturel des Elfes

« ... les elfes des bois traînaient dans le crépuscule de notre Soleil et de notre Lune mais ce qu'ils préféraient c'était les étoiles ; et ils vagabondaient dans les grandes forêts qui s'élevaient bien haut sur des terres aujourd'hui perdues. »

Quoique très respectueux du Soleil, les Elfes de la Forêt Noire se sentent bien plus à leur aise au clair de lune, sous les étoiles ou encore parmi les ombres des bois : leurs sens sont plus affûtés, leurs mouvements incroyablement sûrs et gracieux.

Quant un Elfe de la Forêt Noire se trouve dans une forêt ou sous terre, ou bien s'il fait nuit, tous ses bonus d'attribut sont basés sur la valeur améliorée de l'attribut lors des tests impliquant une compétence commune.

Livre de l'Aventurier, p. 70, Hommes des Bois, Héritage Féérique

Compétence Favorite : **Vigilance**

Livre de l'Aventurier, p. 76, Paquetage

En hiver et en automne (les saisons froides), l'équipement est lourd, composé de vêtements épais et chauds (vestes, capes doublées de fourrure), de couvertures, d'eau et de vivres.

La valeur d'Encombrement du paquetage pour ces saisons est de **3**.

En été et au printemps (les saisons chaudes), l'équipement est plus léger, composé de vêtements fins, capes et couvertures moins épaisses, d'eau et de vivres.

La valeur d'Encombrement du packaging pour ces saisons est de 2.

Livre de l'Aventurier, p. 76, Héros de petite taille

En raison de leur taille réduite, les Hobbits et les Nains ne peuvent pas se servir efficacement de certaines armes encombrantes. Les Nains s'en sortent mieux que les Hobbits, car ils sont généralement plus grands et à force de travailler à la mine et à la forge leurs épaules et muscles des bras sont fortement développés.

Voici les armes utilisables par les Hobbits et les Nains :



Nains : épée courte, épée, hache, grande hache, lance, bigot, dague, arc.

Hobbits : épée courte, hache, lance, dague, arc.

En outre, ni les Nains ni les Hobbits ne peuvent se servir d'un grand bouclier.

Livre de l'Aventurier, p. 103, Particularités

Petit

Votre taille est la moitié de celle d'un homme adulte et vous passez facilement inaperçu.

Livre de l'Aventurier, p. 105, Utilisation de l'Espoir

Il faut noter qu'un personnage ayant une valeur d'Ombre de 0 ne devient pas Mélancolique lorsque son Espoir est réduit à 0.

Livre de l'Aventurier, p. 106, Lien de communauté

Un héros récupère un point d'Espoir à la fin de la séance de jeu si le compagnon avec lequel il a établi un lien de Communauté n'est pas Blessé, Empoisonné, Mélancolique ou bien meurtri d'une façon que le Gardien des Légendes considère grave (comme être prisonnier des Orques) pendant le jeu, et qu'ils se trouvent tous les deux au même endroit.

Livre de l'Aventurier, p. 120, Améliorer un personnage

Dans *L'Anneau Unique*, les personnages gagnent pendant le jeu des points de Progression qui leur permettent d'améliorer le score de leurs Compétences Communes et ils gagnent aussi des points d'Expérience à la fin de chaque session qu'ils peuvent dépenser pour développer leurs capacités ou en acquérir de nouvelles.

Livre de l'Aventurier, p. 120, points de Progression

Pendant la phase d'Aventure, les Héros peuvent accomplir de hauts faits et ainsi gagner en bravoure. En termes de jeu, ils reçoivent des points de Progression.

Les points de Progressions sont utilisés par les joueurs pour développer les

scores de compétences Communes de leur personnage durant la phase de Communauté.

Les règles d'attribution des points de Progressions sont détaillées dans le *Guide du Gardien des Légendes*, mais en voici les points principaux :

Un joueur peut gagner un point de Progression quand il utilise un compétence Commune et réussit.

Lorsque cela se produit, le joueur coche une des cases à droite du groupe de Compétences auquel appartient la compétence utilisée.

Comme il n'y a que trois cases, les Héros peuvent gagner au maximum 3 points dans chaque groupe de Compétences lors d'une phase d'Aventure.

Quand la phase d'Aventure est terminée, tous les points sont acquis. Ils sont notés dans la case prévue à cet effet au verso de la feuille de personnage et les coches sont effacées.

Livre de l'Aventurier, p. 120, Points d'Expérience

Les règles d'attribution des points d'Expérience sont détaillées dans le *Guide du Gardien des Légendes*, mais en voici les points principaux :

Les joueurs gagnent des points d'Expérience à la fin de chaque session de jeu à laquelle ils participent.

Ils gagnent plus de points s'ils ont progressé vers l'Objectif de Compagnie qu'ils se sont fixé.

Un nombre de points d'Expérience supplémentaire est attribué à la fin de la phase d'Aventure.

Livre de l'Aventurier, p. 127, Force considérable

Si la valeur totale d'Encombrement de l'équipement que vous portez est égale ou inférieure à 12, quand vous battez dans une position de corps à corps vous bénéficiez d'un bonus de +3 à votre valeur de Parade.

Livre de l'Aventurier, p. 129, Fléau de l'Ombre

Quand vous combattez en position Avancée (voir p. 158), contre les serviteurs de l'Ombre (incluant les Araignées, les Orques, les Trolls et les Hommes Maléfiques), ajoutez un dé de Maîtrise à tous vos jets d'attaque (avec un maximum de 6 dés).

Livre de l'Aventurier, p. 131, Aussi dur que la pierre

Quand vous pouvez prendre un repos prolongé dans un endroit sûr (pas « sur la route ») vous récupérez à une vitesse prodigieuse, que vous soyez blessé ou simplement fatigué.

Si vous êtes Blessé et que votre blessure n'a pas été traitée, vous récupérez 2 points d'Endurance ; si vous êtes Blessé et que votre blessure a été traitée avec succès, vous récupérez 4 points d'Endurance ; si vous êtes indemne, vous récupérez 3 points d'Endurance plus votre valeur améliorée de Cœur.

Lorsque vous voyagez, vous récupérez normalement (les pénalités de récupération de la p. 208 ne s'appliquent pas à vous). (NDT : voir plus bas **Récupérer de l'endurance en voyageant.**)

Livre de l'Aventurier, p. 132, Courageux si besoin

Quand vous dépensez un point d'Espoir pour faire appel à un bonus d'Attribut, vous annulez également tous vos malus imposés par un état d'épuisement pour cette action.

Livre de l'Aventurier, p. 134, Chanson de dévouement

À la fin du combat, ~~si vous avez été blessé~~, vous pouvez effectuer un jet de Chant SR 14.

Livre de l'Aventurier, p. 138, Grand Pavois

Quand vous utilisez un Grand Pavois, votre valeur de Parade obtient un bonus supplémentaire de +3 contre les attaques à distance.



Livre de l'Aventurier, p. 138, Lance Tueuse-de-Géant

Quand vous attaquez une créature de taille supérieure à celle d'un humain, la valeur de Dégâts de la Lance-Tueuse-de-Géant est augmentée de +4.

Livre de l'Aventurier, p. 138, Armure Noble

Quand vous portez une Armure Noble lors d'une Rencontre vous recevez un dé d'avantage de Rencontre gratuit. De plus, vos valeurs de Vaillance et de Sagesse bénéficient d'un bonus de +3 pour calculer la valeur de Tolérance d'une rencontre, si c'est nécessaire.

Livre de l'Aventurier, p. 139, Hache d'Azanulbizar

Quand vous attaquez un ennemi avec un niveau d'Attribut de 7 ou moins, si vous obtenez une Rune de Gandalf sur le dé du Destin en utilisant cette hache, votre adversaire devient Épuisé pour le reste du combat.

Livre de l'Aventurier, p. 140, Arc des Hauts du Nord

Quand vous effectuez une attaque à distance avec un Arc des Hauts du Nord, ajoutez à vos jets de dés un bonus de +3, ou votre valeur de Vaillance (le plus avantageux des deux).

Livre de l'Aventurier, p. 140, Lame de Roi

Si vous obtenez un succès supérieur ou extraordinaire sur un jet d'attaque en utilisant une Lame de Roi, dépensez un point d'Espoir pour obtenir automatiquement un coup perforant.

Livre de l'Aventurier, p. 140, Hache Barbue

Si vous obtenez un succès supérieur ou extraordinaire lors d'une attaque utilisant une Hache Barbue, vous pouvez choisir de ne pas appliquer votre score de Dégâts pour à la place faire voler en éclats le bouclier de votre adversaire OU le désarmer.

Livre de l'Aventurier, p. 142, Arc du Berger

Si vous obtenez un succès supérieur ou extraordinaire lors d'une attaque alors que vous utilisez un Arc du Berger, vous infligez des dégâts supplémentaires égaux à votre valeur de base de Cœur.

Livre de l'Aventurier, p. 145, Récupération

Les valeurs de Récupération listées ici s'appliquent pour des compagnons bénéficiant d'une nuit de sommeil dans un lieu sûr. Les compagnons en cours de voyage récupèrent mal jusqu'à ce qu'ils trouvent un refuge convenable (voir Récupérer de l'Endurance pendant un voyage).

Livre de l'Aventurier, p. 152, Nouvelles options des joueurs

Les règles suivantes concernant les jets préliminaires remplacent les règles Avantages de combat et Planifier le voyage.

Jets de dés préliminaires

Quand ils partent en expédition, lorsqu'ils font face à l'ennemi ou lorsqu'ils rencontrent un inconnu sur

la route, les aventuriers, s'ils veulent survivre dans les Terres Sauvages, doivent rapidement apprendre qu'il est impératif d'être préparé le mieux possible à toutes les situations.

Au début de chacune des trois principales entreprises héroïques (voyage, combat, rencontre), tous les joueurs sont autorisés à faire un jet préliminaire de compétence de SR 14 pour déterminer l'état de préparation de leur personnage.

Chaque type d'entreprise héroïque cible une compétence spécifique (voir plus bas) mais les résultats sont interprétés de la même façon selon la qualité du résultat, chaque succès confère au héros un nombre de dés de Maîtrise à utiliser lors des prochains tests.

Chaque succès ordinaire confère un dé de Maîtrise, un succès supérieur deux dés et un succès extraordinaire trois dés.

Comment utiliser les dés de Maîtrise ?

Les héros peuvent utiliser leurs dés de Maîtrise pour améliorer leurs jets lors des tests à venir.

Lorsqu'un joueur va faire un jet, il peut lui ajouter un dé de Maîtrise. Pour cela, il peut ajouter l'un de ses propres dés de Maîtrise ou un autre joueur peut dépenser un des siens pour le lui donner.

Généralement, les héros dépensent leurs dés de Maîtrise sur leurs tests de Voyage lors d'une expédition, sur leurs jets d'attaque ou de Protection lors des combats et sur tout jet utile lors des rencontres.

Pendant un même tour, un joueur peut dépenser à tout moment un ou plusieurs dés de sa réserve (pour ses propres jets ou pour aider les autres), mais chaque jet ne peut bénéficier au maximum que d'un seul dé de Maîtrise en bonus.

Avantages de voyage

Quand la communauté a choisi la route qu'elle compte suivre pour parvenir à destination, tous les joueurs peuvent faire un jet de Connaissances pour vérifier si leurs personnages savent quelque chose d'utile sur les terres qu'ils vont traverser.

Tout jet de Connaissances réussi confère au héros un nombre de dés de Maîtrise à utiliser pendant le voyage – le compagnon part avec le bon matériel, a choisi le meilleur itinéraire ou a recueilli l'avis des meilleurs conseillers.

Dés de Maîtrise de combat

Avant que ne commence le corps à corps, tous les joueurs peuvent faire un jet d'Art de la Guerre pour déterminer si leurs personnages remarquent des particularités du champ de bataille qu'il pourront ensuite exploiter pour obtenir un avantage sur leurs ennemis.

Tout jet d'Art de la Guerre réussi confère au héros un nombre de dés de Maîtrise à utiliser pendant le combat suivant – le héros exploite la conformation du champ de bataille ou les conditions climatiques pour obtenir un avantage ; par exemple il repère un endroit propre à protéger ses arrières ou donne un coup de pied dans un feu et projette des braises au meilleur moment.

Dés de Maîtrise de rencontre

Au début d'une rencontre, tous les joueurs peuvent tenter un jet d'Intuition pour déterminer si leurs personnages peuvent présager du meilleur moyen d'action à employer.

Tout jet d'Intuition réussi confère au héros un nombre de dés de Maîtrise à utiliser pendant la rencontre suivante – le compagnon jauge ses interlocuteurs, en essayant de glaner des informations utiles à leur attitude et à leur comportement.

Livre de l'Aventurier, p. 154, Compagnons de Voyage

Le rôle confié à chaque personnage intervient lorsqu'un jet de **Fatigue raté** déclenche un Épisode Périlleux. (NDT : déjà modifié dans la VF)

Livre de l'Aventurier, p. 155, Résolution du voyage

Si au moins un joueur rate le test et qu'il obtient le symbole de **Sauron** sur le dé du Destin, un Épisode Périlleux se produit (que le jet soit réussi ou non).

Livre de l'Aventurier, p. 155, Paquetage

Comme précisé à la p. 76, la valeur d'Encombrement du paquetage d'un personnage dépend de la saison pendant laquelle le voyage est entrepris, elle est égale à **3** points durant les mois froids et à **2** au printemps et pendant l'été.

Livre de l'Aventurier, p. 155, Poneys et embarcations

Si la compagnie voyage à bord d'embarcations ou dispose de poneys, réduisez de 1 l'augmentation totale de Fatigue due à des tests de Fatigue ratés (l'augmentation de la Fatigue devient alors de 2 points en hiver et en automne et de 1 pendant le printemps et l'été).

Livre de l'Aventurier, p. 156, Épisodes périlleux

Pour chaque rune de Sauron obtenue sur le dé du destin lors des tests de Fatigue, un Épisode périlleux est déclenché (que le test qui a donné la rune de Sauron soit un échec ou non).

Livre de l'Aventurier, p. 160, Enlever son casque



Un personnage qui combat en portant un heaume peut l'enlever à son tour de jeu et pour une action gratuite. Il réduit alors sa valeur de Fatigue de 3 points (et perd bien évidemment le bonus de Protection du heaume).

Livre de l'Aventurier, p. 162, Position avancée : Intimider l'adversaire

Un héros peut tenter d'intimider ses adversaires en leur faisant une démonstration de ses talents ou de sa férocité au combat. Quand vient son tour d'agir, il peut renoncer à son jet attaque et effectuer à la place un jet d'Art de la Guerre ou de Présence. Le SR est de 10 auquel on ajoute le niveau d'Attribut le plus élevé de ses adversaires.

Un héros qui a reçu une Blessure ou qui en a reçu une au round précédent ne peut pas tenter cette manœuvre.

En cas de réussite, le moral de l'ennemi est sérieusement ébranlé et les adversaires perdent des points de Haine (cf. Adversaires dans la partie 9). **En cas d'échec, le héros perd un point d'Espoir.**

Le nombre de points de Haine que perd l'ennemi dépend du niveau de réussite du jet de dés.

- Succès ordinaire : 2 points de Haine
- Succès supérieur : 3 points de Haine
- Succès extraordinaire : 4 points de Haine, ou un nombre de points égal à la Vaillance du personnage, prenez le score le plus élevé.

Le Gardien des Légendes répartit les points de Haine perdus parmi la troupe adverse comme bon lui semble.

Aucun Espoir n'est perdu lors d'un test raté.

Livre de l'Aventurier, p. 162, Position exposée : Rallier ses camarades

Un chef courageux qui se tient parmi ses amis est toujours attentif à son environnement et peut tenter de rallier

ses compagnons quand la motivation leur fait défaut. Quand vient son tour d'agir, un héros peut renoncer à son jet attaque et effectuer à la place un jet de Chant ou d'Inspiration. En cas de réussite, tous ses compagnons qui se battent et qui ont subi une perte d'Endurance lors du combat en cours (en incluant aussi le héros qui effectue cette manœuvre) regagnent un nombre de points d'Endurance (cf. ci-dessous). **En cas d'échec, le héros perd un point d'Espoir.**

Le nombre de points d'Endurance qui sont récupérés dépend du niveau de réussite du jet de dés :

- Succès ordinaire : 2 points d'Endurance
- Succès supérieur : 3 points d'Endurance
- Succès extraordinaire : 4 points d'Endurance ou un nombre de points égal au score de Cœur du héros qui rallie ses compagnons, prendre le score le plus élevé.

Aucun Espoir n'est perdu lors d'un test raté.

Livre de l'Aventurier, p. 163, Position défensive : Protéger un Compagnon

Un personnage qui combat en position Défensive peut se démener pour protéger un autre héros qui, lui, combat en position Avancée ou Exposée. Il doit préciser le nom du personnage qu'il souhaite protéger juste après avoir choisi sa position pour le round à venir.

Quand le personnage protégé est attaqué, le héros qui le défend peut dépenser un point d'Espoir et devenir la cible de l'attaque à sa place. L'attaque est résolue **en utilisant la position du personnage qui défend pour calculer**

le SR. À noter que le personnage qui choisit cette manœuvre peut encore attaquer lorsque vient son tour d'agir.

Livre de l'Aventurier, p. 163, Toute position de corps à corps : Fuir le combat

Un héros qui a passé le round précédent en position Arrière peut fuir la zone de combat au début du round. **Aucun jet de dés n'est nécessaire pour cela.**

Un compagnon qui combat dans une position de corps à corps peut tenter de prendre la fuite une fois **son** tour pour agir venu.

Au terme de **son** round de combat ~~passé dans une position de corps à corps~~, le héros peut tenter ~~de fuir le champ de bataille en effectuant~~ un jet d'Athlétisme. Le SR est égal à 10 auquel on ajoute le niveau d'Attribut le plus élevé de tous les adversaires auxquels il fait face.

En cas de réussite, le personnage parvient à s'échapper. Un succès supérieur ou extraordinaire est nécessaire si le héros fait face à plusieurs adversaires. Si la tentative de fuite échoue, le héros actif reste engagé et ne pourra pas attaquer lors son prochain tour de jeu.

Livre de l'Aventurier, p. 164, Déterminer les avantages de rencontre

Avant que les présentations ne commencent, tous les joueurs peuvent faire un jet d'Intuition pour gagner des dés de Maîtrise (Voir Jets de dés préliminaires).

Livre de l'Aventurier, p. 164, Capacités utiles

Si l'on estime que les héros savent quelque chose au sujet des coutumes

et traditions de l'autre groupe ou qu'ils ont eu le temps de l'observer, il peuvent tenter un jet de Connaissance ou d'Intuition pour trouver la meilleure marche à suivre.

Livre de l'Aventurier, p. 165, Interactions

C'est le cœur de la plupart des relations sociales, de la simple fête d'anniversaire au conseil réuni en séance officielle. En règle générale, seuls les personnages convenablement présentés durant la phase précédente peuvent participer activement. Par contre, les joueurs qui ne se sont pas eux-mêmes présentés adoptent une attitude plus passive, en proposant par exemple des actions en utilisant Intuition ou Énigmes.

Livre de l'Aventurier, p. 170, Acheter un nouveau rang de Sagesse ou de Vaillance

Au cours d'une même phase de Communauté un héros peut acheter au maximum soit un rang de Sagesse soit un rang de Vaillance (pas les deux). Quand un héros progresse ainsi en Sagesse ou en Vaillance, il faut prendre soin d'ajuster les valeurs de toutes les aptitudes et caractéristiques qui y sont liées.

Livre de l'Aventurier, p. 171, Coût en points d'Expérience

Rang de Vaillance ou Sagesse 6/Rang de compétence d'arme 6 / Coût pour atteindre le nouveau rang 26

Livre de l'Aventurier, p. 171, Dépenser les points de Progression

Les joueurs dépensent des points de Progression pour accroître leurs rangs de compétences communes, en se référant à la table des coûts ci-dessous. Ils ne sont pas tenus de tout dépenser d'un coup ; ils peuvent conserver des points de Progression pour une phase de communauté ultérieure afin d'acquérir des améliorations plus coûteuses. Les joueurs peuvent également acheter plusieurs rangs dans une même compétence, à condition d'acquitter le coût individuel de chaque nouveau niveau. Tous les points de Progression qui ne sont pas dépensés sont notés dans la case prévue à cet effet au verso de la feuille de personnage.

La table ci-dessous indique le coût de progression des compétences communes. Pour une compétence favorite, le joueur utilise les coûts listés dans la seconde colonne, à droite.

Nouveau rang à atteindre	Coût pour une compétence	Coût pour une compétence favorite
◆	4	3
◆◆	8	6
◆◆◆	12	9
◆◆◆◆	16	12
◆◆◆◆◆	20	15
◆◆◆◆◆◆	24	18

Livre de l'Aventurier, p. 171, Phase de Communauté, Entreprises

Quand un joueur en a terminé avec l'amélioration des aptitudes de son personnage, il peut choisir de se consacrer à une tâche particulière pour le reste de la phase.

En règle générale, le joueur est autorisé à choisir pour son personnage une seule entreprise. Cependant, une phase de Communauté plus longue, par exemple celle de fin d'année, peut – si le Gardien des Légendes le permet – accorder jusqu'à deux entreprises. Dans le cas d'une pause plus longue, le joueur peut choisir deux entreprises différentes (le joueur ne peut pas choisir de répéter deux fois la même entreprise lors d'une même phase de communauté).

Livre de l'Aventurier, p. 172, Acquérir une nouvelle particularité ou une nouvelle spécialité

Un joueur qui utilise le même aventurier depuis longtemps finit parfois par se lasser des particularités de son héros et peut souhaiter lui appliquer quelques modifications.

Au cours d'une phase de communauté, un joueur peut remplacer une particularité ou spécialité par une nouvelle ~~(on ne peut en revanche pas acquérir ainsi une nouvelle Spécialité)~~.

Ces modifications doivent toutefois être guidées par le bon sens afin d'éviter de dénaturer le personnage.

Notez que changer de spécialité ne signifie pas que le personnage a perdu son précédent talent mais qu'il ne représente plus une de ses spécificités comme cela était le cas avant qu'il ne mette de côté cette occupation pour se consacrer à d'autres.

Le nouveau Trait peut être choisi dans n'importe quelle liste de Particularités ou de Spécialités, voire être inventé par le joueur (avec l'accord du Gardien des Légendes, bien entendu).

Livre de l'Aventurier, p. 173, Nouvelle entreprise, Recevoir un titre

« Je vous nomme Ami des elfes ; et que les étoiles brillent sur la fin de votre route ».

Les pérégrinations d'un aventurier peuvent le conduire loin de chez lui, et les hauts faits qu'il accomplit peuvent servir un autre peuple que le sien. Même en terre étrangère, un héros sera toujours reconnu en tant que tel.

Un personnage qui, lors d'une phase d'Aventure, a réalisé des actes de bravoure sur le territoire d'une autre Culture peut – avec l'accord du Gardien des Légendes – choisir l'entreprise Recevoir un Titre. En termes ludiques, Recevoir un Titre signifie en général deux choses :

Le Prestige de l'aventurier mesure désormais également sa réputation au sein d'un autre peuple. Le héros peut maintenant intervenir lors de la narration de la phase de Communauté de fin d'année comme s'il appartenait à cette Culture. De plus quand le compagnon passe une phase de communauté dans une colonie de cette culture, sa valeur de Prestige n'est pas réduite, comme s'il était retourné chez lui (voir Préserver le Prestige p. 169).

Le compagnon bénéficie d'un lopin de terre ou d'une maison dans lesquels s'installer. La taille et les particularités de son lopin ou de sa maison sont proportionnées à son Niveau de Vie.

Culture	Titre	Localisation	Bénéficie de...
Bardides	Thegn	Dale	Un lopin dans les Terres au Nord de Dale, les Marches Supérieures ou dans les Marches Inférieures.
Béornides	Thane	Le Vieux Gué	Une ferme n'importe où sur le territoire des Béornides.
Nains du Mont Solitaire	Les Nains sont très secrets sur tout ce qui touche à leurs traditions et n'accordent pas de titres aux aventuriers qui n'appartiennent pas à leur culture. Un personnage ne peut donc pas choisir l'entreprise Recevoir un Titre pour la Culture des Nains.		
Elfes de la Forêt Noire	Ami des elfes	« Ami des elfes » n'est pas un titre mais plutôt une bénédiction octroyée à un héros qui a gagné la confiance des elfes. Pour autant un Ami des Elfes sera tout de même le bienvenu chez le Roi des Elfes et se verra attribuer une chambre confortable dans le royaume de Thranduil.	
Hobbits de la Comté	Les Hobbits n'aiment pas les aventuriers et ne sont pas accueillants envers eux. Si les circonstances devaient les amener à reconnaître la valeur d'un compagnon qui ne soit pas un Hobbit, ils pourraient lui accorder le titre honorifique de « Frontalier » et tolérer qu'à Bree ou au moins à l'est du fleuve, il occupe une maison de bois, de brique ou de pierre.		
Hommes du Lac	Citoyen	Lac-ville	Une maison, propriété du conseil de la ville.
Homme des Bois	Héros des Hommes des Bois	Parmi les Hommes des Bois	Une maison réservée aux invités à Bourg-les-Bois, un chalet à Rhosgobel, une maison dans les arbres à Fort-Bois.

Livre du Gardien des Légendes, p. 199, Modificateurs

Quand le Gardien des Légendes a annoncé le test et sa difficulté, les joueurs peuvent utiliser une capacité spéciale, faire appel à un Trait pertinent ou choisir de dépenser un point d'Espoir pour activer un bonus d'Attribut.

Livre du Gardien des Légendes, p. 200, Peur

Si le joueur réussit le test, son personnage résiste aux effets de la peur

et ne flanche pas. S'il le rate, il perd son sang-froid et ne peut pas dépenser de points d'Espoir tant qu'il est confronté à la source de sa Peur.

Livre du Gardien des Légendes, p. 201, Gain de points de Progression

Remplacer le chapitre sur les gains de points de Progression de la p. 201 par le suivant :

Les héros gagnent des points de Progression pendant la phase

d'Aventure en utilisant leurs compétences. Quand un héros réussit un test de compétence commune, le gardien des Légendes peut lui accorder 1 point de Progression. C'est au Gardien des Légendes de juger si le succès du héros mérite ou non un point de Progression (les joueurs peuvent tout de même le réclamer).

Le Gardien des Légendes base sa décision sur le nombre de coches que le compagnon a déjà reçues, en jeu, dans le groupe de la compétence commune utilisée : si aucune case n'est encore cochée, le gardien peut accorder un point de progression sur n'importe quel test réussi. Si une case est déjà cochée, alors le Gardien des Légendes donne un point seulement si l'action accomplie sort de l'ordinaire : le joueur a obtenu un succès supérieur ou extraordinaire OU si le joueur peut faire appel à un Trait pertinent pour son test de compétence (le Trait doit être particulièrement approprié à l'action).

Si deux cases ont été cochées, alors le Gardien des Légendes doit donner 1 point de Progression seulement si une action exceptionnelle est accomplie : le joueur a obtenu un succès supérieur ou extraordinaire ET le joueur a fait appel à un Trait pertinent lors du test de compétence.

Souvenez-vous que chaque groupe de compétences dispose de trois cases ce qui signifie donc que chaque groupe ne peut recevoir que trois points de Progression au maximum. Si les trois cases sont cochées, il ne pourra plus être accordé de point de Progression à ce groupe de compétences avant la fin de la prochaine phase de communauté.

Gain moyen de points de Progression

Le Gardien des Légendes doit garder à l'esprit que les coûts de progression des compétences communes ont été calculés en considérant qu'un compagnon gagne en moyenne 4 points de Progression lors de chaque session de jeu (plus lors de la première car les points sont plus faciles à avoir quand toutes les cases sont vierges).

Si les joueurs gagnent constamment moins de points, le Gardien des Légendes peut les encourager à utiliser leurs Traits de façon plus profitable – par exemple en dressant une liste des Traits que le groupe possède afin d'indiquer aux joueurs quand les faire intervenir au cours du jeu.

Livre du Gardien des Légendes, p. 201, Gain de points de Progression

Ajouter le nouveau chapitre suivant :

Tous les héros reçoivent des points d'Expérience à la fin de chaque session de jeu.

Les joueurs reçoivent 1 point d'Expérience chacun pour chaque session à laquelle ils ont participé.

Si le Gardien des Légendes estime que le groupe a significativement progressé vers les objectifs que s'est fixés la Compagnie, chaque héros est récompensé avec un point d'Expérience supplémentaire.

Enfin, un nombre supplémentaire de points d'Expérience est accordé par le gardien des Légendes à la fin de la phase d'Aventure.

En règle générale, ce bonus ne doit pas dépasser une moyenne de 1 point pour deux sessions de jeu de la phase

d'Aventure (par exemple une aventure de 4 sessions doit rapporter un bonus final de 2 points supplémentaires).

Ce bonus final est un moyen de récompenser les joueurs pour leur engagement dans le jeu, particulièrement s'ils ont accompli quelque-chose de remarquable. Des joueurs qui ont résolu une situation difficile de manière astucieuse et inattendue ou qui jouent constamment dans le respect la « source originelle » méritent très certainement ce bonus.

Gain moyen de points d'Expérience

Le nombre de points d'Expérience à donner aux joueurs a été calculé en prenant une moyenne de 3 sessions de jeu pour une phase d'Aventure complète. À ce rythme, chaque joueur doit recevoir une moyenne de 6 points d'Expérience, plus 1 ou 2 points additionnels à la fin de chaque aventure.

Ce ratio peut être ajusté selon les habitudes de votre groupe : si vous avez tendance à jouer pendant de longues séances (4 heures ou plus), soit moitié moins que notre moyenne, vous pouvez compenser en distribuant plus de points supplémentaires d'Expérience à la fin de l'aventure. Si au contraire vous avez tendance à multiplier les séances, diminuez le bonus d'Expérience final.

Livre du Gardien des Légendes, p. 204, Tests de Fatigue

Ajoutez à la fin.

Votre score de Fatigue augmente immédiatement d'un nombre de points égal à la valeur d'Encombrement de votre Paquetage. Pour tout repos prolongé pris dans un lieu sûr (pas « sur

la route »), diminuez de 1 votre nombre de points de Fatigue dus à des échecs aux tests de Voyage.

Livre du Gardien des Légendes, p. 206, Périls

Les Périls sont des obstacles inattendus qui se dressent en travers du chemin des voyageurs mais également des accidents qui peuvent se produire en raison d'une trop grande fatigue ou par imprudence.

Chaque Rune de Sauron obtenue sur le dé du Destin lors des tests de Fatigue déclenche un Péril (que le test soit réussi ou non).

Dans ce cas, le Gardien des Légendes choisit un nombre d'Épisodes Périlleux parmi les exemples suivants égal au nombre de symboles (rune de Sauron) obtenus (il peut aussi improviser un Épisode Périlleux en fonction des circonstances).

Déterminer les conséquences d'un échec

Si un compagnon échoue, le Gardien des Légendes détermine les conséquences de l'Épisode Périlleux.

Pour cela, le Gardien des Légendes lance le dé du Destin puis utilise la table page suivante.

Décrire le Péril

Une fois que le compagnon (ou les compagnons) qui seront les protagonistes de l'Épisode Périlleux ont été désignés et les conséquences des échecs aux tests de Fatigues déterminées, le Gardien des Légendes improvise une courte narration. Comme toujours, son objectif est d'aider les joueurs à visualiser la scène et les défis à surmonter.

Dé du Destin	Effet	Conséquences pour le Compagnon qui a échoué
Rune de Gandalf	Relancer le dé	
1-2	Épuisement	Épuisé pour la durée du voyage
3	Mélancolie	Mélancolique pour la durée du voyage
4-5	Fatigue	Augmentez une nouvelle fois la valeur de Fatigue, une deuxième fois sur une rune de Sauron.
6	Blessure	Perte d'Endurance égale à la valeur des dés de Maîtrise ou souffre d'une Blessure sur une rune de Sauron.
7	Corruption	Gain de 1 point d'Ombre, 2 sur une rune de Sauron.
8	Effort	Perte d'Endurance égale à la valeur des dés de Maîtrise
9	Désespéré	Perte de 1 point d'Espoir, 2 sur une rune de Sauron.
10	Mauvais choix	Augmentez le SR d'un niveau pour les prochains tests de Fatigue
Rune de Sauron	Mauvaise rencontre	Le Gardien des Légendes improvise une rencontre imposant un combat

Faire le test

Vérifiez qu'au moins un personnage au départ du Voyage a été assigné au rôle dont dépend le Péril.

Si aucun héros ne tient ce rôle, un compagnon peut dépenser un point d'Espoir et endosser temporairement le rôle pour tenter le test (les joueurs doivent cependant se rappeler que la compagnie ne peut avoir qu'un seul Guide). **S'il n'y a pas de volontaire, le test est automatiquement un échec.**

Si plus d'un personnage a pour rôle celui mis au défi, alors ils peuvent tous tenter le test – mais un seul test réussi demeure nécessaire pour le surmonter. La difficulté de tous les tests est un SR 14. Si le Gardien des Légendes préfère prendre en compte les particularités de la région traversée, il peut se référer à la table des Régions de la p. 206.

Si le joueur qui jette les dés réussit le test, les compagnons font face aux difficultés rencontrées puis le voyage peut continuer. Si le test est un échec, le héros doit faire face aux conséquences de ce revers.

Exemples d'Épisodes Périlleux

Les exemples suivants montrent au Gardien des Légendes les Épisodes Périlleux tels qu'ils doivent être présentés. Le titre précise entre parenthèse le rôle qui est ciblé par l'accident et les conséquences de l'échec qui ont été déterminées par la table des Périls.

Les Épisodes Périlleux sont décrits dans les grandes lignes : le Gardien des Légendes doit les personnaliser selon l'aventure en cours et les adapter aux circonstances.

Perdu (Guide – Épuisement)

Le guide s'est écarté du chemin qu'il devait suivre et doit maintenant compter sur son seul savoir-faire pour poursuivre sa route dans la bonne direction en l'absence de tout chemin visible.

Campement inconfortable (Tous les compagnons – Mauvais choix)

Les héros ont pris des décisions malheureuses pour ce qui est de l'endroit où la compagnie va passer la nuit.

En cas d'échec, les compagnons récupèrent mal et devront effectuer des tests de Fatigue plus difficiles.

Temps exécrable (Éclaireur – Effort)

La compagnie est surprise par une météo qui change rapidement et est constamment assaillie par des averses de pluie ou de neige. **En cas d'échec, l'Éclaireur perd de l'Endurance en se démenant vainement pour trouver un refuge.**

Monstres réveillés (Guetteur – Mauvaise rencontre)

La compagnie s'approche de l'ancre d'un monstre dangereux ou d'une colonie de créatures malfaisantes.

En cas d'échec, les monstres remarquent la présence de la compagnie et attaquent les compagnons avant que ces derniers ne réalisent l'imminence de la menace.

Le chasseur devient proie (Chasseur – Blessure)

Un dangereux prédateur a suivi les traces ou l'odeur d'un compagnon parti à la chasse. En cas d'échec, le **Chasseur** est attaqué par une créature particulièrement dangereuse.

Provisions limitées (Tous les compagnons – Mélancolie)

Les réserves de nourriture sont gâtées ou trop faibles pour nourrir tous les compagnons. **En cas d'échec, le moral de la compagnie est au plus bas pour le reste du voyage.**

Route bloquée (Éclaireur – Fatigue)

La compagnie est confrontée à un obstacle imprévu **et l'Éclaireur doit changer de chemin pour trouver un meilleur itinéraire.**

Accablés par le chagrin et la peine (Tous les compagnons – Corruption)

La compagnie traverse une région souillée par la corruption de l'Ombre. **Tous les compagnons effectuent un test de Corruption.**

Livre du Gardien des Légendes, p. 208, Récupérer de l'endurance en voyageant

Les circonstances peuvent forcer un compagnon à prendre la route alors qu'il récupère encore de ses blessures. De plus, un événement inattendu peut au cours du voyage infliger une perte d'Endurance – par exemple lors d'un Épisode Périlleux.

Les abris trouvés sur la route étant généralement inconfortables, il est plus difficile pour un compagnon de se reposer et de récupérer lors d'un voyage.

Pour chaque repos prolongé dont ils peuvent profiter en cours de voyage, les compagnons récupèrent un nombre réduit de point d'Endurance.

Comme à l'habitude, le total des points dépend du niveau de santé actuel du personnage :

- Un héros Blessé et dont la blessure n'est pas traitée ne récupère pas d'Endurance au cours d'un voyage.
- Un Héros Blessé et dont la blessure a été traitée récupère 1 point d'Endurance.
- Un héros indemne récupère 2 points d'Endurance.

Les compagnons reprennent leur rythme normal de récupération quand ils parviennent à la fin du voyage et peuvent enfin se reposer dans un lieu sûr.

Livre du Gardien des Légendes, p. 213, Avantages de Combat

Avant que le combat au corps à corps ne commence, tous les joueurs peuvent effectuer un test d'Art de la Guerre pour déterminer si leurs personnages remarquent des particularités du champ de bataille qui pourraient être exploitées pour prendre l'avantage sur leurs adversaires et ainsi leur accorder

des dés de Maîtrise en bonus (voir **Jets de dès préliminaires**).

Livre du Gardien des Légendes, p. 225, Évaluer les résultats d'une rencontre – Nouvelle règle optionnelle

En complément des règles de Tolérance, le Gardien des Légendes note le nombre de réussites obtenues par les joueurs pendant les phases d'Introduction et d'Interaction de la rencontre.

Au terme de la rencontre, le nombre total de succès obtenus par la compagnie peut être utilisé pour déterminer les conséquences de la rencontre.

Chaque réussite normale compte pour une, alors qu'une réussite supérieure équivaut à deux et une réussite extraordinaire à trois.

Comparez ensuite le nombre de succès de la compagnie sur la table suivante :

Moyenne des succès	Degrés de réussite	Description (à adapter à la situation)
1	Réussite étroite	Quelque chose ne s'est pas déroulé comme espéré : les compagnons ont obtenu ce qu'ils cherchaient mais au prix de complications imprévues.
2-4	Réussite	Les compagnons ont rempli les objectifs fixés pour la rencontre mais rien d'autre.
5-6	Réussite supérieure	Les compagnons réussissent au-delà de leurs attentes et obtiennent des effets positifs supplémentaires.
7 +	Réussite extraordinaire	La réussite de la compagnie est admirable, son issue est étonnamment bénéfique.

Au terme d'une rencontre, compter le nombre de succès (un succès supérieur compte pour deux succès et un succès extraordinaire pour 3).

Livre du Gardien des Légendes, p. 229, **Trésors souillés**

Ajoutez le chapitre suivant :

« *Là pendant des siècles, on put voir, par temps calme, ses énormes ossements parmi les piliers délabrés de l'ancienne ville. Mais peu nombreux étaient ceux qui osaient traverser l'endroit maudit et personne ne se risqua jamais à plonger dans l'eau frissonnante ni à récupérer les pierres précieuses qui tombaient de sa carcasse pourrissante* ».

Il peut ne pas ternir comme l'argent ou rouiller comme l'acier, mais l'or, souvent convoité d'un désir ardent, corrompt plus sûrement.

Le trésor trouvé dans l'ancre de quelque monstre disparu ou bien enterré dans une tombe longtemps scellée peut être souillé, son éclat égare les hommes et la cupidité emplit alors leurs cœurs.

Lors de la découverte d'un trésor souillé, les héros doivent réussir un test de Corruption ou subir le gain de points d'Ombre indiqué dans le tableau ci-dessous.

Livre du Gardien des Légendes, p. 236, Niveau d'Attribut

Le Niveau d'Attribut d'une créature remplace les trois Attributs utilisés pour décrire les héros. Cette valeur

sert de bonus à chaque fois que la créature tente un jet de dés utilisant une caractéristique indiquée comme favorite (sans qu'il soit nécessaire de dépenser des points pour l'utiliser) et comme Bonus aux Dégâts qui s'ajoute lorsque la créature obtient un succès supérieur sur son jet d'attaque et **deux fois lors d'un succès extraordinaire**.

Livre du Gardien des Légendes, p. 239, Grande Taille

« *Là, dans l'ombre, sur une grande pierre plate, était assis un formidable Gobelin à la tête énorme...* »

La créature est si résistante et robuste qu'elle n'est pas mise hors de combat ou tuée lorsque son Endurance est réduite à zéro ou si elle est Blessée une fois. **La créature devient à la place Épuisée** mais continue à se battre avec son Endurance à 0 ou sa blessure, jusqu'à ce qu'elle soit Blessée une deuxième fois **ou qu'elle soit réduite à 0 Endurance ET soit Blessée**.

Livre du Gardien des Légendes, p. 239, Étreinte

Un héros peut se libérer en perdant son attaque et en effectuant un test d'Athlétisme de difficulté SR 10 plus le niveau d'Attribut de la créature qui l'étreint.

Provenance du trésor (exemples)	SR	Gain de points d'Ombre
Le butin d'un Troll	14	1 point
Le butin d'un Dragon	16	1 point
Volé dans un ancien tumulus	14	2 points
Venant d'une forteresse du Seigneur des Ténèbres	16	1 point automatique, puis trois points supplémentaires si le test est un échec

SCÉNARIOS



City Hall, le jeu d'aventures



Le Loup-Garou de Londres

Ce scénario confronte directement les agents aux dérives de certains écrivains employés par Nostromo.

Synopsis

Les personnages sont envoyés sur le terrain pour venir en aide à une équipe en difficulté. Après avoir été lancés sur une fausse piste, ils découvrent que l'écrivain de cette unité cherche à décimer ses collègues. Lors de leur confrontation avec le coupable, le groupe découvrira ses motivations ainsi qu'un premier aperçu de sombres machinations qui pourraient rapidement les concerner.

Protagonistes

L'équipe **Epsilon** est l'une des escouades les plus appréciées de Nostromo, mais aussi l'une des plus anciennes. Elle est réputée pour son efficacité, même si ses liens avec des éléments peu recommandables de la pègre londonienne sont régulièrement pointés du doigt. Les membres de

l'équipe travaillent ensemble depuis plusieurs années déjà et se connaissent depuis plus longtemps encore. Ils ont atteint la quarantaine, ce qui en fait des vétérans dans leur domaine.

Ronald Hertz est l'écrivain de l'équipe. Son efficacité est incontestable, notamment grâce à son *papercut* à l'effigie d'un chevalier armé d'une lourde épée. Depuis peu, il utilise un *papercut* de loup-garou à l'insu de son équipe. *Un bel homme toujours élégant et volubile.*

Ian Rothstein a endossé le rôle d'inquisiteur, ce qui ne le change pas trop des fonctions qu'il occupait au sein de la police londonienne. Contrairement à certains de ses collègues, il privilégie la manipulation mentale plutôt que la torture. Ses résultats exceptionnels lui ont jusque-là toujours donné raison. *Sous ses abords sympathiques, Ian sait endormir la méfiance de ses interlocuteurs.*

Victor Random est l'espion de l'équipe. En tant que tel, il sait se fondre dans l'ombre et passer inaperçu. C'est d'ailleurs à cause de ce don qu'il a été témoin de certains actes répréhensibles menés par Ronald. En effet, celui-ci a récemment eu recours à son nouveau *papercut* pour menacer voire violenter des proches d'écrivains afin de leur soutirer des informations. *Un petit homme fluet au regard acéré.*

Shawn Kingsley travaillait déjà avec Ian lorsqu'ils étaient dans la police. Son approche reste toutefois beaucoup moins subtile. Rompu à l'utilisation des armes, il n'a pas grand-chose à envier au *papercut* de Victor lorsqu'il s'agit de se lancer dans l'action. *Massif et couvert de cicatrices dont il raconte avec plaisir l'histoire, Shawn reste toujours calme. Sauf lorsque ses amis sont en danger.*

Le fin mot de l'histoire

Après avoir passé autant de temps au service de Nostromo, Ronald Hertz a eu l'occasion de s'interroger sur le devenir de certains écrivains travaillant au service de cette organisation. Au fil des années, ses questions sont devenues des doutes, puis des inquiétudes, faute de réponses concrètes. Lorsqu'il a reçu un message sur disque confirmant ce qu'il redoutait, il a commencé à basculer. Un membre du Masque y expliquait que les auteurs devenus trop puissants étaient retirés du service, laissant entendre qu'ils étaient purement et simplement éliminés. Même s'il n'y avait pas de preuve concrète, Ronald n'eut aucun mal à vérifier ce que le disque affirmait par ailleurs : les collègues de chaque écrivain sont chargés de surveiller leur co-équipier pour s'assurer qu'il ne « bascule » pas. Son vieil ami Shawn le lui confirma. Quelques jours plus tard, le mystérieux interlocuteur de Ronald lui transmit une copie d'un rapport de Victor destiné à Nostromo et présentant son camarade écrivain comme dangereux.

Le Masque offrit à Ronald de rejoindre ses rangs pour laisser libre cours à ses talents et se venger de ceux qui complotaient dans son dos.

De son côté, Shawn, rongé par les remords, déposa officiellement sa demande pour quitter Nostromo. Il craignait l'éclatement prochain de l'équipe et préféra se retirer.

Dans le vif du sujet

Partis pour porter secours à une équipe en difficulté, les agents arrivent trop tard.

Urgence

Libre au Narrateur de choisir quand exactement débiter ce scénario. Alors que les agents font leur rapport dans le bureau de leur instructeur, leur Talky et le sien grésillent. Un message d'alerte leur est ainsi transmis :

« Une équipe est demandée d'urgence dans le quartier de Whitechapel, sur Leman Street. Équipe Epsilon en difficulté. Code rouge. »



Un code rouge désigne une équipe en difficulté à cause d'écrivains.

L'instructeur agrippe aussitôt sa radio pour prendre la parole :

« Ici [insérez ici le nom de l'instructeur], l'équipe [insérez ici la lettre associée à l'équipe] prend immédiatement en charge cette opération. »

Précipitamment, il ordonne au groupe de le suivre jusqu'au garage. Parmi les véhicules entreposés, on y trouve les fourgons blindés d'intervention, frappés du logo de Nostromo. C'est dans l'un des ces mastodontes que l'équipe prend place pour se diriger sur les chapeaux de roue jusqu'au quartier de *Whitechapel*.

L'attaque du loup-garou

Sur place, les personnages doivent chercher un peu avant de repérer l'équipe Epsilon. Des Londoniens se sont regroupés autour de la scène alors que la plupart d'entre eux se rendaient à leur travail. Le temps pluvieux ne les empêche pas de rester plantés sur le trottoir. Le spectacle n'est pas beau à voir. Un homme gît sur le sol. La pluie fait s'écouler le sang entre les pavés sans parvenir vraiment à nettoyer la scène. La victime n'a pas été de taille face à son adversaire. Son corps entier est recouvert de griffures et de morsures, comme s'il avait eu à affronter une bête sauvage. Pourtant, aux dernières nouvelles, celles-ci ne courent pas vraiment les rues à Londres. Non loin de là se trouve un agent de Nostromo, assis contre le mur, abrité sous la devanture d'une épicerie encore fermée. Il semble avoir été touché au bras, mais reste conscient. Péniblement, il se lève à l'arrivée de l'équipe pour venir à sa rencontre. Le blessé s'appelle Ronald Hertz. Il est l'écrivain de l'équipe Epsilon. Le cadavre est celui de Victor Random, l'espion de l'équipe. Ils étaient en planque, ce qui explique pourquoi Victor était habillé en civil. C'est le moment d'en apprendre plus sur la situation en l'interrogeant directement. Si certaines questions ne viennent pas à l'esprit des joueurs, leur instructeur les leur fera connaître lorsqu'ils lui feront leur rapport.

Que s'est-il passé ?

L'équipe Epsilon a été attaquée par un *papercut*. Il ressemblait à une créature féroce, vaguement humanoïde, mais couverte de poils et avec une tête de loup. Le *papercut* a directement attaqué Ronald avant que Victor ne puisse s'interposer. L'espion est parvenu à le mettre en fuite, mais y a laissé la vie.

Quand cela s'est-il passé ?

Il y a tout au plus une vingtaine de minutes.

Où est le reste de l'équipe ?

L'inquisiteur, Ian, a pris la fuite dès le début de l'attaque. Ronald n'a aucune idée d'où il peut se trouver. Toutefois, il fait remarquer que l'inquisiteur a probablement emprunté la voiture de l'équipe qui était garée quelques rues plus loin.

Shawn n'est carrément pas venu et le reste de l'équipe a décidé de faire sans lui. Ronald ignore (vraiment) pourquoi son camarade n'est pas venu, mais l'équipe ne pouvait de toute façon pas se permettre de l'attendre.

Que faisait l'équipe ici ?

Depuis quelque temps déjà, Epsilon était sur la piste de trafiquants de papier potentiellement liés à la Résistance. Ils occuperaient un entrepôt sur *Leman Street* qu'il leur restait à localiser. C'était chose faite depuis la veille, suite au tuyau fourni par un indicateur. Ronald et ses camarades avaient prévu de surveiller cet entrepôt dès ce matin, puis de l'attaquer si le tuyau s'avérait valable. Ils n'ont pas eu le temps de vérifier car l'attaque est survenue dès leur arrivée sur place. Ceci pousse Ronald à penser que l'information était valable et qu'ils se sont fait repérer ou

qu'ils sont tout simplement tombés dans une embuscade.

Qui sont ces trafiquants ?

Un petit gang de rue se faisant appeler les **Reavers**. Ils sont connus pour tremper dans divers trafics assez lucratifs. Aux dernières nouvelles, ils auraient mis la main sur un stock de papier qu'ils vendraient à prix d'or. Leur chef, **Stuart Harris**, est, selon les termes de Ronald, « *une raclure de la pire espèce qui démontrerait une église s'il pouvait espérer en tirer un bon prix* ».

Qui est l'indicateur qui a fourni l'information ?

Cripple Joe, un ivrogne qui passe son temps à l'Arsenal, un pub miteux du quartier. Il est possible de l'y trouver à toute heure de la journée. Pour le reconnaître, il suffit de savoir qu'il a eu une jambe tordue il y a quatre ans, lorsqu'il travaillait dans une usine de voitures. À cause de ça, il a perdu sa jambe. À ce rythme, son foie ne devrait pas tarder à suivre.

Qu'est-ce-que la Résistance ?

Les personnages en ont probablement au moins déjà entendu parler. Cette organisation trouve ses origines en France et milite pour l'utilisation des *papercuts*. Ils y voient en effet un moyen de remplacer l'humain pour les travaux les plus pénibles et sont persuadés qu'une utilisation raisonnée et contrôlée du papier est possible. Leur leader serait un certain Maupassant. Apparu quelques mois seulement auparavant, ce mouvement connaît un essor considérable à travers l'Europe et accumule de plus en plus de sympathisants, qu'ils soient ou non engagés activement dans celui-ci.

Qui aurait pu en vouloir à ce point à l'équipe ?

N'allez pas croire que les escouades de Nostromo sont partout accueillies en héros. De plus en plus de gens embrassent la cause des *papercuts*. Il y a également les organisations contre qui Nostromo lutte, en particulier la Résistance. Dans le cas présent, il y a de fortes chances que l'équipe Epsilon ait été repérée par les trafiquants qu'elle voulait surveiller. À moins que le tuyau donné par Cripple Joe n'ait été percé.

Une partie des badauds a pu assister à l'attaque et confirme les dires de Ronald concernant celle-ci. L'écrivain doit dans l'immédiat être conduit au *Royal London Hospital* (sur *Whitechapel Road*, vers le sud) pour être soigné. Heureusement, une ambulance arrive justement sur les lieux peu après les personnages. Leur instructeur confie au groupe l'enquête sur l'agression. Il va falloir agir vite car les autres membres de l'équipe Epsilon sont probablement menacés. Leurs deux principales pistes sont les Reavers et Cripple Joe. En aparté, l'instructeur recommande la plus grande prudence. La créature était certainement un *papercut*. Son auteur doit être particulièrement expérimenté pour avoir ainsi réussi à défaire une équipe d'élite de Nostromo.

Chasse au loup

Les personnages mènent l'enquête. Sans le savoir, ils sont menés en bateau par le vrai coupable, Ronald Hertz. Alors qu'ils se démènent, ce dernier continue à mettre en œuvre son plan.

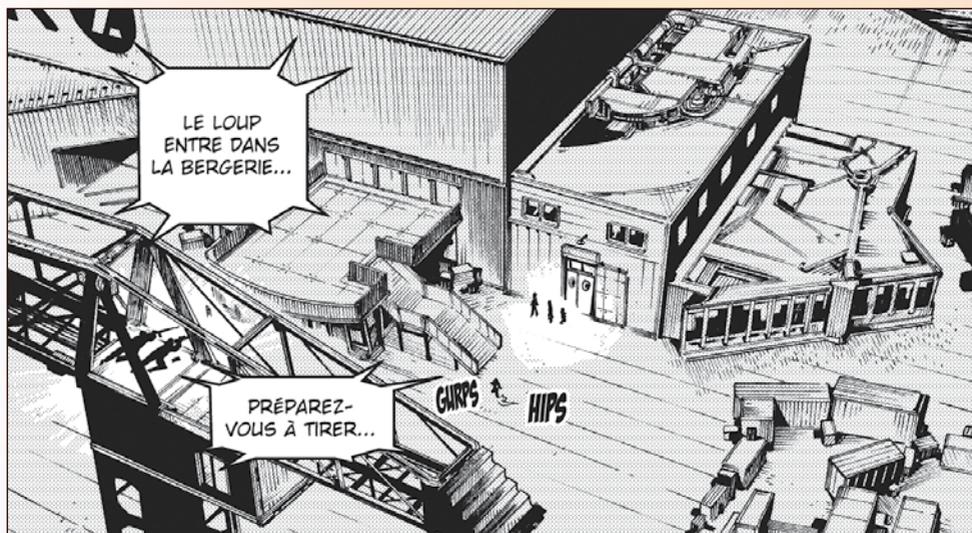
Mauvaises fréquentations à Whitechapel

Les personnages ont principalement le choix d'aller voir Cripple Joe ou de rendre visite aux Reavers dans leur entrepôt. Peu importe dans quel ordre ils le font.

Cripple Joe

Même à une heure aussi matinale, Cripple Joe se trouve à son pub habituel, l'Arsenal. Malheureusement, il n'est pas d'une grande aide. Après lui avoir payé une chope, il devient déjà plus coopératif. L'autre option est de le malmener un peu. Il a l'habitude de fournir des informations à l'équipe Epsilon. L'avantage de laisser traîner ses oreilles un peu partout. C'est grâce à un gamin éméché qu'il a appris que les Reavers ont un entrepôt sur *Leman Street*. Il n'en sait malheureusement pas plus. Même si le groupe retrouve le gamin en question, celui-ci n'est rien de plus qu'un garçon de courses de la bande se chargeant de leurs basses besognes.





Les Reavers

L'entrepôt occupé par les Reavers donne directement sur *Leman Street*. Il est surveillé en permanence par au moins deux membres du gang. Celui-ci accueille des adolescents et de jeunes adultes qui cherchent à frimer ou à se faire un peu d'argent facilement. Stuart Harris, le chef de la bande, a été contacté par un intermédiaire de la Résistance. Stuart avait déjà entendu parler de cette organisation qui chercherait à réhabiliter les *papercuts* afin de faciliter la vie aux êtres humains. Il ne s'y était pas intéressé plus que cela, mais les profits qu'on lui a promis l'ont rapidement fait changer d'avis. Il s'est empressé de louer l'entrepôt et les arrivages de papier n'ont pas tardé. C'est ainsi que Stuart a pu réaliser à quel point la demande pour le matériau prohibé est importante à Londres. Depuis, il fait constamment surveiller son stock et dort même sur place avec l'essentiel de sa bande.

En plus des deux vigiles à l'entrée (dont le rôle se limite à repousser les curieux), on trouve à l'intérieur autant

de délinquants que de personnages-joueurs, auxquels s'ajoute Stuart. L'intérieur du bâtiment est grand, même si une grande partie est occupée par cinquante caisses remplies de papier ainsi que quelques matelas et couvertures pour pouvoir dormir sur place. Sur le toit se trouve un vasistas non verrouillé, à cinq mètres au-dessus du sol.

À l'intérieur, on s'active vigoureusement. Les Reavers se préparent pour pouvoir tout déménager à la nuit tombée. L'attaque d'une équipe de Nostromo à proximité n'est pas bonne pour les affaires et d'autres agents ne tarderont pas à fourrer leur nez partout dans le quartier. Pour autant, il serait dangereux de tout transporter en plein jour.

En-dehors de la pièce principale, on trouve un réduit à l'arrière. Celui-ci comprend une petite fenêtre ouvrant sur une ruelle. Elle n'est pas surveillée et, même si elle est verrouillée, il est facile de la forcer. L'ouverture est suffisamment grande pour laisser passer un adulte svelte (moins de 3

en Vigueur). Depuis cette pièce, il est facile d'observer la pièce principale. On y trouve également une caisse ouverte contenant du papier. Cette preuve peut être ramenée au QG de Nostromo pour faire une demande de renforts.

Les caractéristiques des membres de la bande (vigiles ou autres) sont les suivantes :

Reaver (niveau 2)

Vigueur : 3

Mouvement : 3

Esprit : 3

Charisme : 3

Vitalité : 15

Compétences :

Corps-à-corps 1, Délit 1, Intimidation 1.

Rapidité : 6.

Jetons d'Initiative : 0.

Pas de protection.

Arme : poignard ou gourdin (Bonus aux dégâts : +2).

Ceux qui prennent part au combat sont aussi nombreux que les personnages. Les autres préfèrent prendre immédiatement la fuite.

Stuart n'a pas du tout dans l'idée d'abandonner le stock de papier. Les personnages peuvent éventuellement essayer de se faire passer pour des acheteurs potentiels, mais pas en portant leurs uniformes de Nostromo. En se montrant convaincants avec les vigiles à l'entrée, ils sont fouillés pour s'assurer qu'ils ne portent pas d'armes, puis autorisés à entrer. S'il se fait trop suspicieux ou si les personnages se montrent hostiles, Stuart se lance avec ses hommes à l'attaque.

Si l'équipe parvient à obtenir des preuves des liens existants entre la Résistance et Stuart ou de la présence d'un stock important de papier dans l'entrepôt, ils peuvent obtenir des renforts envoyés par Nostromo. Un fourgon transportant cinq

Stuart Harris, chef des Reavers

Du haut de ses trente ans, Stuart est le doyen de la bande. Il fait presque figure d'ancêtre dans ce milieu où la mortalité est très élevée. Depuis qu'il revend du papier, il s'est découvert un don pour l'écriture et a même appris tout seul les rudiments de la création de *papercuts*. Il porte constamment sur lui un pistolet, essentiellement pour frimer ou intimider ceux qui lui chercheraient des noises. Irrémédiablement attiré par les bénéfiques colossaux que lui apporte la revente de papier, il met tout de côté dans l'espoir de pouvoir un jour s'acheter une vie meilleure avec Rose, la fille du boulanger.

Stuart Harris (niveau 2)

Vigueur : 4

Mouvement : 3

Esprit : 3

Charisme : 3

Vitalité = 20

Compétences : Corps-à-corps 1, Intimidation 1, Inspiration 1.

Rapidité = 4

Jetons d'Initiative : 0.

Pistolet (Bonus aux dégâts : +3, portée : 50m)

Le *papercut* de Stuart prend la forme d'un boxeur musculeux couvert de tatouages de piètre qualité. Il porte des chaînes métalliques enroulées autour de ses poings. Malheureusement, au-delà de son côté vaguement impressionnant, ce *papercut* reste plutôt médiocre.

Boxeur (simple : niveau 1)

Vigueur : 2

Mouvement : 2

Esprit : 2

Charisme : 0

Compétences : Corps-à-corps 1

Vitalité = 8

Rapidité = 4

Jetons d'Initiative : 0.

Bonus aux dégâts : +1 (chaînes autour des poings)

Nettoyeurs arrive rapidement sur place. Dans ce cas, l'assaut est très bref. Alors que la brigade d'intervention s'occupe des Reavers, les personnages sont libres d'affronter Stuart. Sans ses camarades, celui-ci ne tiendra pas très longtemps. Une fois tout le monde évacué, le papier est confisqué par Nostromo pour être détruit. Dans tous les cas, une fois la présence de papier confirmée, l'entrepôt doit être signalé à Nostromo afin que des mesures soient prises.

Aux personnages de choisir l'approche qui leur paraît la plus judicieuse.

Il y a de fortes chances pour que l'opération soit un succès et qu'une grande quantité de papier soit saisie. Toutefois, il apparaît que Stuart et ses hommes n'ont rien à voir avec l'attaque subie par l'équipe Epsilon. S'ils sont bien au courant de celle-ci, ils ne semblent de toute façon pas avoir les compétences nécessaires pour en avoir été les instigateurs. Après neutralisation, ils affirment être liés à la Résistance, mais ne sont pas d'une grande aide. Ils sont approvisionnés très régulièrement par camion, mais sont incapables de désigner leur fournisseur. De même, ils ne savent pas qui sont leurs clients. Au final, ils ne servent que d'intermédiaire dans un réseau beaucoup plus vaste. Toutefois, neutraliser ce point d'entrée du papier à Londres est déjà une victoire en soi.

N'importe quand au cours de cette scène, faites survenir un appel sur la radio de l'équipe.

« *Rendez-vous immédiatement au domicile de Shawn Kingsley sur Clark Street. On nous signale un combat en cours là-bas.* »

Ce message, particulièrement peu discret, peut survenir au pire moment possible, que ce soit au cours d'un affrontement ou alors que le porteur de la radio tente de se faufiler dans l'entrepôt. Pour autant, cette mauvaise surprise ne doit pas être une source d'échec, mais plutôt de tension.

Baroud d'honneur

Une fois que les personnages décident de se rendre chez Shawn Kingsley, il n'est pas nécessaire de leur refaire jouer une séquence de conduite à travers les rues de Londres. Ils arrivent directement au pied de l'immeuble, juste à temps pour éviter de justesse un fauteuil en tissu qui vole en éclats en s'écrasant au sol. Malgré la pluie, il est possible de repérer facilement la destination du groupe : un appartement du quatrième étage dont la baie vitrée a été détruite. Il est même possible d'apercevoir vaguement de l'agitation.

Lorsque l'équipe arrive enfin devant la porte de Shawn Kingsley, ils la trouvent verrouillée. De l'intérieur, des bruits de combat leur parviennent. Coups de feu, chocs sourds et cris. Quelle que soit la méthode choisie pour entrer, il va falloir faire vite. Que ce soit pour crocheter ou défoncer cette porte blindée, deux succès sont nécessaires. L'entrée donne directement sur un grand salon s'ouvrant sur le reste de la ville *via* ce qui était encore récemment une baie vitrée. On dirait qu'une tornade est passée ici. Des meubles sont renversés et les murs couverts d'impacts et de traces de suie. Le tapis est également maculé de sang. Sur celui-ci se tient Shawn Kingsley. Il est couvert de griffures et son bras gauche, lacéré, pend mollement sur le côté. Le



soldat se tient dos au trou maintenant béant dans le mur de son salon. Haletant, il pointe un pistolet démesuré sur son adversaire, une créature colossale mi-homme mi-loup, en piteux état elle aussi. L'irruption du groupe a attiré l'attention des deux combattants qui se tournent alors vers l'entrée. Cependant, l'homme-loup reprend vite ses esprits et fonce sur Shawn, bondissant à travers l'ouverture du mur en le projetant vers le vide. Alors que le soldat de l'équipe Epsilon chute irrémédiablement, la créature atteint facilement le toit qui se trouve à quelques mètres à peine, de l'autre côté de la ruelle.

Il est trop tard pour Shawn, mais les personnages peuvent se lancer à la poursuite de la créature alors que celle-ci galope de toit en toit pour prendre la fuite. Sur les toits, les dangers sont nombreux. La pluie les a rendus glissants et il faut de l'élan pour franchir l'espace qui sépare certains d'entre eux. S'ils parviennent à la rattraper, le combat s'engage directement. Heureusement pour l'équipe, l'homme-loup est déjà bien amoindri suite à son combat contre Shawn. Il ne lui reste que 6 points de vie et elle n'utilise pas ses jetons d'Initiative

ni son pouvoir. Un tireur aguerri peut même espérer l'abattre sans engager la poursuite. Une fois vaincue, la créature disparaît comme du papier se consumant.

Pour Shawn, il est déjà trop tard. Les blessures reçues lors du combat lui auraient de toute façon été fatales, même si c'est sa chute qui l'a achevé. Suite à sa mort et à celle de Victor, les personnages devraient s'inquiéter du sort de Ronald et Ian.

Le premier a été transporté au *Royal London Hospital*, le second a disparu suite à la première apparition du loup-garou. L'instructeur de l'équipe recommande de revenir rapidement au siège de Nostromo afin de rencontrer **Ron Harper**, le supérieur de l'équipe Epsilon.

La chute d'Epsilon

Les personnages se lancent sur les traces des deux derniers survivants de l'équipe d'Epsilon pour finalement découvrir que c'est l'un d'entre eux qui a juré la perte de ses coéquipiers. Quelles que soient ses motivations, une telle trahison ne saurait être pardonnée.



Le loup-garou

Directement issu de l'imagination de Ronald Hertz, ce monstre est un redoutable combattant. Sa rapidité est son principal atout, lui permettant de laisser libre cours à sa bestialité avant que sa victime n'ait eu le temps de réagir. Terrifiante, il est à même de tétaniser les personnes les plus impressionnables.

Loup-garou (complexe : niveau 3)

Vigueur : 4

Mouvement : 4

Esprit : 4

Charisme : 0

Vitalité = 27

Rapidité = 8.

Jetons d'Initiative : 3.

Par défaut : 1 jeton pour +1 Rapidité, 2 jetons pour +1 Succès en Attaque.

Bonus aux dégâts : +3 (griffes et crocs)

Protection +3 (cuir épais)

Pouvoir : Peur.

Retour au QG

De retour au siège de Nostromo, les personnages sont accueillis par leur instructeur qui les conduit au près de Ron Harper, qui les attend directement dans son bureau. Cet homme imposant arbore une épaisse barbe blanche assortie à ses cheveux attachés en catogan. Son costume gris anthracite est de premier choix. Tout ceci contraste en revanche avec ses yeux gonflés. Impuissant face aux épreuves que traverse son équipe, il s'en remet entièrement aux personnages. Il ne leur connaît pas d'autres ennemis que ceux déjà évoqués par Ronald. En revanche, il sait que son équipe traverse une mauvaise passe. Il a reçu quelques jours auparavant la lettre de démission de Shawn Kingsley, ce qui expliquerait son absence lors de la première attaque du loup-garou.

Même s'il reste flou à ce propos, il affirme que les agissements de Ronald ont récemment été une source d'inquiétude pour certains de ses co-équipiers. Victor lui a remis un rapport alarmant dont il ne parle qu'une fois poussé à bout. En effet, même s'il a transmis le rapport à ses supérieurs, il a accepté la requête de Ian. Celui-ci lui a demandé de lui laisser quelques jours pour essayer de tirer l'affaire au clair. L'équipe était affectée en planque à *Whitechapel* pour surveiller les Reavers. L'inquisiteur voulait utiliser ce temps à profit pour observer son camarade écrivain et trouver le bon moment pour mettre les choses à plat avec lui une fois pour toutes.

Harper fournit aux personnages l'adresse de Ian et le numéro de chambre à la *Peel Tower* de Ronald.

À la recherche de Ronald

Déjà, le soir tombe et la nuit s'annonce longue. La pluie a cessé, mais les nuages dissimulent les étoiles.

Si les personnages décident de s'enquérir de l'état de Ronald Hertz auprès du *Royal London Hospital*, il leur est annoncé que l'écrivain de l'équipe Epsilon n'est jamais arrivé à destination. Harry et James, les deux ambulanciers chargés de transporter Ronald, sont encore sous le choc. Harry est tétanisé et il n'y a pour l'instant rien à en tirer. James, même si ses mains sont agitées par de forts tremblements, est en état de partager ce qu'il a vu. Alors que l'ambulance roulait vers l'hôpital, elle a été attaquée par une créature-loup qui a arraché les portes arrière du véhicule avant de partir avec le blessé. Les personnages peuvent effectivement demander à voir l'ambulance et constater par eux-mêmes l'ampleur des

dégâts. Les portes ont été arrachées avec une violence inouïe. Toutefois, après confirmation de la part de James, un détail cloche : un kit de soin a disparu ainsi que du matériel médical et des médicaments. Pourtant les deux ambulanciers affirment que le matériel était bien là à leur départ et même à leur arrivée sur les lieux. D'ailleurs, ils s'en sont servis pour apporter les premiers soins à Ronald.

La chambre de Ronald est impeccable. Pourtant, en fouillant un peu, il apparaît rapidement qu'il manque divers objets de base et vêtements. Comme s'il s'était préparé précipitamment à partir et avait emmené tout ce dont il pourrait avoir besoin.

Le bout de la route

S'ils se rendent chez Ian, les personnages risquent d'avoir quelques mauvaises surprises.

L'inquisiteur de l'équipe Epsilon s'est barricadé chez lui. Il se sait traqué par Ronald et n'a échappé que de justesse à l'attaque qui a coûté la vie à Victor Random. C'est donc tout naturellement qu'il a rejoint son bel appartement au dernier étage d'un immeuble de Soho, dans l'ouest de Londres. Amateur des plaisirs de la vie, Ian y trouve de quoi animer sa vie nocturne intense. Par le passé, il a régulièrement entraîné ses camarades de l'équipe Epsilon avec lui, comme en atteste la photo accrochée dans l'entrée de l'appartement, prise après une fête dans un bar du coin. L'inquisiteur a rattaché un mécanisme pour enclencher le fusil placé derrière sa porte d'entrée dès que celle-ci s'ouvre. Un jet d'Esprit (un Succès) permet d'éviter le drame. De même, il a dissimulé des explosifs sur le chemin du salon pour que le plafond s'écroule

sur l'intrus. Pour déclencher cela, Ian a tendu un simple fil dans le couloir, sachant pertinemment qu'un *papercut* n'y ferait pas attention.

Ian a fermé toutes les fenêtres et attend, lourdement armé, que le *papercut* de Ronald vienne lui rendre visite. Dès que celui-ci sera là, il sait que l'écrivain de l'équipe Epsilon sera suffisamment près pour qu'il puisse à son tour le traquer. Alors, il pourra en finir avec lui une fois pour toute tandis que les pièges disséminés dans l'appartement ralentiront sa création.

Malheureusement, ce sont les personnages qui arrivent en premier. Après avoir évité (ou pas) le traquenard

Ian et Ronald

Ian est bien décidé à venger Shawn et Victor. Récemment, il a constaté que son camarade Ronald était devenu très puissant mais surtout très instable. L'équipe Epsilon n'a jamais rechigné à bousculer un peu des gens pour les faire parler et reste même réputée pour son efficacité contre les écrivains renégats et leurs *papercuts*. Pourtant, l'inquisiteur a décelé chez Ronald des signes inquiétants, comme s'il se laissait peu à peu dépasser, absorber par ses capacités de plus en plus redoutables. Ses *papercuts* sont devenus de plus en plus inquiétants et agressifs. Pour autant, Ian était persuadé de pouvoir aider son ami à rester dans le droit chemin. Ron Harper lui a parlé du rapport transmis par Victor. L'inquisiteur est persuadé que Ronald en a eu vent, même s'il ignore comment. Même si l'écrivain a été blessé par le loup-garou, Ian n'est pas dupe. En fuyant les lieux de l'attaque, il s'est directement réfugié chez lui et s'est préparé à accueillir Ronald pour en finir une bonne fois pour toutes. Oui, il aurait pu faire appel à Nostromo pour mettre fin à l'affaire, mais il ne veut pas que son vieil ami soit traqué comme un criminel. Si quelqu'un doit en finir avec Ronald, ce sera Ian et personne d'autre.

de l'entrée, ils sont interpellés par Ian, visiblement furieux de les voir ici.

« Ne bougez pas, j'ai piégé l'endroit. Que faites-vous là, bon sang !? »

Le moment est venu pour quelques explications. Les personnages peuvent relater le déroulement de leur journée bien occupée, tandis que Ian fait part de ce qu'il sait sur Ronald et les raisons probables du revirement de celui-ci. Il expose également son plan. L'arrivée du *papercut* lui paraissant imminente, il est prêt à adapter ses projets. Tandis qu'une partie du groupe tâchera de ralentir la créature, il compte débusquer Ronald et accepte l'aide de ceux qui se portent volontaires pour l'accompagner. L'inquisiteur est persuadé que l'écrivain renégat sera à proximité, déjà parce qu'il en a besoin pour contrôler son *papercut*, mais aussi parce qu'il voudra constater de ses propres yeux que sa cible a bien été éliminée. Sa présence sur les lieux de la première attaque lui a permis de s'innocenter pendant quelque temps mais aussi d'être aux premières loges pour observer la chute de son

équipe. De même, il ne devait pas être loin lors du meurtre de Shawn.

Le loup-garou ne tarde pas à faire irruption, déclenchant le piège dans le couloir. Il se retrouve alors enseveli sous des pierres. C'est le moment de passer à l'action.

Pour le Narrateur, c'est l'occasion de gérer deux scènes en parallèle. Alors que certains personnages suivent Ian, les autres restent chez celui-ci pour combattre le *papercut*. Gardez tous les joueurs à la même table et faites-leur vivre leurs scènes respectives à tour de rôle en commençant par le combat contre le loup-garou. Pour cela, mettez en scène le début du combat et faites-en jouer un round avant d'embrayer sur la traque de l'écrivain. Alternez ainsi le récit des deux scènes au rythme d'un round de combat puis un jet ou une action pour la poursuite de Ronald. Gardez un rythme soutenu pour que les coupures ne cassent pas trop l'élan du groupe et pour augmenter la tension.

Dans l'appartement, les personnages sont plutôt avantagés car l'étroitesse



des couloirs et la présence de pièges ralentissent le loup-garou. On considère donc que sa Rapidité de base est réduite de moitié. N'oubliez en revanche pas d'utiliser son pouvoir de Peur ! De même, les dégâts matériels provoqués par un tel affrontement sont importants et le décor va rapidement se dégrader. Ian et ceux qui le suivent empruntent l'une des fenêtres du salon pour accéder aux toits. De là, ils essaient de repérer Ronald. Trois Succès en Enquête ou en Pister sont nécessaires, le jet se faisant en commun. L'écrivain est dissimulé sur le toit d'un immeuble faisant face à celui qu'habite l'inquisiteur de l'équipe Epsilon. Le temps de franchir la rue et de le rejoindre, l'affrontement commence. Se retrouvant en infériorité numérique, Ronald fait appel à son *papercut* qui disparaît alors de l'appartement pour faire son apparition sur le toit. Du côté de l'appartement, le *papercut* se volatilise alors, pouvant laisser penser à ses adversaires qu'ils ont remporté le combat. S'ils veulent vraiment l'emporter, ils vont devoir rejoindre leurs camarades

Ronald (niveau 3)

En soi, l'écrivain est déjà dangereux, mais son *papercut* ne sera pas de trop pour faire face à ses adversaires.

Vigueur : 4

Mouvement : 4

Esprit : 4

Charisme : 4

Vitalité = 24

Rapidité = 8.

Compétences : Inspiration 2.

Jetons d'Initiative : 5

Par défaut : 1 jeton pour +1 en Rapidité, 4 jetons pour 1 action supplémentaire.

Pistolet (Bonus aux dégâts : +3, portée : 50m)

Protection +2 (uniforme renforcé de Nostromo)

au sommet de l'autre immeuble. Dès que cette décision est prise, revenez au combat contre Ronald et sa créature pendant deux rounds avant que tout le monde ne soit enfin réuni. Pour ceux qui rejoignent le combat en cours, il n'y a pas besoin de jet de dé pour localiser l'affrontement et s'y rendre. Ian se concentre uniquement sur Ronald, même s'il est directement menacé par la créature. Aux personnages de le protéger ou de l'aider à abattre Ronald plus rapidement. Une fois l'écrivain hors-combat, son *papercut* disparaît. Quoi qu'il arrive, l'inquisiteur empêche les personnages de tuer son camarade.

Une fois neutralisé, Ronald revient sur ses motivations.

« Je l'ai longtemps soupçonné, mais je sais désormais que Nostromo finit par faire disparaître ses propres écrivains lorsqu'ils deviennent trop puissants ou incontrôlables. J'ai même eu sous les yeux le rapport de mes propres collègues dénonçant mon comportement. Heureusement, un allié m'a ouvert les yeux et tendu la main. Quelqu'un sur qui je pouvais enfin compter. Le problème ne réside pas forcément dans les écrivains, les faire disparaître n'est pas nécessairement la seule solution. Vous pouvez m'arrêter et me neutraliser mais je sais que le... »

Stoppé dans son élan, Ronald semble incapable de parler. Les yeux agrandis par la terreur, il porte les mains à sa gorge. Il s'étouffe et part dans une quinte de toux violente, bientôt accompagnée de crachements de sang. Rapidement, il s'écroule au sol, mort. Agenouillé à côté de son ancien camarade, Ian essaie malgré tout de le ranimer, en vain. Les personnages doivent intervenir pour

qu'il cesse ses tentatives désespérées pour ramener Ronald à la vie. Il leur hurle d'appeler une ambulance. Un morceau de papier maculé de sang dépasse entre les lèvres du cadavre. Des formules sont inscrites sur cette feuille roulée en boule, mais elles sont impossibles à déchiffrer.

Dénouement

L'affaire est résolue, mais non sans quelques pertes. Un mystérieux adversaire se profile et des questions sont soulevées sur les agissements de Nostromo.

Questions

Après cette première journée, les personnages sont immédiatement convoqués avec Ian Rothstein au QG de Nostromo. Le sommeil attendra bien encore un peu.

Ian est séparé du groupe afin que sa déposition soit recueillie.

Quelques minutes plus tard, l'instructeur reçoit les personnages dans son bureau. Il prend la parole :

« Je tenais à vous féliciter pour la façon dont vous avez mené à bien votre mission. Vous avez dépassé nos attentes et fait vos preuves en tant que membres à part entière de Nostromo. Racontez-moi votre version des faits et je me chargerai de rédiger le rapport concernant cette mission. »

Au groupe, donc, de faire le récit des événements passés. S'il est interrogé à ce propos, l'instructeur de l'équipe admet que Nostromo surveille de près les écrivains à son service, mais rappelle que l'alternative pour eux n'est

guère enthousiasmante et qu'il est tout à fait normal d'agir ainsi. Après tout, la vocation première de l'organisation est de contrôler les utilisations du papier. En revanche, s'ils sont évoqués devant lui, divers points attirent l'attention du supérieur de l'équipe. La mystérieuse organisation qui a contacté Ronald mérite qu'on s'y intéresse. Dommage que Ronald Hertz soit mort avant d'avoir pu en dire plus. Il y a d'ailleurs fort à parier que sa mort ait été programmée pour survenir s'il essayait de révéler certaines informations. La méthode utilisée pour le tuer est étrange et pour l'instant inconnue. Des spécialistes vont se pencher sur l'étude de la feuille de papier ayant visiblement provoqué la mort de l'écrivain de l'équipe Epsilon. Enfin, il est très alarmant que ce dernier ait eu accès à un rapport officiel le concernant. L'instructeur des agents veillera personnellement à ce que Ian soit interrogé à ce propos mais cela laisse pour l'instant entendre qu'une personne haut-placée de Nostromo serait de mèche avec ceux qui ont tenté de débaucher Ronald. Dans le pire des cas, il est donc tout à fait envisageable que l'ennemi ait déjà infiltré Nostromo.

L'instructeur demande à l'équipe de rester discrète à propos de ses dernières découvertes et la tiendra au courant par la suite. Rendez-vous est pris au petit matin pour une nouvelle journée de travail et probablement une nouvelle mission. D'ici là, un repos bien mérité (mais de courte durée) attend l'équipe. Dès le lendemain matin, les journaux font état d'un tragique accident de la route ayant coûté la vie à plusieurs agents de Nostromo.

Laurent « Bob Darko » Devernay



TRISTAN L'HOMME LE MUSÉE D'HOMME



L'homme déambulait dans les couloirs de sa vaste bibliothèque. Elle alignait des centaines d'ouvrages du siècle dernier, mais il n'en sélectionna qu'une vingtaine. Ceux-ci étaient destinés à embellir les rayonnages d'un musée. Le sien.

Le Musée de L'homme est un recueil d'aides de jeu et de vingt scénarios écrits par le plus généreux prêcheur de L'Appel de Cthulhu : Tristan L'homme. Pour la plupart déjà parus, tous ont bénéficié d'une réécriture permettant aux profanes de les faire jouer aisément et aux vétérans de les redécouvrir. Le coffret regroupe sept livrets.

- Disponible début janvier 2015
- 59,90 €

La Brigade chimérique

Les surhommes au pays des Hittites

L'ambiance est très *pulp* puisqu'entre les péripéties d'avant exploration et la découverte de ruines ancestrales secrètes, il y aura matière à de l'action, du suspens et des moments de bravoure.

Le scénario comprend pas mal de PNJ (certains sont historiques, d'autres inventés), il est donc conseillé de bien tous les étudier pour leur donner vie et le rôle qu'ils méritent.

Prologue

C'est à une soirée mondaine, et en tant qu'invités de marque, que les PJ ont été conviés par **Ironcastle** en personne en ce 3 avril 1936.

Le surhomme a tenu à les remercier pour leur aide lors d'une de ses rocambolesques aventures dans la jungle amazonienne à la recherche d'un vieux trésor indien. Ils ont, sur place, eu maille à partir avec **Helmut Von Gesberg**, le célèbre explorateur allemand.

Une petite scène jouée en flashback rapide montrera nos vaillants héros, au milieu de la forêt, cernés par Helmut et ses alliés indigènes. Ironcastle est blessé, à l'abri d'un tronc couché. Un surhomme indien aux mauvaises intentions est en train de transformer les lianes en tentacules dangereux et

avidés de chair fraîche, et les branches et les racines en autant d'appendices tranchants ou perforants (c'est l'occasion de rapidement faire tester le système de combat sans risques puisque les PJ s'en sont sortis).

Retour à l'hôtel particulier de l'hôte du soir, un certain **Aristide Durand**, célèbre amateur d'art et mécène parisien, qui a pour l'occasion réuni la fine fleur des chercheurs à lunettes et barbes épaisses en costumes à carreaux, pas toujours de première jeunesse. Un vaste buffet et du champagne frais et pétillant s'offrent à tous.

La grande salle de réception au parquet ciré bruisse de nombreuses anecdotes relatées par les uns et les autres. Un homme se tient en retrait, peu bavard, timide. Il fixe les surhommes.

Si les PJ n'ont pas compris l'appel du pied et ne s'avancent pas vers lui, **Pierre Montet**, égyptologue brillant, va s'approcher et faire une proposition intéressante aux surhommes un brin aventuriers. Sinon c'est Ironcastle qui jouera les entremetteurs avec sa bonhomie habituelle.

Un recoin à l'abri des oreilles indiscretes est l'idéal pour entamer la discussion avec Montet. La mission, s'ils l'acceptent, et c'est l'honneur de la France qui est en jeu ainsi que la sécurité d'un grand chercheur, consiste à accompagner l'égyptologue au Soudan anglo-égyptien sur les traces d'une ancienne civilisation ; mais voilà, la zone est proche de l'Éthiopie où depuis peu les Italiens ont lancé une offensive meurtrière pour prendre le contrôle du territoire.

Pierre Montet est engoncé dans un costume trop petit pour lui mais de bonne qualité, en tweed épais beige. Il se frotte les mains de temps en temps, comme pour rythmer son discours qu'il agrémente de détails historiques pointus sur les dynastes égyptiens et les mystères de la société hittite. Un peu monomane, c'est à l'évidence un passionné et un puits de science d'une grande gentillesse. Si un des PJ joue la carte séduction, cela ne marchera pas, l'égyptologue est bien trop dans ses projets de fouilles pour vouloir compter fleurette. Si dans le groupe se trouve un solide gaillard, il aura droit à quelques sourires sincères d'admiration de Montet, désireux de mettre de son côté un surhomme à même d'intervenir en cas de danger.

Toute la soirée ne se déroule pas autour du projet de voyage car Montet tient à garder une certaine discrétion et surtout ne pas échauder les PJ par un enthousiasme trop débordant. Le départ est prévu dans quelques jours, le temps presse et si les PJ hésitent trop, c'est Ironcastle en personne qui vient ajouter la touche finale, les encourageant à effectuer ce voyage à la hauteur de ce qu'ils sont : des surhommes de grande qualité. Il n'est nullement flagorneur et sait bien quelle importance ont eu les PJ lors de l'expédition délicate, pour ne pas dire mortellement dangereuse, en Amazonie.

Le reste de la soirée est calme, chacun est libre de relater des souvenirs d'expéditions, d'exploits même si



Durand aura à cœur de braquer à intervalles réguliers les projecteurs sur les PJ, invités de marque du soir. Il est possible d'introduire un ou deux chercheurs forts en gueule ou au contraire modestes à l'excès pour égayer ce moment. Plus ou moins tard, tout le monde se quitte, certains un peu égayés par les vapeurs d'alcool et les fumées de cigares. Un final dans la bibliothèque entres « hommes » est envisageable autour d'un dernier verre de cognac délicieux, à parler politique et particulièrement de la situation en France (le Front Populaire est en place), et de celles problématique en Europe avec cette Italie conquérante et cette Allemagne qui n'en finit pas de faire parler d'elle.

Pierre Montet

Attributs :

Robustesse 2	Prestesse 2	Ténacité 3
Cognition 5	Sensibilité 3	Allure 3

Profils :

Aventurier 2
 Politicien 1
 Universitaire (histoire) 5

Réserve de Radium : 5

Réserve de Combat : 5

Les voyages forment la jeunesse

Le rythme de cette partie est très variable et va dépendre du temps que vous voulez lui consacrer.

Faire ses valises

Puisque les PJ ont décidé d'accompagner Pierre Montet, ils vont devoir préparer leurs affaires avant de régler avec l'égyptologue les détails du

voyage devant les conduire jusqu'au Soudan anglo-égyptien reculé.

Remplir les bagages, prévenir les proches de son absence ne prend pas trop de temps, mais peut être l'occasion de quelques courtes scènes cocasses ou émouvantes, selon vos envies. Le voyage promet d'être long et sans doute mouvementé, il ne faut pas donner trop de détails pour éviter de renseigner d'éventuels rivaux (ils seront évoqués dans la partie 2.2), mais prévenir ses proches est tout de même la moindre des choses à faire, tout comme prendre les devants pour la gestion de ses affaires, magasins, laboratoires, etc.

Dire à bientôt à sa femme, son mari, sa ou son fiancé(e) par exemple peut se faire dans un bon restaurant ou dans l'intimité. C'est le moment de vous servir des backgrounds des PJ pour donner un peu plus de corps à cette partie somme toute rapide.

Pierre Montet invite le lendemain ou le surlendemain au maximum les PJ au musée du Louvre pour lequel il travaille, en plus de donner quelques cours à la Sorbonne. Il les accueille dans un bureau où la pagaille le dispute à la poussière et aux antiquités en cours de classification. L'homme est souriant, un peu excité par la perspective de partir avec des surhommes pour vérifier ses nombreuses hypothèses.

Très en verve, il va donner quelques détails concernant cette civilisation qui aurait développé des outils très modernes pour l'époque, mais dont il ne reste que peu voire pas de traces. Tous les documents où ils apparaissaient ont été effacés ou ont disparu à l'exception d'une obscure traduction en grec d'un vieux papyrus.

D'après ce qu'a collecté Montet, le frère du roi hittite **Muwatalli** (1295-1272 avant J.-C.) aurait été banni avec les siens suite à une défaite militaire d'importance en Égypte et un soupçon de trahison. Il a alors obtenu l'accord du Pharaon **Séthi 1^{er}** – car il avait effectivement trahi – d'aller s'établir loin de tout (l'archéologue **Giovanni Battista Belzoni** avait trouvé une très courte référence assez obscure à ce sujet ; « l'ennemi peut devenir l'ami », elle est référencée dans un article de **Joseph Bonomi**, égyptologue britannique du XIX^e siècle). Sur le chemin, il réussit même à convaincre des Égyptiens de se joindre à lui. Puis on perd toute trace d'eux. Des prospections récentes ont permis de repérer des tertres étranges qu'il convient de fouiller avec soin et sous bonne garde car la guerre n'est pas loin...

Il faut donc peaufiner l'itinéraire jusqu'à l'arrivée sur le site. A priori, le trajet initial entre Paris et Le Caire se fera d'abord en dirigeable. Le gros du matériel est déjà sur place, le reste a été envoyé à l'avance sous escorte.

Il reste peu de temps avant le départ, prévu le 8 avril pour une arrivée théorique sur le terrain de fouille autour de 20.

Une expédition qui passionne un peu les foules

À partir du moment où ils rencontrent Pierre Montet, les PJ vont être suivis plus ou moins discrètement par des collaborateurs musclés et zélés de plusieurs archéologues étrangers, désireux de se renseigner à peu de frais et, pour certains, mettre la main sur un supposé trésor.

Sont sur les rangs un Britannique, **Larry Ghullingham**, un Américain, **Sean O'Malley**, et un Italien, **Alfonso Di Menezzo**.

Ils travaillent chacun pour leur compte et vont donc se tirer quelque peu dans les pattes. Certains seront des ennemis, d'autres, plus neutres, pourront adopter une attitude plus propice à l'attente et au travail en commun.

Ces PNJ sont là pour apporter du grain à moudre à l'histoire, voire pour certains servir de grain de sable dans la belle mécanique que vont tenter de construire vos joueurs.

À noter que rien ne bougera vraiment en France, à moins que les PJ ne fassent le coup de poing. De toute façon, les trois archéologues resteront dans l'ombre attendant de voir comment le vent tourne en réglant au mieux leur anémomètre.

Larry Ghullingham

Ce grand Britannique aux moustaches entretenues, même en plein désert, offre ses « découvertes » aux plus grands collectionneurs privés à prix d'or et, pour se faire bien voir des autorités, gratuitement au musée de Londres, mais plus rarement. Il ne faut pas se fier à ses belles manières, son petit accent *so british*, sa petite flasque argentée qu'il sort lors des grandes occasions pour arroser une découverte ou une belle rencontre avec une gorgée de délicieux brandy. C'est un requin de la pire espèce, soupçonné par certains de ses collègues d'être le responsable de plusieurs « accidents » sur des chantiers de fouilles rivaux.

Il restera à l'affût jusqu'au Soudan,

payant grassement des locaux pour organiser des incidents, soudoyant même une partie de la caravane pour qu'elle se perde dans le désert avant d'arriver à bon port.

Richissime, il va même, en Égypte, s'offrir les services de celui que l'on surnomme **le Djinn**, un surhomme mystérieux capable selon les dires des uns et des autres de faire se lever des tempêtes en plein désert ou de sculpter le sable pour en faire sortir monstres ou pièges mortels selon ses envies et humeurs. Le Djinn est un mercenaire qui remplit toujours ses missions tant que l'on y met le prix.

Ghullingham va s'allier avec Di Menezzo mais ce dernier le trahira, récupérant au passage les services du Djinn, lui aussi ayant laissé tomber le Britannique.

Larry Ghullingham

Attributs :

Robustesse 2	Prestesse 2	Ténacité 2
Cognition 4	Sensibilité 3	Allure 3

Profils :

Aventurier 2
Mondain 1
Politicien 1
Universitaire (histoire) 4

Réserve de Radium : 5

Réserve de Combat : 5

Sean O'Malley

Ce solide rouquin a du sang irlandais, il ne s'en cache et son fichu caractère est là pour en attester. Parlant fort, buvant sec, cognant dur si nécessaire, voilà un explorateur musclé qui peut devenir un allié selon les circonstances et le comportement des PJ. Il travaille

la plupart du temps avec des locaux qu'il paye en conséquence. Ah ! les dollars, ça ouvre bien des portes et des frontières.

Malgré son aspect brut de décoffrage, c'est un égyptologue averti, fasciné par les travaux de Pierre Montet, qu'il a rencontré deux ou trois fois lors de conférences.

Pour ce qui est des tenues, il fait dans le pratique : pantalon, chemise et chapeau en cuir usé pour se protéger du soleil. Sa grosse voix se reconnaît entre mille et résonne bien avant qu'il n'arrive. Pourtant une fois à la tâche, il sait se montrer minutieux, usant de mille précautions pour extraire un objet de la roche ou du sable, puis passant de longues heures à l'étudier au calme avec un peu de bourbon pour unique compagnie.

Quand il s'agit de s'amuser, il n'est pas le dernier, et plusieurs établissements ont déjà dû subir la tornade rousse de fin de soirée, distribuant insultes et bourre-pifs aux plus velléitaires contestataires.

Si les PJ cherchent une personne pour les aider, c'est vers lui qu'il faudra se tourner.

Sean O'Malley

Attributs :

Robustesse 3	Prestesse 2	Ténacité 4
Cognition 4	Sensibilité 2	Allure 3

Profils :

Aventurier 3
Militaire 2
Universitaire (histoire) 4

Réserve de Radium : 5

Réserve de Combat : 7

Alfonso Di Menezzo

Surnommé par certains la Tique, pour son côté parasite et sa propension à ne pas lâcher facilement prise, et aussi parce qu'il est petit, brun et rondouillard pour ne pas dire franchement enrobé – la faute à un amour immodéré pour la bonne cuisine italienne et les plats bien riches et garnis.

Il respire abondamment à la moindre chaleur, ne se séparant jamais de grands mouchoirs blancs avec lesquels il s'éponge. Sa voix nasillarde est peu agréable surtout qu'à cela s'ajoute un débit fractionné à cause de difficultés respiratoires liées à son surpoids. Inutile de préciser que voilà bien longtemps qu'il n'effectue plus les fouilles lui-même, se contentant de donner des ordres et de se faire amener les découvertes qu'il s'attribue ensuite auprès de **Gog** lui-même, son seul et unique client. Retors au possible, il proposera un accord à Ghullingam pour doubler Montet et les PJ.

Il est proche du sinistre général **Rodolfo Graziani** qui mettra des troupes à son service en provenance de l'Éthiopie toute proche.

Alfonso Di Menezzo

Attributs :

Robustesse 2	Prestesse 2	Ténacité 3
Cognition 5	Sensibilité 3	Allure 2

Profils :

- Aventurier 2
- Homme d'affaires 1
- Politicien 3
- Militaire 1
- Universitaire 4

Réserve de Radium : 5

Réserve de Combat : 6

L'Afrique, terre de contraste et de découvertes

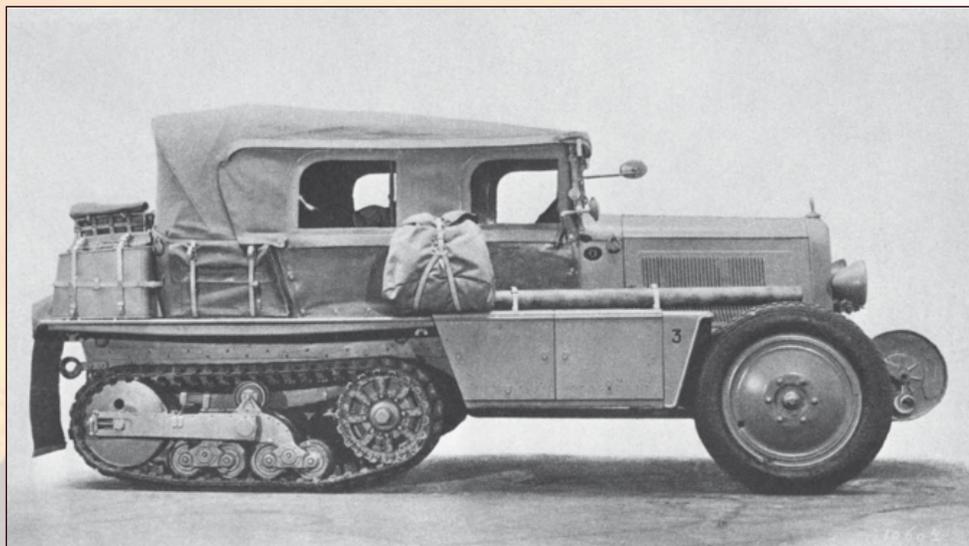
Une vraie traversée du désert

On passera rapidement sur le voyage en dirigeable jusqu'au port de Marseille puis la « croisière » jusqu'au Caire. Là les choses peuvent se compliquer comme souvent avec les Britanniques toujours partants pour causer quelques ennuis aux *froggies*. Ghullingam tentera de passer à l'action tout comme Di Menezzo.

Ah ! les joies des fouilles par des douaniers, d'une bonne embrouille sur un marché bondé, d'un petit traquenard dans une sombre ruelle, voire du kidnapping de Pierre Montet !

En tout état de cause, c'est à peu près en forme que tout le monde grimpe dans des véhicules à moteur qui ont déjà fait leur preuve lors d'autres expéditions : des autochenilles Citroën légèrement améliorées depuis la Croisière noire. Surprise, parmi l'équipe en charge du transport, se trouve un français célèbre pour avoir justement participé aux deux Croisières : **Louis Audoin-Dubreuil**,





qui accepté de quitter temporairement sa chère Tunisie pour se lancer dans cette dernière aventure. L'homme porte aussi bien la moustache que le chapeau colonial ; la veste ouverte sur une poitrine qui s'est soulevée en maints endroits et a vécu bien des aventures, le regard de ceux qui ont vu l'Asie et l'Afrique au fond des yeux et y ont puisé une force peu commune.

À ses côtés deux Africains, à l'opposé l'un de l'autre.

Gandaha est un costaud, habillé comme les hommes du désert. Il a les yeux

bleus presque clairs et parle un français impeccable. Né d'un père français qui a préféré garder l'anonymat car la paternité est peu compatible avec le fait d'être missionnaire.

Djenaho, lui est plutôt râblé, comme nombre des hommes des hauts plateaux, insatiables marcheurs. C'est un éclaireur en or et un chasseur hors pair. Détail amusant, lui est habillé à l'occidentale, ce qui peut paraître pour le moins étrange. Son visage lisse ne permet pas de lui donner d'âge, pourtant au détour d'une conversation à la veillée on découvrira qu'il a participé à de très anciens conflits, le plus récent étant la Grande Guerre durant laquelle il a été soigné et rapatrié par **Marie Curie** en personne qui, au prix de lourdes opérations, parvint à lui retirer plusieurs éclats d'obus tous mortels, mais qui avaient miraculeusement manqué très légèrement les organes vitaux. C'est un surhomme africain, vieux de plusieurs siècles, un vieux marabout qui depuis longtemps a vaincu la mort et incarne à lui seul une partie de l'âme de l'Afrique,

Gandaha

Attributs :

Robustesse 4	Prestesse 4	Ténacité 3
Cognition 3	Sensibilité 3	Allure 3

Profils :

Aventurier 4
Militaire 1

Réserve de Radium : 5

Réserve de Combat : 6

Djenaho

Attributs :

Robustesse 4	Prestesse 4	Ténacité 4
Cognition 4	Sensibilité 5	Allure 3

Profils :

Aventurier 5
Militaire 5
Mystique 4

Réserve de Radium : 8

Réserve de Combat : 12

Pouvoirs :

Vitesse du félin (Prestesse) / Anatomie surhumaine / 5 / Personnelle / Illimitée / Nourriture particulière (cœur d'animaux chauds)

Force de l'éléphant (Robustesse) / Anatomie surhumaine / 4 / Personnelle / Illimitée / Nourriture particulière (cœur d'animaux chauds)

Dur comme l'ébène (Ténacité) / Anatomie surhumaine / 4 / Personnelle / Illimitée / Nourriture particulière (cœur d'animaux chauds)

À noter que Djenaho a plusieurs centaines d'années.

fidèle défenseur de son passé glorieux et souvent guerrier. Une sagaie ou un fusil en main, il est difficile à arrêter, mais il cache un secret bien sombre. Pour survivre, il doit régulièrement dévorer le cœur d'un jeune animal encore chaud et plein de sang. Le voir procéder à ce rituel aurait de quoi inquiéter les plus ouverts d'esprit.

Louis Audoin-Dubreuil sait que Djenaho est très très vieux, mais par respect pour lui, il n'a jamais voulu connaître son secret ni poser de questions indiscrètes. Le surhomme doit être présent au terre.

Le convoi comporte cinq véhicules Citroën et une douzaine de personnes en plus de Montet, des PJ, d'Audoin-Dubreuil et des deux guides.

Durant la traversée du désert, le Djinn va entrer en action et déclencher une violente tempête de sable qui va provoquer une halte forcée suivie de la trahison de deux hommes : **Umar** et **Sindibu**, qui ont été payés par Di Menezzo pour saboter les véhicules avant de s'enfuir sans demander leur reste, profitant de l'obscurité de la nuit. Le lendemain, le Djinn repasse à l'action créant plusieurs golems des sables qui attaquent tout le monde. Les monstres sont coriaces, les balles ne font que les pénétrer sans sembler les blesser. Ils hurlent et leurs voix résonnent comme le vent violent, ils frappent avec leurs gros poings et lancent des projectiles de silice particulièrement perforants, à raison d'un tous les quatre tours. Le surhomme assassin se tient à bonne distance, caché dans le sable.

Le Djinn

Attributs :

Robustesse 4	Prestesse 5	Ténacité 5
Cognition 3	Sensibilité 3	Allure 2

Profils :

Aventurier 5
Militaire 3

Réserve de Radium : 6

Réserve de Combat : 14

Pouvoirs :

La liste serait trop longue à détailler, pour faire court, il est le maître du sable.

Son corps est constitué uniquement de silice. Il peut en changer la taille et l'aspect. Il peut contrôler une zone sableuse et la modifier à l'envie, s'y cacher également. Il n'a pas réellement de cerveau, on ne peut donc pas lire dans ce qui constitue son esprit et qui ressemble à des pans de verres tranchants si l'on tente de s'y projeter mentalement.

O'Malley peut alors intervenir avec quelques hommes s'il voit tout le monde en mauvaise posture. Il proposera une alliance contre, bien entendu, une partie de ce qui va être découvert sur place.

Ghullingam est allé directement à **Nirundabi** (village proche du tertre) où il a déjà recruté les meilleurs hommes et s'est dirigé vers les tertres attendant d'être fouillés par de courageux explorateurs.

Di Menezzo est allé récupérer des troupes italiennes qui, fortes de leurs succès militaires récents, sont prêtes à en découdre.

Après toutes ces péripéties, c'est fatigués et nerveux que les survivants parviennent devant Nirundabi, petit village composé d'une quarantaine de cases en terre séchée.

Les épreuves du Sphinx

Première mauvaise surprise à Nirundabi, d'autres sont passés avant et plusieurs

porteurs, qui auraient pu composer les renforts, ne sont plus disponibles. Un homme au fort accent britannique est venu en dirigeable il y a de cela plusieurs jours et il s'est dirigé vers l'est donc dans la bonne direction...

Vu l'état du chemin, c'est à pied qu'il faut poursuivre, sans aucune bête de somme pour porter les quelques paquets emmenés dans les véhicules. Il est toutefois possible de dénicher un fermier à l'écart du village qui possède quelques montures, mais il a une vision particulière des négociations. Les villageois peuvent parler de lui pour mettre les PJ sur sa piste.

Sulemane est un vieil homme qui vit avec ses enfants et petits enfants plus ou moins malingres loin du monde et n'allant que de temps à temps à Nirundabi pour faire du troc. Il veut bien donner quelques dromadaires, mais on doit gagner trois épreuves. Une devinette pour l'esprit, un combat pour le corps et un défi pour le cœur. Il s'exprime lentement, prenant soin



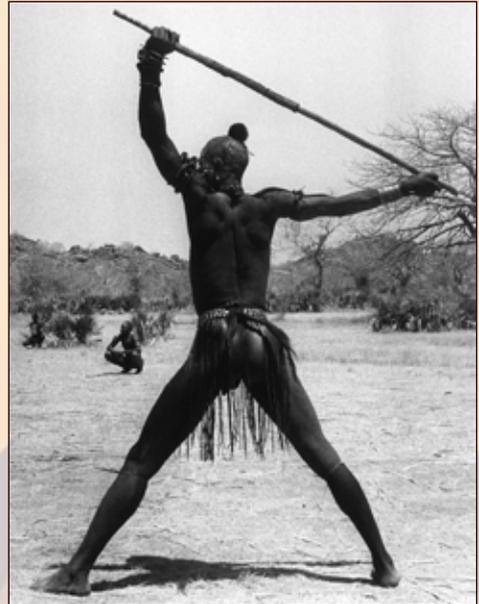
de choisir ses mots. Djenaho saluera poliment le vieil homme dans une langue incompréhensible, suivi d'une rapide discussion, de celle où les mots sont pesés à leur vraie valeur. Le guide déclinera l'invitation éventuelle des PJ à participer, expliquant calmement que c'est à eux de faire leurs preuves, non à lui ; ce que Sulemane confirmera dans un sourire poli et énigmatique.

Le vieux sage attend le ou la volontaire et le ou la prend à part : une seule personne, une seule réponse, la règle est simple. La question aussi : « J'ai bien plus de vies que toi, mon âme est la plus ancienne du monde, ma force n'a guère de limite tout comme ma culture, j'ai de nombreuses couleurs, mais le noir est celle que l'on prétend trop souvent m'attribuer. Qui suis-je ? » (L'Afrique). Un télépathe trouvera aisément la réponse, mais il ressentira un sentiment de culpabilité sans précédent d'avoir ainsi triché.

Si l'énigme a été résolue, Sulemane tendra sa main pour saluer le vainqueur puis reviendra vers le groupe pour la suite.

En cas de réponse fausse, il ne laissera rien paraître et poursuivra comme si de rien n'était. Au fond, il est d'accord pour donner ses animaux, mais veut savoir si les PJ méritent de découvrir les secrets cachés, pas loin, dans les tertres. Il est un descendant de cette ancienne et secrète civilisation, un des derniers dépositaires du prestigieux héritage.

Sulemane demande au combattant de se mettre en tenue, à savoir nu seulement vêtu d'une sorte de pagne rituel et armé d'un poignard particulièrement effilé. Un de ses



fil revêt un vêtement similaire et se saisit lui aussi d'un couteau très pointu. Un cercle est tracé par les deux lutteurs avec leur lame, puis ils doivent se couper légèrement la main gauche (celle du cœur explique Sulemane) avant de mêler leur sang. Le vieil homme prend une grande jarre odorante contenant de l'huile, et en badigeonne les deux belligérants. Le principe est simple, le premier dont le dos touche entièrement le sol a perdu. Le jeune n'est pas costaud, mais particulièrement agile et surtout très à l'aise pour agripper un corps glissant. Les saisies aux jambes tout comme les balayages sont autorisés. L'utilisation excessive des pouvoirs entraînerait certes la victoire, mais aussi un lourd sentiment de culpabilité.

La troisième épreuve consiste à rester immobile face à un serpent présenté comme très venimeux pendant un temps qui semble interminable.



Sulemane prend mille précautions pour se saisir de l'animal dans un grand panier tressé. Il siffle et se rapproche dangereusement pour finir par monter le long de la jambe du pauvre PJ et venir se lover sur son épaule avant de ne plus bouger, juste sa langue bifide qui vient titiller la jugulaire. Le serpent est inoffensif, mais seul un expert en serpents africains pourrait le savoir et encore, il devrait observer l'animal de très près, à savoir participer à l'épreuve et prendre le temps de regarder.

Une fois les trois épreuves surmontées, qu'il y ait eu succès ou pas, les animaux seront offerts. Sulemane expliquera alors aux PJ qu'ils ont son accord pour aller à l'intérieur des tertres, ils ont prouvé leur valeur, que les épreuves soient réussies ou pas. En fonction du nombre de succès, il va donner plusieurs indices :

Des pavés blancs, il faut se méfier.

Dans le long couloir vert, marcher en te baissant tu feras.

Dans la grande salle, la couronne tu laisseras.

Près des grandes statues, tu ne resteras pas, si mourir tu ne veux pas.

Il expliquera ensuite qu'il est un descendant des N'Langha, ceux qui vivaient dans les tertres, prochain objectif pour tout le monde, mais qu'il n'est jamais entré là où les PJ se dirigent.

Voyage au centre des tertres

Damned, it's a trap !

Il fallait s'y attendre, un comité d'accueil a été constitué, fruit de l'alliance entre Ghullingam et Di Menezzo, avec l'aimable concours de quelques mercenaires.

En sortie de virage après plusieurs heures de progression assez lente sur un sol peu praticable, une silhouette est allongée en travers de la route. C'est un Africain. Son corps comporte de nombreux impacts de balles. Pas très loin du premier corps s'en trouve un second, dans le même état. Les mouches ont entamé leur festin et dans le ciel plusieurs oiseaux voraces hésitent encore un peu avant de débiter le banquet si généreusement offert. À proximité des cadavres, des hommes sont dissimulés derrière des rochers dans la pente naissante de la montagne.

Les PJ peuvent anticiper les ennuis, repérer des détails qui leur éviteront de se ramasser une averse de plomb mortelle. Les mercenaires sont une grosse vingtaine, un peu plus, un peu moins en fonction de la puissance létale des PJ. Le but n'est pas de dessouder du surhomme, mais de leur donner du fil à retordre. À vous de vous servir du léger relief et des quelques éléments de végétations pour donner du souffle à ce combat. Un véhicule qui flambe et explose, un homme qui charge en hurlant, un autre qui se sacrifie pour protéger un des PJ, voilà quelques idées de séquences à inclure.

Si les PJ sont rapides et efficaces, le tir de fusée lumineuse rouge n'aura pas lieu. C'est là le signal que la mission a échoué. On peut trouver une fusée verte dans une des besaces des mercenaires. Libre aux PJ de se servir de leur cerveau pour voir tout l'intérêt qu'il y a à faire croire à l'adversaire, observant au loin, que la bataille a été remportée...

N'hésitez pas à utiliser les PNJ membres du convoi pour filer un coup de main, en gardant toutefois le meilleur rôle pour les PJ. Vous êtes également libre de tuer un PNJ majeur si vous estimez que cela peut amener un ressort dramatique à votre histoire ; O'Malley peut être parfait dans ce rôle. Veillez toutefois à garder en vie ce brave Montet, il sera des plus utiles pour la suite. Il en est de même pour Djenaho qui doit survivre au moins jusqu'à l'intérieur des tertres.

Si les PJ sont assez intelligents pour garder un prisonnier afin de le faire parler, ils pourront apprendre, à condition de parler l'anglais ou l'italien (la personne capturée peut prononcer quelques mots en français), qu'ils ont été payés par

un homme grand et moustachu. Cette description est celle de Ghullingam que l'un des membres de l'expédition, en particulier Montet, peut reconnaître. La réputation de cet égyptologue aux méthodes peu académiques confirmera qu'il convient d'être prudent pour la suite et se douter qu'il ne s'agit là que d'un simple avertissement, le deuxième après la disparition des porteurs et du matériel.

La suite du parcours jusqu'aux tertres devrait être plus calme, il est inutile de multiplier à l'excès les embûches si vous ne voulez pas diminuer les effets de surprise. Par contre rien n'empêche d'inclure une fausse alerte, sous la forme d'un mouvement au loin, d'un nuage de poussière créé par un troupeau galopant par exemple.

Si un des PJ réussit un bon jet pour se montrer vigilant, vous pouvez décréter qu'il aperçoit un panache de fumée loin encore, venant de la zone où se situent les tertres.

Tertre ! Tertres !

Le campement a été bâti rapidement en bordure de la zone de fouille, faute de temps il n'y a pas de palissade ; pourtant en observant le sol, constitué en grande partie de sable, il y a des petits détails qui devraient encourager à la prudence. Des pics de silice se déplacent çà et là, le sable bouge par endroit : aucun doute le Djinn veille au grain.

Si la fusée a été envoyée et en fonction de sa couleur, la surveillance sera plus ou moins relâchée.

Un détachement militaire italien est également présent (une trentaine d'hommes), deux camions sont garés à proximité de tentes, mais sans signe

distinctif particulier. Les soldats ne sont pas en civil en revanche.

Ghullingam est présent, ce n'est pas le cas de Di Menezzo parti chercher des troupes supplémentaires auprès de son ami le maréchal Rodolfo Graziani, depuis peu vice-roi d'Éthiopie.

Des hommes sont en train de revenir d'un des tertres, ils portent un brancard sur lequel a été placé un blessé. Le drap blanc qui recouvre une partie de son corps est de plus en plus rouge. Un certain affolement se fait jour.

Deux tertres immenses sont situés à proximité, ils sont presque aussi hauts que la tour Eiffel et dépassent donc les 300 mètres.

On peut dénombrer au final : Ghullingam, une dizaine de mercenaires aguerris, les soldats italiens et autour de soixante-dix porteurs/guides/ouvriers d'origine soudanaise ou égyptienne.

Les tentes sont faciles à enflammer, mais maîtriser les conséquences d'un incendie est plus que périlleux surtout que le seul point d'eau est un trou dans le sol avec un système simpliste de poulies relié à un petit moteur.

Attaquer de front en plusieurs points est une solution envisageable, mais l'infériorité numérique évidente et la présence du Djinn pourraient refroidir les ardeurs belliqueuses.



Au moment où ils vont le moins s'y attendre, Di Menezzo débarque avec du monde et équipé, qui plus est, des dernières créations des manufactures d'armes allemandes, achetées à prix d'ami par Gog.

Si les PJ attaquent quand même, il est probable qu'ils soient faits prisonniers. Di Menezzo peut menacer d'éliminer les porteurs voire en faire tuer quelques-uns en guise d'exemple pour couper court à toutes les tentatives offensives.

Une fois capturés, les PJ sont un peu molestés puis ils ont droit à un grand discours de l'Italien, où se mélange pêle-mêle fascisme, histoire et perspective de découvertes qui assureront la victoire des siens.

Il est assez évident que Ghullingam n'est plus à son aise et, trahison suprême, le Djinn qui fait enfin son apparition, s'est rangé aux côtés de Di Menezzo.

Le surhomme est une créature humanoïde de près de deux mètres de haut, entièrement constituée de grains de sable agglomérés. Il se dissout dans le sol pour réapparaître plus loin presque aussitôt, ses bras s'allongeant pour se saisir d'un prisonnier. Il le perfore à différents endroits ce qui semble beaucoup l'amuser : un rire profond résonne sans que l'on ne puisse affirmer qu'il provient du corps siliceux. L'absence de visage a de quoi décontenancer, difficile d'anticiper ses intentions. En outre, il est hermétique à toutes lectures de pensées, comme s'il n'y avait pas de cerveau à pénétrer.

Di Menezzo poursuit son monologue en expliquant que les tertres sont piégés. Pour le moment toutes les tentatives pour avancer dans l'exploration se sont

soldées par des échecs sanglants. Il a été possible d'accéder par le couloir d'entrée à une première salle, mais pas plus loin ; vraisemblablement les premiers mécanismes de défense étaient un peu abîmés par le temps, mais plus à l'intérieur, tout est comme neuf.

Si l'on pose des questions, et Montet en a plusieurs qui lui brûlent les lèvres, on peut apprendre que du point de vue technique voire technologique, cette civilisation était très en avance sur son temps. Il a été retrouvé dans la grande salle, en plus des nombreuses gravures sans doute explicatives, un automate rouillé et ne fonctionnant plus, une sorte de robot antique totalement déconcertant.

En fonction de l'heure, soit la direction des tertres sous bonne garde sera prise immédiatement, soit un peu de répit avec force brimades, eau pas très claire et nourriture peu appétissante seront au programme.

Les PJ pourront constater que les Africains sont traités avec violence et ont peur de ceux qui les « emploient ». C'est là une piste à explorer pour plus tard car pour le moment, ils sont juste effrayés et peu désireux de se révolter.

Le chemin jusqu'à l'entrée des tertres se fait avec presque tous les soldats prêts à faire feu, sur les surhommes et sur ceux qui les accompagnent. En cas de vaine tentative, une rafale coupe en deux un des porteurs, juste pour l'exemple. Di Menezzo prend alors la parole pour rappeler que tout signe de rébellion aura pour conséquence l'exécution de porteurs pour commencer, puis on passera aux choses sérieuses en tuant un blanc. Son racisme est patent.

C'est vers le tertre situé à gauche que l'on se dirige. Des lampes sont distribuées aux PJ, à Montet et à Djenaho, les autres restent devant sous surveillance rapprochée. On fait alors comprendre à ceux qui vont pénétrer dans les ruines que toute initiative malheureuse aurait des conséquences sur ceux qui restent. Di Menezzo fait alors signe à ses hommes et Ghullingam se retrouve lui aussi équipé à grand renfort de coups de crosses dans le ventre pour limiter ses protestations. Le Britannique avait sans doute vu le coup venir car un soldat italien fait mine de s'interposer avant de prendre une balle dans la tête, son liquide cérébral mêlé à du sang se répand en partie sur le vêtement de l'égyptologue trahi. Pas d'autres choix, il faut entrer, suivis à bonne distance par quelques soldats et Di Menezzo.

Exploration souterraine

C'est par un long couloir que débute l'exploration ; des torches ont été installées sommairement, mais avec les lampes que portent chacun cela permet de bien y voir.

Deux lourdes portes ont été fracassées, elles portent des traces encore nettes de dessins et hiéroglyphes que Montet tente rapidement de traduire. On peut entre autres lire : « ceci est la frontière vers notre monde, fuyez tant qu'il est encore temps. »

Près des portes, un automate en pierre état menace de s'effondrer au moindre contact. Un des bras est déjà au sol et la tête penche dangereusement. C'est a priori un mécanisme fait de roues dentées et de petites courroies qui permettait de l'animer.



Un petit couloir légèrement en pente descendante débouche devant une large porte en métal totalement lisse, elle est entrouverte. Au-delà, un nouveau couloir s'offre aux visiteurs. Le sol est constitué de pavés colorés : rouge, noir, vert, blanc. Si l'un des personnages pose son pied sur un pavé autre que blanc, un piège se déclenche ; certains trop vieux ne fonctionnent pas, d'autres provoquent l'envoi de petites flèches autrefois empoisonnées, mais tout de même perforantes.

Si les PJ ont bien écouté les conseils de Sulemane, ils ne devraient avoir aucun problème pour éviter ce premier écueil. C'est seulement une fois le couloir totalement franchi qu'il est possible de trouver dans la première salle une sorte de manette dissimulée qui contrôle les pièges de l'entrée. Pratique pour repartir en quatrième vitesse.

C'est dans une salle presque circulaire que débouchent les explorateurs ; haute de près de 30 mètres, le plafond est courbe et recouvert de sculptures sur lequel le temps a eu peu de prise. Des colonnes encadrent des passages menant à des couloirs rayonnant tout autour, l'ensemble s'annonce vaste et la visite sans guide peu simple. De nombreuses gravures couvrent les murs, on y voit des humains en train de fabriquer de drôle de machines, de construire de vastes temples. Au centre de la pièce se trouve une colonne d'un peu plus d'un mètre de haut sur laquelle a été posée une statue humanoïde de près de trois mètres de haut, une sorte de guerrier à en juger par la large épée dans la main gauche et le bouclier allongé dans la droite. À ses pieds, une petite boule en métal légèrement

luminescente qu'il ne faut absolument pas toucher sous peine de voir la statue lentement se mouvoir et tenter de pourfendre les « envahisseurs ». S'ils attendent trop, d'autres statues venant de salles voisines vont venir à leur tour et engager un combat dantesque contre les « voleurs ».

De la salle circulaire, un étroit passage un peu à l'écart derrière une grande colonne donne sur un couloir vert. Là encore les conseils de Sulemane vont être profitables. Si l'on ne se baisse pas en empruntant cet étroit passage, des lames affûtées sortent des murs et tranchent tout ce qui dépasse ; certaines ont vu leur mécanisme se gripper et ne provoqueront que peu de dégâts vu leur faible vitesse, d'autres coupent une tête aussi facilement qu'une bonne guillotine.

Une zone est effondrée, formant une crevasse qui semble aller jusqu'au centre de la Terre. Reste donc à tenter la traversée en effectuant un bond, sauf que si l'on saute trop haut, les lames ne vous loupent pas. À l'issue de ce long et quelque peu tortueux tunnel, on débouche sur une gigantesque salle, où de grandes statues, vigiles immobiles, semblent observer les nouveaux venus. Près du passage emprunté pour venir, une manette est dissimulée qui désactive les lames sauf que le tout est relié à une sorte de minuterie laissant peu de temps avant que les pièges ne fonctionnent à nouveau.

Rester trop longtemps dans la salle provoque le réveil des statues et l'arrivée de deux automates qui malgré leur air sympathique de boîte de

conserve roulante sont de véritables machines de combats, dissimulant de longs et mortels bras articulés griffus. Pour neutraliser les robots, il faut soit les réduire en bouillie de métal, soit mettre la main sur la console de commande dissimulée dans une salle proche.

Une couronne entièrement incrustée de pierres précieuses repose sur une sorte de petit autel dans un coin, elle brille de mille feux et devrait attirer bien des mains avides. Là encore, les avertissements de Sulemane sont précieux : prendre la couronne c'est déclencher de manière irrévocable l'effondrement de tout l'édifice. Si les PJ résistent à la tentation, un des Italiens accompagnant le groupe n'aura pas cette prudence, et provoquera l'inéluctable destruction du tertre. L'irréparable sera commis un peu plus tard alors que le petit groupe est plus avancé dans l'exploration ; la fuite vers l'extérieur devra s'effectuer très rapidement.

Le reste de l'édifice contient quelques objets de valeur, d'autres robots plus ou moins fonctionnels, mais plus pacifiques, des ouvrages en papyrus en mauvais état et des gravures nécessitant des années d'études.

Le brave Ghulligam peut mourir lors de l'exploration, en fonction des actions des PJ ou de vos besoins scénaristiques, il n'a plus de rôle important à jouer désormais.

Djenaho sera tué en sauvant un PJ des griffes d'un automate ou se sacrifiant d'une autre manière tout aussi héroïque. Sa mort doit provoquer

le sentiment chez tous les surhommes qu'avec lui c'est une partie de l'Afrique qui vient de mourir indirectement ou directement à cause des Occidentaux, toute une symbolique.

Dehors, il reste encore à neutraliser les troupes italiennes tandis qu'une fois les PJ sortis, les deux tertres s'effondrent totalement, provoquant de violents mouvements de terrain.

C'est au milieu du chaos, des cris, de la fuite, des tirs que les surhommes débarquent à l'air libre. Ils vont devoir tracer leur chemin afin de sortir de cette situation pour le moins délicate.

N'hésitez pas à faire dans le pyrotechnique, le spectaculaire, bref le *pulp* une fois encore avec un *happy end* ou presque : il peut y avoir des morts mais au moins une partie du groupe doit avoir la vie sauve.

Une fois le calme revenu, il reste un champ de ruines, de camions éventrés par les explosions, à moitié enfouis sous des tonnes de sable, des hommes blessés ou morts un peu partout et des tertres qui ont totalement disparu emportant avec eux leurs nombreux secrets.

Les PJ devraient donc retourner à Paris un peu tristes mais d'un autre côté fallait-il laisser tout ce savoir aux mains de personnes malintentionnées ?

Stéphane Treille

PROCHAINEMENT



冒險狂館

 WOLIN 武林

Chroniques du Pinceau & de l'Épée

Un jeu de Nicolas Henry



Les vestiges du passé

Cette histoire, conçue pour de jeunes initiés, se prêtera néanmoins bien pour des Braves plus expérimentés. Elle entraînera vos Braves sur les terres d'Ambre afin d'aller à la rencontre d'une tribu falaée ne donnant plus de nouvelles. Ils y découvriront que ses habitants semblent pour le moins étranges et en proie à des problèmes liés aux vestiges du passé...

Déchéance

Thelnalas a reçu un rapport inquiétant venant de sa tribu : une tribu voisine, les **Pattes-Griffues**, n'a pas donné de signe de vie depuis quelques temps déjà. C'est une tribu très sédentaire qui n'apprécie pas que des membres d'autres tribus pénètrent sur son territoire sans autorisation. Toute intrusion chez eux est considérée comme une déclaration de guerre.

Thelnalas cherche à savoir ce qui se trame chez les Pattes-Griffues, afin de trouver une solution permettant que

tout cela ne se termine pas en bain de sang fratricide. Il redoute qu'un malheur ne leur soit arrivé et que des Draërims soient parvenus à pénétrer sur leurs terres. Si c'était le cas, sa propre tribu ainsi que l'intégralité de son peuple seraient en grand danger ! Il décide donc de faire appel à des étrangers afin d'aller voir ce qui se trame sur le territoire des Pattes-Griffues : des Braves insignifiants, qui ne manqueront pas sur les remparts du Dernier Bastion en cas d'assaut draërite, seront envoyés en mission afin de glaner des informations.

Il serait préférable que votre groupe de Braves comporte un Falaé afin qu'il puisse prévenir ses compagnons des us et coutumes qu'il leur faudra respecter. De préférence ce dernier ne devrait pas être un membre de la tribu des Canines-Pointues, afin de ne pas impliquer directement Thelnalas dans l'histoire et prendre le risque de causer des querelles internes au sein de leurs tribus.

Avant de rencontrer les Braves et de leur exposer la situation, Thelnalas respectera le protocole et demandera l'autorisation à **Gortharan**, le commandeur du Dernier Bastion, de les réquisitionner. Ce dernier n'y verra pas d'objection, ne sachant même pas qui sont ces « volontaires » et accordant une grande confiance aux choix de Thelnalas.

Bravoure

S'il est un endroit sur Folosia où l'activité bat son plein, c'est bel et bien au Dernier Bastion. Artisans en plein effort, commerçants criant au plus fort

et Braves en plein entraînement font de cet endroit la place la moins calme de tout Folosia.

Néanmoins, derrière tout ce remue-ménage, on peut y croiser de jeunes Braves s'affairant à diverses tâches ingrates, telles que huiler des côtes de mailles et autres pièces d'armure, transporter les missives et autres ordres de mission, servir la nourriture aux réfectoires, etc. Le genre de tâches qui sont bien loin des récits de guerre et de bravoure que l'on peut entendre par delà ces montagnes.

Vos Braves sont sûrement arrivés il y a peu afin de participer à l'effort de guerre et se sont retrouvés ensemble à nettoyer les écuries au vu de leur faible expérience. Les journées sont longues et ennuyeuses et peu de choses viennent les animer.

Toutefois, au milieu de l'après-midi, un Falaé dans la force de l'âge, arborant de nombreuses cicatrices et au pelage poivre et sel, zébré de noir sur les membres et la queue, va passer près d'eux, s'arrêter devant les écuries, les observer, alors qu'un sourire se dessine sur son visage aux longues canines. Il repartira aussitôt d'un pas déterminé vers les baraquements de Gortharan.

Autorisez alors à vos Braves un jet de Connaissance des Peuples (Diff20, 15 pour les Falaés) afin qu'ils reconnaissent Thelnalas.

Dans le cas contraire, faites intervenir un jeune Falaé présent sur la scène qui viendra leur faire part de sa surprise :

« Vous avez remarqué que le seigneur Thelnalas s'est arrêté et a souri en nous voyant ? Pourquoi à votre avis ? »

Thelnalas est un noble et grand guerrier respecté de tous qui a été envoyé par le seigneur de guerre Nolfgar pour diriger les Falaés en position au Dernier Bastion. Il est le chef de la tribu des Canines-Pointues et un Falaé dans la force de l'âge arborant de nombreuses cicatrices qui ne font que renforcer son imposant magnétisme. Il est grand et très musclé, possédant une crinière des plus majestueuses. Son pelage est poivre et sel, avec des rayures noires sur les membres et la queue. Il possède deux grands yeux orangés et deux crocs très pointus de la taille de petites dagues. Il semble faire partie de cette nouvelle génération de Falaés dont l'aspect bestial commence par s'estomper et possède donc des traits plus fins et plus humanoïdes.

Thelnalas combat avec une magnifique lance de combat en Alliamazur, offerte gracieusement par les Ormazuriens pour l'aide qu'il a pu leur apporter jusque-là. Il arbore une armure de cuir cloutée des plus raffinées et une cape en fourrure attachée sur ses épaules par deux grosses pattes, servant également d'épaulettes. Plusieurs fétiches et talismans sont accrochés sur son équipement ou portés en collier et bracelets. Ils sont imprégnés de la plus grande magie des esprits.

En fin de journée, un soldat ormazurien viendra chercher les Braves juste avant la fin de leur service et leur intimera l'ordre de le suivre sur le champ. Il les emmènera alors jusqu'à un baraquement proche de celui du commandant, sans desserrer les dents une seule fois et d'un pas rapide et fier. En entrant, les Braves verront une pièce pauvrement décorée, meublée d'une table en granite, d'un fauteuil en bois recouvert d'une fourrure, un âtre avec des bûches « crépitantes » ; un Falaé imposant se tient devant. En se retournant il prend la parole en s'adressant à l'Ormazurien :

« Merci **Ornagal**, je prends le relais, c'est toujours un grand plaisir de faire appel à vos services, vous pouvez retourner à vos occupations. »

L'Ormazurien affiche un grand sourire en guise de salut et se retire, marchant à reculons jusqu'à sortir de la pièce.

« *Bienvenue jeunes Braves, je me nomme Thelnalas, chef de la tribu des Canines-pointues et bras droit du seigneur de guerre Nolfgar. Si je vous ai convoqués aujourd'hui c'est que j'ai une mission à vous confier.* »

Il observe les Braves un instant afin d'analyser leurs réactions, puis reprend.

« *Cela fait quelques temps qu'une tribu Falaé, les Pattes-Griffues, ne donne plus signe de vie, et cela commence par devenir inquiétant ; j'espère qu'il ne s'est rien passé de grave et qu'ils n'ont pas poussé leurs sédentarité et leur territorialité au paroxysme.*

Néanmoins on ne peut pas se permettre de laisser planer le doute ; c'est pour cette raison que j'ai besoin d'un groupe extérieur à la situation. Je crains que des Draërim ne les aient attaqués ou qu'ils rencontrent d'autres problèmes majeurs. »

(Si jamais il n'y a pas de Falaé dans le groupe, il leur tendra un papier résumant leurs us et coutumes.)

« *Vous partirez demain matin. N'oubliez pas que les nuits sont dangereuses et lorsque vous traverserez le Cœur-Monde, ne vous éloignez pas des chemins balisés...* »

Il tâchera tant bien que mal de répondre aux éventuelles questions des Braves et se montrera reconnaissant qu'ils prennent leur mission au sérieux. Il leur donnera une missive qu'ils devront remettre au poste de garde du Cœur-Monde des Terres d'Ambre.

En route !

Une fois les préparatifs terminés, les Braves devront traverser le Chaudron puis le Cœur-Monde jusqu'à rejoindre les Terres D'Ambre.

Comme le leur a rappelé Thelnalas, en Folosia les nuits sont beaucoup plus dangereuses que les jours et, sous peine de mourir prématurément, vos Braves devront redoubler de prudence car dans le Cœur-Monde, la nuit étant toujours présente, rodent sans cesse des prédateurs prêts à vous attaquer pour vous tuer. Dites-leur de ne jamais s'éloigner des axes principaux du Cœur-Monde, seuls ces derniers sont un minimum surveillés et régulés par les patrouilles de l'Alliance des six. Plus d'un Brave s'est perdu et n'est jamais revenu.

Pendant vous pouvez leur faire rencontrer des Glabels noirs ou un Lorthan (p. 148 RdM) pour leur offrir un moment d'action et leur ouvrir les yeux sur les dangers de Folosia.

Si un Érinéen est présent dans le groupe, il faudra faire preuve d'une grande diplomatie pour que Nargolf laisse les Braves passer sans leur causer d'ennuis.

De plus les Braves pourront se rendre compte que les Falaés d'ici sont moins amicaux que ceux rencontrés au Dernier Bastion. Pour certains ils semblent sédentaires et territoriaux.

En faisant preuve de tact et de diplomatie, ils verront qu'ils prennent très au sérieux leur devoir et qu'ils n'ont rien contre les étrangers hormis leur méfiance envers nos amis à trois yeux.

L'avant-poste falaé

Une fois les éventuels dangers du Cœur-Monde traversés, les Braves vont arriver en direction de l'avant-poste

falaé afin d'annoncer leur arrivée sur les Terres d'Ambre.

Ils devront remettre la missive au chef en poste, **Nargolf**.

Quoi qu'il arrive, Nargolf autorisera les Braves à passer l'avant-poste mais seulement le lendemain matin. Hors de question de contredire les directives de Thelnalas, mais il souhaite observer un moment ces étrangers afin d'en apprendre un peu plus sur eux.

Logement et nourriture seront fournis. Profitez-en pour faire découvrir à vos Braves le mode de vie des Falaés et en apprendre un peu plus sur leur région.

Sur le territoire des Pattes-Griffues



Une fois l'accord obtenu à l'avant-poste, les Braves pourront se rendre sur le territoire des Pattes-Griffues et devront pour cela se diriger vers les contrées au nord-ouest. Il leur est conseillé de longer les steppes écarlates et de ne pas s'aventurer dans le désert.

Une fois qu'ils arriveront à la frontière des Pattes-Griffues, des Éclaireurs embusqués repéreront les Braves et chercheront le moment opportun pour leur tomber dessus. Ils leur intimeront l'ordre de faire demi-tour car ils ne sont pas les bienvenus.

Les Falaés sont inhospitaliers ; ils semblent tendus et fatigués (Empathie Diff25).

Si les Braves insistent ou prétextent vouloir voir leur chef, alors les Éclaireurs accepteront de les escorter jusqu'à leur village, à la condition qu'ils déposent les armes et ce, sans compromis.

Les Éclaireurs n'attaqueront pas, sauf si les Braves déclenchent les hostilités.

Le village des Pattes-Griffues

Arrivés au village, les Braves pourront constater (Empathie Diff20) que tous les Falaés de la tribu ont la même mine que leur escorte, qui se caractérise par des cernes et les traits fatigués.

Ils seront escortés jusqu'à la hutte du chef de tribu, **Salki**, où visiblement ce dernier est en pleine conversation avec le Chamane **Mulno**. À l'entrée des Braves, les deux se tairont et leur jetteront un regard plein de dédain.

Le chef a les yeux injectés de sang et est affalé sur son siège. Il possède de longues griffes qu'il n'hésitera pas à sortir pour intimider ses interlocuteurs. Le Chamane, aux poils grisonnants, se tenant voûté, donne de sa personne un aspect faiblard.

Salki attendra que les Braves daignent lui offrir un présent comme il est de coutume dans leur culture. Selon qu'ils aient prévu ou pas un cadeau, Salki, malgré son air cupide, les accueillera

bien. S'ils arrivent les mains vides, ne comprennent pas ce qu'il attend d'eux ou qu'ils lui manquent de respect, il entrera dans une colère folle, pouvant aller du bannissement à l'exécution des Braves.

Dans tous les cas, peu de temps après, le rideau de la hutte se lèvera, une jeune Falaée entrera et, s'adressant à son père, lui dira de se reposer et de se calmer, car ces jeunes Braves sont venus les aider à aller mieux.

Si un joueur Falaé est présent, n'hésitez pas à vous servir de Kalindra, la fille du chef :

- Un amour de jeunesse interdit à deux Falaés de deux clans différents de s'unir.
- Une sœur adoptée par ce clan-là pour diverses raisons.
- Une amitié naissante.
- Un premier contact agréable.

Etc.

Elle se présentera au groupe sous le nom de **Kalindra** Pattes-Griffues, fille du chef Salki, et se portera garante du groupe tant qu'ils resteront dans la tribu. Salki les congédiera sans aucune forme de procès mais avant (Perception Diff25), les Braves pourront remarquer que le Chamane n'arrête pas de poser un regard envieux sur une malle.

Kalindra leur répondra qu'elle contient quelques babioles trouvées par l'un des leurs. En rentrant dans une faille terrestre, il aurait trouvé un temple englouti, situé en plein milieu d'un lac souterrain aux eaux sombres.

Si les Braves le demandent, elle les mènera vers ce Falaé. Ce dernier semble le plus touché par cet état de fatigue, il fut blessé par des Dégénérés qui se sont installés dans les souterrains



de ce temple peu de temps après sa découverte. Il est ligoté par des liens et veut à tout prix retourner au combat.

En menant une petite enquête, les Braves découvriront que la tribu a trouvé d'anciens vestiges de la création, qui contiendraient entre autres, un gisement d'Éther assez important. Il est très rare de trouver de l'Éther en dehors du Cœur-Monde et les Pattes-Griffues le gardent jalousement pour eux, afin d'accroître la puissance de leur tribu. Le problème qu'ils rencontrent est un conflit avec une horde de Dégénérés. Ces derniers ont déjà investi les étages inférieurs des lieux, empêchant ainsi les Falaés de continuer leur récolte et leur exploration.

En poussant leur enquête, les Braves pourront récolter d'autres informations pouvant avoir leur importance :

- Dans le temple, le temps semble altéré, il peut se passer plusieurs heures alors que l'on pensait n'être parti que quelques minutes.
- Les esprits et les animaux semblent fuir l'endroit. Les poils des Falaés se dressent car ils ressentent comme une peur viscérale ancrée en eux depuis la nuit des temps.
- Les eaux du lac sont imbuables, c'est un grand malheur car cette découverte aurait été le plus beau des trésors.
- La faille terrestre fut découverte il y a deux mois de cela. Les Falaés de la tribu se sentent exténués depuis, c'est sûrement dû à leur lutte incessante contre la bande de Dégénérés qui a élu domicile dans le temple, ainsi que sur leurs terres. Cet acte est impardonnable et mérite d'être puni.

Les Braves pourront proposer leur aide à la tribu des Pattes-Griffues afin de trouver un moyen de se débarrasser du problème des Dégénérés. Ils devront faire attention à ce que Salki et Mulno ne pensent pas que les Braves en veulent à leur gisement d'Éther. Il pourrait même s'agir de leur présent d'arrivée si jamais ils n'en ont pas eu à offrir.

L'accès au temple souterrain leur sera autorisé le lendemain matin. Pour l'heure, Kalindra leur demande de se reposer. Une hutte est mise à leur disposition avec trois guerriers Falaés postés à l'entrée.

Les vestiges

Aux premières lueurs du jour, les Braves seront réveillés par le chef Salki et ses gardes qui feront irruption dans la chambre en vociférant :

« Comment êtes-vous entrés dans ma hutte? C'est mon trésor que vous m'avez volé n'est ce pas ? Rendez-le moi ! »

Au moment où les gardes avanceront, Kalindra fera irruption et calmera son père qui est toutes griffes dehors et l'écume aux lèvres. Il s'affalera sur le sol et ses gardes le ramèneront vers sa hutte.

Kalindra s'excusera platement du comportement de son père et précisera qu'il est agressif et paranoïaque depuis la découverte du temple. Elle craint qu'il ne cède à la folie d'ici peu.

Elle s'effondrera en larmes aux pieds des Braves et leur demandera de les aider.

Elle emmènera les Braves jusqu'à l'entrée de la faille gardée par quatre Falaés à la carrure imposante, mais eux aussi extrêmement fatigués et sur les nerfs.

Ils laisseront passer les Braves mais empêcheront Kalindra de les accompagner, prétextant qu'ils suivent les ordres de son père et que cette zone est trop dangereuse pour qu'ils la laissent prendre le risque de se blesser.

Les Braves devront entrer seuls dans la faille terrestre et descendre durant une bonne dizaine de minutes pour déboucher dans une immense caverne au dôme de sable vitrifié.

Un lac noir se trouve en contrebas avec en son centre un temple englouti depuis des siècles mais dont les merveilles architecturales aux murs vitrifiés n'en restent pas moins dans un état encore admirable malgré le temps écoulé.

L'atmosphère est pesante et malsaine, les Braves pourront sentir (Perception Diff30) une présence hostile dans ces lieux. De grandes marches mènent jusqu'à un pont enjambant le lac aux eaux troubles et permettant d'accéder à la partie émergée du temple.

Dès le pont franchi, faites-leur effectuer un jet de Résistance mentale Diff20. En cas d'échec, ils ressentiront une légère fatigue et subiront l'altération *Sonné*.

En pénétrant dans le temple, faites-leur à nouveau effectuer un jet Diff25. En cas d'échec, ils ressentiront des vertiges et subiront l'altération *Étourdi*.

Une fois à l'intérieur du temple, les Braves auront le loisir d'en découvrir un peu plus au travers de bibelots, pour la plupart saccagés. La guerre et la violence semblent être les maîtres mots de ce lieu maudit.

Plusieurs traces laissent en effet penser que des Dégénérés logent en ces lieux, mais aucun d'entre eux n'est visible pour autant. Finalement, au cœur du temple, une immense cloche de cristal rougeoyant semble palpiter à un très faible rythme.

À ce moment là, faites effectuer à vos Braves un jet de Résistance mentale difficulté 30. En cas d'échec, ils se

sentiront *Épuisés*. Dans tous les cas, la réalité paraît alterner autour d'eux et des songes commencent à s'immiscer dans leurs esprits.

Ils verront alors une forme immense faite de pur Éther devant eux, pas de temple, ni de cloche de verre, juste une dalle immense au milieu de l'eau et cette forme qui psalmodie :

« Moi, **Vandokyl**, en ce mois d'Ethedual je déverse ma puissance éthérée dans ce lieu caché à l'abri des regards, future demeure des mes créatures, de mon sang et de ma suprématie créatrice ! »

Une goutte d'Éther tombera sur le sol et illuminera la dalle qui se vitrifiera, puis le noir reviendra.

L'essence de la forme s'évanouit dans l'ombre.

Les songes reprendront de plus belle et les Braves verront à la prochaine émergence le temple en pleine construction. Des Ormazuriens tirent des cailloux massifs et taillent des pierres. De gros vers caparaçonnés au corps boursoufflé et rougeâtre semblent servir de surveillants.

Si les Braves essaient d'agir ou de communiquer, ils constateront qu'ils n'ont pas de forme charnelle et qu'ils ne



sont que des observateurs psychiques d'une époque révolue.

Les Braves vont voir le décor défiler devant eux puis de nouveau s'arrêter lorsque le temple sera terminé. Il n'y a plus personne sur les lieux hormis une cloche de cristal rougeoyant et crépitante d'Éther.

Les Braves sont alors matérialisés sur l'endroit. Ils ressentent une forte pression les empêchant de rester debout s'ils ne réussissent pas un jet d'Endurance Diff25.

En s'approchant de la cloche de cristal, ils sentiront la pression augmenter et une forme en surgira.

« Que faites-vous dans ma demeure, étrangers ? Que voulez-vous à mon réceptacle ? Savez-vous qui je suis ? Je suis l'amas d'Éther né des âmes défuntes en ce lieu, j'existe pour détruire et dominer ce qui m'entoure. Je suis la fatalité, maître de la discorde et héraut du conflit. Ressentez le froissement de votre âme, la dissonance de votre esprit et la laideur qui envahit votre corps. Contemplez mon œuvre ! »

Faites-leur effectuer un jet de Résistance mentale Diff40. En cas d'échec ils sont *Apeurés* et *Étourdis*. Puis un jet d'Endurance Diff40. En cas d'échec, ils sont *Épuisés* et *Déséquilibrés*.

Faites-leur alors comprendre qu'ils sont face à une entité dotée d'une puissance absolue et qu'ils ressentent une forte douleur dans leurs corps comme dans leurs âmes. Que la trame de leur Éther est en train de se dissoudre et de ne faire qu'un avec la cloche de cristal. Cette dernière sert de réceptacle à ce qu'il reste de l'esprit du Créateur Vandokyl.

La goutte d'Éther versée par Vandokyl lors de la création de ce temple est tout ce qui restait de son essence créatrice. Elle fut renforcée par les sentiments négatifs lors de tous ces sacrifices et lorsque les Pattes-Griffues furent cupides et avides de pouvoir.

Cet amas a finalement réveillé la conscience de Vandokyl, qui a su distiller et murmurer des sentiments obscurs et vindicatifs aux êtres osant pénétrer sa demeure.

Toute personne qui reste trop longtemps près du temple et de son essence devient remplie de sentiments négatifs et se sent de plus en plus fatiguée. Plus le temps passe et plus son essence éthérée se transforme, faisant de lui une créature difforme et destructrice.

Dernière chose : Vandokyl a disposé des gardiens dans sa nouvelle demeure qui, au fil des siècles, se sont entre-tués jusqu'à ce que le dernier, s'endorme dans les eaux noires. Il n'aspire qu'à une chose : sortir d'ici en se servant de la force vitale des Braves pour y arriver.

« Alors, vous commencez à regretter d'être venus à moi ? N'ayez-crainte, bientôt vous nourrirez ma renaissance et ferez partie de mon engeance. »

L'Essence de Vandokyl répondra avec honnêteté, sans aucune peur ou autre, elle sait qu'elle sortira d'ici alors que les Braves disparaîtront, alors elle n'a rien à cacher.

Si les Braves essaient de faire le tour du temple, elle les laissera faire avec un regard amusé.

Ils pourront remarquer une grande et étrange forme se mouvoir dans le lac. Des outils, des objets rituels et beaucoup de squelettes de différentes espèces jonchent le sol.

Les Braves se sentiront de plus en plus faibles et leurs peurs, leurs doutes, leurs pires sentiments referont surface.

Ils se verront enfin encerclés par une vingtaine de Dégénérés, tous silencieux et l'écume aux lèvres. L'un d'eux viendra jeter une forme allongée juste devant eux.

Kalindra est étendue sur le sol, elle est recouverte de blessures suintantes et respire difficilement. Les Braves pourront aller à son secours mais elle semble inconsciente et en proie à des cauchemars.

« Appréciez mon cadeau, vous qui m'avez permis de sortir de mon sommeil éternel. Voyez mon engeance ! »

Puis les Dégénérés commenceront à hurler et la créature du lac fera son entrée pour affronter les Braves. Tandis que les Dégénérés ne feront office que d'observateurs, l'Essence de Vandokyl prendra part au combat, surtout si les Braves se montrent puissants et déterminés. Pour cela, dans un premier temps, il prendra possession de la pauvre Kalindra.

Kalindra – Essence de Vandokyl

Niveau : 5 Attaque : +10

Nombre : 1 Dégâts : 2d8+40

Santé : 250 Coup puissant : 56

Protection : 15 Coup critique : 106

Initiative : +7 Parade : +10

Équilibre : +9 Esquive : +12

Compétences : Athlétisme +6 / Endurance +8 / Furtivité +5 / Perception +10 / Pistage +5 / Intimidation +8 / Survie +10

Expérience : 500

Séide de Vandokyl

Espèce de gros vers difforme et caparaçonné dont chaque jointure, entre les anneaux, est recouverte de boursouffure rougeoyante et purulente. Sa tête toute ronde possède deux

grosses joues disproportionnées qui étouffent en son centre un orifice muni de plusieurs rangées de dents acérées, une grande langue en sort telle une lance et perce ses ennemis. Deux petits yeux noirs et globuleux lui donnent un aspect malsain et pervers.

Niveau : 10 Attaque : +20

Nombre : 1 Dégâts : 2d10+60

Santé : 500 Coup puissant : 80

Protection : 30 Coup critique : 180

Initiative : +10

Équilibre : +15 Esquive : +15

Compétences : Athlétisme +10 / Endurance +15 / Furtivité +12 / Perception +9 / Intimidation +16 / Survie +12

Expérience : 5000

L'Essence de Vandokyl pourra lancer des pouvoirs qui paralyseront, épuiseront, déstabiliseront et effrayeront leur cible, etc.

À chaque tour de jeu, faites effectuer par l'un de vos Braves un jet de Résistance mentale ou d'Endurance Diff30 sous peine qu'il subisse une altération physique ou mentale de votre choix.

Si les Braves attaquent Kalindra, l'Essence de Vandokyl leur dira à travers elle :

« Bravo ! Vous n'avez eu aucun scrupule à tuer votre amie ! Qui est le monstre ici ? Moi ? Ne me faites pas rire ! Pitié mes amis, ne me faites pas de mal, je souffre déjà tant ! Aidez-moi, je vous en prie... »

Si jamais vos Braves vont jusqu'à la tuer, ils pourront entendre un « merci » qui vient d'elle puis elle tombera dans une gerbe d'Éther qui sera immédiatement absorbée par la cloche de cristal.



L'Essence de Vandokyl n'en restera pas là et possédera alors un Dégénéré, puis un autre, puis un autre, etc. S'il venait à ne plus y avoir de Dégénéré, elle tenterait alors de posséder l'un des Braves. Ce dernier devra réussir un jet de Résistance mentale Diff40 sous peine de subir le même destin.

Si jamais les Braves décident de la laisser en vie et de s'en prendre au Séide de Vandokyl, ils seront fortement gênés dans leur lutte par les altérations que leur fera subir l'Essence de Vandokyl. Il leur faudra alors faire preuve de ruse et de stratégie car ce combat sera loin d'être facile.

Si l'un de vos Braves a dans l'idée de s'en prendre à la cloche de cristal, il deviendra alors au prochain tour la cible de l'Essence de Vandokyl. La cloche de cristal possède une Protection physique et éthérée de 50 ainsi que 300 points de Santé. Une fois détruite, l'Essence de Vandokyl hurlera

et partira en fumée. Les Dégénérés seront effrayés et s'enfuiront dans toutes les directions. Le temple commencera à vibrer, et des plaques du dôme tomberont dans les eaux sombres puis tout s'effondrera.

Le Séide de Vandokyl quant à lui semble animé d'une haine profonde et viscérale envers les Braves. Il redouble d'ardeur au combat et ajoute +5 à tous ses jets.

Une fois leur adversaire éliminé, les Braves devront s'enfuir le plus vite possible d'ici et effectuer des jets d'Athlétisme Diff20 pour s'en sortir sans encombres. Si Kalindra est encore en vie, il faudra la porter et l'aider.

Une fois qu'ils se seront extraits de la faille terrestre, celle-ci se refermera comme si elle n'avait jamais existé. Il leur faudra alors rejoindre le village des Pattes-Griffues mais seront pour cela aidés par les quatre guerriers falaés ayant servi de gardes.

Espoir

Le chef Salki, ayant repris connaissance, écoutera les explications des Braves sur ce qui s'est passé ici et annoncera d'une mine grave aux Braves que son Chamane Mulno est porté disparu. Il les remerciera pour toute l'aide apportée à leur tribu mais leur expliquera qu'ils doivent maintenant repartir afin que sa tribu puisse panser ses plaies.

Si Kalindra est morte, deux solutions s'offrent à vous :

- Soit les Braves expliquent les événements avec diplomatie et conciliation et essaient de faire comprendre qu'ils n'avaient pas le choix : dans ce cas-là, le chef les remerciera de leurs efforts et leur proposera de rester pour les funérailles de Kalindra puis les fera escorter jusqu'au Bastion.

- Soit ils sont assez abrupts et dénués d'émotions envers la mort de Kalindra, voire ils l'accusent : dans ce cas-là, il demandera aux Braves de partir au plus vite avant qu'il ne perde patience et regrette un geste violent sous couvert de sa peine.

Si Kalindra est en vie, elle aura besoin de repos mais pourra s'avérer une alliée de choix pour la suite.

Après de tels événements, les Braves vont pouvoir rentrer jusqu'au Dernier Bastion pour y faire leur rapport. Ornagal les emmènera voir Thelnalas.

« Beau travail jeunes Braves, une mission forte en émotions et en dangers, mais que vous avez menée avec brio et bravoure. Je parlerai de vos exploits à Gortharan afin qu'il sache que

de jeunes Braves attendent de lui qu'il leur confie des tâches plus dignes de leur courage et de leur motivation pour redonner espoir aux Peuples. »

Il leur donnera également à chacun des présents d'une valeur de 500 PO à chacun.

Carrefour d'éther

- Dans les temps qui suivent, des rumeurs parvenant de divers endroits de Folosia se feront entendre. Des murmures parlent d'un Falaé au corps saturé d'Éther rougeoyant rassemblant des créatures et des Braves sous sa domination. Vos Braves pourraient être envoyés pour enquêter à ce sujet et en apprendre bien plus sur les vestiges du passé.
- Si Kalindra a survécu, elle décidera de rejoindre le Dernier Bastion et cherchera avec entrain ses nouveaux amis. Elle sautera au cou de celui avec lequel elle a eu le plus d'affinités, et se lovra contre lui. Ce Brave devra donc supporter l'amitié attachante et attendrissante d'une jeune Falaée n'ayant pas froid aux yeux.

Effort de guerre

Kalindra est-elle morte ou encore sous l'emprise de l'Essence de Vandokyl ? Les Braves sont-ils parvenus à obtenir des informations capitales de ces vestiges du passé ? Sont-ils partis à la recherche du Chamane Mulno afin qu'il ne devienne pas à son tour un séide de Vandokyl ?

Geoffroy Dussillos

Sur une idée de Cédric Cassam-Chenai

NE RATEZ PAS LA CAMPAGNE KICKSTARTER EN COURS

[FIRETEAM] Z E R O



Edition US & FR

Un jeu de plateau coopératif et d'horreur

Fireteam Zero est un jeu coopératif de combat et d'horreur surnaturelle durant la Seconde Guerre mondiale. Les joueurs incarnent les membres d'une équipe d'opérations spéciales infiltrée derrière les lignes ennemies, dont la mission consiste à détruire des artefacts vivants nés du chaos et des massacres de la guerre.

Si elle ne sont pas endiguées, ces reliques mettent en danger toute vie sur Terre.

Chaque partie est une course contre la montre, les héros devant localiser l'artefact et remplir une série d'objectifs tout en affrontant un flot irrésistible de monstres déterminés à les anéantir. S'ils réussissent, ils vivront pour voir un nouveau coucher de soleil, en attendant un prochain combat.

S'ils échouent... eh bien, mieux vaut ne pas y penser !

EMERGENT
GAMES

www.playandwingames.com

PLAY  WIN

PROCHAINEMENT DANS LE MARAUDEUR

