



draudeur

e-zine de jeu de rôle



BONNE LECTURE !

Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Jérôme « Sempaï » Bouscaut, Guillaume «yume» Boutigny, Jérémie Coget, Romain Darmon, Genseric Delpâture, Antoine Desroches, Romuald « Radek » Finet, LeDupontesque, Fabien Hildwein, Michel Léger, Jérôme Michel, Yanick « Amaranth » Porchet, Martin Tony, Oliv Vagabond.

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

Illustration de couverture : Pascal Coget.

Illustrateurs : Pascal Coget, Jérémie Coget, LeDupontesque, Martin Tony, Zhy.

Maquette : Pascal Coget.

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

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

SOMMAIRE

Boule de Cristal

page 4 : boule de cristal

page 12 : Le club des jeuderologues

Chroniques Ludiques

page 14 : Tenga l'écran

page 16 : Au coeur des années 20, les années folles

page 20 : Eleusis

page 26 : Les Maîtres indicibles

page 30 : Danger Patrol

page 34 : Happy birthday Robot ! version 0.1

page 36 : Sombre 2 - La peur comme au cinéma.

page 42 : Explo[Nar]Rateur

page 44 : Chronique de Donjon

page 48 : Islendigar

page 54 : Apocalypse world

page 60 : Billet rouge

page 64 : Monostatos

Interview

page 68 : Concours « Vieux pots, nouvelles soupes »

page 78 : Ugh

page 86 : Note de Conception de Nicolas Henry concernant le jeu Achéron

Inspi.

page 96 : Le ciné m'a tuer

page 104 : Malus Darkblade

page 108 : Pour l'Empereur !

page 112 : Le Flambeau des rancunes

page 114 : Les rivages brûlants

Univers et aides de jeu

page 118 : Elro les bons

Tuyaux n°7

page 130 : Héliostase, la cité sans nuit

Scénarios

page 132 : D&D

page 172 : Le monde des ténèbres

page 214 : PUNCH

page 230 : l'Anneau Unique

page 272 : Wasteland

page 304: Créatures d'antan

AFFICHAGE

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

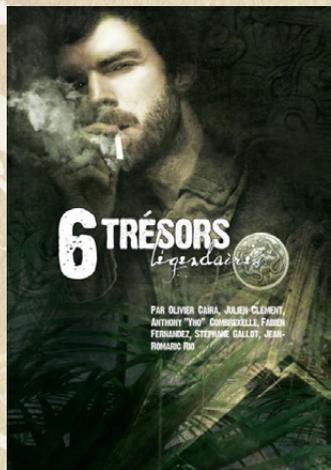
AFFICHAGE



XII SINGES

les12singes.com

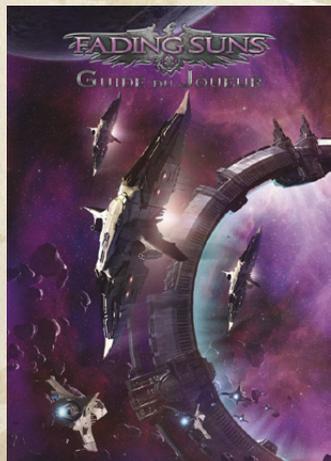
- Suite de la collection 6... Elle se poursuit avec **6 trésors légendaires** qui vient de sortir. Il s'agit de six scénarios d'aventures se déroulant de nos jours écrits par six auteurs de jeu de rôles différents.



7^E CERCLE

www.7emecercle.com

- *Fading Suns* : la traduction de la troisième édition de ce célèbre jeu de science fiction c o m m e n c e avec le guide du joueur qui devrait être dans toutes les boutiques au moment où vous lirez ces lignes.



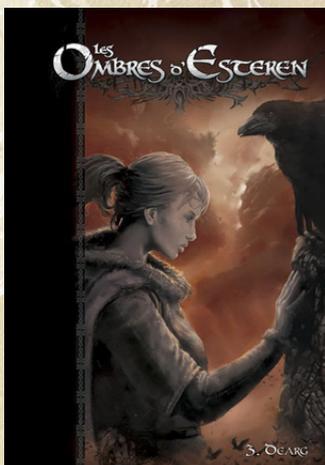
- *Keltia* : le prochain supplément annoncé s'appellera *Avalon*.



AGATE ÉDITIONS

www.agate-editions.com

- *Les Ombres d'Esteren* : l'année 2013 devrait voir arriver la campagne *De arg*. Celle-ci sera présentée en 4 épisodes de 50 à 100 pages publiés tout au long de l'année (printemps, été, automne et hiver 2013).



BLACK BOOK

www.black-book-editions.fr

- *Eclipse Phase* : après une longue attente le livre de base est enfin disponible.



- *Pathfinder* : les campagnes *La Couronne putréfiée* et *L'Héritage du feu* arrivent sur nos étals.

CDS ÉDITIONS

www.cds-editions.com

- *Islendigar* : est disponible, vous pouvez lire une chronique dans nos pages.



DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS

www.sombresprojets.com/

- *Mournblade* : le nouveau jeu de rôle se déroulant dans les Jeunes Royaumes de la saga littéraire le cycle d'Elric écrite par M. Moorcock vient de sortir.

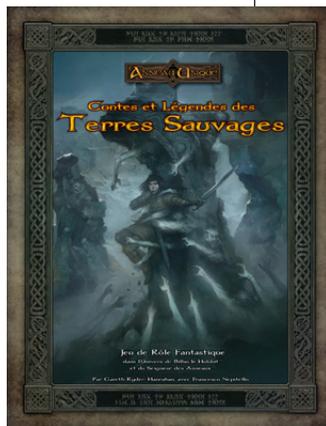
EDGE

www.edgeent.com

- *L'Anneau Unique* :

Contes et Légendes des Terres Sauvages, un supplément contenant sept aventures, vient de sortir.

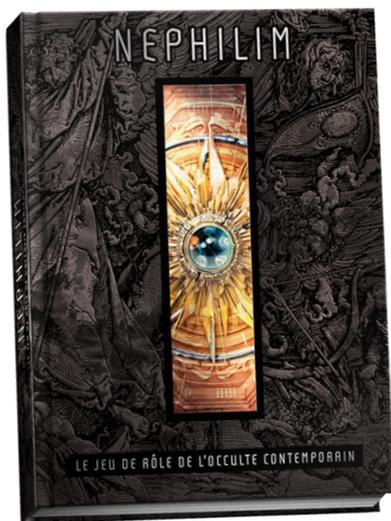
- *Livre des Cinq Anneaux* : l'énorme supplément décri-



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

- *Le Trône de Fer* : la deuxième édition du jeu dites *Édition des Trônes* est sortie, elle est accompagnée du supplément *Les Chronique de Westeros* et d'un nouvel écran.

- *Nephilim* : La quatrième édition de *Nephilim* est disponible ainsi que son écran.



ICARE

www.editions-icare.com

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

- *Praetoria Prima* : le supplément *Gallia* est en souscription sur ulule depuis peu : <http://fr.ulule.com/gallia/>

JDR ÉDITIONS

www.jdr-editions.com/

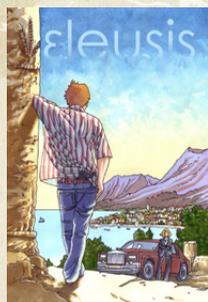
- *Deus l'Ascension* : prochain jeu à venir de JdR Éditions (retrouvez une interview de cet éditeur dans ce numéro) est disponible.

JOHN DOE

johndoe-rpg.org

- *Tenga* : l'écran devrait être disponible depuis peu.

- *Eleusis* : le livre est disponible, retrouvez une chronique dans ce numéro.

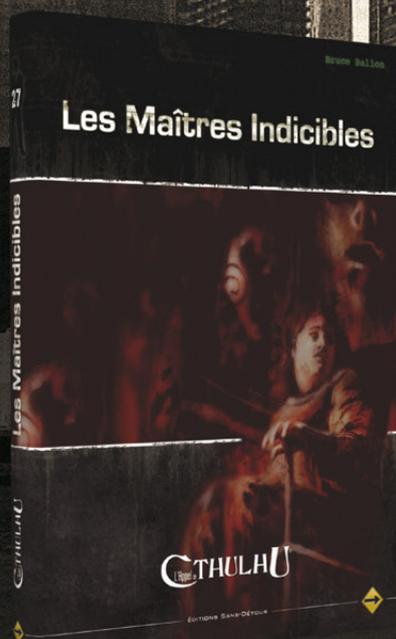


LE GRIMOIRE

www.legrimoire.net

Les Éditions Le Grimoire sont connues pour ses ouvrages de jeu de rôle pour Warhammer et publient actuellement les jeux de rôle Manga BoyZ et Loup Solitaire en langue française. Le Grimoire vient de pro-

Un combat moderne contre le pouvoir tapi dans les ténèbres



CE RECUEIL DE SCÉNARIOS CONTEMPORAINS POUR LE JEU DE RÔLES L'APPEL DE CTHULHU PROPOSE TROIS AVENTURES DE GRANDE ENVERGURE SE DÉROULANT À NEW YORK. CHACUN D'EUX PUISENT SON INSPIRATION DANS LES MALADIES MENTALES ET UN CHAPITRE REPREND, EN OUTRE, LES DIFFÉRENTES COMPÉTENCES SUIVANTES : MÉDECINE, PSYCHOLOGIE, PSYCHANALYSE, HYPNOSE, PSYCHIATRIE ET PSYCHOTHÉRAPIE.

CEŒUVRE A REÇU LE PRIX « MARY SEEMAN », DÉCERNÉ À DES TRAVAUX OU DES ÉCRITS DANS LE DOMAINE DE LA PSYCHIATRIE ET DES SCIENCES HUMAINES.

DISPONIBLE EN BOUTIQUE
208 PAGES • 36 €



longer et d'étendre sa licence auprès de l'éditeur anglais Mongoose Publishing pour le Jeu de Rôle Loup Solitaire. Le renouvellement de cette licence jusqu'en 2016 se traduira par la parution de nouveaux suppléments de création française pour cet univers tiré des livres dont vous êtes le héros (écrit par Joe Dever). Le prochain supplément à paraître s'intitulant «Les Héros du Magnamund». Dans le même temps, Le Grimoire collaborera jusqu'en 2014 avec les éditions Gallimard dans la réédition d'une vingtaine de livres-jeux Loup Solitaire et Défis Fantastiques, ainsi que dans l'adaptation de l'édition de nouveaux titres inédits en français dont les deux premiers édités en 2012 sont «Le Pirate de l'Au-Delà» et «La Nuit du Nécromancien». Que de très bonnes nouvelles pour les fans du genre !



LUODOPATHES

www.ludopathes.com

- *Anœ* : le *Guide du Joueur* et le *Grimoire du Mage* sont disponible, ainsi que de nouveaux suppléments gratuits en pdf !

Player's Tales

<http://playerstales.com/Gotter-Dammerung/>

- *Gotter Dammerung* : la grande campagne en pdf pour *DD4* se poursuit. Elle s'accompagne maintenant d'une Bande Originale musicale afin de jouer en musique !

Pulp Fever

www.pulpfever-rpg.fr/

- *Space Adventure Cobra* : est annoncé pour le premier trimestre 2013.

- *Dés de Sang – Final Cut* : la réédition augmentée et modifiée est disponible.

SANS DÉTOUR

www.sans-detour.com

- *Appel de Cthulhu* : le gros supplément longtemps attendu *Au cœur des Années 20* est enfin disponible. Les *Maîtres indicibles* un recueil de scénarios devrait aussi être dans vos boutiques à l'heure ou je vous parle. Retrouvez la chronique de ces suppléments dans ce numéro. Devrait suivre pour le premier semestre 2013 : *le Manuel des investi-*



gateurs, *Nouveaux contes de la Vallée du Miskatonic*, *Byzance An 800*, une deuxième édition augmentée de scénarios de *Forensic*, *Profiling & Serial Killer*, *Le Rejeton d'Azathoth*.

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

- *Les Chroniques des Féals* : un prochain supplément, *Derniers Eons*, est annoncé.

STUDIO 09

www.studio09.net

- *D6 Galaxies* : *ForSats* devrait sortir ses bagnards galactiques de cellule pour les déployer sur le champ de

bataille très prochainement.

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

- *Tecumah Gulch* : le prochain opus du jeu, *Une autre Amérique*, est disponible.

FORSATS



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

Un cadre de campagne pour *D6 GALAXIES*

PETIT COUP DE PROJECTEUR :

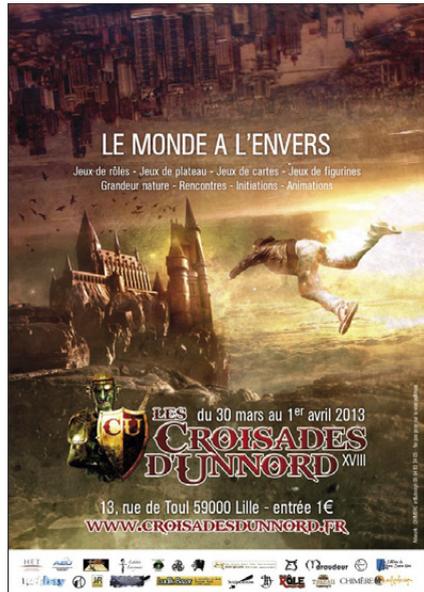
CONVENTION LES CROISADES D'UNNORD

Les croisades d'unnord se déroulent du 30 mars au 1er Avril 2013, dans les locaux HEI 13 rue de Toul à LILLE.

Ouverture le samedi 30 mars à 14h / Fermeture le Lundi 1er Avril à 19h.

Le thème de cette année est : "le monde à l'envers".

L'ambiance est joyeuse et conviviale, c'est un événement familial.



LE CLUB DES JEUDEROLOGUES.

L'économie du JdR

Waoow !!

J'ai un mail des Editions
Sans Retour !!

Tu les harcèles
toujours ?

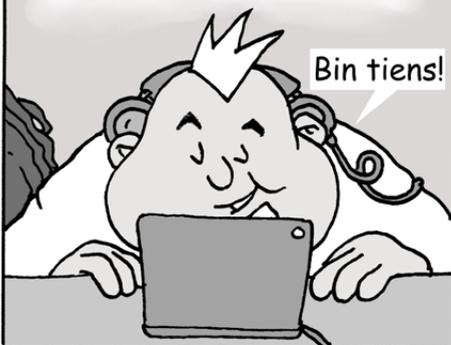


Nannn, écoute:

Monsieur Shino,

Lors des derniers playtests de "Chlou-
-Lou Zombie Apocalypse", vous avez
soulevé l'épineuse question de la ré-
munération des playtesteurs...

Bin tiens!



... Face à l'insistance et à la per-
tinance de vos arguments, il a été
décidé de faire un geste, à hauteur
de 2% des bénéfices enregistrés
sur le 1er semestre d'exploitation.

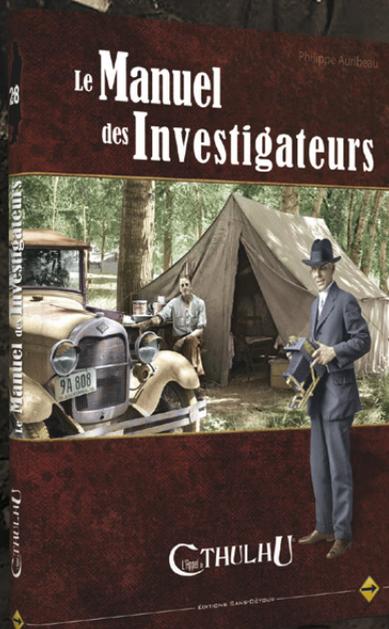


Ce qui, déduction faite des trois
paquets de Chocopitos et des
quatre bouteilles de Toxitron que
vous avez consommés lors de la
partie, vous rend redevable de la
somme de 1€ 75. Somme qui sera
prélevée lors de votre prochaine
commande.

Ludiquement :)



Le premier supplément pour L'Appel de Cthulhu spécialement conçu pour le JOUEUR



LE MANUEL DES INVESTIGATEURS RÉPOND À QUANTITÉ DE QUESTIONS QUE SE POSE TOUT JOUEUR QUI SOUHAITE INCARNER AU MIEUX SON INVESTIGATEUR DANS L'APPEL DE CTHULHU. DANS LA PREMIÈRE PARTIE, LE JOUEUR POURRA CRÉER UN INVESTIGATEUR DES ANNÉES 20 SELON UN PROCESSUS DE CRÉATION ENRICHÉ BASÉ SUR UN VÉRITABLE QUESTIONNEMENT. LA DEUXIÈME PARTIE, LES OCCUPATIONS DES ANNÉES 20, REGROUPE CENT VINGT OCCUPATIONS DE L'ÉPOQUE. LA TROISIÈME PARTIE, LE QUOTIDIEN DE L'INVESTIGATEUR DES ANNÉES 20, DÉCRIT EN DÉTAIL LA VIE QUOTIDIENNE DES AMÉRICAINS À CETTE PÉRIODE.

LE MANUEL DES INVESTIGATEURS EST LE PREMIER SUPPLÉMENT POUR L'APPEL DE CTHULHU OFFICIELLEMENT DESTINÉ AU JOUEUR ET PAS UNIQUEMENT AU GARDIEN. COMPLÉMENT D'AUCŒUR DES ANNÉES 20, IL EST AGRÉMENTÉ DE NOMBREUX DOCUMENTS D'ÉPOQUE, QUE LE JOUEUR POURRA CONSULTER À LOISIR AFIN DE DONNER À SON PERSONNAGE ÉPAISSEUR ET RÉALISME.

344 PAGES • 39 €



TENGA, L'ÉCRAN QUI CACHE LE MJ

Deux ans ! Putain, deux ans ! Voilà ce qu'il nous a fallu pour enfin voir et toucher l'écran de *Tenga* ! Dans mon souvenir, le prototype d'il y a deux cycles était un gros morceau de carton plié avec un post-it attaché et quelques notes du MJ-créateur, le père Brand...

Que de chemin parcouru, que de mots alignés, que de dessins tracés ! En parlant de dessins, il faut souligner les estampes qui parcourent le livret accompagnant l'écran. Elles sont de toute beauté, bien qu'un peu trop modernes à mon goût, mais néanmoins accessibles aux Européens que nous sommes. Si les dessins originaux japonais sont bien plus marquants, il faut avouer qu'ils se basent sur une interprétation qui leur est propre et que bien peu d'entre nous maîtrisent, et encore moins parmi les joueurs. Une bonne illustration doit se comprendre en un coup d'œil et celles du livret font leur boulot.

Sinon, Brand a décidé de consacrer ce livret à la présentation d'une zone géographique avec ses quelques lieux typiques et une série, assez longue, de « nanopitchs » (2-3 lignes maximum, 136 au total). C'est un choix

que je ne partage malheureusement pas. Je m'attendais à une belle campagne bien documentée, surtout après deux ans à attendre désespérément ce livret, et là ça tombe un peu à plat.

Comprenez bien que je ne suis pas du genre à m'extasier sur un ouvrage « ouvert » qui « laisse plein de liberté au MJ » – bref sur un truc incomplet, sans réelle fin prévue ni fil conducteur, rouge si possible. Bien souvent, ce genre de livres est dû à une volonté de finir au plus vite ce qui avait été promis aux lecteurs, histoire de faire passer la pilule ; on parlera de « liberté créative » plutôt que d'utiliser le mot « bâclé ». Attention, je ne fais pas de procès à Brand, libre à lui de produire ce qu'il veut comme il veut. Mais je mets en garde celui qui s'attend à trouver un objet tout prêt. Ici, il va falloir bosser et bosser dur.

D'abord, il faudra recoller les pitchs dans le bon ordre. Ensuite leur donner un liant basé sur vos personnages. Après, à vous d'expliquer ce que les persos foutent dans ce coin du Japon vu qu'il n'est pas réellement lié aux scénarios précédents. Enfin, n'oubliez pas d'adapter l'époque... Pour un jeu aussi exigeant que *Tenga* en termes de travail et de préparation de MJ, là on tape dans du lourd. Vous voilà prévenus.



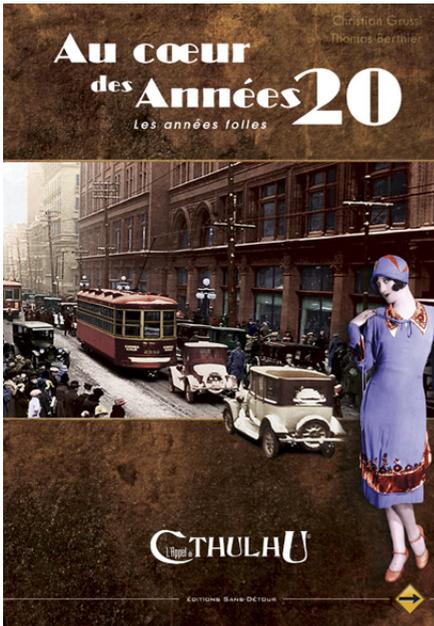
Sinon, on est bien dans du *Tenga*. Il y a de la trahison, de l'honneur perdu, des querelles remontant à pas d'âge, des guerriers discrets, des voleurs qui le sont encore plus, des femmes obligatoirement fatales quand elles ne sont pas des victimes en puissance ... bref tout ce qu'on espère dans ce jeu et qui lui donne cette touche si particulière que Brand a réussi à faire ressortir tout au long des pages. Ah, j'oubliais ! Il n'y a toujours pas de fantastique ! Ce qui, pour moi, reste un gros plus de *Tenga*.

En résumé, un livret pour MJ prêt à mouiller sa chemise et qui fournit de quoi jouer encore deux années. Peut-être en attendant une vraie campagne détaillée pour 2015 ?

ROMUALD « RADEK » FINET

FICHE TECHNIQUE

- Prix : NC
- Format : royal, noir et blanc
- Nombre de pages : livret de 36 + 1 écran 3 volets
- Éditeur : John Doe



La sélection de la rédaction

AU CŒUR DES ANNÉES 20 LES ANNÉES FOLLES

Sur plus de 500 pages, les éditions Sans Détours nous livrent un guide exhaustif de la période la plus populaire de l'Appel de Cthulhu – les années 20.

Pour un grand nombre de joueurs et de gardiens des arcanes, l'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle qui se déroule dans les années 20, aux États-Unis, en pleine prohibition... Faites le test autour de vous, vous aurez probablement un grand nombre de réponses identiques. Au fil de sa plantureuse histoire, de ses nom-

breuses gammes et de ses innombrables scénarios, le grand ancien a pourtant fait voyager ses investigateurs aux quatre coins du monde et à différentes époques. Certains ont même posé le pied sur la lune, ou sont allés plus loin encore... Pourtant, la base du jeu se situe toujours dans cette période charnière de l'histoire, entre monde industriel et monde atomique, entre première et seconde guerres mondiales... Après tout, c'est l'époque où a vécu celui par qui tout a commencé, celui que l'on appelle le Maître de Providence – Howard Philips Lovecraft. Ses nouvelles se situent donc dans cet univers qu'il connaissait finalement si mal lui-même et que nous croyons familier...

Les années 20 ont un avantage certain pour les gardiens des arcanes et les joueurs : elles sont assez familières pour que l'on ne doive pas sans cesse expliquer le contexte dans lequel on évolue mais assez éloignées et mystérieuses pour que l'on puisse se permettre de petites imprécisions, de légers anachronismes ou même de grossières erreurs... En bref, c'est un contexte simple à définir, supposé connu et assez laxiste pour qu'il ne soit pas trop prise de tête. Mais désormais, avec entre les mains un supplément comme « Au cœur des années 20 », vous n'aurez plus au-



cune excuse : vous allez découvrir les années 20 – les vraies – telles qu’elles se sont réellement déroulées et la façon dont elles ont marqué le monde et jeté les bases de notre société moderne. À présent – si du moins vous portez de l’attention à tous les détails – vous aurez de cette période une vision encyclopédique.

DE FOLLES ANNÉES

En guise de préface, le duo d’auteurs, Christian Grussi et Thomas Berthier, expose les raisons pour lesquelles ce supplément qu’ils espèrent rapidement indispensable a tardé à paraître, entre ambition et choix éditoriaux. C’est aussi une mise en garde quant au contenu idéologique de cet ouvrage. Les années 20 sont une période riche de l’histoire. Mais pas nécessairement des années glorieuses d’un point de vue humain... Et les auteurs ne veulent pas nous vendre une ère fantasmée, mais au contraire bien réelle, avec ce qu’elle a de fascinant et d’inquiétant. Finalement, tout cela reste bien ancré dans la tradition de l’Appel de Cthulhu. Pour ceux qui s’en inquiéteraient à la première lecture, sachez que les auteurs assument pleinement l’américano-centrisme de l’ouvrage. Après tout, les États-Unis sont la patrie de Lovecraft, le berceau de bien des aventures tentaculaires et la première

puissance mondiale à cette époque. Il ne faut pas voir ce supplément comme un vulgaire guide du monde des années 20 tel que l’on pourrait en imaginer pour chaque jeu de rôle, avec ses amalgames, ses imprécisions et son bestiaire. Aucune donnée relative au jeu ne sera proposée au fil de votre lecture. Les textes sont inspirés de documents d’époque, de travaux universitaires, ou sont carrément des reproductions historiques et l’ensemble pourrait tout aussi bien passer pour un véritable guide scientifique de cette ère. Il est cependant assez facile de faire la différence entre les écrits d’époque, soumis à caution car bien souvent partisans ou le fruit d’une certaine idéologie (comme l’almanach Hachette de 1923, qui sert d’introduction à l’ouvrage), et les textes plus récents, bé-





néficiant du recul nécessaire à toute critique historique. On passera en revue le contexte idéologique, au sortir de la première Guerre Mondiale, économique, avec en perspective le célèbre Krach boursier de 1929 et enfin colonialiste, avec la mainmise des nations riches et dites évoluées sur l'ensemble de la planète.

**TOUT, TOUT, TOUT VOUS SAUREZ
TOUT...**

Vous saurez tout du niveau de vie de l'ouvrier moyen, de l'émission des billets de banque, du coût de la vie et bien entendu, les gardiens des arcanes seront enchantés par la présence d'un guide des prix qui vient compléter ceux déjà publiés dans d'autres ouvrages (deux pages). Vous saurez tout de la population galo-

pante des principales villes américaines ou dans le reste du monde, une liste des prénoms en vogue aux USA ou encore le point sur la place de la femme dans la société. Une anecdote croustillante parmi d'autres ? À cette époque, on traitait « scientifiquement » la préférence des hommes pour les femmes blondes en comparant la résistance à l'effort des brunes et des blondes sur un appareil de gymnastique... Et sachez, mesdames et mesdemoiselles, que les blondes étaient alors jugées plus « travailleuses » que les brunes. Bien que cela puisse nous paraître désuet de nos jours, les années 20 furent également le théâtre d'un grand nombre d'innovations technologiques, parmi lesquelles la mitrailleuse, le thérémine (instrument de musique électro-



nique), le spectrographe de masse, mais aussi dans la vie de tous les jours, comme les premiers motels, les premiers fast-foods, le carnet à spirale ou les tubes pneumatiques utilisés pour véhiculer le courrier au sein d'un même immeuble... On ne peut également passer sous silence ce qui constitue peut-être l'une des plus grandes richesses de l'ouvrage : la liste et le résumé de certaines œuvres populaires parues dans les années 20 : livres, films ou spectacles... Bref, vos années 20 ne seront plus jamais une simple date vaguement griffonnée sur le rebord sale d'une feuille de personnage, mais vous aurez à votre disposition toute une gamme de documents, d'illustrations (on se répète, mais les photos et reproductions d'époque sont assurément l'un des fleurons de la gamme Sans-Détour), pour en faire un véritable contexte d'exception. Bien entendu, les années 20 sont aussi des années aventureuses pour l'espèce humaine. Bien que la terre se rapetisse au fur et à mesure que les moyens de transports se perfectionnent, il demeure toujours des endroits inexplorés ou difficiles d'accès où les fantasmes d'un monde dénaturé (et sans doute quelques créatures issues des profondeurs abyssales et sidérales) se projettent encore à foison.

En réalité, on peut se demander comment on a pu se passer de ce supplément pendant autant d'années de pratique de l'Appel de Cthulhu... Pourtant, ce fut possible, pour les raisons évoquées en ouverture de chronique, parce que les années 20 nous sont familières et finalement parce que l'important, dans une partie de l'AdC, ce n'est pas toujours la véracité du contexte, mais vous aurez la satisfaction de pouvoir à présent vous reposer sur un ouvrage de référence, d'une richesse inouïe étalée sur plus de 500 pages, afin de donner encore plus de saveur à vos parties. On en vient à se demander, si la pratique de notre hobby favori perdure, à quoi ressemblera le Guide de l'an 2000 destiné à la vingtième édition du pionnier du jeu de rôle d'épouvante...

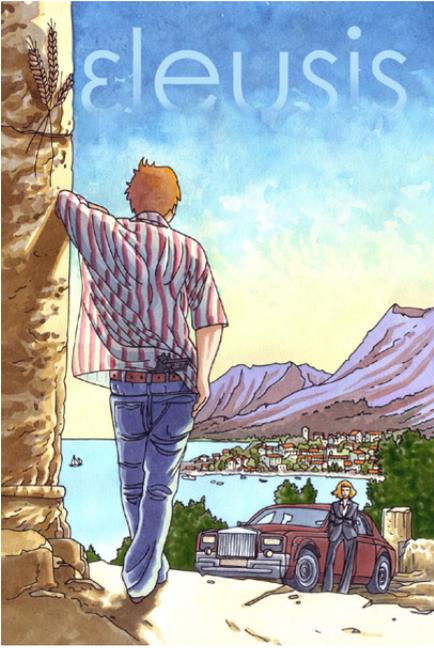
GENSERIC DELPÂTURE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 49 euros
- Format : A4, noir et blanc
- Nombre de pages : 528
- Éditeur : Sans-Détour



ELEUSIS



**« LE GRAND DESTIN DE L'HOMME
EST DE REFUSER SON DESTIN »**
Jean Hamburger, médecin français.

N'avez-vous jamais eu envie d'exercer une réelle influence sur le monde ? Ne vous est-il jamais arrivé de vous dire que si vous étiez tout-puissant, si vous étiez quelqu'un d'autre, vous feriez des miracles, vous changeriez les choses pour qu'elles se plient à votre vision du monde ? Si vous vous posez toutes ces questions, c'est que vous n'êtes pas un Myste, pas même – sans doute – une chrysalide. Car les

Mystes, eux, le peuvent. Eleusis est un jeu de rôle occulte contemporain écrit par Nicolas Thomelin et Lionel Panhaleux, pour qui c'est une grande première. Il se base sur le très ancien et très mystérieux culte d'Eleusis, dont on trouve des traces dans la Grèce antique. On ne sait pas grand-chose de cette secte si ce n'est que son culte était pratiqué par des gens se faisant appeler des « mystes » dans la ville d'Eleusis. Comme le disent les auteurs eux-mêmes, c'est un excellent point de départ pour broder. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils ont brodé.

BIENVENUE CHEZ LES MYSTES

Dans ce jeu, les Mystes sont des êtres humains capables d'influencer le cours du destin, de percevoir et de modifier la Trame qui régit l'achèvement de toute chose, de tout être. Pour le commun des mortels, ce sont des gens extrêmement chanceux, au sommet de la hiérarchie sociale, à qui la vie sourit en permanence ; mais seuls les Mystes savent qu'il n'en est rien et donnent tout son sens à une expression comme « créer sa propre chance » ... Un Myste perçoit les fils de la trame et peut les ignorer, les dé-



tourner ou les modifier. Ce pouvoir s'appelle le Talent. Un Myste peut décider qu'il va trouver un portefeuille plein de billets de banque au coin de la rue, qu'une station-service se situera sur son chemin avant qu'il tombe en panne sèche, qu'un avion va s'écraser ou que l'arme que l'on brandit contre lui va s'enrayer. Il ne décide pas du cheminement des choses, mais en impose le résultat. Les Mystes sont aussi capables d'autres choses, comme les bénédictions. Si grâce à leur Talent, ils peuvent modifier la Trame, ils ne peuvent jamais outrepasser les lois physiques. Les bénédictions brisent cette fragile barrière, mais sont aussi plus risquées. Enfin, les Mystes peuvent aussi déchaîner le Chaos,

laisser le fil de leur existence dépendre du hasard et prendre ainsi le risque de relâcher leur emprise sur le destin, pour le meilleur ou pour le pire. Grâce à ces pouvoirs, les Mystes se sont hissés au sommet de la pyramide humaine : ils occupent des postes-clés, gagnent beaucoup d'argent, vont de fête en fête et font invariablement des jaloux : acteurs célèbres, milliardaires excentriques, politiciens en vue, jeunes propriétaires de multinationales informatiques, ils sont ce qu'ils veulent être. Bien entendu, comme toute société secrète, les Mystes s'entourent aussi de mystères, comme leur nom l'indique. Le secret de leur organisation – ou plutôt de leurs organisations – est bien gardé.





EUMÉNIES, NOS ENNEMIS.

Comme tout ne peut pas être rose, les Mystes ont des ennemis. En leur sein, tout d'abord, car au pinacle de la société, il n'y a pas de place pour les perdants et la réputation, le prestige d'un Myste sera sa seule carte de visite. S'il prête le flanc à la critique, il risque fort de perdre sa place parmi les élus. Mais il est aussi des ennemis extérieurs, parmi lesquels les Euménies. Ces hommes et femmes ont vu leur vie, à un moment donné, bouleversée par l'intervention d'un Myste – volontaire ou non. Ils peuvent avoir perdu un être cher, être tombés en disgrâce, avoir été marqués dans leur chair par une modification de la Trame. Et un beau matin, ils se lèvent avec la ferme intention de punir les Mystes... Leur statut et leur rage en font de parfaits chasseurs, car ils sont alors eux aussi extraits de la Trame et ne sont plus soumis aux pouvoirs des Mystes. Chaque année, nous disent les auteurs, une dizaine de Mystes

tombent sous les coups des Euménies.

Un peu comme dans le Monde des Ténèbres, auquel les auteurs ne nient pas une certaine paternité sur Eleusis, les Mystes se divisent en sociétés : les Vestales sont les prêtresses de la mythologie des Mystes (car les Mystes ont de la religion), les Théores sont les gardiens des lois, les Oracles étudient les futurs possibles en remontant les fils de la Trame, le Syndicat regroupe les « ternes », les Mystes qui refusent de prendre position sur les grands thèmes qui secouent leur société, les Trente avouent vouloir dominer le monde, et ainsi de suite. En réalité, ces groupes se rapprocheraient plus des Arcanes Majeurs de Nephilim que des clans de vampires du Monde des Ténèbres, mais l'idée est là d'opposer des groupes influents pour créer un entrelacs de complots politiques enrobés de souffre. Le monde d'Eleusis est bien entendu un peu plus complexe que cela, mais autant vous laisser découvrir le reste par vous-même. Vous en savez en

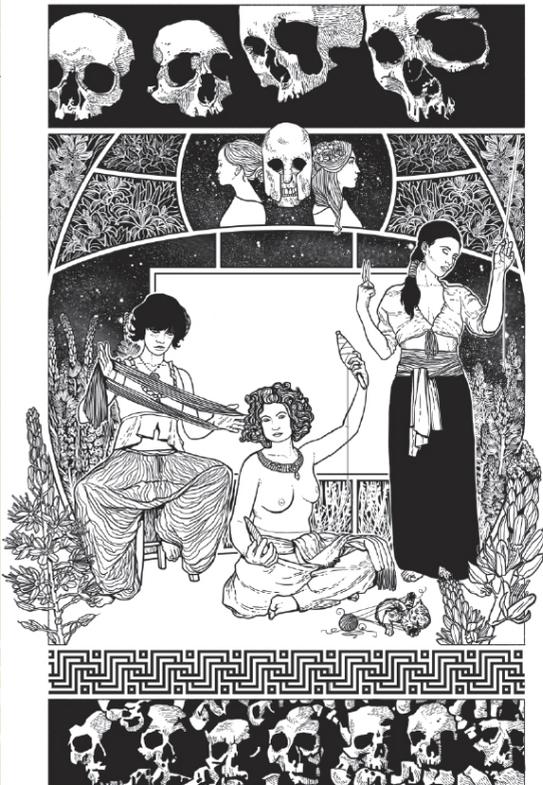


tout cas assez pour vous faire une idée du monde qu'il propose.

ON LA JOUE À PILE OU

FACE ?

Eleusis n'impose pas un type de dé précis, et pour ainsi dire, n'impose pas vraiment de dés. Ce qui compte, c'est de lancer quatre objets pouvant obtenir un résultat positif ou négatif. Des pièces de monnaie à pile ou face feraient donc tout aussi bien l'affaire que des dés à six faces en comptant que 1, 2 et 3 sont des échecs et que 4, 5 et 6 sont des succès (ou l'inverse). À chaque jet, on compte les succès, multipliés ou non en fonction du savoir-faire du personnage (de x1 quand on est néophyte à x4 si l'on est un expert confirmé), et on en compare le nombre à une difficulté (1 pour une simple formalité, de 13 à 16 pour une action exceptionnellement difficile). L'état d'esprit du personnage compte dans la résolution des actions. S'il dépense des points de motivation, un Myste peut en effet relancer les échecs d'un jet. Lorsqu'il souhaite obtenir des résultats inespérés, le Myste peut relâcher son emprise sur la Trame et laisser parler le Chaos. Il peut alors jouer à pile ou face jusqu'à trois fois. Mais le résultat



peut alors tout aussi bien être exceptionnellement positif qu'exceptionnellement négatif. Le système de jeu est donc relativement simple, mais il peut impliquer de petites trouvailles comme les scènes de tension. Lors d'affrontements longs, où chaque petite victoire compte, comme les scènes de course-poursuite, les joutes oratoires, on parlera de scènes de tension, et les succès engrangés serviront à annuler les succès adverses et à lui porter préjudice. Le jeu n'est pas spécialement orienté combat, et les règles gérant les conflits physiques et/ou armés sont expédiées en cinq petite pages. La création de personnage deman-



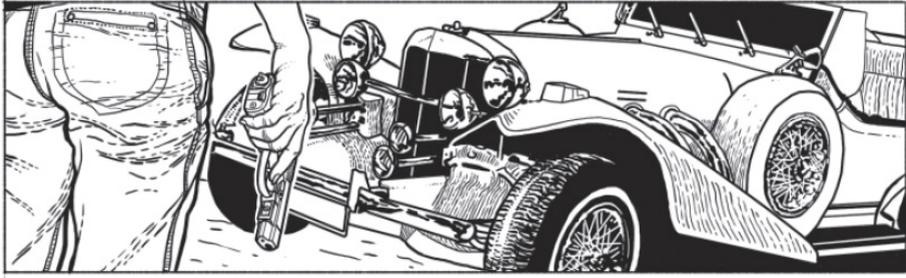
dera une ouverture d'esprit conséquente de la part des joueurs mais aussi du meneur, car d'entrée de jeu, les personnages seront assez puissants. Il est donc important que les joueurs soient déjà imprégnés de l'univers d'Eleusis, sous peine de verser dans les clichés habituels. Chaque joueur devra choisir une occupation, gérant les aspects à court terme de son personnage, et un idéal, projetant ses activités à long terme. On travaillera ensuite à l'intégrer au monde d'Eleusis, à moins que le choix du meneur soit de les faire entrer dans l'univers des Mystes petit à petit, à même la table de jeu. Des conseils précieux seront distillés tout au long de l'ouvrage pour ne pas égarer les meneurs débutants

car, contrairement à l'intention affichée des auteurs, Eleusis n'est sans doute pas un jeu comme les autres et il sera assez délicat d'en proposer des parties sans une certaine expérience. Pour les joueurs débutants, un bon meneur devrait suffire, et peut-être auront-ils même l'avantage sur les vieux routards du jeu de rôle conventionnel. En réalité, il semble que le pouvoir narratif des joueurs fasse d'Eleusis le chaînon manquant entre le jeu simulationniste et le jeu narrativiste. Les personnages ont en effet le pouvoir de modifier la réalité du jeu, d'y insérer des éléments neufs, de plier le destin à leur volonté. Et c'est cette possibilité qui rendra la tâche difficile pour le meneur qui, s'il n'est pas assez souple ou n'a pas assez de ressort narratif, risque de compromettre la bonne tenue de la partie.

PRÉSERVER LE MYSTÈRE

Eleusis est un jeu hybride, qui risque de naviguer entre deux eaux auprès des rôlistes. Il aura sans aucun doute ses fans et ses détracteurs, mais devrait petit à petit trouver son public. Le suivi de la gamme par les auteurs serait sans doute le meilleur argument qui soit, car comme tout bon jeu à mystères, Eleusis se doit d'in-



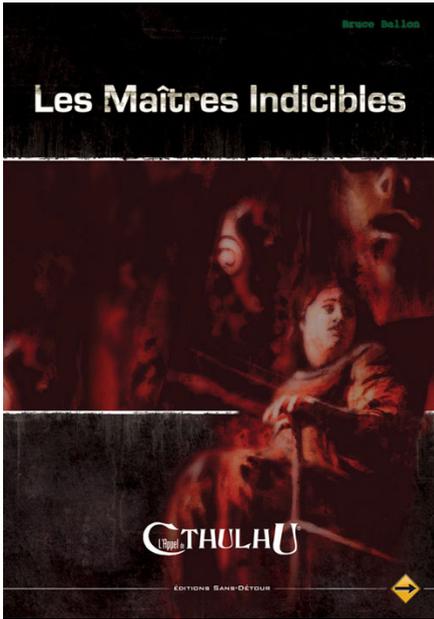


triguer, mais aussi d'apporter des éléments neufs à cacher aux joueurs. Mais voilà : il semble que l'éditeur envisage un jeu « Dead On Arrival », lisez sans trop de suivi. Et c'est peut-être là que réside le hic. Le scénario d'introduction, par exemple, donne une idée un peu tronquée de ce que le jeu permet. On y incarnera un groupe (pardon, un « gone » établi, pré-tiré) impliqué dans un trafic de drogue et ensuite appelé à recevoir une prophétie dans le cocon d'Eleusis... Et c'est tout. À vous de concevoir la suite. Les conseils pour écrire une campagne ne manquent pas, évidemment, mais on est en droit d'être pris par la main quand on achète un jeu sortant des sentiers battus, et cela, le scénario d'introduction ne le fait pas. Pour ne pas terminer sur une mauvaise note, on mettra en exergue les superbes illustrations réalistes du Grümph, qui donnent le ton à l'ensemble du récit.

GENSERIC DELPÂTURE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 32 euros
- Format : royal, noir et blanc
- Nombre de pages : 224
- Éditeur : John Doe



LES MAÎTRES INDICIBLES

Publié une première fois en 2001 sous le nom original d'Unseen Masters (les Maîtres Invisibles), ce recueil de scénarios pour l'Appel de Cthulhu est l'un des rares livres de jeu de rôle à avoir été primé par une très sérieuse université – celle de Toronto. L'ouvrage a en effet reçu le prix Mary Seeman, décerné aux ouvrages de vulgarisation en psychiatrie et en sciences humaines. Il faut dire que son auteur, Bruce Ballon, est précisément docteur en psychiatrie à la Faculté de Médecine de Toronto.

Commençons par une petite parenthèse relative à la traduction du titre en version française. On se demande si le mot « indicible » doit être placé un nombre préétabli de fois dans les titres de la gamme, puisque partout dans l'ouvrage, il est bien question, comme en version originale, des Maîtres Invisibles – ce qui peut prêter à confusion. Parenthèse refermée. On peut maintenant s'attaquer à l'ouvrage. Notre monde, nous dit l'auteur, est menacé par des forces invisibles qui œuvrent à sa destruction : maladies sournoises, prophètes de malheurs, êtres issus des interstices entre les dimensions... Un discours bien connu des amateurs de l'œuvre de Lovecraft et sans au-



cun doute du monde de la psychiatrie dont est issu le Dr Bruce Ballon, professeur à l'université de Toronto, docteur en psychiatrie et auteur de jeux de rôles à ses heures. Aura-t-il compilé dans ce recueil les élocubrations de quelques-uns de ses patients ou aura-t-il tout simplement laissé libre cours à son imagination ? Lui seul le sait – et sans doute est-il tenu par le secret médical. Toujours est-il que l'on peut désormais étayer le débat qui divisait certaines tables : les règles de Santé Mentale de l'Appel de Cthulhu sont-elles réalistes ou pas ? Cette approche scientifique de la folie, paramètre récurrent dans ce jeu, prend tout son sens dans le deuxième des trois gros scénarios proposés, *La vérité vous libérera*. Difficile de vous en dire plus sans vous en dire trop, mais disons que l'un des investigateurs sera frappé durant cette aventure d'une forme particulière de schizophrénie et que des règles sont proposées par l'auteur pour rendre son délire le plus crédible possible aux autres investigateurs, ainsi que des astuces de narration à l'attention du gardien.

NEW YORK, NEW YORK...

Nous avons donc avec *les Maîtres Indicibles* un recueil de trois scénarios



présentés comme pouvant déboucher chacun sur une mini-campagne. Tous se déroulent au départ de la ville de New York, à notre époque, et impliquent que les personnages des joueurs y soient domiciliés. La possession de l'ouvrage *Les Secrets de New York* (2009) n'est pas nécessaire – d'autant plus qu'il ne traite que le New York des années 20, mais pour donner plus de poids à votre narration, il serait bon d'au moins vous documenter un peu sur la Grosse Pomme. Le premier scénario, *La grande chasse*, implique les investigateurs dans la traque d'un tueur en série surfant sur le paranormal. Alors



qu'approche la fête d'Halloween, un meurtrier sanguinaire vide ses victimes de leur sang. Les enquêteurs devront faire preuve de discernement pour éviter les fausses pistes et jouer contre la montre pour dénouer l'intrigue avant qu'elle ne leur explose au visage. Ce premier scénario propose de nouveaux sortilèges, des informations inédites sur Tindalos et les Tindalosiens et une galerie de personnages réutilisables dans le contexte new-yorkais contemporain. Le deuxième scénario – celui dont nous vous avons déjà parlé – met en scène une inquiétante prophétie révélée par l'un des investigateurs lui-

même. Il prend une tournure un peu délicate et doit donc être réservé à des maîtres du jeu expérimentés qui devront choisir les rôles de chacun avec un soin particulier. Il impose en tout cas un groupe soudé, ayant l'habitude de travailler ensemble, car plus les liens unissant les investigateurs seront forts, plus le scénario aura de poids. La lecture des règles spéciales sur la psychose, page 77, donne d'excellentes pistes pour la narration et la gestion de pareils cas durant une aventure, mais tout au long de ce scénario, notamment sur la fin, l'auteur distillera d'excellents conseils quant à l'utilisation des compétences médicales en matière de psychiatrie. On n'ira pas jusqu'à dire que cela justifie en soi l'achat de l'ouvrage, mais cela éclaire en tout cas d'un jour nouveau quelques points de règles importants que l'on a plutôt l'habitude de bâcler entre deux scénarios : le traitement d'une folie. Notez que de nouveaux sortilèges sont également proposés en fin de récit.

TOI AUSSI, MON FILS...

Le troisième et dernier scénario du recueil, *L'âge de raison*, fera vibrer la corde maternelle ou paternelle de nos courageux investigateurs, puisque leur fils, leur neveu ou en tout cas



un garçon dont ils ont la charge va se retrouver mêlé à d'étranges événements ayant pris naissance lors d'un camp d'été. Le scénario permettra à ceux qui ont joué les *Fungi de Yuggoth* (1984) de retrouver la NWI, la multinationale maléfique, sur leur route. Comme dans le cadre de la célèbre campagne, l'intrigue amènera les investigateurs en Égypte pour éviter le sacre d'un mal indicible, mais les points de comparaison s'arrêtent là. Et toujours en bonus : de nouveaux sortilèges. Les aides de jeu des différents scénarios sont regroupées en fin d'ouvrage, pour plus de facilité devant le scanner ou la photocopieuse.

Les Maîtres Indicibles est donc un recueil proposant trois aventures grand format, d'un genre un peu particulier – surtout le deuxième scénario – à destination de meneurs chevronnés, mais l'auteur donne souvent des pistes pour contourner les écueils, et la maîtrise de ces scénarios ne devrait donc pas poser trop de problème. Comme d'habitude, les aides de jeu sont également nombreuses. Seul petit bémol à cet ouvrage : les illustrations. C'est un avis personnel, pas une condamnation unanime, mais les dessins rappellent les anciennes éditions du jeu, pas toujours très heureuses de ce point de vue, et pour cause : elles sont reprises du



supplément original de 2001.

ANNEXES :

Le supplément original dispose de son propre site web : <http://www.sff.net/people/bruce-ballon/um/index2.html>

Le site du TOC propose également des aides de jeu : <http://www.tentacules.net/index.php?id=1104>

GENSERIC DELPÂTURE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 36 euros
- Format : A4, noir et blanc
- Nombre de pages : 208
- Éditeur : Sans-Détour



DANGER PATROL BETA PLAYTEST KIT

Si vous avez toujours rêvé de faire vivre à vos joueurs des aventures échevelées dans un univers *pulp* de science fiction, sans avoir à passer 15 jours à préparer votre session de jeu, *Danger Patrol* est une des solutions qui vous est offerte. Développé par John Harper, mais toujours en

version beta depuis 2010, ce jeu est presque du *sit and play*. Montez à bord de ma voiture volante, nous allons faire un tour du contenu de ce jeu.

Danger Patrol est un jeu narratif proposant une configuration de jeu



« classique » à savoir la présence d'un MJ fixe. Toutefois, c'est au fur et à mesure de la soirée que l'histoire va se construire, en commun. Les règles du jeu tiennent sur 22 pages, les 13 dernières du pdf contiennent des annexes très intéressantes ainsi que les feuilles de personnages. Le texte est bien organisé, avec la présence de nombreux résumés de règles forts utiles. N'ayant à faire qu'à une version beta, ne cherchez pas d'illustrations, les seules sont les visages du Professeur Bradbury qui sera votre guide explicatif ou celle du cadet Billy le naïf demandant des précisions sur les règles.

Vous pourrez être surpris par la concision du background, mais l'auteur part du postulat que tous les joueurs de *Danger Patrol* sont familiers des univers *pulp* et n'explique que le simple fait que les joueurs incarneront des membres d'une équipe d'élite, la *Danger Patrol*. Ainsi, le texte se concentre exclusivement sur les règles. Ces dernières sont facilement assimilables mais nécessitent d'avoir des joueurs ayant déjà pratiqué des jeux narratifs.

Tout commence, pour les joueurs, par la création de leur personnage qui se compose de la combinaison entre une des 7 feuilles de style

(qui vous êtes) et une des 7 feuilles de rôle (votre « classe de personnage »). Chacune des deux feuilles vous apporte des pouvoirs, talents, des capacités spéciales, etc. La personnalisation des personnages (au-delà de la combinaison des 2 feuilles) est assez réduite, avec pour « seul » choix important l'attribution des dés au niveau de vos Traits (allant de 1d4 à 1d12 en passant par 3d6).

Il faut imaginer *Danger Patrol* comme un hommage aux séries ; ainsi, tout scénario de ce jeu commence par un pré-générique qui est une scène d'action dans laquelle le danger est réellement présent. C'est cette première scène que le MJ doit préparer à l'avance, cela donnera le cadre de départ à l'histoire. Et votre travail est fini, ou presque. Mais sachez qu'ensuite, vos joueurs vont prendre la parole et d'une certaine manière les renaître de l'histoire. En effet, avant que ne soit résolu la situation périlleuse, une séquence importante a lieu, le fameux *Previously on...* autrement dit « dans les épisodes précédents ». Les joueurs vont alors, à tour de rôle, décrire une scène qui s'est déroulée dans les épisodes précédents (qu'ils aient eu lieu ou pas). Cette scène est l'occasion pour les joueurs de donner des pistes sur les éléments qu'ils aimeraient voir être



DANGERS & DRAGONS

beta 0.1



narrativiste
édition

Un jeu de Michel "Le Rosbif" Olson
Basé sur Danger Patrol de John Harper

Traduction par Jérémy Pinget

Relecture, adaptation, et mise en page à la hache de Maître Sinh

repris au cours de cette session de jeu par le MJ qui se doit de prendre un maximum de notes durant cette phase de jeu. Une fois le pré-générique terminé, le MJ va alors revenir sur la scène d'action qu'il a décrite initialement et la représenter par exemple en utilisant des *post-it*. La résolution de la scène va passer par des jets de dés, bien évidemment, par l'utilisation de traits mais également la possibilité de rajouter des dés de danger. Ces dés sont obtenus si le joueur décide de rendre la scène encore plus dangereuse en ajoutant lui-même des éléments dangereux pour son personnage. Et si cela ne suffit pas, il peut demander à un joueur

et au MJ de compliquer encore plus la scène ce qui lui octroiera de nouveaux dés à jeter ! Une fois ce *pool* de dés en main, le joueur va pouvoir déterminer son niveau de succès. Tout résultat inférieur à 4 augmentera votre jauge de danger pouvant avoir des conséquences sur l'état de santé de votre personnage.

Tout n'est pas qu'action dans *Danger Patrol*, puisque vous alternerez entre action et scènes dites d'interlude. Ces dernières vont permettre aux joueurs de récupérer des scènes d'actions mais aussi d'aboutir à une scène de suspense qui est alors l'occasion pour eux de s'interroger sur



ce qui s'est passé précédemment et ainsi faire évoluer l'histoire dans la direction qu'ils souhaitent. Et voilà, vous enchaînez action, interlude et suspense jusqu'à aboutir à une histoire complète, ou un *cliffhanger* pour un épisode suivant.

CONCLUSION

Danger Patrol est un jeu narratif dynamique, aux règles relativement simples qui vous permettra d'obtenir des histoires ayant du punch, sans nécessiter de longues heures de préparation. Toutefois, ce jeu nécessite des joueurs participants activement à l'élaboration de l'histoire et n'attendant pas que le MJ apporte tous les éléments pour sa résolution. De plus, il faut une parfaite collaboration entre les joueurs car en l'état, rien n'empêche un joueur de mettre relativement rapidement fin à l'histoire est résolvant les questions en suspens au cours de l'aventure. Enfin, même si le *game design* est très intéressant pour la résolution des scènes d'action, un gros travail reste à faire au niveau des scènes de réflexion. Mais ne boudons pas notre plaisir, *Danger Patrol* est un jeu très plaisant, facile à prendre en main, mis à notre disposition gratuitement en français sur le site [http://](http://www.narrativiste.eu)

www.narrativiste.eu, dont le système pousse à prendre des risques ce qui rend les scènes hautes en couleur. Alors n'hésitez pas à y jeter un œil, vous pourriez ressentir l'envie très rapidement d'enfiler votre combinaison et de vous diriger « vers l'infini et l'au-delà » !

PETIT BONUS

Depuis la fin décembre, vous pourrez trouver gratuitement sur le site de <http://www.narrativiste.eu>, un *hack* de *Danger Patrol* rédigé par Mike Olson dont le cadre est *medfan*. Son titre : *Danger & Dragons*. Cette version s'inscrit en ligne droite dans la série « Retour à zéro » que propose cette communauté.

Cette version est principalement composée par les feuilles de styles et rôles adaptées à l'univers si connu qu'est D&D. Vous y trouverez également une page vous donnant des conseils sur la manière d'adapter *Danger Patrol* à ce nouveau contexte.

JÉRÔME « SEMPAÏ » BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : Gratuit
- Format : pdf
- Nombre de pages : 35
- Éditeur : Narrativiste édition



HAPPY BIRTHDAY ROBOT ! VERSION 0.1

Les jeux de rôle narratifs à destination des enfants ne sont pas légion et quand en plus le point de départ est l'anniversaire d'un robot, on ne peut que se réjouir de voir traduire et proposer gratuitement, sur le site <http://www.narrativiste.eu>, une version dite de brouillon de *Happy birthday Robot !* de Daniel Solis.

Le principe est de construire une histoire en commun en se partageant, d'une certaine manière, la narration. Vous rédigerez à tour de rôle une phrase qui composera une partie de votre histoire. Le jeu s'adressant à des enfants, il faut envisager ce jeu comme étant un moyen d'écrire un conte en prenant en compte les en-

vies de chacun des participants. Pour cela, il vous faudra réunir au moins 3 personnes puisque les joueurs à votre droite et votre gauche auront leur mot à dire sur la phrase que vous êtes en train de construire. Je m'explique, lorsque votre tour arrive vous aurez à lancer 3 dés à 6 faces : deux faces sont sans effet, deux donnent la narration à votre voisin de droite et les deux dernières donnent la main à votre voisin de gauche pour introduire une contradiction. Votre but sera d'obtenir le plus de face neutre possible de manière à garder la maîtrise de la phrase que vous allez écrire puisque chacun d'entre elle va vous permettre de rajouter un mot à votre phrase. Avec 3 dés, vous me direz que vous ne pouvez rajouter que 3 mots, c'est pas faux, sauf que vous avez la possibilité de relancer 3 nouveaux dés tant qu'un de vos voisins n'a pas récupéré 3 dés.

Une fois vos jets de dés effectués, vous pourrez ajouter autant de mots



à votre phrase que vous aurez de faces neutres. Une fois fait, ce sera votre voisin de droite qui pourra rajouter autant de mots que de faces récupérées, et pour terminer, votre voisin de gauche fera de même à son tour.

De manière à vous permettre de rajouter plus de mots au cours des tours prochains, vous pourrez utiliser des pions les autres joueurs pourront vous donner. Ces pions sont reçus lorsque vous obtenez des faces neutres lors de votre tour de jeu. Mais comme vous l'aurez compris, vous ne pourrez pas utiliser pour vous-même ces pions mais vous devrez les donner aux autres pour leur octroyer des mots supplémentaires. L'histoire se termine par une phase appelée Épilogue au cours de laquelle les joueurs, selon un ordre décroissant de pions obtenus au cours de la partie, vont à tour de rôle rajouter une phrase dont le nombre de mot est égale au nombre de points cumulés.

CONCLUSION

Happy birthday Robot ! est un jeu qui s'adresse aux enfants tournant autour d'une thème léger et sympathique, l'anniversaire d'un petit robot. Toutefois, on peut regretter que

la version disponible gratuitement ne soit qu'un brouillon puisque de nombreuses fautes d'orthographe, de syntaxes, etc. émaillent le texte. Même si la démarche de fournir du matériel gratuitement est tout à fait louable, il semble très regrettable de ne pas fournir un travail aux petits oignons. De plus, le passage de la V.O. à la V.F. ne s'est pas fait sans accrocs et il reste quelques bugs. Bien entendu, ces petits désagréments ne gênent en rien la pratique de ce jeu et je vous conseille, si vous avez des enfants, d'y jeter un œil.

JÉRÔME « SEMPAÏ » BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : Gratuit
- Format : pdf
- Nombre de pages : 28
- Éditeur : Narrativiste édition



SOMBRE 2 – LA PEUR COMME AU CINÉMA.



Bon, je viens de prendre mon billet pour cette seconde rétrospective : *Sombre 2 – La peur comme au cinéma.*

7 € la place, je crois que j'en ai pour mon argent. Enfin, si les propriétaires de ce cinéma d'art de d'essais sombrement nommé « Terres Étrangères » tiennent les même promesses que l'année dernière. Mais pour ce second opus, je suis confiant. J'ai eu la chance de rencontrer plusieurs fois l'instigateur du projet et je sais qu'il est très à cheval sur la qualité finale.

On prend mon billet, les portes de la salle s'ouvrent enfin. Le décor n'a pas changé, il n'a pas pris une ride non plus. Les mêmes vieux fauteuils de velours rouge, légèrement patinés par des générations de spectateurs venus jouer à se faire peur dans cette familière et oppressante obscurité. Ah, la même impression que lors de ma première visite. Le capitonnage est moelleux, mais pas suffisamment pour se croire dans un multiplex qui voit passer des centaines de clients sans nom ni identités, et qui ne tombe pas non plus dans le ciné-club avec chaises de jardin. Non, on est juste entre les deux. L'alchimie subtile et quasi parfaite où l'on en a pour son argent, sans pour autant regretter que ça pêche



par manque de moyens. C'est parfait pour moi et visiblement pour quelques curieux ou amateurs qui cette année encore se sont laissés séduire par l'affiche à la puissance évocatrice toujours aussi bien trouvée. Faut dire que pour cette seconde édition ils ont fait fort, un visage bicéphale à l'expression à la fois torturée, haineuse et somptueusement angoissée. Ça pose d'entrée les bases. J'adore ça !

Bon revenons au programme que l'on a distribué pour faire patienter dans la file d'attente. On débute par un film d'auteur, « Ubiquité » – *survival* compétitif inspiré de *Battle Royale* et *Cube*. Version *director's cut*, avec les commentaires du réalisateur... whaou, de quoi s'en prendre plein la face.

Bon la suite... Ah, « Peur & Briefing », deux master class sur des sujets essentiels dans le genre. Bon espérons que ça ne prenne pas un aspect trop scolaire. Pour autant c'est toujours une bonne chose de faire rappeler les bases... À voir la forme que ça prendra.

Troisième acte, « Sombre zéro : variante et scénario ». Un court métrage pour initier son entourage au genre. Hum pas mal, les courts mé-

trages sont très souvent de bonnes surprises et mettent en avant un parti pris intéressant, voire plus riche.

Et pour finir, le *final cut* avec « Extinction », un hommage au maître de l'horreur de Providence, Lovecraft himself ! Là je signe tout de suite ! Cthulhu, R'lyeh, Nyarlathotep... tant de noms qui sonnent de façon si familière à mes oreilles. Le grand, le prodigieux, que dis-je l'incomparable Howard Philippe, l'homme qui m'a fait connaître mes premiers rêves (ou cauchemars) éveillé. Une bien belle initiative, qui trouve clairement une résonance en moi.

Chut... la lumière se raréfie, l'ambiance tombe, je me cale confortablement contre les ressorts de mon siège, les mains à plat sur les accoudoirs, les yeux et les oreilles sur le qui-vive. Me voilà parti pour quelques heures d'angoisse et de terreur cinématographique. Le débrief complet à ma sortie de la salle, c'est promis...

Me voilà ressorti. L'astre solaire qui baigne le hall m'éblouit pendant quelques secondes avant que mes yeux ne s'habituent à cette nouvelle et presque agressive source lumineuse. J'ai un peu de mal à retourner à la réalité, ça m'avait déjà



fait la même chose l'année passée. J'essaie inconsciemment de faire durer le plaisir et l'atmosphère si particulière qui régnait à l'intérieur. Mais maintenant la rétrospective est terminée et il est l'heure de tirer un bilan de l'expérience.

Bon alors, allons à l'essentiel : le plaisir est encore et toujours là. On sent toujours l'énorme travail de préparation et de peaufinage qui se dégage de l'ensemble ; le souci d'avoir un résultat sans far ni paillettes, mais qui offre le meilleur aux amateurs du genre les plus exigeants.

Toutefois, et même si l'ensemble est parfaitement coordonné au millimètre prêt, certains passages pèchent par excès. À trop vouloir bien faire on en oublie le naturel et l'évidente réalité qui est que les personnes présentes maîtrisent les codes et les clés du genre. J'y reviendrais plus loin lorsque je disséquerais la master class.

Commençons dans l'ordre du programme, ça me permettra de garder les idées bien fraîches et structurées.

« Ubiquité ». Comment présenter ce long métrage sans pour autant déflorer son contenu ? Pas simple, vu que même son titre en dit déjà long et mériterait d'être tu. Mais il faut

bien mettre un titre sur l'affiche.

Quoi qu'il en soit, les références données en sous-titre ne sont pas mensongères, c'est un véritable hommage aux genres exploités par les deux films (*Battle Royale* et *Cube*). Le tout est orchestré d'une main de maître par le réalisateur : timing, interrogation, action, situation cornélienne... le suspense est présent jusqu'à la fin. Tout les éléments sont finement dosés pour offrir aux spectateurs une plongée violente dans l'action et une mise en abîme sur les conséquences de ses actes. D'entrée on met les acteurs au pied du mur. Les psychologies, natures et tendances de chacun s'affirment rapidement face à un besoin de survie violente et primaire. C'est cru, sans concessions et rappelle dramatiquement l'impitoyable besoin de vivre des personnages de *Battle Royale*, tout en les confrontant aux doutes exprimés dans *Cube* entre les protagonistes et les espaces.

En ce qui concerne les commentaires du réalisateur, comme dans son précédent film *House of the rising dead*, ils sont plus que bienvenus. L'approche de la mise en scène, les trucs et conseils de réalisation sont plus essentiels à la compréhension du film. Chaque scène est disséquée, étudiée, observée sous tous les



angles, afin que l'on prenne pleinement la mesure de l'ambiance voulue et sache la restituer à son tour. Certains trouveront peut-être ces passages trop détaillés, érodant les libertés prises par sa propre vision. Pourtant il s'agit davantage d'un travail riche et didactique que d'un craquant contraignant et réduisant l'interprétation possible à la simple vue du réalisateur. Donc une franche réussite.

Poursuivons par la master class, toujours entre les mains expertes du réalisateur. Pour autant, si la partie concernant « la Peur » fourmille de conseils et de retours d'expérience précieux sur la façon de la distiller tout au long d'une scène, la partie « Briefing » quant à elle a des allures de cours magistral. En effet, la présentation quasi scolastique sur la façon de gérer les ficelles du métier revient à répéter ce que tout le monde sait déjà. Et l'on a l'impression d'entendre les échos de la présentation de l'année précédente. Dommage, sachant que ce genre d'information peut très bien faire l'objet de l'un des rapports et chroniques que le réalisateur ne manque pas de fournir aux fans dans les pages de son forum. Donc pour cette seconde master class, c'est un peu un coup pour rien. J'aurais davantage préféré la

projection d'un second court métrage qui aurait pris autant de place.

Puisque l'on en est à la projection de court-métrage, passons à l'avant-dernière partie sombrement intitulée « Sombre zéro : variante et scénario ». Elle débute par une présentation succincte des règles et codes minimalistes qui seront transposés dans le film d'un quart d'heure qui suivra, « Overlord ». Ce dernier est très dynamique, prenant scène en 1944 dans une France occupée par l'Allemagne.

Les protagonistes sont des membres des forces spéciales alliées qui viennent d'être fraîchement parachutés. L'action débute *in media res*, avec une course poursuite dans les bois des Ardennes qui conduira leurs pas dans une vieille église en ruine.

S'ensuivra un combat avec des soldats nazis, puis des loups-garous enragés. quinze minutes pleines d'actions et de tensions qui forment un tableau suffisant pour dépeindre le sujet traité. C'est dynamique, fidèle à l'ambiance voulue et terriblement addictif, bref une mise en bouche parfaite pour faire découvrir rapidement les ficelles de séries.

Et pour clore ce second volet de la rétrospective, les organisateurs nous proposent une fin de toute beauté



avec un magnifique hommage au maître de Providence, H.P. Lovecraft. « Extinction » nous propose de revisiter trois grandes nouvelles majeures de l'auteur : *Dagon*, *le Cauchemar d'Innsmouth* et *l'Appel de Cthulhu* dans un *darkworld* futuriste d'horreur marine et d'apocalypse cthulhienne. Le format est court, mais la réalisation soignée. Les scènes s'enchaînent présentant situations, décors et personnages, le tout dans une atmosphère fidèle à l'œuvre originale. Mon seul regret réside dans le format, trop concis à mon goût. J'avoue sans peine qu'un supplément avec une trame plus longue et développée n'aurait pas été pour me déplaire. Espérons que les rendez-vous suivants combleront cette petite carence.

Au final, *Sombre 2 – La peur comme au cinéma* est un excellent cru, cette année encore. Les thématiques abordées ainsi que la sélection sont pertinentes, présentées avec goût et sans fioriture inutile. Le travail fourni en coulisse est largement à la hauteur de l'attente et du prix déboursé pour la place. Pourtant, on sent que malgré la rigueur investie, quelques erreurs sont encore à déplorer. Toutefois, ces dernières ne sont pas suffisantes pour assombrir la qualité globale. Le collectif Terres Étrangères n'est

certes pas une grosse industrie qui produit en quantité industrielle, mais il a le souci de la qualité finale tel un horloger suisse. Je le recommande vivement, alors n'attendez plus foncez à votre tour.

TONY MARTIN

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 7 euros
- Format : Couverture souple, A5
- Nombre de pages : 72
- Éditeur : Terres Étrangères

LE PREMIER SITE DE VENTE DE JEUX SPECIALISES EN LIGNE
PRODUITS NEUFS, D'OCCASION ET DE DESTOCKAGE

www.ludikbazar.com

NOS AVANTAGES

- Des offres uniques et des déstockages permanents !
- Des offres de fidélité et de parrainage
- Un choix exceptionnel avec plus de 16000 références et plus de 250 000 jeux en stock à tout moment
- Expédition de vos colis le jour même pour toute commande passée avant 14h
- Achat de vos collections et de tous lots d'occasion
- Offres avantageuses pour les clubs, associations et ludothèques
- Faites sponsoriser vos conventions et autres événements en nous contactant
- Payez désormais avec les chèques cadeau Cadhoc, Best et Sodexo.
- **NOUVEAU** : Achetez, Découvrez et Renvoyez vos jeux de société, découvrez les conditions sur notre site
- **NOUVEAU** : Désormais nous achetons et revendons vos anciens jeux vidéos console

PROFESSIONNELS

Contactez nous pour
nos offres Grossiste

Quelques exemples de nos dernières opérations destockage



RETROUVEZ TOUT L'ESPRIT LUDIKBAZAR ET NOS OFFRES SPECIALES CHEZ

Ludik Bazar Meissonier



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

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



UN JEU NARRATIF DE PIERRE CAVARD-COLENNY

EXPLO[NAR]RATEUR

Loin de vous enfermer dans un univers, Explo[nar]rateur vous propose de voyager de cadre en cadre en changeant de corps à la manière de *Code Quantum*. Ce jeu narratif sans MJ va vous donner l'occasion aussi bien de jouer en one-shot qu'en campagne pour laquelle, en plus de faire évoluer vos personnages, vous aurez la possibilité d'explorer l'origine des Explo[nar]rateurs. Transférons-nous dans le corps d'un chroniqueur du Maraudeur pour parler de ce jeu (Oh non, pas celui de Sempai...).

Tout va commencer par le choix, en commun, du cadre dans lequel les personnages vont évoluer. Pour cela l'auteur vous propose, dans le livre de base, 5 contextes prêts à jouer (et ne doutons pas qu'il en proposera d'autres sur son site prochainement). Ces contextes sont en fait un nuage de mots, mots que vous aurez à mettre en scène. Ce principe permet, non pas de diriger l'histoire, mais bien de vous aider à mettre le focus sur les éléments caractéristiques de l'univers choisi.

La suite est très rapide puisqu'il va vous falloir définir qui est votre Explo[nar]rateur en lui attribuant 3 descriptifs (1 se référant au physique et 2 au mental) ainsi que des points entre ses caractéristiques de Corps et d'Esprit. Ensuite, vous définirez dans quel avatar l'esprit de votre personnage va être transféré, la création se déroulant par l'attribution de points dans 4 caractéristiques dont une vous permettant de « modifier » l'environnement de votre personnage.

N'ayant pas de MJ fixe, chaque joueur va décrire, à tour de rôle, la scène dans laquelle son personnage se trouve. Mais d'une part c'est le joueur se trouvant à sa droite qui va choisir un des termes du nuage de mots qui sera l'élément central de



la scène et le joueur à sa gauche va faire l'introduction de cette scène et endosser le rôle du MJ. Vous pouvez tout à fait narrer de longues scènes mais le but du jeu est plutôt de décrire une introduction dynamique dans laquelle le personnage central va être mis dans une situation où il va devoir rapidement prendre une décision. La suite est un échange entre les joueurs jusqu'au moment où il va falloir terminer la scène. À ce moment là, le joueur va jeter deux **types de dés :**

Le dé de narration définissant qui du MJ ou du PJ va raconter la fin,

Le dé d'Omen qui définit la manière dont la scène va se terminer.

Selon le résultat du dé d'Omen, le personnage arrivera, ou non, à son but, alors que le dé de narration va déterminer qui va narrer la fin de la scène entre le PJ et le MJ (donnant également un certain nombre de points de succès qui auront un impact lorsque vous jouerez en campagne).

L'auteur souhaitant le moins de hors jeu possible, une jauge de brisure a été mise en place. Cette jauge se remplit, par exemple, si un personnage dit ouvertement à un PNJ qu'il est un explo[nar]rateur, là où cette information devrait être confidentielle. Au bout de 10 « hors jeu », le scénar-

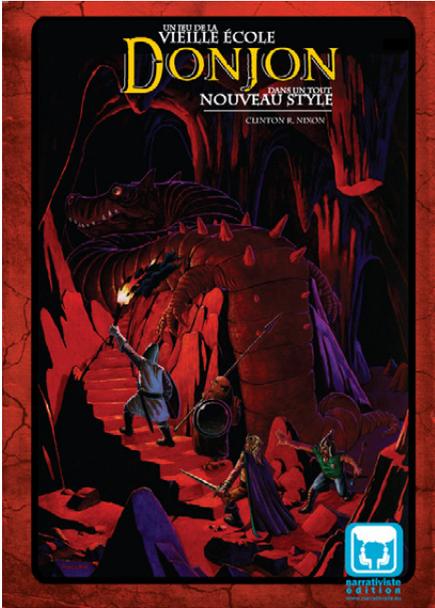
io échoue. Toutefois, la manière naturelle de terminer le scénario est de faire 3 tours de table, mettant ainsi en lumière 3 fois son personnage.

Explo[nar]rateur est jeu narratif qui a le bon goût d'être distribué gratuitement sur le site du jeu. L'idée de base est très intéressante puisque vous pourrez voyager dans le temps et l'espace, voire même dans des univers très différents sans avoir à changer de jeu. Toutefois, je regretterai la manière de gérer le dé de narration qui, en l'état, n'autorise pas le joueur à choisir qui narrera la fin de la scène à la manière d'un *Fiasco*. En modifiant légèrement la mécanique, l'auteur aurait pu rendre la fin des scènes plus stratégique et donc tendue. L'autre petit regret vient de l'absence de guide concernant la manière de terminer le scénario. Mais ne boudons pas notre plaisir, Explo[nar]rateur est un jeu très sympathique, autorisant les joueurs à créer par eux-mêmes leur propre cadre et dont la mécanique légère le rend très accessible.

JÉRÔME « SEMPAÏ » BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 7 euros chez lulu.com
- Format : 10,8 x 17,48 cm
- Nombre de pages : 54
- Éditeur : OniArts



CHRONIQUE DE DONJON

Écrit par Clinton R. Nixon et publié en
France par Narrativiste Édition

CRISE DE LA QUARANTAINE

Bon nombre de rôlistes approchent de la quarantaine, certains l'ont dépassée. Basculant de l'autre côté sans même s'en apercevoir, ils écoutent

des trucs rétro, commentent des films sortis au siècle dernier, sont ridicules en convention avec des T-shirts de geek. Mais surtout, ils nourrissent brusquement une douce nostalgie pour ce qui a fait le bonheur de leur adolescence : les donjons terrifiants, blindés de monstres, pièges et trésors, où leurs aventuriers « cheatés » brillaient en gravissant une table de progression sans fin. En cela, nous autres vieux cons sommes rejoints par des petits nouveaux, qui n'ont pas encore eu leur dose de PMT ou qui, élevés avec *World of Warcraft*, sont évidemment tentés par le « nettoyage de map ». Bref, je l'avoue, moi aussi la vague *old school* m'a mouillé les pieds. Me disant toutefois qu'il me serait difficile de revenir à un antique système à la *Donjons & Dragons*, j'ai tout de suite été client de la proposition faite par Narrativiste Édition : « un jeu de la vieille école, dans un tout nouveau style ».

LES FONDAMENTAUX...

Une fois la souscription emballée, le livre est arrivé dans ma boîte aux lettres dans un délai agréablement court. Voilà qui me réconcilierait presque avec la chouette. L'ouvrage est de belle facture, une reliure qui se tient, une mise en page sobre. Les



illustrations nous renvoient directement au début des années 80, c'est tout à fait dans le ton (personnellement, les dessins de Russ Nicholson, c'est ma madeleine de Proust).

Avec *Donjon*, on retrouve l'essence du jeu de rôle de fantasy, tel qu'il fut imaginé par les pères fondateurs. Le système de classes de personnages qui permet de distribuer les rôles ; la progression en niveaux donnant tout son sens à ce type de jeu ; l'accumulation de biens et d'équipement qui est évidemment une préoccupation centrale des joueurs : de quoi bâtir un monde dédié à l'exploration de caves mal fréquentées et bien sûr, la promesse d'un donjon bien menaçant qu'il va falloir affronter. Le tout agrémenté de d20, comme il se doit.

... REVISITÉS

Mais à partir de ces vieilles recettes, Nixon nous ré-invente le genre. L'innovation majeure est de donner la parole aux joueurs. Plus ceux-ci réussissent leurs jets, plus ils peuvent contribuer aux descriptions et ajouter des éléments à l'histoire. Bientôt, le MJ voit son scénario se dessiner, s'enrichissant des ajouts des autres joueurs. C'est évidemment le standard de la plupart des jeux dits narrativistes. Mais en 2002, ce n'était pas

si courant.

Même si les autres innovations n'ont pas la même ampleur, elles rafraîchissent tout de même beaucoup certains codes trop rigides. Nixon propose par exemple un système de création de personnage *free form* ; le nombre de classes de personnages est infini ; pas besoin d'attendre la parution de multiples guides et compagnons du joueur. Dans la même logique de souplesse, Nixon développe un système de magie à base de mots clefs, pas vraiment évident à cadrer, mais qui donne une grande liberté aux sorciers et autres plates-formes de fireball. Il propose aussi un système d'initiative bien pensé qui promet des combats pour le moins échevelés. La gestion des biens et des équipements est encore une vraie bonne idée, avec deux compétences : Richesse et Provision, auxquelles on a recours quand de besoin, et qui permettent d'interagir avec les commerçants dans les villes. Les villes justement, créées par le meneur, jalonnent l'univers et disposent, elles aussi, de caractéristiques, gardant la trace du passage des héros entre deux expéditions. Même le donjon, élément central de la partie, est structuré en niveaux de menace, avec une répercussion directe sur la virulence de ce qu'on y rencontre.



UN PETIT DONJ' LES

COPAINS ?

Alors évidemment, j'ai eu très envie de tester ça et force est de constater que le petit logo « préparation minimum » sur la quatrième de couverture est un peu abusif. Non, entre la préparation des rencontres potentielles et des villes, il faut tout de même travailler un peu avant. Il n'est pas recommandé d'attendre de vos joueurs, surtout s'ils sont débutants avec ce style participatif, qu'ils vous déroulent votre scénario sans que vous ayez quoi que ce soit à faire. Une fois que vous et votre table vous serez familiarisés avec cette nouvelle liberté, alors le jeu prendra une toute nouvelle dimension.

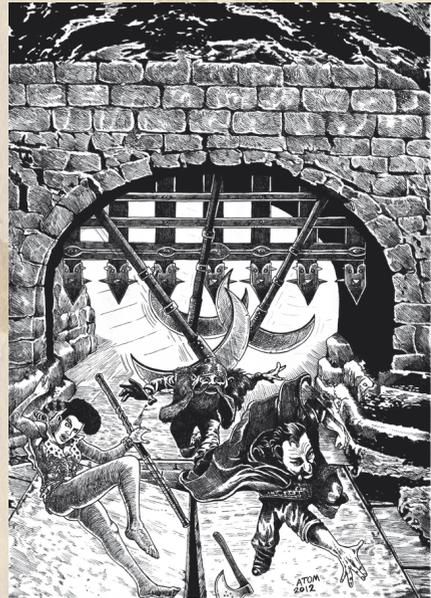
De toute façon, un peu de préparation, ça fait partie du plaisir et ça ne me dérange pas. En revanche, à l'usage, il s'avère que le système de résolution est un peu fastidieux. Sans rentrer dans le détail, il s'agit de comparer toute une flopée de D20 entre eux, pratiquement un à un, vos dés et ceux de l'adversité s'annulant entre eux. Cela se révèle laborieux et surtout la part du hasard est, au final, trop importante. Mes joueurs ont grincé des dents. Je les comprends, je suis parfois un MJ chanceux. Per-

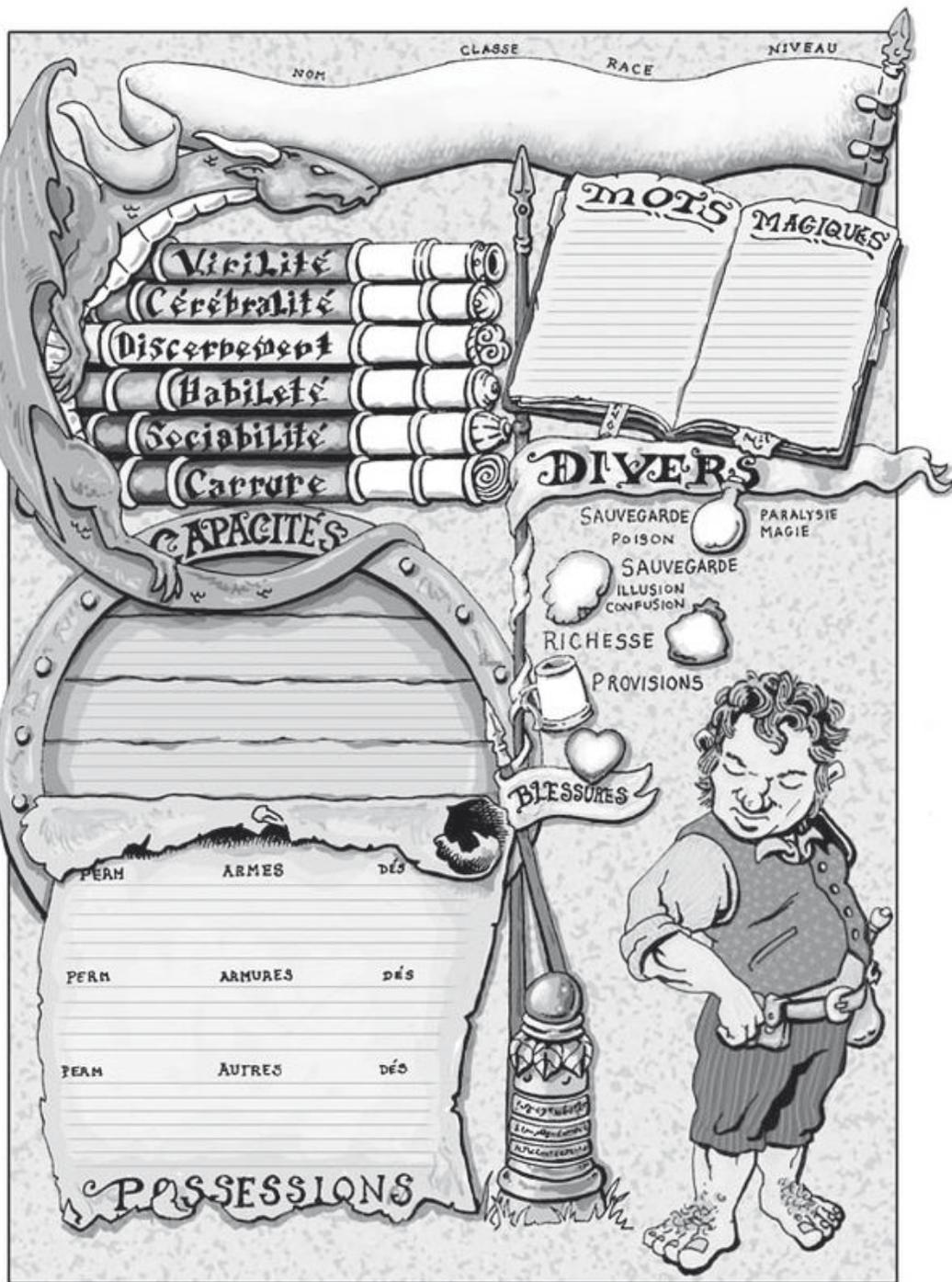
sonnellement, je pense bidouiller un peu et simplifier tout cela. D'ailleurs, c'est ce qu'a fait Simon Carryer sur *On Mighty Thews* quelques années plus tard, revendiquant l'héritage de Clinton R. Nixon et le modernisant. Car depuis 2002, le *Donjon* a été copieusement pillé et même s'il a été précurseur, du haut de ses 10 ans, il fait déjà partie des anciens dans le petit monde des jeux de rôle.

LEDUPONTESQUE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 23 euros
- Format : A4, Couverture souple
- Nombre de pages : 132 pages
- Éditeur : Narrativiste Édition





NOM CLASSE RACE NIVEAU

- Vigilance
- Cérébralité
- Discernement
- Habilité
- Sociabilité
- Carrière

CAPACITÉS

MOTS MAGIQUES

DIVERS

- SAUVEGARDE POISON
- SAUVEGARDE ILLUSION CONFUSION
- RICHESSE
- PROVISIONS

BLESSURES

PEAN	ARMES	DÉS

PEAN	ARMURES	DÉS

PEAN	AUTRES	DÉS

POSSESSIONS



Le monde se réchauffe inexorablement, entraînant la fonte de glaciers séculaires, provoquant la montée des eaux et déstabilisant l'écosystème. On dirait la Terre, mais ce n'est pas le cas. Et cette fois, l'activité industrielle de l'homme n'y est pour rien. Nous sommes sur Ter, et le monde est sur le point de changer.

Fabien Fernandez a déjà fait parler de lui à propos de Project : Pelican et plus récemment dans Nécropole. Si il y a un lien à tisser entre le passé et le présent, à savoir Islendigar, c'est plutôt du côté du premier qu'il faut chercher. Qu'est-ce qui se cache derrière ce nom volontairement barbare ? En cherchant sur le web, on tombe sur *islendingar*, un mot norvégien qui signifie : « insulaire », ce qui est plutôt bien trouvé comme nous allons le voir. L'auteur nous présente son jeu comme étant basé sur la survie et sur les relations

interculturelles. Automatiquement, une lanterne rouge s'allume en moi, me mettant en garde. Combien de jeux de *fantasy* se sont essayés à enrober leur classicisme coupable dans un bel emballage humaniste ? Les relations interculturelles, on en parle aussi quand on oppose des elfes et des nains, des nains et des gobelins ou encore des nains et des trolls (en fait, des nains avec toutes les autres races, à bien y réfléchir). Quant à la survie, c'est un domaine parfaitement exploité par certains jeux comme Vermine, mais rares sont ceux qui tirent leur épingle du jeu.

CONAN LE MAMMOUTH

Alors, qu'en est-il d'Islendigar ? Le monde de Ter se veut un miroir déformé de notre préhistoire, bien après que l'homme ait quitté l'abri naturel de ses grottes pour construire des huttes et se sédentariser, mais avant l'apparition des grandes cités et des échanges entre les civilisations. Différents peuples coexistent sur Ter, inspirés d'autant de peuples terriens : les Keltar (celtes), les Wicingar (les vikings), les Skytar (les scythes) ou encore les Neandar (hommes de Neandertal) ne sont que quelques-unes des civilisations proposées, divisées elles-mêmes en



clans. Le réveil d'anciens volcans et d'autres catastrophes naturelles ont accéléré le réchauffement du climat et le monde est en plein changement. Les glaces fondues ont révélé d'antiques ruines et réveillé d'ancestrales entités monstrueuses. Les esprits élémentaires semblent quitter petit à petit le monde des hommes, à l'exception de certains élus, investis d'un pouvoir totémique. Le plus important étant que des civilisations séparées les unes des autres par d'infranchissables espaces naturels se trouvent désormais confrontées les unes aux autres. Elles fuient les catastrophes ou se lancent dans l'exploration de nouveaux territoires aujourd'hui accessibles. Bien entendu, ces peuples ont entendu parler d'autres populations grâce aux rares voyageurs ou aux légendes colportées de génération en génération. Ces grandes migrations ne se font donc pas sans mal : entre les dangers des voyages en terre sauvage où d'étranges animaux ont été libérés de leur gangue de glace, les peurs primales et les préjugés qui divisent l'humanité dans une méfiance parfois légitime. Il faut réapprendre à vivre et à s'entraider. Au milieu de ce tableau sauvage apparaissent les personnages. Ils ont été choisis par les esprits pour porter leur message, même si bien souvent ils ignorent



tout de ce qui leur arrive. Issus des différents peuples jetés dans la nouvelle arène de Ter, ils sont investis d'un pouvoir totémique, ce qui fait d'eux des héros dont on fait les légendes. Nettement plus forts que le



commun des mortels, ils semblent destinés à faire de grandes choses et c'est sans doute ce qui leur arrivera, s'ils parviennent à tirer profit de leurs atouts et à survivre face aux dangers du monde...

SYSTOTEM BIS

On retrouve donc dans *Islendigar* le concept des totems déjà abordé par l'auteur dans *Project : Pelican*, associé précédemment à la culture amérindienne. On réutilise également le « systotem » de jeu qui avait été inauguré dans ce précédent ouvrage. Pour réussir une action, il faut lancer un nombre de dés à dix faces défini par l'esprit-totem, la caractéristique et la compétence (si on dispose d'une compétence utile). Dans ses trois premiers paliers, une compétence permet de relancer 1, 2 ou 3 dés, mais dans ses deux derniers (accessibles aux seuls élus), on ajoute 1 ou 2 dés. On peut encore ajouter des points d'esprit-totem pour augmenter ses chances, puis on additionne le tout et on doit dépasser un seuil de difficulté. Ce n'est donc pas dif-

ficile à comprendre ou à mettre en œuvre et c'est relativement dans l'air du temps. Les caractéristiques s'expriment également sous forme totemique. On parlera de Phoque pour l'empathie, l'endurance et l'inspiration. Le Smilodon (ou tigre à dent de sabre) représentera l'adresse, l'instinct et la passion. Le Saumon marquera la chance, la mémoire et l'intelligence. Le Mammouth représentera la confiance, la force et la résistance. Le Lièvre sera utilisé pour la prudence, les sens et la vitesse. Enfin, on évoquera le Renard pour le charme, le mystère et la ruse. Il faut un peu s'habituer à faire des tests en Saumon ou en Mammouth, mais cela donne le ton du jeu et ce n'est pas plus mal. Les compétences, quant à elles, sont présentées de façon assez classique et réparties en Social, Combat, Intellectuel et Corporel. Les combats ne présentent aucune innovation majeure et c'est peut-être un peu dommage, dans le sens où ils risquent fort d'occuper une place importante durant les parties. Notons que les personnages sont également définis par la phase de la lune de leur naissance, ce qui aura des conséquences sur certains jets de dés, ainsi que par des avantages et un désavantage. La magie chamanique comprend un certain nombre de pouvoirs que l'on peut



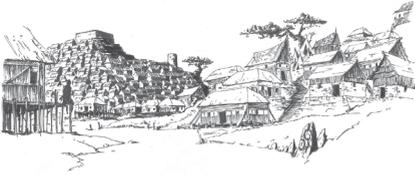
améliorer en dépensant des points d'esprit-totem et l'on se trouve donc plus près des Ombres d'Esteren que de D&D de ce point de vue.

LA CROISÉE DE CHEMINS

Islendigar aura l'avantage de ne pas être très dépaysant, mais cela se retournera peut-être contre lui. Son concept est loin d'être inintéressant : un monde aux portes de l'histoire, bestial, des tribus à peine sédentarisées, une terre nouvellement révélée par des catastrophes naturelles et une magie chamanique. Moi, ça me rappelle un peu le monde hyborien de Conan le barbare par bien des aspects, avec peut-être un peu des jeux de rôle comme Würm, de Keltia, d'Yggdrasil et une pincée d'EARTHDAWN. On ne peut nier aussi une

certaine ressemblance avec le Tanaephis de Bloodlust pour l'importance des phases de la lune ; ainsi que pour le côté barbare et pour les jeunes civilisations... Le jeu est bien emballé, avec des illustrations de qualité que l'on doit notamment à Akaë. Il compte aussi un vocabulaire propre qui met tout de suite dans l'ambiance. Enfin, on ajoute une approche rafraîchissante de la *fantasy*. Là où mes doutes persistent, c'est dans l'approche « survie » telle que vantée par l'auteur. La description de l'univers semble en effet démontrer que les voyageurs prennent des risques. Il y a des règles pour gérer les préju-





gés entre les différentes cultures, les voyages dangereux, mais comme les personnages sont appelés à devenir de gros balèzes et qu'ils sont déjà plus forts que la moyenne en démarant le jeu, je n'ai pas l'impression qu'ils auront la vie si difficile que ça. Après tout, ils ont des pouvoirs magiques – pardon, chamaniques – et peuvent donc devenir assez rapidement des guides pour leurs peuples. De plus, ces populations, nous dit-on, se « tolèrent » et commercent même entre eux grâce à un système de troc et de monnaie – certes balbutiant, mais existant. On a à la lecture de ce jeu l'impression que l'auteur n'a peut-être pas voulu assumer pleinement le côté ardu de son univers afin de préserver une certaine liberté de choix pour les maîtres du jeu. Par conséquent, il est un peu à côté de la plaque en terme d'attentes assouvies. Reste qu'Islendigar est un bon jeu avec un gros potentiel. Pour autant, il devra assurément batailler ferme pour se faire une place au soleil sur vos étagères et à vos tables, par exemple en proposant des scénarios originaux qui permettent de nouer

une intrigue mémorable, mais cela, seul l'avenir nous le dira...

GENSERIC DELPÂTURE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 30 euros
- Format : 21x23, noir et blanc
- Nombre de pages : 246
- Éditeur : CDS Editions



NOM _____
 TRIBU _____
 CLAN _____
 CONCEPT _____

Richesse _____
 Âge _____
 Groupe _____



renommée

PHOQUE
 Empathie - Endurance - Inspiration

SMILODON
 Adresse - Instinct - Passion

SAUMON
 Chance - Intelligence - Mémoire

MAMMOUTH
 Confiance - Force - Résistance

LIEVRE
 Prudence - Sens - Vitesse

BENARD
 Charme - Mystère - Ruse

social

- Intimidation
- Persuasion
- Séduction

combat

- Contact
- Corps à corps
- Distance

Defenses passives

-
-
-

INITIATIVE
 (Lievre + Smilodon/2)

intellectuel

- Chasse
- Cité ()
- Compter
- Dresser
- Étoile
- Herboristerie
- Langue : Sakarite
- Langue : ()
- Langue : ()
- Guérison
- Pêche
- Recherche
- Rituel
- Survie
- Tradition ()
- Tradition ()
- Art/Artisanat ()
- Art/Artisanat ()

ESPRIT-TOTEM

Animal totem : _____

Élément : AIR - EAU - FEU - GLACE - TERRE

Points temporaires :

Maximum : _____

peuple

Keltar _____ Skytar _____

Lopar _____ Umiakar _____

Neandar _____ Wicingar _____

SANTE

(Mammouth+Phoque)

0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

corporel

- Athlète
- Discrétion
- Esquive
- Manœuvre ()
- Monte ()

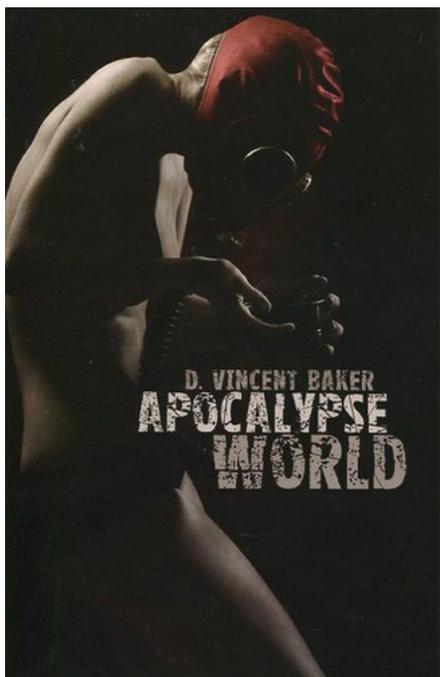
POUVOIRS **NIV**

ARMES - EQUIPEMENT

POINTS D'EVOLUTION



APOCALYPSE WORLD



Attendu par de nombreux fans français, *La boîte à heuhh* vient d'éditer en français ce qui est à ce jour son plus gros jeu (en termes de nombre de pages mais aussi probablement de *hack*) à savoir *Apocalypse world* de Vincent D. Baker. Pourquoi ce jeu post-apocalyptique a des partisans farouches alors que d'autres restent perplexes et dans l'incompréhension ? Sa mécanique se révélerait-elle être sans faille ? C'est ce que nous allons tenter d'explorer dans ce *maelström* qu'est *Apocalypse world*.

UN JEU POST-APOCALYPTO-CENTRÉ OU PJ-CENTRÉ ?

Ce que l'on peut dire c'est que *Apocalypse world* ne brille pas par son background, celui-ci tenant en une dizaine de lignes et pouvant se résumer par « personne se souvient de rien, mais tu sais que le monde n'est plus pareil et tu le ressens au bruit ambiant que tu entends dans ta tête ». Voilà, maintenant vous savez tout sur le contexte du jeu (autant dire que les amoureux des contextes complexes, détaillés, vont être déçus). L'auteur conseille même à de multiples reprises de ressortir dans vos descriptions de l'apocalypse celles qui sont gravées dans votre tête



(issues de vos lectures, des films visionnés, etc.). Ainsi, l'auteur n'a pas voulu faire du background le centre des histoires que vous allez raconter à votre table d'une manière collaborative. Son but est bien de mettre les PJ et leurs relations en lumière au travers de règles à respecter aussi bien pour les joueurs que pour le MJ. Ici, fini le MJ tout puissant ayant droit de vie ou de mort sur les PJ en fonction de son humeur. Il devra respecter un ensemble de règles et jouer franc-jeu avec les PJ, même si parfois il lui faudra frapper fort.

Le livre se compose de trois grandes parties :

Une à destination des PJ

Une pour le MJ (appelé ici MC pour Maître de Cérémonie)

Et une dernière sur les explications précises des règles

Apocalypse world est donc un jeu avec un MJ mais où la narration est partagée. Ici, point de scénario écrit à l'avance mais bien un ensemble de mécanismes pour bâtir collectivement une histoire et permettre au MJ de rebondir sur les propositions des joueurs. L'implication de ces derniers est très importante dans ce jeu, ce qui pourrait même déstabiliser les joueurs puisqu'aux questions posées par eux, le MJ répondra la plupart du temps par un « tu en penses quoi ? ».

DES PERSONNAGES TYPÉS

Le jeu propose 11 stéréotypes de personnages, sous la forme de livret de 3 pages, allant du biker au prophète en passant par la beauté fatale. Au cours d'une partie, aucun joueur n'aura le même rôle de manière à croiser les possibilités et augmenter les embrouilles entre personnages. Chacun d'entre eux se détermine par le choix d'un profil prédéfini, par une série d'actions spécifiques, du matos à lui, des règles pour établir les relations avec les autres personnages présents autour de la table et son « spécial ». Ce dernier est un pouvoir qui présente la particularité de ne pouvoir être activé qu'à partir du moment où votre personnage couchera avec un autre (vous verrez à la lecture du livre que le sexe a une place assez prégnante dans le texte). La chose vraiment intéressante dans la création du personnage c'est la partie appelée « Hx » (ou historique). Cette « caractéristique » représente à quel point les personnages se connaissent, pouvant conduire à un bonus pour des « amis » jusqu'à un malus pour des personnes qui ne peuvent se comprendre. Un des intérêts vient du fait qu'entre la valeur que vous annoncez à chacun des autres joueurs



et la valeur que vous notez sur votre livret de personnage, cela peut être totalement différent. Vous pouvez très bien connaître les gens et être un véritable mystère pour d'autres. Ces relations asymétriques sont très bien trouvées, d'autant plus qu'en termes de *gameplay* l'impact n'est pas négligeable. Par exemple, il vous sera difficile d'anticiper sur les actions d'une personne si vous ne la connaissez pas. De plus, plus votre Hx évoluera (dans un sens ou dans un autre) plus votre personnage progressera. Cette asymétrie et ses conséquences sont vraiment intéressantes.

En cours de partie, lorsqu'un joueur

veut faire une action (agir face au danger, agresser quelqu'un, etc.) il lancera son dé plus une caractéristique et selon le degré de réussite, le joueur pourra choisir parmi une liste de conséquences possibles. De ce fait, le joueur sait ce qui l'attend en termes de conséquences. Ce qui est intéressant (même si cela se retrouve dans beaucoup de jeu) c'est que pour progresser, il faut jeter les dés mais pour jeter les dés il faut que cela en vaille la peine, notamment en termes de situations bancales, ainsi les joueurs sont poussés mécaniquement à se mettre en danger pour pouvoir agir et progresser.

UN MJ LES MAINS LIÉES ?

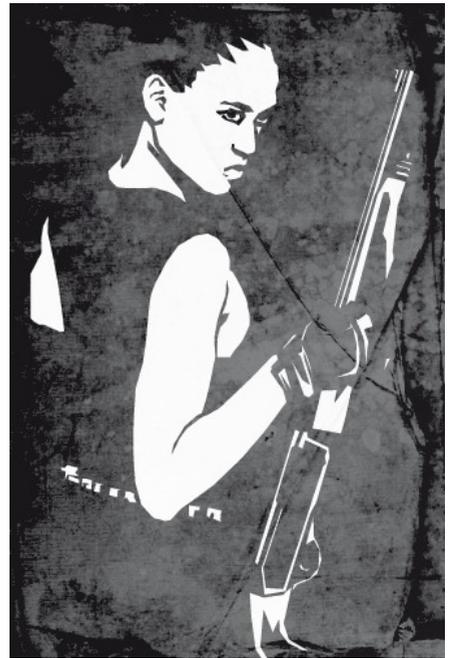
Votre rôle en tant que MJ va être de rendre la vie des personnages intéressante, non pas parce que vous aurez préparé à l'avance un scénario béton (puisque'il n'y a pas de scénario préétabli) mais parce que vous allez réagir aux actions des personnages et leur proposer des situations compliquées. Diriger une partie d'*Apocalypse world* est une « épreuve » pour le MJ. Il se doit de toujours parler, notamment lors de la première partie au cours de laquelle il devra poser un maximum de questions aux joueurs



dont les réponses seront autant de pistes pour les situations à venir. Il devra également suivre les règles, non pas les règles d'une manière générale mais bien les règles qui lui sont dédiées. En effet, en fonction de la situation, les MJ aura des actions possibles et d'autres qu'il ne pourra réaliser. De cette manière, *Apocalypse world* ne laisse pas la place aux MJ « truqueurs » car ce n'est pas dans le « contrat social » du jeu. Ici, nous n'avons pas à faire à un jeu à secret mais bien à un jeu où chacun apportera sa pierre à l'histoire. Le meilleur exemple vient de la première partie, qui a son propre chapitre. Au cours de cette session de jeu, vous allez, d'une manière collaborative, créer l'univers post-apo dans lequel les personnages vont vivre leurs histoires. La création des personnages est alors l'occasion d'une part d'en apprendre plus sur eux, les relations entre eux, mais également et surtout de créer ces Fronts. Ces derniers sont les éléments centraux des histoires d'*Apocalypse world*. Ce sont des menaces (personnages, lieux, événements, etc.) qui peuvent (et vont) directement impacter les PJ.

CONCLUSION

Apocalypse world est un jeu très riche. Le fait que les joueurs et le MJ aient leurs propres règles est une chose vraiment intéressante car la relation entre les deux est « équitable » : le MJ n'a plus tous les pouvoirs, faisant ainsi ressortir le cœur du jeu, à savoir l'histoire et les relations entre les PJ. Ces dernières, sous la forme d'Hx, ont une réelle valeur ajoutée puisqu'asymétriques et donc pas équitables entre les joueurs (mais c'est le jeu qui les poussent à ne pas être équitables, en aucune mesure le MJ). Il faut tout de même recon-





naître que plus de 300 pages, c'est long, d'autant plus que d'une part le tutoiement peut ne pas plaire et d'autre part l'auteur parle beaucoup, beaucoup trop, ce qui noie le poisson. Les exemples choisis ne sont pas toujours très pertinents et des pans entiers de règles sont laissés dans le flou (certains diront pour que les joueurs se les approprient). Le jeu aurait gagné à être plus concis, mieux organisé. Cette profusion de paroles fait qu'*Apocalypse world* en devient déroutant, déstabilisant, voire intimidant. Il semble y avoir tellement de choses à retenir, la mécanique est tellement à l'opposé de nos habitudes (à savoir que le MJ doit lâcher prise et se laisser porter par l'histoire en ne faisant que réagir et impliquer les joueurs) qu'une lecture ne sera probablement pas suffisante avant de le mettre en place. Toutefois, l'expérience ludique que propose *Apocalypse world* est tellement différente des habitudes rôlistiques, qu'il serait dommage de passer à côté (d'autant plus que vu le nombre *hack* existant, il y a fort à parier que cette mécanique nous reviendra très prochainement dans de nombreux jeux à paraître).

JÉRÔME « SEMPÄI » BOUSCAUT

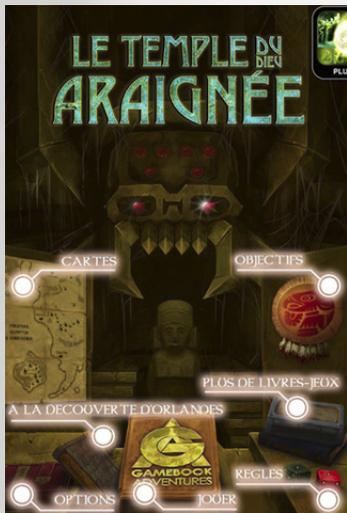
FICHE TECHNIQUE

- Prix : 27 euros
- Format : A5, noir et blanc
- Nombre de pages : 314
- Éditeur : La boîte à Heuhh



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

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



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

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

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



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



Ce nouvel opus est disponible ici :

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

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

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

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

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



BILLET ROUGE

Billet Rouge

Ceci est un billet rouge. Il est valable trois jours.
Passé ce délai, vous ne ressortirez pas...

Officiellement mise en quarantaine, les hauts murs qui entourent la cité d'Edimbourg dissimulent au reste du monde un inquiétant secret. En vérité, l'épidémie de peste n'a jamais été la réelle cause de ces fortifications. Cette maladie a été éradiquée, mais pas ce qui en a découlé. À présent les bas fonds de la ville sont infestés par la présence d'une nouvelle engence : des êtres humains aux difformités effrayantes : les Miasmen.

Mais l'Œil de Londres, une brigade secrète qui emploie des repris de justice, veille. Vous êtes l'un de ses agents. À vous de plonger au cœur de la cité maudite pour en percer les secrets. Mais prenez garde, la cité d'Edimbourg est sombre, dangereuse, et pleine de tentations.

Et vos penchants criminels risquent fort de se manifester.

À vous alors d'affronter le plus grand de vos ennemis : vous-même...

Billet Rouge, vainqueur du IV^e concours des Démentures en Herbe, vous ouvre les portes d'un Edimbourg nébroux qui sollicitera vos penchants criminels...

DEUX À SIX JOUEURS
Classe : 3 à 6 heures

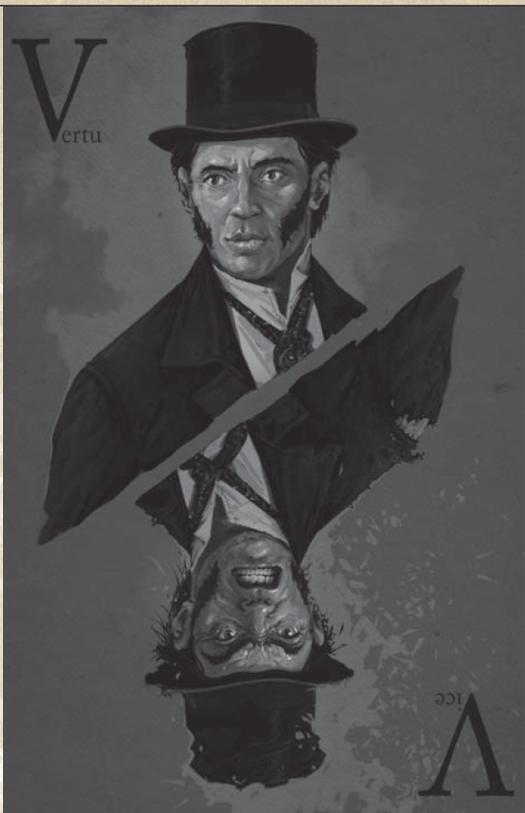
www.invitro.fr

FORUMSOURCES **le-vitré** est une collection de plus de 1000 jeux de société www.ecuries-augias.com **03** COLLECTION EXPERIMENTALE **#03** **IN VITRO**

Billet Rouge se présente sous la forme d'un petit livret de 80 pages à couverture couleur de la collection « In Vitro » des Ecuries d'Augias. Le style est plutôt direct et agréable, allant à l'essentiel sans se perdre dans un verbiage obscur. Au niveau des illustrations, elles sont plutôt de bonne qualité mais c'est avant tout une question de goût, certains pourront trouver le trait un peu hésitant.

BIENVENUE A EDIMBURGH !

Dans ce jeu, les joueurs vont incarner des repris de justice au XVIIIème siècle, des assassins, des voleurs, des pyromanes, bref, que des gens de bonne compagnie à qui la couronne britannique offre l'opportunité de payer sa dette autrement qu'en montant sur l'échafaud... Après un pas-



sage entre les mains de spécialistes qui vont mettre en sourdine leurs déviances, ils vont se voir remettre un de ces fameux billets rouges, un laisser passer pour la ville d'Edimburgh valable trois petits jours. Sur place, ces agents de la couronne – travaillant pour une organisation secrète nommée l'œil de Londres – devront en quelque sorte prendre le pouls de la ville, espionner et rapporter ce qui s'y déroule à leur hiérarchie. Mais pourquoi Edimburgh, que se passe-t-il là bas ? Et bien une grande peste a ravagé la ville au milieu du XVII^{ème}

siècle et elle est depuis en quarantaine, personne n'entre, personne ne sort, sauf autorisation spéciale. Une fois sur place les PJs devront se mêler à la faune locale et enquêter dans diverses directions selon leurs missions, tout en s'efforçant de garder en sommeil leurs personnalités de psychopathes.

La description de la ville en elle-même, bien qu'un peu courte, est une réussite en terme d'évocation. Encore une fois, les textes font mouche et donnent un bon panorama du théâtre des aventures des PJs. La particularité d'Edimburgh proprement dite réside dans l'existence des myasmen, des individus contaminés par le miasme, les restes de la peste en quelque sorte, qui afflige certains habitants de mutations et difformités plus ou moins monstrueuses. Ces êtres auront d'ailleurs





un petit parfum de skaven pour les connaisseurs du Vieux Monde de Warhammer : des sortes d'hommes-rats vivant dans les égouts... En dehors de ça, quelques PNJs, organisations et lieux typiques sont décrits pour donner vie à ce décor sombre.

LES ROUAGES DU MONSTRES

Le système de jeu est très – trop ?
– simple, il s'articule autour de la

double personnalité des PJ. En effet, à la création de personnage, les joueurs vont devoir définir deux profils, nommés Vice et Vertu, correspondant respectivement à leur côté sombre et criminel, et leur côté normal ou criminel. Les capacités des personnages sont définies sur quatre échelles opposées : colère et flegme, peur et détermination, égoïsme et empathie, désespoir et espérance, ainsi que par une poignée de compétences sur trois niveaux. Leurs scores varient en fonction du profil qu'ils suivent actuellement et peuvent varier en fonction de leurs actions en jeu. Pour résoudre une action, les joueurs vont simplement lancer un D6 (ou un D12 s'il s'agit d'une action sous adrénaline), ajouter leur valeur d'état d'âme et comparer le tout à un seuil de difficulté.

Simple et a priori efficace ; de toute manière le jeu ne s'encombre pas vraiment de technique et mise plutôt sur l'ambiance et le roleplay, ce qui n'est pas sans rappeler, dans un genre proche, l'ancêtre Maléfices.

VICES ET VERTUS

Après avoir lu le pitch du jeu, j'étais très impatient de dévorer Billet Rouge... J'ai une tendre sympathie pour l'Ecosse et raffole plus encore



de ces histoires à la frontière de la réalité et du fantastique. Mais, une fois le livre terminé, j'étais animé d'un sentiment mitigé. En effet si l'annonce correspond à ce que j'ai trouvé j'ai malheureusement un goût de trop peu et d'inachevé. C'est vrai qu'en moins d'une centaine de pages on ne peut pas demander non plus un jeu complet mais là je suis vraiment resté sur ma faim :

Les deux scénarios proposés sont alléchants – particulièrement le deuxième qui tourne autour de la production de whisky – mais ils demandent vraiment un gros travail du maître du jeu pour les rendre jouables sans improvisation.

Les PJs travaillent pour l'Œil de Londres, certes, mais au final on n'en sait pas grand-chose. Qui sont-ils ? Comment travaillent-ils ? Une multitude de questions restent sans réponse, et là encore le meneur va devoir créer la partie manquante.

Le système de jeu avec les deux personnalités est vraiment une trouvaille sympathique mais reste trop pauvre . A mon sens , il encourage unedébauche d'atrocités inutiles lorsque la partie vice prend le dessus. Il faudra vraiment un dosage savant pour amener le jeu là-dessus et surtout des joueurs expérimentés capables de prendre suffisamment de recul pour que la partie ne de-

vienne pas glauquissimme.

La description d'Edimburgh est très évocatrice mais, comme un décor de cinéma, derrière la peinture il y a un grand vide qui ne demande qu'à être comblé.

Pour conclure, le prix étant modeste, j'en recommande tout de même l'achat, il y a vraiment une idée originale et un joli traitement derrière tout ça. Cependant ne vous attendez pas à du tout cuit, il va falloir un MJ capable de se retrousser les manches et surtout des joueurs matures et expérimentés pour pouvoir profiter pleinement du Billet Rouge...

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 15 euros
- Format : 16x24, noir et blanc
- Nombre de pages : 80
- Éditeur : Les Ecuries d'Augias





MONOSTATOS

Qui n'a pas rêvé devenir le libérateur de tout un peuple soumis au joug d'un dieu autoproclamé ? Qui n'a pas eu envie de rallier à sa cause tout un peuple vivant dans l'apathie depuis l'arrivée au pouvoir d'une déité dont l'ordre est un des créneaux ? Enfin, qui n'a jamais rêvé de faire tout cela dans un cadre proche de l'Égypte antique ? Si ces quelques questions ont résonné en vous comme un appel, alors *Monostatos* des éditions *L'alcyon* pourrait répondre à vos attentes.

A QUOI AVONS-NOUS À

FAIRE ?

Monostatos est un jeu de rôle basé sur le partage de la narration entre les participants, et ce malgré la présence d'un MJ à la table. Le format A5 est très agréable pour une prise en main facile, la maquette est basique et les quelques illustrations semblent être dans le ton du jeu sans pour autant être très inspirantes.

Chaque joueur incarne un personnage aux capacités supérieures à la moyenne, vivant dans un monde dominé par un Dieu unique qui, pour gagner son rang, a eu la « bonne » idée de tuer tous les autres Dieux. Là où le polythéisme était de mise et permettait à tout un chacun de respecter et vénérer le Dieu qui lui ressemblait (ou du moins qu'il craignait le plus), il n'en est plus rien avec un monothéisme organisé en sectes afin de concrétiser sa vision du monde. Fondée sur 5 principes (obéissance, transparence, pitié, paix et humilité), le culte de *Monostatos* conduit l'humanité vers une vie de calme, d'apathie où la créativité, les impulsions et l'esprit d'initiative ne sont pas tolérés. Il ne peut être toléré d'aspirer à une vie meilleure et si des codes ont été mis en place c'est dans le seul but



d'être respectés, puisque pour le bien commun.

Pour régir l'humanité, 5 sectes ont été créées avec tout un but bien précis :

La secte du Marbre afin de faire régner l'ordre,

La secte du Verre, véritable œil de Moscou dans la société « monastique »

La secte de l'Éther est là pour favoriser une vie confortable et sans angoisse,

La secte de Fer assure la paix en étant la seule à être autorisée à porter une arme,

La secte de la Poussière dont le but est de traquer les opposants au régime de Monostatos.

Une fois ce cadre politique posé, l'auteur nous entraîne à travers les différentes régions de ce monde, tantôt région désertique, tantôt région montagnarde, les paysages s'enchaînent avec leurs spécificités, leurs propres peuples (parfois sou-





mis, parfois revanchards). Bien que Monostatos soit parvenu à tuer l'ensemble des Dieux antiques, certains chefs de guerre (ou de territoire) subsistent conduisant à une situation de pacte de non agression, qui s'avèrent être autant de sources d'alliés potentiels pour vos personnages si vous parvenez à les rallier à votre cause.

LES PJ, CEUX PAR QUI LA

RÉVOLTE ARRIVERA

Vos personnages vont avoir la dure tâche de tenter de libérer tout un

peuple du dictat de l'ordre et de la standardisation. La base des histoires que vous allez conter va être un lieu, un endroit créé par le MJ dans lequel vos personnages vont avoir pour but de lancer des conflits contre le culte de Monostatos. Ces affrontements conduiront à l'accumulation de points de Puissance qui sont autant de possibilités pour les PJ de parvenir à réaliser des actions héroïques. Enfin, tout succès dans un conflit rapprochera le PJ au centre du conflit de sa fin de sa quête personnelle. En effet, chaque personnage se décrit en 5 phrases. La première (Souffrance) explique en quoi le personnage a été la victime (directe ou indirecte) du culte. La seconde (Vertu) explique le but de ce personnage. Enfin, les trois dernières phrases sont des Singularités, c'est-à-dire des traits illustrant le côté exceptionnel du personnage. La mise en scène de leur Souffrance, ou leur Vertu, les conduira à gagner des points de Puissance très utiles dans les scènes d'Affrontement (permettant notamment de relancer les dés). Les scènes (ou Tableaux) s'enchainent ainsi jusqu'à un commun accord entre les joueurs sur une fin satisfaisante à l'histoire du lieu utilisé comme cadre à la partie.

En parlant de Lieu, le livre se termine par des explications très simples sur leur mode de création, à savoir leur



explication au travers des 5 sens, les forces en présence, l'attitude de la population, la présence d'opposants au culte et l'importance de la nature.

CONCLUSION

Monostatos est un jeu de rôle narratif sur le combat d'une tyrannie, sur la lutte face à un ordre établi bridant toute une population, autant dire tout ce que l'on peut rencontrer dans l'excellent *Perfect*. Le background y est étonnamment très dense et manque parfois de clarté du fait de l'utilisation de tournures « poétiques » peu évocatrices. Associé à la présence écrasante de citations philosophiques en début de chaque chapitre, le lecteur pourrait n'avoir qu'une envie celle de parvenir rapidement à la partie technique du jeu. Enfin, il semble indispensable d'avoir le background du jeu assimilé par tous les participants afin d'en tirer le meilleur, comme pour utiliser au mieux les relations entre les différentes factions de cet univers, ce qui est assez paradoxal pour un JdR où la création de l'histoire est présentée comme étant collégiale. Ici, c'est à peu près le cas mais dans un cadre contraint. *Monostatos* est finalement un jeu intéressant par certains aspects (comme la création des

lieux) mais qui pourrait souffrir de la comparaison avec d'autres jeux sur le même thème.

JÉRÔME « SEMPAÏ » BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 15 euros
- Format : A5, noir et blanc
- Nombre de pages : 116
- Éditeur : L'Alcyon

CONCOURS « VIEUX POTS, NOUVELLES SOUPES »

Vieux Pots

Nouvelles soupes

Concours de ~~cuisine~~ création ludique à base de concentré

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



Limite de remise 30 septembre 2012

infos: www.narrativiste.eu/vieux-pots

A gagner L'appel de Cthulhu, édition 30^{ème} anniversaire, Les brigades chimériques, les chroniques de Féals, un bon d'achat de 50 euro sur ludibay, Hollow Earth Expédition +écran, etc..



Sens Détour

Ludibay

Ludik Bazar



Pour la seconde année consécutive, le site narrativiste.eu a organisé son concours « Vieux pots, nouvelles soupes ». Le principe de ce concours est simple : sortir du placard un jeu de rôle de l'âge d'or et faire revivre sa thématique sous la forme d'un jeu narratif. Chaque proposition de jeu, car il s'agit bien de propositions et non de jeux complets, doit respecter un certain nombre de règles (de droits d'auteurs notamment) et ne pas excéder la trentaine de pages. Pour le concours de 2012, cinq propositions ont été faites reprenant cinq jeux anciens parus entre 1976 et 1991. La proclamation des résultats a eu lieu fin octobre. Mais allons à la rencontre des 3 gagnants pour en savoir plus sur ce concours et leur manière de l'avoir abordé !

Bonjour à tous, et tout d'abord, félicitations pour votre succès à ce concours des Vieux pots. Quelle a été votre motivation pour répondre à cet appel à projets ?

Khelren : Bonjour à tous les rouages du studio et merci pour le coup de projecteur ! En bon habitué des concours de création de JdR (*Royal Rumble* et *Démiurges en herbe*), j'ai eu la chance de tomber sur les Vieux pots. J'ai trouvé le concept du concours, moderniser un ancien JdR, tout simplement génial, au point de ne pas pouvoir ne pas y participer.

Helkus : Pour moi ce fut principalement le plaisir de travailler des systèmes de jeu que je trouve très originaux. J'ai adoré les idées qui soutenaient *Wushu*, *Lady Blackbird* ou *Danger Patrol*, et plonger à leur suite était trop tentant. Le concours, c'était finalement une façon sympathique de se fixer une *deadline* et de s'obliger à écrire.

Jeronimo : Merci pour ces félicitations et de m'offrir l'opportunité de revenir sur De Chair & d'Acier, ma contribution à ce concours. Je suis rôliste depuis plus de 20 ans maintenant, mais ce n'est que récemment, en 2007, que j'ai découvert des jeux avec une approche très différente de celle des jeux dits traditionnels, et s'appuyant sur le paradigme *system does matter*. Je voulais, par le biais de ce concours, faire découvrir les principes d'un précurseur de ce type de jeu, à savoir *Sorcerer* publié par R. Edwards en 2002.

Aviez-vous participé à la première édition des Vieux pots ?

Khelren : Oui, lors de la première édition du concours, j'ai repris l'ancêtre *MEGA* et rendu une proposition (disponible ici : <http://dragondigital.free.fr/?p=272>) qui, bien que maladroite, m'a quand même permis de décrocher la seconde place.



Helkus : Non. Je n'ai découvert narrativiste.eu qu'après le début du concours de cette année, en cherchant un système original sans MJ pour jouer dans l'univers du *Seigneur des Anneaux*.

Jeronimo : Non, même si j'avais déjà à l'époque connaissance de son existence et une ébauche succincte de la proposition que j'ai finalement faite en 2012. Cependant, je n'avais pas encore amorcé les contacts avec les ayants-droits, et surtout pas assez de recul sur *Sorcerer*.

Quel jeu avez-vous voulu dépoussiérer et pourquoi ce choix ?

Khelren : J'avais initialement prévu un jeu, mais quand il a été annoncé que le concours s'ouvrait aux jeux anglophones, ça a tout changé ! J'ai tout de suite pensé à *Ambre*, sorti en 1991, à la limite de l'âge d'or visé. C'était l'occasion de rendre un hommage à un jeu qui m'a fortement influencé et à son auteur, Erick Wujcik, malheureusement décédé.

Helkus : J'ai mis beaucoup de temps à choisir car j'ai eu beaucoup de mal à trouver un jeu qui me donne des idées originales. J'ai finalement choisi *Bunnies & Burrows*, un jeu de 1976 basé sur le roman *La Garenne de Watershipdown*. Il était intéressant car il me permettait de travailler sur un

système basé sur les relations entre un groupe de héros et la communauté qu'ils protègent. En fait cela aurait aussi bien pu être *La Guerre des Etoiles*, mais cela aurait été moins original.

Jeronimo : *Bloodlust* est le 2^{ème} jeu de rôle que j'ai acheté, et ce dès sa sortie en 1991. Son thème, basé sur la relation contre-nature entre deux entités, une arme aux pouvoirs surnaturels et l'humain qui la porte, m'a toujours fasciné. Mais avec le recul, je trouve maintenant que le système de jeu original ne permettait pas d'explorer efficacement cette spécificité. Je me suis donc attaché avec *De Chair & d'Acier* à adapter le système de jeu de *Sorcerer* pour traiter du concept d'Arme-Dieu avec une nouvelle approche, plus fidèle selon moi à ce thème.

Quelles sont les difficultés rencontrées (si difficulté il y a eu) pour parvenir à proposer quelque chose d'original sans copier/coller des jeux de références et/ou trahir le jeu original ?

Khelren : J'ai relu *Amber, the diceless RPG*, mais je suis resté bloqué pendant de longs mois : c'est un JdR très impressionnant, très en avance sur son époque, avec de nombreux conseils qu'on semble redécouvrir



aujourd'hui (appuyer fort sur les PJ, centrer les histoires sur les conflits), malgré la malheureuse « règle d'or » (« si une règle ne vous plaît pas, changez-la »), à l'antithèse de l'actuel *system does matter*. Quand je regarde le début des années 90, avec l'arrivée des jeux *White Wolf* où le PJ ne devient plus qu'un pion insignifiant sur l'échiquier, je me dis que le JdR *Ambre* représentait une sorte d'avant-garde des jeux narrativistes, les préfigurant de quelques années. Bref, je n'avais pas d'angle d'attaque : impossible de rendre plus narrativiste un tel jeu.

Et puis, au détour d'une conversation, on m'a fait réaliser une chose : le JdR *Ambre* joue la carte de la surenchère de pouvoirs, un aspect super-héros qui correspond sans doute à la vision d'Erick Wujcik mais qui est éloigné des romans, du moins du premier cycle. Ca a été le déclic ! J'ai donc mis de côté le second cycle et centré *Neuf Princes* sur la noblesse des princes d'Ambre, leurs devoirs, leurs obligations... leurs coups fourrés.

Helkus : La principale difficulté fut la gestion du copyright, savoir ce que je pouvais faire ou non. Puis est venue ma méconnaissance des jeux narratifs, dont je n'ai lu que les « grands standards ». J'avais toujours l'impression que ce que j'imaginai avait

forcément été inventé par un autre ailleurs. Et pour clarifier cela, l'aide de Maître Sinh sur le forum fut très utile. Après, une fois les idées fortes lancées, le reste est venu assez simplement.

Jerónimo : La principale difficulté lorsque l'on s'attaque à l'adaptation d'un jeu comme *Sorcerer* c'est de ne pas briser le délicat équilibre des mécanismes mis en place dans le système de jeu original, ces mécanismes étant conçus pour supporter et renforcer le thème recherché. L'autre point sensible est de réussir la greffe de mécanismes tirés d'autres jeux (ici, il s'agissait de *Psi*Run* de M. Baker) à un système qui ne le prévoyait pas initialement, et ce sans le dénaturer.

Qu'est-ce que votre proposition apporte par rapport au jeu initial ? Et par extension, par rapport aux JdR dit plus classiques ?

Khelren : Dès le début je voulais conserver le principe des enchères, symboliques du JdR *Ambre*. Mais je voulais également les tourner autrement, les basculer du chiffré au littéraire. Au final, les enchères à la création du personnage gèrent une forme de réputation : « Je suis Bénédict, je suis le meilleur maître d'armes de l'univers ». C'est, je trouve, plus



intéressant que « Je suis le meilleur parce que j'ai le meilleur score en Combat ».

Et puis dans le règlement du concours, il était dit qu'il fallait amener les nouvelles technologies. Ce point m'a longuement trotté dans la tête : c'était délicat à intégrer mais terriblement tentant. Finalement, j'ai décrit le pouvoir de la Marelle comme l'utilisation d'un moteur de recherche sur Internet et le tour était joué !

Tout le jeu est comme ça : à mi-chemin du jeu de rôle et du jeu de plateau, un prétexte pour utiliser et confectionner des aides de jeu, comme les Atouts.

Helkus : Le jeu initial était tellement *old-school* dans sa conception (il est contemporain des tout premiers, *Donjons & Dragons* et *Tunnels & Trolls*) que le système du jeu rendu n'a plus grand-chose à voir. C'est désormais un jeu de groupe, plus qu'un jeu « individuel », comme c'était le standard à l'époque, sans compter que c'est un jeu sans MJ et avec un « plateau » sur lequel sont placés les périls à affronter. Bref, de *Bunnies & Burrows* j'ai conservé l'esprit, des lapins anthropomorphes qui se battent pour protéger leur garenne.

Jeronimo : Ma proposition se focalise d'une part sur la relation entre l'Arme-Sentiente et son Compagnon

d'Arme, et d'autre part sur l'évolution de leur identité propre. Plusieurs mécaniques, absentes du jeu original, assurent le suivi de ces aspects et mettent en exergue la question qui est posée aux joueurs au travers du jeu : posséder une Arme-Sentiente donne la capacité à votre Compagnon d'Arme de réaliser des exploits inaccessibles au commun des mortels et vos rêves les plus fous, mais pour cela il faudra accéder aux désirs et besoins de cet être de métal, au risque d'y perdre jusqu'à votre propre identité; êtes-vous prêt à payer ce prix ?

Sorcerer se démarque principalement des jeux classiques par le fait que le MJ ne prépare pas un scénario à l'avance. A la place, il doit construire, à partir des idées développées par les joueurs dans leur Incident Déclencheur (i.e. la situation initiale qui va les propulser dans l'action et faire d'eux les protagonistes de l'histoire), une galerie de personnages interconnectés et possédant des motivations propres, qu'elles soient opposées ou non à celles des Compagnons d'Arme. Le MJ se doit aussi de préparer une variété de situations particulières appelées Moments de Choix, par lesquelles il viendra tester les valeurs des personnages et donnera alors l'opportunité aux joueurs, selon les choix qu'ils feront, de mon-



trer tel ou tel aspect de leur personnage, et ainsi préciser leur véritable nature et apporter des éléments pour répondre finalement à la question posée par le jeu.

Pour vous, votre proposition est suffisamment complète pour être jouée par tous, ou y-aurait-il des modifications, approfondissements à y apporter ? et lesquelles ?

Khelren : Jouable par tous, pas forcément. Manque de place, manque de *playtest*; je pense que c'est une proposition un peu ardue pour des joueurs peu connaisseurs des jeux narrativistes. C'est un fonctionnement différent, notamment sur la répartition du pouvoir narratif entre MJ et PJ. Passer Ambre en jeu de narration collaborative, tout en encourageant les personnages à se mettre des bâtons dans les roues, c'est aussi demander de savoir faire la distinction personnages/joueurs à la table. Et ça, c'est loin d'être évident, même pour des vétérans du JdR.

Néanmoins, le jeu ne fait qu'une dizaine de pages, a été axé vers la simplicité et la rapidité de prise en main. En l'état, l'ensemble est jouable mais indéniablement, il faudra que je reprenne avec un peu de recul cette proposition et que j'en fasse une version plus aboutie, en clarifiant

certains points, la doter de conseils de maîtrise et de jeu. Mais pour cela, j'aurais besoin du maximum de retours de lecteurs.

Helkus : *La Garenne* telle qu'elle a été rendue est jouable, mais elle ne correspond pas encore à la version du jeu terminée telle que je l'envisage. Il faudra lui adjoindre des règles, des clarifications, des exemples...

Jerónimo : *Sorcerer* n'étant pas un jeu très connu et répandu parmi les rôlistes français, j'ai essayé de faire en sorte que ma proposition soit la plus complète possible, et ainsi jouable sans qu'il soit nécessaire de posséder un exemplaire de *Sorcerer*. Le seul approfondissement restant à réaliser est celui que les joueurs et le MJ feront en se mettant d'accord sur un univers spécifique à explorer et en adaptant si besoin les Descriptifs des Scores des Compagnons d'Arme et les Capacités des Armes-Sentientes. En 2013, les Vieux pots vont être reconduits pour la 3^{ème} année consécutive, vous imaginez-vous y participer à nouveau en déposant une nouvelle proposition ?

Khelren : Mes disponibilités ont fortement diminué pour 2013 mais qui sait ? La possibilité de moderniser des jeux anglophones m'a emballé pour cette édition, si une nouvelle surprise se glisse l'année prochaine, peut-être me ferai-je à nouveau pié-



ger !

Helkus : C'est possible. Il faudra « juste » trouver le jeu qui donnera le déclic, qui fera naître une bonne idée.

Jeronimo : Reposez-moi plutôt la question en 2014 pour la 4^{ème} édition ! Ce n'est pas faute d'avoir d'autres idées d'adaptation en tête (comme par exemple un remake de *Robotech* basé sur le mix improbable de *3:16 Carnage dans les étoiles* et de *Bliss Stage*), mais elles reposent souvent sur de grosses licences connues, et je ne suis pas sûr de réussir à obtenir l'autorisation des ayant-droits ! Et puis surtout, je travaille en ce moment sur un autre projet de jeu qui accapare déjà une grande partie de mon temps libre... Si vous aviez un mot à dire à *narrativiste.eu* concernant ce concours, pour l'améliorer, l'ouvrir à plus de monde, etc. que leur diriez-vous ?

Khelren : Par essence, les Vieux pots ciblent un public restreint, les rôlistes francophones intéressés par les jeux narratifs et/ou narrativistes. Même si le nombre augmente, combien sommes-nous ? De même, impossible de publier ou d'éditer les propositions pour des raisons de droits d'auteur, ce qui limite leur diffusion. Alors que faire ? Peut-être mettre en avant les auteurs de JdR amateurs narrativistes sur le site,

leur offrir une tribune, publier des aides de jeu pour leurs créations. Et, avant tout, créer un réseau communautaire, processus long et difficile mais indispensable pour se développer, ce qui passe par la mise à disposition d'outils, comme un forum performant.

Helkus : Peut-être s'intéresser à un point qui mériterait d'être vraiment clarifié, et qui fut initialement un gros frein pour moi : la gestion du *copyright*. Qu'ai-je réellement le droit de faire, refaire et reprendre ? J'ai failli ne pas participer à cause de cela tant je me suis demandé ce que je pouvais vraiment faire, et je pense que ce point est bloquant pour beaucoup de participants potentiels. Après, ce concours est à taille humaine, bien organisé et bien suivi, donc à part féliciter à nouveau les organisateurs pour leur travail et leur courage, je ne vois pas.

Jeronimo : Ce concours est encore jeune, et pour gagner en visibilité et lisibilité (dans le but d'afficher plus clairement l'objectif recherché par celui-ci), je crois qu'il serait bénéfique que les propositions de jeu soumises au concours soient, à terme, envoyées aux ayant-droits qui ont donné leur autorisation préalable, de manière à les rassurer sur l'utilisation qui est faite de leur œuvre et faciliter ainsi l'obtention



d'accords futurs pour les prochains participants. Il serait également utile d'orienter les futurs candidats vers le forum [Rêves d'Ailleurs](#) dont les membres fondateurs font un boulot incroyable en mettant à disposition des jeux de rôles français n'étant plus édités, mais seulement s'ils ont obtenu l'accord de tous les ayant-droits (auteurs, illustrateurs, ...).

Merci à tous pour votre temps et vos réponses.

Sachez, chers lecteurs, que vous pouvez télécharger les propositions sur le site des narrativistes en suivant ce lien : <http://www.narrativiste.eu/2012/vieux-pots-vainqueurs2012/>

Pour en savoir plus sur les Vieux Pots, discutons avec Maitre Sinh de chez [narrativiste.eu](#). Merci Maitre Sinh de bien vouloir répondre à nos quelques questions.

D'où vient l'idée de dépoussiérer de vieux JdR et de les « adapter » à la sauce narrative ?

Ce n'est pas tellement une idée, c'est quelque chose qui me semblait évident depuis le début de [Narrativiste.eu](#).

Je crois qu'il va falloir faire un *flash-back*... En quelques mots, disons que ne suis plus vraiment rôliste depuis

déjà très longtemps (ma dernière vraie partie remonte à 1995...). J'ai essentiellement joué à l'époque du boom du JdR, du milieu des années 80 au début des années 90. Ensuite, comme beaucoup (en fait, comme *l'immense majorité*) des joueurs, la vie s'est chargée de rendre impossible à la fois d'y consacrer du temps et de maintenir un groupe stable motivé.

Le JDR ayant été pour moi, au-delà de toute tentation régressive, quelque chose de *vraiment* merveilleux, je ne l'ai jamais oublié au cours de ma période « jeux de plateau » (là aussi, au moment du boom des *Eurogames*), qui me permettaient (comme à d'autres ex-rôlistes) de partager une activité ludique avec des non-joueurs. Tout cela m'a conduit à rechercher des alternatives, les plus proches possibles du JdR, mais avec les avantages du JdP, et a débouché sur la découverte des jeux issus de *the forge*, surtout les jeux sans MJ et sans préparation. *Universalis* fut une de mes premières découvertes, et ça a été un choc, parce qu'entre temps, comme beaucoup, j'avais essayé de réinventer l'eau tiède... et là, je me trouvais face non pas à des « règles », mais à un « système » complet, comme dans les jeux de plateau... mais conçu pour y faire ce



qu'on fait dans un JdR.

Bref, en 2010, j'ai fait une première partie de *Wushu* (avec quelques rôlistes, des ex-joueurs et un ado), et ça a signé mon retour. Narrativiste (le portail, et les éditions), sont nés de ça, toujours avec l'idée de permettre à la grande armée de réserve des ex-rôlistes (ou en voie de l'être) et des non-joueurs de se replonger dans la création d'histoires.

A partir de là, on comprend que les Vieux pots sont au cœur de tout ça...

De même, en ce qui concerne les jeux qu'on édite, nous avons créé une collection « retour à zéro » (qui comprend aujourd'hui *Dungeon*, *Dungeon World*, et *Danger & dragons*) qui est très proche de cette idée, puisqu'elle vise à explorer de nouveau des thèmes/jeux des débuts.

Pourquoi un concours ?

Je pense que c'est la forme de « manifestation » qui a le plus d'écho, de visibilité et qui permet de motiver les participants. Il y a quand même une flopée de prix, mais aussi la possibilité de se faire remarquer, en bien; comme c'est le cas de Gregory Pogorzelski, gagnant de la première édition, qui à l'époque était inconnu.

Avez-vous beaucoup de participants ?

Pas tellement, mais il faut dire que c'est un concours exigeant. Il faut déjà connaître (ou avoir un intérêt pour) les jeux « anciens », mais aussi être familiarisé avec l'idée – celle des jeux narratifs – de concevoir des jeux avec un système central, comme dans les JdP, ce qui est du *game design* à l'état pur (au contraire d'un JdR, où on crée un univers, et on lui accole des règles de simulation).

Cela fait quand même des conditions « lourdes ». Mais quand même, compte-tenu de tout ça, j'ai été surpris par l'affluence.

On a donc été souples, car participer suppose pas mal de travail. Notamment pour ce qui est du lien avec les jeux originels.

D'où viennent les membres du jury de ce concours ?

La liste est publiée sur le site. Il y a des représentants des éditeurs qui gravitent autour de la chose narrative (*les écuries d'Augias*, *la boîte à Heuhh*), un représentant du GROG, et des anciens auteurs (et ex-joueurs) comme Laurent Tremel (*Berlin XVIII*), qui est sociologue et toujours partie prenante du monde



du jeu à un niveau plus « institutionnel ».

En 2013, le gagnant de la première édition, Gregory Pogorzelski, sera lui aussi au jury. On compte aussi l'élargir en dehors du monde du Jeu de Rôles proprement dit, mais ce n'est pas chose aisée.

Même si les propositions reçues durant les 2 premières éditions des Vieux pots sont très intéressantes, as-tu un regret ? Un souhait (concernant les futures propositions) pour les prochaines éditions ?

Pas vraiment de regrets, au contraire... même si (mais c'est personnel) j'attends toujours les remakes de mes jeux préférés...

Y-aura-t-il une version 3 des Vieux pots ? Si oui, quelles sont les dates à retenir ?

Oui. Officiellement, ça commence en mars, et ça clôture en septembre, pour laisser tout l'été aux créateurs. Mais on peut tout à fait commencer tout de suite, c'est même conseillé. Le principe va-t-il évoluer (comme en 2012 avec l'ouverture aux jeux américains) ? Si oui, peut-on avoir des infos à ce sujet ?

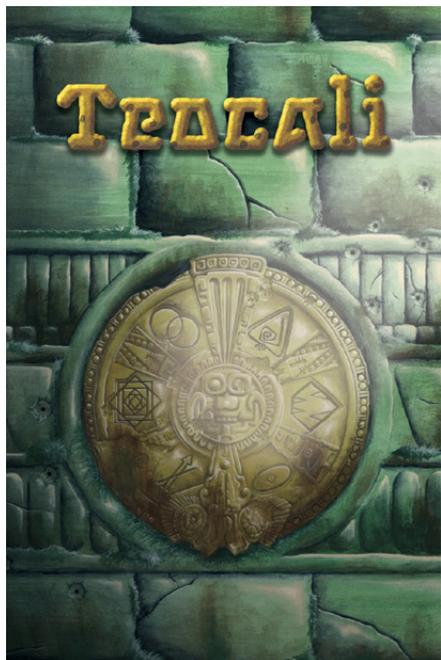
Je crois que le concours est assez mûr maintenant, et il ne va pas y avoir d'évolutions importantes. On aura peut être un auteur américain

au jury, mais ce n'est pas confirmé.

Merci d'avoir bien voulu répondre à nos questions.

JÉRÔME « Sempaï » BOUSCAUT

UGH,



Salutations de votre vagabond rôlistique. Cette fois-ci, pas de plongée dans un jeu de rôles ou un scénario, mais une rencontre. J'ai recueilli pour vous quelques échanges avec des auteurs, ceux de *Teocali*. Après les avoir contacté via l'esprit à la face de bouc, j'ai squatté un coin de salle pas trop occupé d'une convention bien sympathique. Et voilà votre serveur qui a papoté pour vous avec Coline et Simon, sans chichi, juste avec son petit *voxcatcher* pour rapporter ces propos.

Curieux et un peu intimidé au début, je leur ai demandé comment ils avaient respectivement découvert le jeu de rôles.

Coline Pignat : Ça fait à peu près 12 ans que je fais du jeu de rôles, et c'est familial puisque ce sont mes deux frères qui m'ont initié. Tu vois le truc : « Tu as 13 ans maintenant, tu es assez âgée pour pouvoir faire du jeu de rôles ». On fait une campagne de *Donjons et Dragons* qui dure un an jusqu'à des niveaux épiques. Ça commence là-dessus, et ça n'a jamais arrêté.

Simon Gabillaud : J'ai découvert le jeu de rôles au collège, un ami avait créé un jeu amateur basé sur *Final Fantasy VII*. Avec le recul, ça ne fonctionnait pas du tout, mais c'est lui qui nous a amené au jeu de rôles. C'était assez rigolo, il avait vraiment repris le système du jeu vidéo, ça a donné n'importe quoi. Un jeu de rôles en jeu vidéo, ou l'inverse, c'est pas adaptable. Il y a eu quelques petites expériences rôlistiques après, notamment une création maison sur laquelle j'étais meneur du jeu; c'était le tout début du lycée. Puis, après, des choses plus sérieuses, des jeux de rôles occultes contemporains : *Exterminateur le jugement dernier*, *Berlin XVIII*. Je ne me suis mis à la Fantasy que très très tard. Ce qui est assez



drôle, c'est que moi, pauvre hère, je n'ai jamais joué dans un univers fantastique, donc jamais de campagne D&D ou Warhammer. Je réclame à mes amis MJ de jouer dans un univers le plus standard possible.

Tripotant mes dés, je leur ai demandé si comme moi, ils avaient des objets fétiches en jeu de rôles.

Coline : Non, nous, on peut faire du jeu de rôles sur un coin de table, eh bien, ça ne nous dérange pas trop. Donc je t'avoue qu'il nous arrive très régulièrement d'oublier nos dés ou de faire avec le matos qu'il y a sur place. Du coup ça serait peut-être à



faire. Sinon mon Simon, ça serait lui mon fétiche.

Simon : Je suis très peu superstitieux, donc j'ai pas de gris-gris particuliers. Si, j'ai mes dés qui m'ont été offert par ma chérie, mais non, pas de gris-gris particuliers.

Quoi, pas d'objets fétiches, ni dé, ni veille bourse ? Mmm... des joueurs différents des bougres que j'ai pu croiser... Encore que. Tout ça m'a donné envie de mieux les connaître, et notamment de savoir ce qu'il faut pour faire une bonne partie de JdR, selon eux.

Coline : Des bons joueurs, un bon MJ... C'est dur de répondre à ça. Heu, du calme. Pour moi, en tant que MJ, c'est mieux d'être dans une pièce fermée parce que j'ai un peu tendance à hurler quand j'interprète mes personnages. Donc c'est pas pour moi, c'est pour les autres. Du coup je me sens vachement gênée, je me restreint moi-même. Au final, je dirais le calme, histoire de pas être trop déconcentrée, de profiter de la chose véritablement, de pouvoir l'interpréter pleinement.

Simon : A domicile, c'est d'avoir le matos de base, bouquin, écran de jeu, ça c'est important, je trouve. Pas pour cacher les jets de dés aux



joueurs, mais pour poser une ambiance, ça, c'est assez sympa un bel écran. Évidemment, l'idéal ça serait que le MJ ait son bouquin, et un pour les joueurs ça serait bien aussi. A boire, un peu de bouffe aussi c'est bien, et de la musique. Moi j'suis très café. Après peu importe ce qu'il y a, nous on a de la chance d'avoir une cuisinière à table et qui n'hésite pas à mettre les petits plats dans les grands, donc c'est sympa aussi. Sinon un

élément qui est assez prépondérant, c'est la musique. Tout simplement parce que parfois à un certain moment, quand on est un petit peu en manque d'inspiration, la musique va nous insuffler quelque chose, va nous servir à redémarrer.

Leurs réponses me laissent à penser qu'ils avaient cogité sur le JdR plus d'une fois. Un trait commun aux rôlistes passionnés, me direz-vous. Toujours est-il que cela m'a donné envie de connaître leur avis sur l'éternel débat : plutôt simulationniste (jeu de rôles avec un système de règles très précis ou se voulant très réaliste) ou plutôt narrativiste (JdR se basant sur les descriptions faites par les participants pour résoudre les actions) ?

Coline : Moi je suis très malchanceuse. On me dit qu'il ne faut absolument pas faire un échec critique là, je fais un échec critique là... Donc moi j'aime bien les jeux où on lance pas trop les dés ; parce que si tout dépend des dés, je suis vraiment mal barrée. Du coup, j'aime pas trop les règles hyper simulationnistes. C'est *Shadowrun* (NdC : un grand classique du jeu de rôle fantaisie-futuriste, sortie en 1990 et toujours en activité) de je ne sais pas quelle édition, ça nous a carrément fait arrêter la campagne parce que les règles,



elles étaient imbuables. Avoir une compétence pour faire du parachutisme pour moi c'est juste idiot. Donc voilà, j'aime pas les règles qui offrent comme caractéristique l'intelligence par exemple ; parce que pour moi, dans un jeu de rôles, l'intelligence, c'est forcément celle du joueur. On peut dire que ça va être le savoir, la santé mentale, comme nous dans *Teocali*. C'était le défaut *Scion*, se retrouver plein d'intelligence épique et puis se retrouver face à une énigme à laquelle on ne peut pas répondre, moi je trouve ça un peu bête.

Simon : J'ai pas d'avis sur la question. Je tranche en plein milieu, je tranche de manière verticale, en me disant simplement que chaque jeu doit avoir un système qui lui correspond. C'est à dire que j'ai beaucoup de respect pour le *Basic Roleplaying* (NdC : le système des jeux de *Chaosium*) et pour le *DK system* (NdC : des systèmes génériques à adapter sur tout type d'univers) etc. Ces systèmes fonctionnent très bien, mais pour moi un jeu est réellement complet quand il possède son système dédié; pas forcément entièrement, ça peut être des petits ajouts comme le système de *Loup-Garou* qui a une mécanique spéciale, justement. *Mage*, qui a un système basique et qui finalement possède des

mécaniques qui tirent vers l'univers. Qu'un jeu soit très simulationniste ou narrativiste et que ce système corresponde un tant soit peu à l'univers, moi ça me va. J'ai pas vraiment d'avis sur la question, l'important c'est que ça corresponde à l'univers.

Le contact est bon, mes interlocuteurs sympas, je me suis laissé aller à leur demander quel jeu ils aimeraient faire jouer.

Coline : *Capharnaüm* (NdC : un jeu arabisant fantastique, sorti en 2007 chez 7^{ème} cercle) parce que j'adore ce jeu de rôles; véritablement c'est un de mes jeux de rôles préférés, donc ça me plairait bien. J'ai acheté la campagne, mais j'ai pas encore eu le temps de la lire; quand je la lirai, je la ferai jouer. C'est sûr, parce que c'est vraiment le type de jeu que j'aime le plus, surtout quand c'est horrible, c'est mieux.

Simon : J'aimerais faire jouer *Sens* de Romaric Briand (NdC : un jeu à tendance science fiction, produit « en amateur » par Romaric Briand) qui est un jeu qui m'intrigue beaucoup. Mais c'est beaucoup de travail pour réussir à l'appréhender puis ça impose des mécaniques qui sont assez particulières. En fait, c'est un jeu dans lequel le postulat d'incarna-



tion de personnage est arrêté à ses plus strictes aspérités dans le sens où quand tu sors de ton personnage, c'est un parti pris, tu perds des points d'immersion qui sont une jauge dans le jeu. Si tu sors trop de ton personnage, en racontant des conneries par exemple, tu sors de ton jeu, ton « avatar » commence à disparaître. J'aimerais pas le faire jouer en campagne, j'aimerais le tester en scénario.

Pour un peu, s'ils avaient eu le temps, je leur aurais proposé une binouze et un américain mexicanos. Chi cha t'di rin, c'est qu'té teu pas d'min coin mais j't'a caire quain même. Bref, tout ça pour dire que malgré l'envie de connaître d'avantage les auteurs, je les ai interrogé sur leur jeu de rôles. Eh oui, j'ai pensé aux amateurs de Teocali qui n'ont pas eu la chance de les croiser. Je me suis donc enquis de ce qu'ils aiment dans ce jeu.

Coline : Moi ce que j'adore c'est les dilemmes moraux. J'adore me prendre la tête dans un jeu de rôles, pas savoir quelle décision prendre, pas connaître le fond des choses, essayer de le découvrir. C'est ça qui me plaît véritablement dans *Teocali*. Pour moi, un scénario réussi, c'est un scénario où, à la fin, les joueurs sont obligés de faire un choix. Voilà, c'est

ce qui me plaît, en plus du côté exotique de cet univers qui est vraiment très riche.

Simon : En fait, ce qui m'a plu à l'origine dans *Teocali* c'était le côté où, pour une fois, on inverse la vapeur ; c'est à dire d'avoir des personnages très puissants dans un système social très très contraignant. Maintenant, ce qui me plaît, c'est un peu tout dans le jeu, même si il y a quelques points dont je ne suis pas fier à la relecture ; mais ce sont des points vraiment mineurs. Hormis ça, sans être prétentieux ni orgueilleux, je trouve qu'on a fait un travail assez complet, pas forcément bien en tout points, mais complet. Finalement le jeu peut se jouer entièrement pour un MJ qui a un peu d'imagination. Le MJ a toutes les billes.

Ayant lu le livre de base, la diversité de styles de jeu possibles m'avait bien plu. J'en ai donc profité pour demander quelle ambiance ils aiment mettre en avant.

Coline : L'ambiance festive quelque part. Les insulaires (NdC : les « habitants classiques » du jeu par opposition aux tribaux, détenteurs de pouvoirs) veulent forcément faire la fête pour l'arrivée des tribaux, donc j'essaie de faire quelque chose, de



montrer un peu le côté positif; mais pas le côté *Bisounours*, c'est clair que non. L'ambiance à laquelle j'aspire dans Teocali c'est la prise de tête à la fin (*rires*), c'est le doute, le dilemme. Donc on s'amuse, et puis après on se rend compte que c'est pas si rigolo et qu'il faut faire des choix, et que ça va déterminer beaucoup de choses. Un mélange des deux un peu subtil.

Simon : Moi, j'aime quand le monde un peu sucré des insulaires est mis à mal par des choses, que ce soit par l'arrivée des conquérants, par des créatures, par des insulaires qui ne respectent plus les tabous, ce genre de choses là. Surtout, dans *Teocali*, ce que j'apprécie dans les *one-shot* en tout cas, c'est donner aux joueurs à la fin des parties des dilemmes. C'est à dire la personne qui a fait du mal parce qu'elle est possédée par une âme ou quelque chose comme ça, est-ce qu'elle mérite qu'on la punisse ? J'aime bien cette idée-là d'avoir un peu des imbrications et une décision finale qui dépend plus du joueur, de sa conception de son personnage, que de la volonté du MJ. Étrangement c'est un jeu qui peut paraître se prêter plus à l'aventure, mais moi je le fais jouer comme ça.

Durant nos échanges sur le jeu, le sentiment qu'il y a plus que le livre de base



me taraudait. Je leur ai demandé ce qu'ils aimeraient développer d'avantage dans le jeu.

Coline : Moi j'aimerais que le projet soit véritablement abouti; c'est à dire qu'on a été limité en termes de caractères pour écrire le livre et y a des choses que j'ai envie de développer un peu plus. Ça se fera de toute façon, sinon je serai véritablement frustrée. J'aimerais développer



la 7ème tribu qui me paraît vraiment très intéressante ... Je laisse un peu le suspense (*rires*). Sinon, développer les tribus en règle générale ; et surtout la campagne, pour pouvoir véritablement faire découvrir aux joueurs les secrets du jeu. En effet, même si ils sont exposés un peu dans le livre de base, on n'explique pas vraiment comment les joueurs peuvent arriver à découvrir tous les secrets du monde.

Simon : La campagne. On est en train de commencer avec un groupe de joueurs. Là, ils ont fini le premier scénario, en trois parties, quand

même. Si tout se passe bien, ça devrait être une campagne en quatorze scénarios. Des scénarios assez épais, généralement 2 à 3 parties, qui traitent de la guerre contre les conquérants, mais aussi des secrets de ce monde. Ça, pour Coline et moi, c'est le point principal à développer; c'est la campagne, c'est faire vivre l'histoire aux joueurs. Après, y a des petites choses, mais on les met sur notre site; des nouveaux clans, une galerie de personnages, un éventuel supplément pour jouer avec d'autres types de conquérants en dehors des conquistadors, peut-être des vikings ou des navires européens de telle époque ou même, peut-être plus tard, des personnages contemporains, ce genre de choses-là; parce que, finalement, pour ceux qui ont lu le livre, la période d'arrivée des conquérants n'a pas d'importance.

Avec la discrétion d'un troll dans une pouponnière, j'ai poursuivi ma précédente question. Cette fois-ci, j'ai sollicité des infos sans ambages , et pourquoi pas des avant-premières.

Coline : L'écran va être beau, on est plutôt fiers. On a essayé de donner un peu plus de clefs pour avoir des connaissances sur les sources de l'univers, sur ce qui tient le monde véritablement. Il y aura des créatures



qui sont j'espère un peu plus originales et un peu plus intéressantes que celles qu'il y a dans le livre de base. Non pas qu'elles soient banales, elles sont faites de telle sorte qu'on puisse les utiliser dans tous les scénarios. Celles du bestiaire sont des personnages qu'on a essayé d'insérer dans l'histoire pour qu'elles puissent véritablement servir à l'enrichir. Des créatures qui vont permettre de poser plus de questions sur la vérité du jeu et sur ses « incohérences ».

Simon : J'aimerais bien faire un roman sur *Teocali*, parce qu'une grosse partie du travail de conteur pour moi et dans le jeu de rôles, c'est de raconter des histoires. En tant que MJ je trouve ça passionnant, moi, de raconter une histoire à mes joueurs et de leur faire vivre quelque chose. Et finalement cette chose-là, ce côté conteur, je pourrais le retrouver dans le roman. J'ai plusieurs idées de romans dans les cartons, dont un notamment qui est pas mal avancé, mais, comme tous les auteurs, je re-travaille constamment ce que je fais. On a un autre projet qui, là, est d'avantage secret, même pour nos joueurs habituels, qui répond un peu à l'intrigue principale de *Teocali*... sans spoiler évidemment ... Et qui pourrait être ce qui se passe une fois que les PJ de *Teocali* ont découvert

qui ils sont. On aimerait bien faire un jeu dans ce côté là, très très épique, et toujours avec une importance liée au divin.

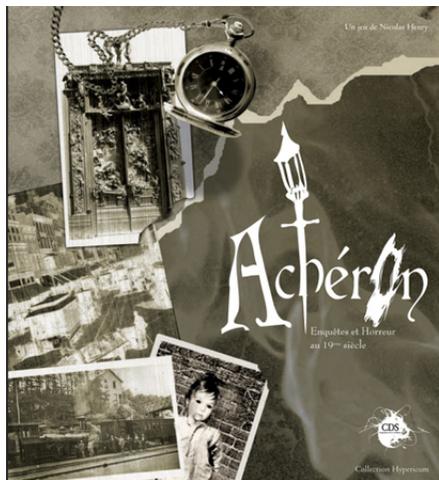
Voilà le récit de cette rencontre au détour d'une convention avec Coline et Simon, les auteurs de *Teocali*, que vous connaissez désormais un peu mieux. Sur ce, puisse Saint Denis Gerfaud et les Teotls vous inspirer des histoires au goût exotique.

PROPOS RECUEILLIS PAR OLIV VAGABOND





NOTE DE CONCEPTION DE NICOLAS HENRY CONCERNANT LE JEU ACHÉRON



Il m'a été demandé de rédiger un petit topo sur le « processus créatif » de la conception d'un jeu de rôle et je dois bien avouer que l'exercice n'est pas des plus simples.

D'une part, il est important de convenir que ma légitimité dans ce domaine est toute relative ; en effet, auteur d'un jeu somme toute anecdotique, je ne suis pas, à proprement parler, une référence incontournable dans ce domaine. D'autre part, j'ai l'intime conviction que cette fameuse formule magique diffère selon tout un chacun, en fonction de notre

vécu et de notre manière même de jouer.

Cependant, l'équipe du *Maraudeur* étant éminemment sympathique, j'espère que quelques unes de ces réflexions pourront vous être utiles, si vous aussi vous vous lancez dans l'aventure de la rédaction de votre propre JdR.

Et le septième jour, alors qu'il regardait *Derrick*, il eut un concept et vit que c'était bon.

De nombreux concepts de jeux de rôle paraissent excellents sur le papier et se révèlent complètement injouables ou terriblement cryptiques par la suite. En premier lieu, il convient de garder une chose à l'esprit : vous allez devoir faire partager quelque chose à des joueurs, voire pire, à des personnes que vous ne connaissez pas parce que si votre jeu se vend, vous ne serez pas derrière chaque table pour vérifier s'ils jouent *by the book*. D'ailleurs, vous êtes rôliste, vous le savez : PERSONNE ne joue *by the book* et c'est tant mieux.

Cela ne veut pas dire que vous allez devoir faire un truc que tout le monde connaît (et même bien au contraire), mais que vous devez être en mesure d'y entraîner les autres et faire en sorte qu'ils s'approprient ce que vous allez leur apporter.



On oublie souvent que le JdR est avant tout un jeu de société, donc une histoire de partage.

À l'origine, j'ai écrit *Achéron* après avoir lu *Dracula* de Bram Stoker (le jeu s'appelait *Nosferatu*, ambiance...) et parce que j'adorais la littérature romantique. Idem pour *Wulin*, que j'ai rédigé après que ma femme m'a fait découvrir la littérature de cape et d'épée chinoise.

Encore fallait-il amener des joueurs à s'intéresser à ça...

Je pense également que le JdR est un excellent moyen de transmission culturelle. Lorsque j'étais gamin, je lisais les encarts « historiques » qui se trouvaient dans les règles et suppléments d'AD&D qui portaient sur des événements ou des faits d'époque. Après quoi, fatalement, on se renseignait sur le sujet pour améliorer la plus-value de nos scénarios. Écrire un bouquin de JdR, c'est aussi un peu de ça à mon avis : qu'est ce qu'on va apporter au joueur ? quelles armes va-t-on lui donner pour qu'il arrive à faire vivre des aventures dans une ambiance bien huilée ? quelles pistes va-t-on lui donner pour qu'il s'en sorte tout seul ?

Concevoir un jeu, c'est transmettre une ambiance qui vous a animé, entraîner avec vous des personnes qui

a priori n'ont absolument aucune affinité avec ce vers quoi vous allez les emmener. Il m'est arrivé un certain nombre de fois de voir des auteurs de jeu présenter un texte qui présente un monde, parfois très complet, mais pas d'idée sous-jacente. De fait, même s'il est possible de jouer quantité de personnages avec des listes pléthoriques d'espèces ou de professions, le joueur n'aura aucune idée de ce qui va motiver son personnage à avancer dans le jeu. Aussi solide que soit votre atlas, vous allez passer à côté du sujet.

Pour créer du jeu, il va vous falloir définir la place de vos personnages dans vos aventures : seront-ils des héros surpuissants face à des puissances colossales (*Exalted*, *Scion*...) ? des victimes en quête de survie (*Brain Soda*, *Sombre*...) ? des investigateurs à la recherche d'une vérité (*L'Appel de Chtulhu*, *Achéron*...) ? des hommes simples face à leur destin (*Tenga*...) ?

Tant que vous n'aurez pas défini ces deux choses que sont l'ambiance générale de votre univers et la manière qu'auront vos personnages de vivre vos scénarios, il est, à mon avis, inutile d'aller chercher plus loin.



LE PJ, CE HÉROS...

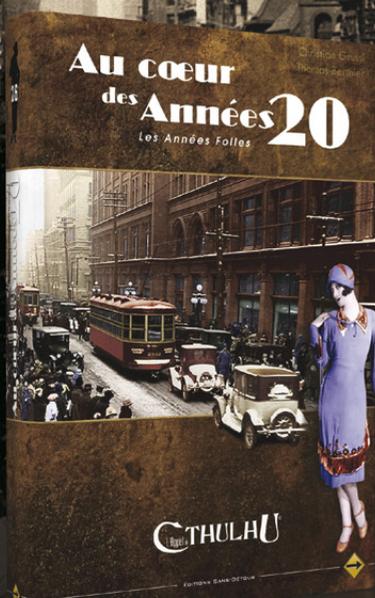
Cela paraîtra sans doute curieux à beaucoup de gens, mais ce que j'écris en premier dans un JdR, c'est... la fiche de personnage. Considérant que les PJ sont le cœur du jeu, il me paraît naturel de les mettre en avant dans la conception. Je couche donc généralement au brouillon le nom d'attributs (le plus possible en rapport avec le thème du jeu) et des concepts quantifiables (les Convictions d'*Achéron*, les points de Yin et de Yang pour ceux qui ont pu jouer à *Wulin* lors de conventions) que je n'ai pas encore définis clairement mais que je sais vouloir intégrer d'une manière ou d'une autre dans mes règles, le tout étant de mettre en place le plus possible d'outils destinés à servir l'ambiance du jeu ou tout du moins une certaine cohérence avec elle. Votre feuille va donner le ton de votre jeu avant même que celui-ci ne soit créé et il sera toujours temps d'effacer certains concepts si vous voyez que cela ne mène à rien.

SOYEZ BOULIMIQUES...

Soyons clair, des tas de gens ont écrit, composé, réalisé un certain nombre de choses qui sont en rap-

port plus ou moins direct avec le thème que vous vous êtes choisi. D'ailleurs, ce fameux jeu que vous avez mis en place est peut-être directement issu d'un genre littéraire ou cinématographique que vous affectionnez en particulier. À ce moment du projet, si ce n'est pas déjà fait, gavez-vous de toutes les références possible ayant un lien plus ou moins ténu avec ce que vous voulez traiter, que ce soit au niveau de l'univers ou de l'esprit dans lequel vous voulez faire évoluer vos personnages. Vous en tirerez sans doute des concepts ou des aspects que vous n'aviez pas pensé aborder au départ, en plus de nouveaux éléments propices à poser votre ambiance. Si votre jeu est historique ou se rapproche d'une période de l'histoire particulière, n'hésitez pas à vous jeter sur un ou deux bons ouvrages de références. Pour cela Internet est une mine d'or à moindre frais ; certaines bibliothèques universitaires américaines mettent à disposition quantité d'ouvrages en version numérique consultables gratuitement. Prenez le recul nécessaire avec Wikipédia surtout en ce qui concerne l'histoire, si vous êtes polyglotte regardez les versions d'un même article dans les langues que vous connaissez et faites une synthèse. Même si votre jeu n'a pas le souci du réalisme historique, cela

Plongez au cœur des Années 20 avec le premier supplément 100% historique pour L'Appel de Cthulhu



AU CŒUR DES ANNÉES 20 VOUS EMBARQUEZ À LA DÉCOUVERTE DE CETTE DÉCENNIE COMME JAMAIS VOUS NE L'AVEZ VUE, À TRAVERS UNE FOULE DE MATÉRIEL D'ÉPOQUE ET D'ANÉCDOTES, DÉCOUVREZ LES SECRETS DES BOOTLEGGERS, ET LES TECHNIQUES PARTICULIÈRES DE CÉLÈBRES AGENTS DE LA PROHIBITION POUR LES ARRÊTER. FAITES LE TOUR DU MONDE À BORD DU GRAF ZEPPELIN ET REVIVEZ LES EXPÉDITIONS AUX CONFINS DU MONDE CONNU.

PROFITEZ DES DÉCOUVERTES SCIENTIFIQUES ET TECHNOLOGIQUES QUI VOUS EMMÈNENT JUSQU'EN DANS LES ASTRES.

POUR LA PREMIÈRE FOIS, SUIVEZ LES GRANDS ÉVÉNEMENTS EN DIRECT À LA RADIO ! FRIBSONNEZ DEVANT LES MYSTÈRES ET LES FAITS INEXPLIQUÉS, DONT LES MÉDIUMS ET LES PARAPSYCHOLOGUES SE FONT LES GRANDS SPÉCIALISTES. PARTEZ À LA CHASSE AUX FÉES, OU RÉFUGIEZ-VOUS DANS DES IDÉAUX POLITIQUES ÉMERGENTS. ASSISTEZ AUX CRIMES LES PLUS HORRIBLES COMMIS PAR DES TUEURS EN SÉRIE. LAISSEZ-VOUS TENTER PAR DES ESCROCS DE HAUT VOL QUI IRONT JUSQU'À VOUS VENDRE LA TOUR EIFFEL. ET ENFIN, VOYEZ CETTE DÉCENNIE AU TRAVERS DU PRISME DES DIFFÉRENTS POINTS DE VUE ET TÉMOIGNAGES DE PREMIÈRE MAIN.

DISPONIBLE EN BOUTIQUE
528 PAGES • 49 €





vous donnera du grain à moudre lors du développement de votre jeu.

Là encore, n'hésitez pas à lire d'autres jeux. Je ne suis pas un fan absolu (bien au contraire) de John Wick (*le Livre des cinq anneaux, les Secrets de la Septième mer*), mais sa vidéo nommée « Play Games » est tout de même un modèle de pertinence. Le jeu de rôle est une activité encore jeune (moins de 40 ans), qui a mis du temps à s'extirper de ses premiers modèles de wargames, pour prendre progressivement son envol. Entre temps de nombreuses pistes ont été évoquées, de nombreux thèmes ont été abordés et il serait dommage de ne pas se saisir de ces quelques idées qui vous ont marqué ou agréablement surpris dans un jeu. J'ai par exemple adoré le système de création de personnage du jeu *Conspiracy X*, qui permettait de définir en détail le profil psychologique et l'historique du PJ. On pourra reprocher à ces listes de dons et défauts un côté trop dense, mais j'ai souvent remarqué que le choix de ces traits de caractères ou ces caractéristiques physiques avaient plus vocation à stimuler l'imagination des joueurs plutôt qu'à la brider. À la lecture des règles de *Conspiracy X*, j'avais immédiatement en tête une demi-douzaine de personnages cohérents et c'est dans cet esprit que

j'ai réalisé la création de PJ d'*Achéron*. En effet, les personnages étant véritablement le point central du jeu, il n'était pas cohérent de ne pas suffisamment leur donner de corps dès le départ.

SYSTEM DOES MATTER...

Je n'ai personnellement jamais cru aux systèmes génériques. Encore une fois, il s'agit d'un avis très personnel, mais je pense qu'un système est un outil lié au jeu et au service de ce jeu, un peu comme cette foutue clé IKEA qui vous sert à démonter votre lit et qui ne correspond à aucun diamètre standardisé.

Il s'agit probablement de la phase de création la moins amusante d'un jeu mais il convient également de ne pas passer à côté : un système lourd ou incohérent va rendre vos parties abominables.

J'avoue être particulièrement mauvais en mathématiques et je me soucie assez peu des équilibrages de jets et de stats. La seule vision à avoir en jeu est à mon avis : comment mon jeu doit s'enchaîner. Pour un jeu d'ambiance comme *Achéron*, j'ai jugé la complexité du système superficielle : le plus important était la fluidité du récit, les interactions entre les personnages et la terreur op-



pressante qui grandit entre chaque scène. L'entrecouper de jets de dés intempestifs, courir le risque de voir une scène sombrer dans le ridicule à cause d'un jet manqué serait relativement destructeur pour tout ce que vous aviez en tête pour vos joueurs. Plus encore, comparez avec les films ou les livres qui traitent d'un sujet proche : est-ce que Sherlock Holmes rate dix fois de suite ses jets d'Effraction, franchement ?

Lorsque vous concevez un système gardez en tête que celui-ci est au service de vos aventures : il doit être le garant d'un certain équilibre, éventuellement d'un suspens et être au service de l'ambiance de votre jeu. Un système comme celui d'*Hellywood* en est un excellent exemple : entre le système de pari qui renvoie directement aux caves enfumées de la pègre américaine et les chèques en blanc avec le diable que représentent les Fucking Bastard Point, on a à la fois un système ludique et un « générateur de jeu » dont peuvent se saisir joueurs et maîtres de jeu sans quitter l'ambiance des films noirs.

La même question se pose sur la mortalité de vos personnages : le système de blessure et d'affaiblissement est également capital pour l'ambiance de votre jeu.

Pour *Achéron*, j'ai voulu un système

qui rende progressivement les PJ vulnérables au fur et à mesure des épreuves, les rendant particulièrement sensibles à l'horreur et aux difficultés. Il leur faudra souvent choisir entre « prendre un risque et aller plus loin » ou « fuir pour combattre un autre jour », choix qui rentre dans la thématique du jeu, celle de quidams ordinaires confrontés à des agissements qui les dépassent mentalement et physiquement.

Un jeu de héros devra être conçu de manière radicalement différente : un des meilleurs exemples est celui des *Secrets de la Septième mer*, où le personnage, qui est forcément un héros, ne peut mourir que si cela est dramatiquement intéressant. Dans tous les autres cas, il finira capturé et assommé, quand bien même il a été percé de vingt coups de rapières. Le parti pris du jeu est l'ambiance cinématographique des films de cape et d'épée et vous le savez mieux que personne, pas plus Zorro que Cartouche ne meurent de cette manière.

Thème proche, point de vue différent : *Pavillon noir*, qui traite des pirates de manière réaliste, va mettre en exergue l'horreur des combats, les séquelles et les risques de tétanos du malheureux bretteur après une passe d'armes. Là encore, le système est cohérent avec le monde cynique et poisseux de la piraterie historique.



Ce système va également déterminer le comportement de vos joueurs : une mortalité faible va les inciter à tenter des actions risquées et à ne pas craindre l'affrontement, un système mortel va les pousser à réfléchir à chaque fusillade avant de dégainer leur arme.

En comparant deux jeux traitant du Japon sur deux thèmes complètement différents, nous pouvons voir que les *Errants d'Ukiyo* et ses coups destructeurs incitent les personnages à faire montre de leur talents de bretteurs contre une armée de méchants ; *a contrario*, le système éminemment mortel de *Tenga* rend chaque affrontement unique et crée une tension latente à chaque bataille. Les deux systèmes sont de bons systèmes, mais ils ne tentent pas d'insuffler la même dynamique de jeu.

Un système inadapté conduira vos héros à avoir peur de prendre un coup contre une poignée de brigands faméliques alors même qu'ils sont les fils d'Odin, ou vos investigateurs à descendre les Grands Anciens à la Gatling puis torturer l'impératrice d'Autriche pour connaître l'origine de son collier de perles. Et tout le monde sait que vous ne voulez pas voir ça à votre table, n'est ce pas ?

Si j'avais déjà effleuré cette réflexion, je dois cependant remercier Jérôme « Brand » Larré pour m'avoir contraint à aller plus loin dans l'idée de faire coller le système d'un jeu à l'ensemble de la thématique, lors d'un *play test* réalisé avec lui sur une partie de *Wulin*. Le système de jeu « Caractéristique + Compétence » ne s'acclimatait finalement pas si bien avec la volonté de fluidité cinématique et la notion de réputation qui devaient émaner du jeu. S'en est suivi une déstructuration du système originel pour arriver à un remplacement complet du système traditionnel dans lequel je me sentais à l'aise. Il peut parfois sembler risqué de sortir de nos sentiers conventionnels, mais il peut être intéressant de se laisser aller à des expérimentations (quitte à revenir en arrière en cas d'échec) plutôt que d'appliquer dogmatiquement ce à quoi nous sommes habitués. Si certains d'entre nous ne l'avaient pas fait, nous en serions encore à tout calculer en hexagones...

L'ORIGINALITÉ À TOUT PRIX

Voilà qui peut paraître contradictoire avec ce qu'il y a écrit au dessus, mais je n'aime pas la recherche de l'originalité à tout prix pour marquer une différence. On notera que les thèmes



d'*Achéron* sont somme toute très classiques et pour cause, ils sont directement issus de la littérature romantique du XIX^e, ni plus, ni moins. Mais que celui qui n'a jamais ouvert un livre de JdR en se disant « mais pourquoi il a rajouté ça ? » me jette la première pierre.

Qu'on soit clair, à partir du moment où vous écrivez un jeu, il vous appartient et vous aurez votre façon de transmettre les choses, quel que soit le thème ou le système de règles, parce que vous aurez vos ressentis et vos angles d'attaques. Fatalement, vous aurez des gugusses pour vous dire que votre jeu leur fait penser à *Rahan RPG*, sorti dans un supplément inédit de *Casus Belli* en 1984, mais si vous avez senti le besoin de l'écrire, ce jeu, c'est bien parce qu'aucun de ceux proposés sur le marché ne vous convenait, n'est-ce pas ?

L'erreur courante, de mon point de vue, consiste à rajouter un élément incongru de manière artificielle pour au choix : faire « plus JdR » (ajout de magie ou d'éléments fantastiques), mettre en place des twist, des secrets et des métaplots (pour faire acheter toute la gamme de la série), ajouter une catégorie de personnage diablement originale qui dénote tout à fait avec la cohérence de votre monde – mais ce concept de dinosaures

ninja DEVAIT apparaître dans vos pages...

Cette mode a fait fureur dans les jeux *heroic fantasy*, où l'on se retrouve avec des clones d'elfes, d'orques et de nains portant des noms différents et ayant des modes de reproduction parfois tout à fait barrés pour faire penser à quelque chose de nouveau.

Je n'ai, pour ma part, pas l'impression que les joueurs accrochent parce que l'univers est parfaitement original de A à Z, mais parce qu'ils se sentent à l'aise dans les concepts proposés.

Si en balançant trois ou quatre références sur le tapis vos joueurs réagissent, ou mieux, si eux-mêmes vous renvoient des références auxquelles leur fait penser votre description, votre pari est proche d'être gagné.

ON JOUE, C'EST SÉRIEUX...

Le pire ennemi de votre jeu, ce sont vos proches. Vous savez, les types que vous voyez régulièrement attablés autour de votre table, qui mangent vos chips et boivent votre soda en faisant des ronds collants sur votre table. Pourquoi ? Parce qu'ils n'oseront jamais critiquer votre travail. Vous les connaissez à fond, vous avez les mêmes références et clairement ça ne vous demandera aucun effort de les faire entrer dans



votre nouveau jeu. Alors pour rôder votre système de jeu, voir s'il tourne et si vos joueurs mettent du temps à concevoir un perso, ça peut aller, mais pour finaliser rien de tel que des conventions ou des *play test* dans des clubs ou des assos autres que les vôtres. C'est dingue le nombre de gars qui posent des questions auxquelles vous n'auriez jamais pensé ou comment un simple sourcil froncé peut vous montrer à quel point vous n'êtes pas clair sur ce chapitre du jeu. Comme vous avez pu vous nourrir de films et de livres référentiels, bouffez de la conv' autant que faire se peut, beaucoup d'entre elles font la part belle aux jeux amateurs. L'une de mes collègues de club l'a d'ailleurs justement dit : on ne vient pas en conv' pour jouer à *Shadowrun*.

Personnellement, quelque chose qui m'avait particulièrement donné de la matière à réflexion fut le PbF (Play By Forum). *Wulin* et *Achéron* n'ont pas échappé à la règle et j'ai fait quelques tests via un forum, sans me soucier pour le coup du système de jeu. Mon but était de savoir si des gens qui ne s'intéressaient pas forcément à ce sujet pouvaient se prendre au jeu facilement et force est de constater que j'ai été payé au centuple : d'une part les joueurs participent à l'émulation créative en proposant des idées ou même tout simplement en créant

des personnages originaux qui forcent à voir plus loin que les canevas initiaux, d'autre part ils posent des questions, chose essentielle pour vous permettre de voir ce qui nécessite plus de clarification de votre côté.

Les *play tests* participent donc à part entière à votre « processus créatif » et ne sont pas de simples supports publicitaires pour votre bouquin.

Dans le même ordre d'idée les conseils d'un éditeur ou d'éventuels relecteurs sont toujours d'incalculables trésors : oubliez le concept de l'éditeur qui veut faire du « commercial », le JdR n'est pas *bankable*, vous n'aurez pas, en France, des licences de folie comme celles de White Wolf et votre éditeur, avant d'être un ignoble représentant de la classe possédante, est un joueur passionné comme vous l'êtes – avec les réalités du format et de la distribution en plus.

S'il a pris votre bouquin, c'est qu'il l'aime bien et son but sera de le mettre en valeur le plus possible, sinon, il perd des sous. Alors avant de vous braquer, discutez avec lui des points qu'il juge superficiels ou manquant, vous êtes presque sûr qu'avec un bon travail de collaboration vous allez pouvoir donner une forme encore plus mature à votre projet.



UN BOUQUIN POUR LES AMENER TOUS ET DANS LES TÉNÉBRES LES LIER...

Enfin pour conclure, n'oubliez pas que vous allez concevoir les prémisses d'une œuvre collective qui va probablement dépasser votre idée originelle. Le principe magique du JdR est que plusieurs joueurs vont s'approprier votre livre, le retranscrire à leur sauce et ainsi de suite, créant une multiplicité d'orientations, de manières de jouer et d'aventures auxquelles vous n'auriez jamais songé vous-même. Ça peut paraître frustrant, mais c'est en réalité assez génial. Personnellement, j'ai toujours eu du mal avec les jeux aux storylines bien définies, car en cadenassant trop les mondes en question, on bride en quelque sorte le jeu à la vision d'une seule foutue table, quand bien même il s'agit de celle de l'auteur du jeu. Je pars du principe qu'une fois le jeu acheté, il appartient dans son intégralité au MJ qui le fait vivre et dans une moindre mesure à sa table toute entière. En laissant sous-entendre des pistes possibles à vos lecteurs, vous pouvez saisir la largeur du spectre touché par votre jeu : je ne conseillerai que trop

de faire cet exercice qui consiste à donner des petits synopsis de situations ou de scénarios pour aider les MJ à développer leur propre monde. Certains voient dans cette manière de faire de la fainéantise de la part de l'auteur, personnellement j'y mets surtout une volonté de ne pas insulter l'imagination des joueurs en leur laissant suffisamment de champ libre, même si on a largement balisé le terrain au départ.

Voilà, rien ne me vient plus en tête pour le moment, même si j'ai la nette impression qu'on pourrait en dire plus. J'espère ne pas avoir paru trop pompeux ni trop indigeste, en gardant à l'esprit que ce qui a été écrit n'est que mon humble avis, qui vaut ce qu'il vaut. Je pense que beaucoup d'autres pourraient tenir un autre discours avec (facilement) plus de brio.

Gardez simplement à l'esprit que c'est vous qui faites vivre le jeu de rôle et qu'il sera ce que vous déciderez d'en faire, que vous soyez joueur, meneur ou auteur.

Le ciné mia tuer

GANGSTERS, GUNS AND

ZOMBIES

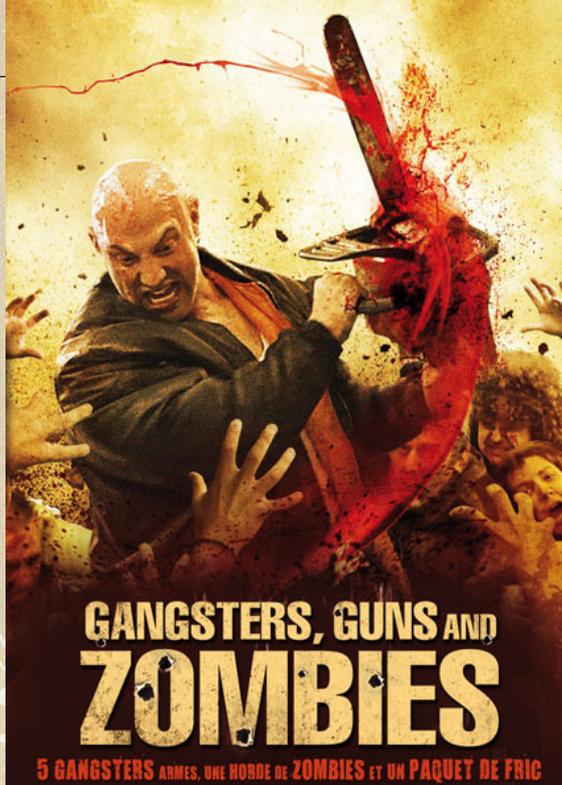
L'humour anglais est particulier mais j'y suis réellement sensible. Ça doit être les soirées passées en mission près de Londres, seul dans ma chambre d'hôtel à mater des séries de la BBC ou encore les traits d'humour de plusieurs membres du personnel de ces même hôtels ... Quoi qu'il en soit, la fluidité grouillante de Londres ou les longues routes désertiques bordées de minuscules cottages de l'arrière pays, cela me parle ! D'un autre côté, les zombies, ça a toujours été mon délire vu que c'est le seul monstre qui me fait réellement peur ... ou alors c'est d'avoir regardé La nuit des morts-vivants en cachette étant jeune, à moins que ce soit Taram et le chaudron magique ... Bref, après cette introspection psychanalytique, j'en viens à ce qui nous intéresse ... Les zombies et l'humour anglais !

Après un génial « Devil Playground », je suis définitivement tombé amoureux de ce mélange étrange entre le flegme britannique et les zonzons cannibales. Comment réussir à mêler le côté détaché, pince sans rire des anglais, et les hurlements et crises de panique liées à l'arrivée de

la mort qui marche ? Il n'y a pas vingt solutions efficaces, il faut surtout y apporter une touche d'humour décalé.

C'est tout ce que vous trouverez dans un film de série B, voir Z, appelé « Gangsters, guns and zombies ». Étrangement, si les premiers et les derniers sont bien présents, ce sont les guns qui viennent rapidement à manquer. Eh oui, on n'est pas au Texas, ici il y a un malheureux fusil de chasse de temps en temps et c'est tout ! Même les policiers ne sont pas tous armés ! Donc on fait avec ce qu'on peut mais les zombies, c'est plus résistant aux manches de pioche qu'on pourrait le croire ! Bien entendu, rien n'empêche d'éclater des crânes à coup de bottes à cinq contre un, et ça les « héros » ne vont pas se gêner de la faire. Combien de films avez-vous vu où les zonzons sont massacrés à coups de botte ?

Pour ce qui est des gangsters, imaginez le manque de bol caractérisé d'une bande de joyeux criminels qui ont la déveine de réaliser LE casse de leur vie pile au moment d'une alerte zombie, et d'une belle, de celle qui rase totalement Londres . Rien que l'idée vaut son pesant de cacahuètes ! Entre la course à la planque qui est de toute façon plus du tout sûre et les balades dans la campagne anglaise où les hordes de zombies rodent,



c'est un bien étrange road-movie qui se met en place sur fond de magot qui, finalement, n'est plus si important que ça. Mais pas peu important au point d'être prêt à s'entretuer ...

Je ne vous en dit pas plus, laissons la magie du flegme britannique en toute occasion faire son œuvre

Une belle bande vainqueurs ...

Imaginons un groupe de truands qui a planifié un beau coup ... Un sacchet de diamants, un convoyeur de la maison Van Geld, spécialisé dans la pierre d'exception, et ses gardes du corps voyageant incognito, le coup facile, on bloque la voiture, on menace, on repart avec 7 millions de livres Sterling en pierres non taillées,



intraçables ... En plus, on a un acheteur, Monsieur V., brutal, cruel, sans pitié, mais qui paye cash et a la réputation de ne pas essayer de vous doubler ... Je vous l'ai dit, un coup facile et, au bout, la retraite ou les soirées à n'en plus finir ...

Mais, attendez une minute ! Le casse se transforme rapidement en western, les balles fusent. L'homme de main de monsieur étant un peu trop rapide de la gachette, les flics s'en mêlent et c'est sous une pluie de balles et de cadavres que finit le coup facile ... Une seule solution, la fuite. Une fourgonnette pourrie file dans le petit matin londonien, juste avant l'arrivée des employés et autres cadres dynamiques. A son bord, voici votre groupe de joueurs :

Raji Shitan, d'origine pakistanaise, il n'est que le chauffeur, et encore il a remplacé un autre gars au pied levé, sans vraiment savoir dans quoi il s'embarquait. Il sait juste qu'on lui a promis 200000 livres pour deux heures de boulot. Pendant ce temps, son compagnon, Mark, l'attend sur la Tamise avec un bateau car une fois l'argent empoché, ils ont prévu de devenir les reines des fêtes gays de la Mikonos ...

Paul Wilson, alias « King Paul », un vrai spécialiste. Il a passé la moitié de sa vie en prison et c'est son dernier coup. Il est celui qui a déniché

l'affaire, tout organisé, et a déjà négocié avec Monsieur V. la revente des pierres. C'est le patron même si Bruce pense le contraire. Il n'a personne et s'en porte on ne peut mieux. Bruce « The Brute » O'Neil, homme de main de Monsieur V, nerveux, brutal, porté sur l'alcool et la violence, il est là pour surveiller les intérêts de son patron. C'est lui qui a ouvert le feu sur un passant en pensant le voir parler dans un micro caché. Il est persuadé que Wilson essaye de piéger son boss. Son but : rafler les cailloux et liquider cette balance de « King Paul », mais pas tout de suite, quand l'occasion se présentera.

Carlos « Ibiza » Stein, beau gosse, fêtard incorrigible, c'est le criminel voyant et flamboyant. Pour lui, l'argent ne sert qu'à aligner les filles, les bouteilles et les lignes. Vivre vite, mourir jeune, c'est sa devise. Si il n'avait pas foutu enceinte une connasse de serveuse rencontrée après une after d'anthologie, il serait libre comme l'air, mais, putain, elle porte son futur fils et ça il doit assumer, enfin jusqu'à la naissance du gamin. Après il veut l'embarquer ainsi que sa propre mère, Anita, et pas cette moins que rien de « coup d'un soir ».

Sarah Descamps, étudiante en langues vivantes, de passage sur les lieux du braquage en rentrant de boîte,



la voilà devenue une otage. Elle ne comprend pas vraiment ce qui se passe, surtout que l'apprentissage de l'anglais est un peu la raison pour laquelle elle est venue passer un an à Londres. Elle aime vraiment pas les regards appuyés de Carlos sur sa mini jupe et encore moins l'absence d'émotion dans le regard de Bruce. Si elle n'était aussi mal entourée, voilà bien longtemps qu'elle se serait évacuée de peur.

Alors que la camionnette file dans la lueur de l'aube, il faut un plan « B », quelqu'un aurait une idée ?

THE DAY

J'aime l'apocalypse ! Même si cela est partiellement dû à un problème psychiatrique, c'est surtout l'idée d'un monde sans lois qui, au-delà de la violence et des dangers, offre la possibilité de tout recommencer, de mettre à bas tous les ordres sociaux et, qui sait, de faire mieux la deuxième fois.

Malheureusement pour nous, pauvres mortels, on n'est pas obligatoirement dans *Waterworld*, dans *Mad Max* ou dans *Falling Skies*. Il y a des apocalypses sans espoir, des fins terminales, des lendemains qui ne viendront jamais.

Il y a toujours des survivants à la plus

cruelle des guerres, même celles qui sont menées en vue de l'extermination totale (*Battlestar Galactica*), de l'épidémie la plus virulente (28 semaines plus tard) ou du réveil des morts (*Day of the dead*). Pour ces survivants, le lendemain peut ramener l'espoir, d'ailleurs c'est bien souvent cet espoir qui est leur moteur, leur force et, n'en doutons pas, leur seule raison de continuer.

Et puis, il y a les cataclysmes sans nom, insidieux, mortels. Plus qu'une apocalypse, il s'agit alors d'une agonie et pas d'une fin. La souffrance naît doucement et puis se répand, s'imisce dans le cœur des hommes, dans leur âme, et là c'est vraiment l'horreur à l'état pur qui voit le jour.

Dans *The Day*, vous l'aurez compris, on est dans ce type d'apocalypse. Ici, pas de zombies, pas de petits gris surarmés, pas de bombe atomique ou de virus mutagène. Ici, c'est juste la fin... ou plutôt la faim !

Imaginez un monde où les animaux disparaissent, tous les animaux ; où la nourriture commence à manquer pour tout le monde. Et maintenant, transportez-vous dix ans plus tard...

Comme le dit une des héroïnes de ce film, voilà deux ans qu'elle n'a plus entendu un oiseau chanter.

Et puis, il y a les autres, eux, les « ils », les bruits dans les forêts, des ombres mouvantes à la limite de la

SHAWN ASHLEY CORY DOMINIC SHANNYN
ASHMORE BELL HARDRICT MONAGHAN SOSSAMON

THE DAY



vision. Oh, rien de surnaturel, rien de métaphysique, juste des hommes, des humains comme vous et moi – surtout comme vous !

Des humains qui ont décidé que survivre méritait des sacrifices, votre sacrifice ! Car s'il n'y a plus d'animaux, il y a toujours de la viande qui marche même si elle parle la langue du coin et a parfois une tendance furieuse à se défendre. Eh oui, ce sont des cannibales. Rien d'exceptionnel, juste des humains qui mangent les autres humains qu'ils arrivent à croiser sur leur route.

De l'autre côté, on a un groupe sou-

dé autour de deux frères et d'un ami d'enfance accompagnés d'une chasseur hors pair et d'une espèce de rebelle de la life qui n'a toujours pas compris que le monde s'était écroulé autour d'elle.

Après, on pose une maison isolée et surtout un piège à souris géant spécialement prévu pour les humains de passage... À noter, un piège à cons créé à partir de fausses boîtes de conserves, une idée géniale pour capturer du gros gibier à deux pattes. Et puis, il y a tous ces secrets. Tous ces regrets que portent les uns comme les autres, toutes ces choses qu'il a fallu faire pour survivre mais qui vous empêchent de vivre.

Au final, qui est le plus dangereux ? Vos compagnons de route ou les cannibales qui pensent à leur prochain méchoui ? Quand la survie est en jeu, jusqu'où êtes-vous prêt à aller pour continuer une journée de plus ? Sacrifier un homme ou le tuer pour s'en nourrir ? La frontière est bien mince entre la raison et l'humanité... Et puis, il est tellement facile de sombrer en se trouvant une excuse. Torturer un monstre à visage humain est-ce s'abaisser à son niveau ou juste exercer la justice ?

Les héros de *The Day* auront une journée pour y penser... mais vous et vos persos, qu'en penserez-vous ?



SILENCIO EN LA NIEVE

La neige, le calme, les grandes plaines du nord de la Russie, les lacs gelés... c'est bien l'esprit de Noël !

Mais si on y ajoute les T-34, les nazis, les Espagnols de la Division Azul, les partisans soviétiques, un tueur en série, une série de victimes pas si innocentes que ça et surtout un groupe de soldats perdus depuis bien longtemps, on vire plus dans le conte de la crypte...

Silencio en la nieve (« le silence de la neige ») est une enquête policière. Transposée de nos jours, dans nos villes, elle serait simple et de bonne facture. Un homme tue d'autres hommes en leur inscrivant une comptine sur le torse en utilisant un rituel maçonnique. Une histoire de tueur en série classique, comme on en a vu des multitudes ; mais voilà, la période et le lieu ne sont pas anodins. De ce lieu et de cette période naissent des personnages qui n'ont rien de commun.

Pour rappel, Franco a été poussé plus que de raison à envoyer « un important contingent » afin d'aider les troupes allemandes sur le front de l'Est en cette année 1943 qui voit la contre-attaque massive des troupes soviétiques. C'est une Armée rouge reconstituée, bien mieux encadrée,

mieux équipée et qui en a fini avec les redditions et les attaques suicides sans coordination. Maintenant, face au III^e Reich, c'est un ennemi solide et déterminé qui se dresse dans les étendues glacées. Le résultat ne se fait pas attendre et, partout, le front craque et cède.

Le troufion de base n'est pas naïf. Il ne croit plus dans les grands discours de victoire à venir ou de repli stratégique vers des positions imprenables. Pour lui, 1943 c'est l'année du retournement de situation. L'année où le surhomme nazi comprend qu'un sous-homme armé va lui mettre une branlée dont il se souviendra. Bref, c'est une atmosphère de fin du monde où le plus important est de survivre une journée de plus alors que les cadavres des camarades s'accumulent.

En plus, nombreux sont les soldats non allemands, que ce soient les « légions de volontaires » des pays occupés, les « soldats fantômes » des pays alliés de l'Allemagne, des « collaborateurs » de l'Union soviétique ou encore des « groupes de combat » venus de pays non officiellement en guerre contre la Russie. En résumé, c'est un bordel incroyable où personne ne sait qui commande vraiment mais où tout le monde est logé à la même enseigne de la mort. Dans le tas, on retrouve les Espa-

SILENCIO EN LA NIEVE

IGNACIO DEL VALLE

EN MEDIO DE UNA GUERRA
TENÍAN QUE DESCUBRIR
A UN ASESINO EN SERIE

La novela en la que se basa la película,
anteriormente publicada como
El tiempo de los emperadores extraños



gnols. Si certains se sont engagés par idéologie, beaucoup sont là car ils ont une vision de la guerre née de la guerre civile et de ses envolées lyriques passionnées. Malheureusement pour eux, ici, c'est pas la Castille et on est loin des pasionarias. Ici, la guerre est simplement sale, sans excuse, sans honneur. C'est une guerre idéologique et raciale.

Alors les Espagnols, quand ils débarquent avec leurs querelles entre groupuscules proches du pouvoir, le rôle exacerbé des idéaux catholiques, leur relation vis-à-vis des amis d'avant la guerre civile, eh bien ils font tache.

Et quand un gars commence à tuer des Espagnols, il faut utiliser un inspecteur affecté au traitement de la viande pour jouer les Columbo.

Commence pour lui une descente dans la noirceur de l'âme humaine, des clubs de joueurs de roulette russe (toujours à la recherche de nouveaux membres par le turn over important) aux ennemis du régime engagés de force pour servir de démineurs, jusqu'aux petits secrets inavouables des officiers aux mœurs interdites.

Tout ça pour finalement comprendre qu'il s'agit simplement d'une vengeance, la simple, basique, imparable vengeance d'un mari dont la femme a été violentée. Mais que finalement, personne ne cherche la justice, uniquement que les crimes s'arrêtent car ils font tache dans le paysage. Dans un lieu sans espoir, même la justice n'a plus le droit de cité. Il n'y a plus que les hommes avec leurs haines ordinaires et leurs petits secrets qui semblent bien dérisoires face à une réalité qui leur explose au visage.

En résumé si vous avez envie d'essayer un scénario standard mais dans un environnement inhabituel, regardez *Silencio en la nieve*, il y a plein de pistes pour faire d'un événement normal quelque chose de spécial si on le place dans une situation unique.

ROMUALD « RADEK » FINET

Deviendrez-vous des héros,
des parias, des explorateurs...

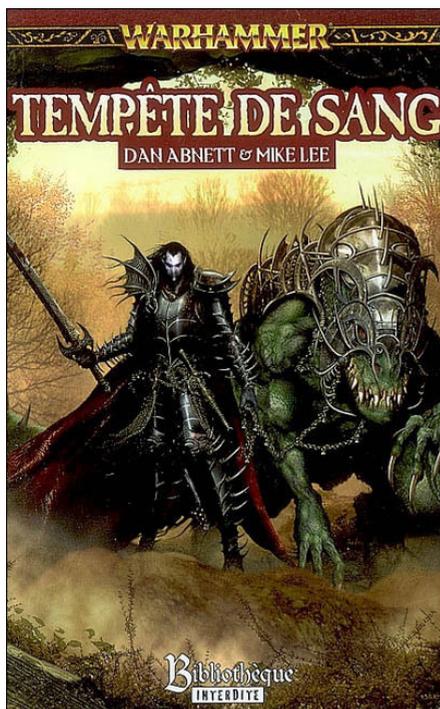


...ou des dieux ?

<http://www.cds-editions.com/islendigar.htm>



MALUS DARKBLADE UN ENNEMI QUI VOUS VEUT SON BIEN



Je viens de terminer les 5 romans de la série *Malus Darkblade* de *Warhammer*, chez *Bibliothèque Interdite*, d'une traite... Et pourtant je n'étais pas vraiment un fan des elfes noirs dans cet univers.

Il faut s'imaginer que pour les concepteurs du monde, les elfes noirs sont ce qui se rapproche le plus du sociopathe déviant. Imaginez plutôt :

Ça fait des millénaires qu'on vous ressasse la vengeance envers un cousin éloigné qui vous a foutu dehors, massacrant une bonne partie de votre population. Donc, à peu près tout dans votre vie tourne autour de ce jour promis où vous, et vos amis, allez gaiement massacrer les descendants des méchants d'avant. Déjà ça donne une bonne ambiance, très saine, de pardon et de progression personnelle.

Évidemment, pour arriver à vos fins, vos ancêtres ont mis en place un système social basé sur la conquête et la violence. Il faut bien s'assurer que vous n'allez pas vous ramollir en attendant LE grand jour de la vengeance. Dans ce système, les forts et les puissants sont destinés à écraser les faibles, dans la joie et le plaisir. Pour vous donner une idée, le titre qu'on vous donne, à vous les nobles, est celui d'effroyables seigneurs, pas honorables, puissants ou tout autre

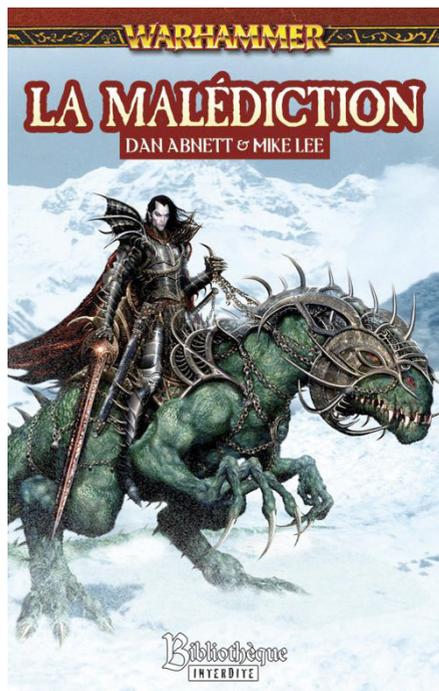
message positif, juste effroyable car vous vous devez de faire peur, de terroriser vos ennemis et vos amis.

Dans le même esprit, le système de castes vous donne une espèce de droit de vie ou de mort sur les inférieurs et, bien entendu, vous contractez des dettes de sang dès qu'un de vos proches ou affiliés se voit ne fût-ce que blessé par autrui. Quand je pense qu'on se plaignait des rancunes des nains !

Au sommet de la pyramide décisionnelle, il y a le Roi Sorcier, genre de psychopathe en chef. Quand il ne fait pas la guerre, il s'amuse à monter des intrigues monstrueuses pour éviter que ses nobles ne complotent contre lui. Il a pas de chance le gars !

Ajoutez une gentille touche d'eugénisme à l'ancienne, qui fait que tout ce qui n'est pas druchii (elfe noir dans votre douce langue), est considéré comme un aliment, un objet de plaisir ou de la matière première pour les artisans... Oui, oui ! Vous le mangez, le portez ou le baisez, au choix ou les trois l'un après l'autre... Sociopathes, je vous dis !

Comme distraction le soir, il vous reste la torture de prisonniers ou d'esclaves, l'alcool et les drogues ou encore les parties fines dans le sang... Heureusement, le jour du seigneur, vous pouvez rendre grâce au seigneur du meurtre en lui four-



nissant des crânes pour en faire de jolies pyramides de dévotion. Rien que des divertissements de bon goût !

Et dans cette ambiance agréable, voilà notre héros, je le dis vite ce mot, Malus. De son nom Darkblade, lame sombre, comme on appelle les lames qui ont raté leur trempage et sont de mauvaise qualité. Se faire appeler « Le raté », ça met les nerfs, j'en conviens.

Entouré d'un père qui le hait mais qui craint la mère de Malus, d'une sœur qui aime les démons libertins, d'un frère qui partage les goûts pour les orgies démoniaques, d'un autre qui se prend pour la réincarnation de

l'élû des dieux, le petit Malus n'avait aucune chance...

Rajoutez à cela une prophétie qui le considère comme le futur élu des dieux et vous avez un pauvre gars dont la vie est parsemée de cadavres et d'intrigues.

Alors quand un démon croise son chemin et lui propose un marché qu'il ne peut refuser, et bien, il ne le refuse pas et commencent les aventures de Malus Darkblade.

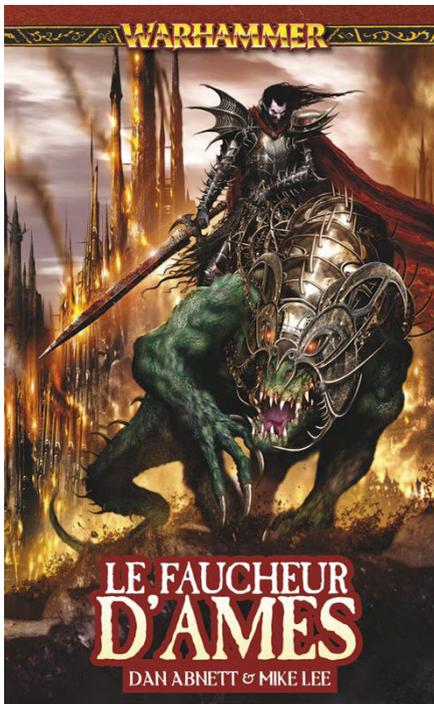
Au bout de 5 romans cruels, écrits sans concessions, sans jamais donner à Malus un air de victime, on se surprend à quand même le haïr, pour ce

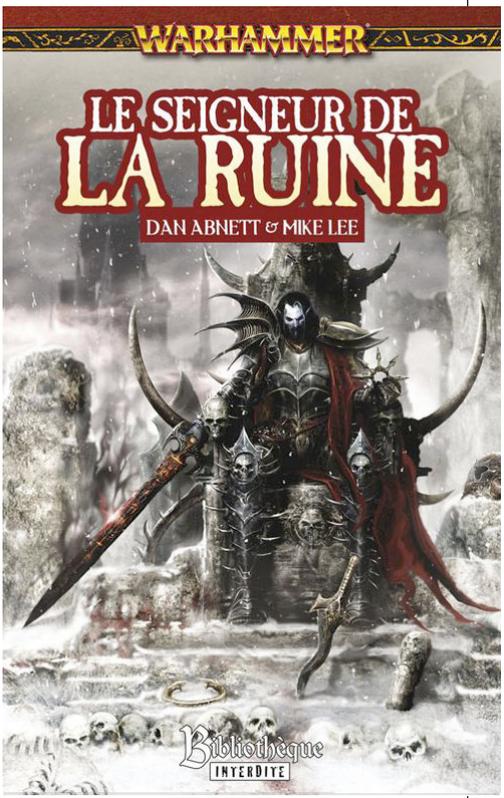
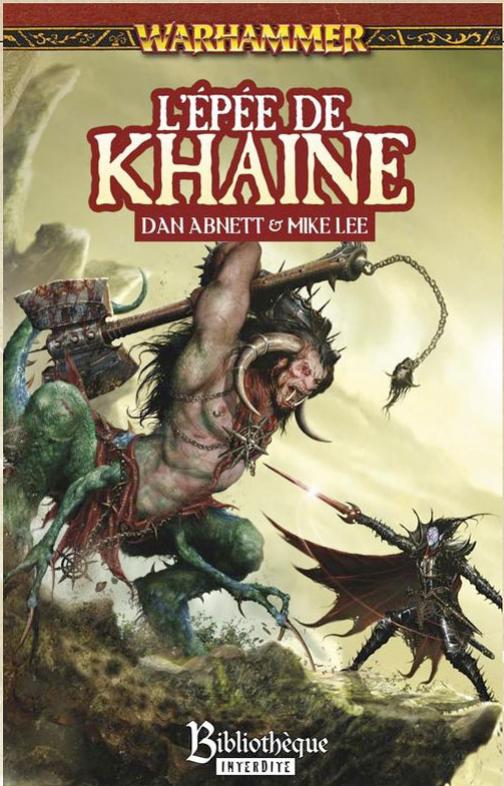
qu'il fait plus que pour ce qu'il est ! Autant il est une victime, une marionnette soumise à des forces qui le dépassent, Malus n'en reste pas moins un être profondément mauvais, malsain, cupide, égoïste, cruel, violent, alcoolique, accroc à peu près à tout ce que sa planète connaît comme drogues...

À vrai dire, le seul qui aura votre affection, c'est Spite, son lézard géant domestique, comme un cheval mais en version deux tonnes avec des dents comme des sabres et un sale caractère... Lui, au moins, a l'excuse de sa nature pour justifier ses actes...

Bonne lecture et pensez à laisser votre conscience de côté avant de chevaucher aux côtés de Malus Darkblade !

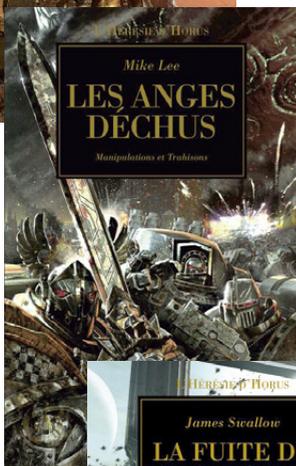
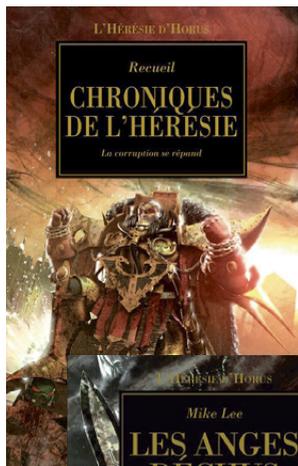
ROMUALD « RADEK » FINET







POUR L'EMPEREUR !

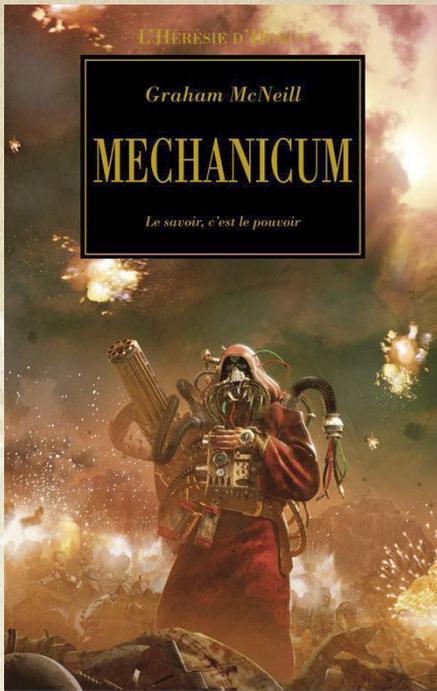


« Éternellement assis sur son trône d'or, l'Empereur de l'Imperium veille sur nous, pauvres humains. Dans son immense mansuétude, il nous autorise à l'honorer, à vivre et mourir pour sa gloire et celle de la race humaine. Face aux xénos, aux hérétiques et aux adorateurs, l'Empereur nous ouvre la voie vers la vérité. Louons son nom et sa volonté ! »

Le quarantième millénaire craint vraiment. L'humanité, d'abord portée par une vague d'expansionnisme sans précédent menée par l'Empereur de l'humanité lui-même, se retrouve dans une guerre civile qu'il n'a pas cherchée et menacée par des ennemis qui sentent l'odeur de charogne qu'émet un Imperium sur le déclin, en permanence menacé par l'abîme.

Je ne vous retracerai pas l'histoire en entier mais plutôt un de ses supports : les livres ! D'abord éditée par la Bibliothèque Interdite, la série des *Warhammer 40K* est aujourd'hui entre les main de l'Empereur et de son représentant éditorial : la Black Library.

Plusieurs dizaines de volumes vous permettront de vous plonger dans un univers sans fin mais entièrement cohérent. Entrer dans *Warhammer 40K*, c'est entrer en religion, c'est découvrir un nouveau monde qui semble ne pas avoir de fin. Chaque



livre croise des informations que vous trouverez dans d'autres, ajoutant ou précisant des points qui ne vous avaient peut-être même pas fait filter.

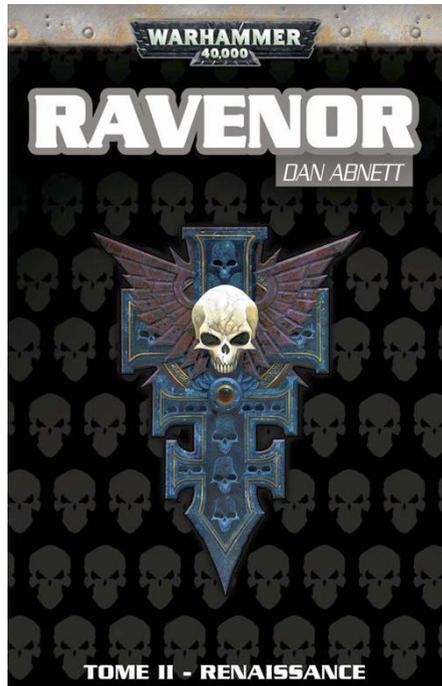
Pour s'y retrouver dans cette mer d'informations, voici quelques métadonnées ...

Premièrement, l'univers se divise en deux grandes périodes temporelles. La première couvre la Grande Croisade et l'Hérésie d'Horus, période qui voit l'humanité se déployer dans l'univers pour finir dans une guerre civile ; la seconde se situe 10 000 ans plus tard, en gros l'époque classique de l'univers, où l'humanité est en

proie à la guerre incessante et aux ennemis intérieurs et extérieurs. Quoi que vous choisissiez, l'ambiance de fin du monde est assurée.

Il n'est pas indispensable d'avoir lu la première période pour comprendre la seconde mais cela aide pas mal, surtout pour resituer les personnages historiques et les grands événements. En plus, il est facile d'identifier ces livres, ils ont comme sous-titre « L'Hérésie d'Horus » ...

Une fois cette petite dizaine de romans avalés, vous pourrez enfin vous lancer dans le gros du sujet : la vie au 40^e millénaire. Là aussi, il faut distinguer plusieurs groupes de livres si on veut s'en sortir. D'un côté il y





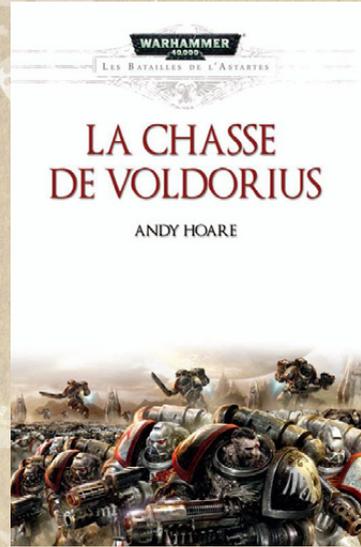
a les batailles, de l'autre la vie quotidienne. En effet, toutes les planètes ne sont pas à feu et à sang et encore moins en première ligne en permanence, si ce n'est lors des invasions massives du chaos.

Mais la vie quotidienne n'est pas vraiment de tout repos. Les sectateurs et autres hérétiques sont tapis dans l'ombre. Sans compter les problèmes que les régiments de la Garde impériale ramènent avec eux et autres trafics en tous genre.

Pour vous donner une bonne idée de la vie à l'arrière, lisez les deux trilogies des inquisiteurs, « Einsenhorn » et « Ravenor ». Vous découvrirez qu'il y a dans l'Imperium des hommes et des femmes qui chassent l'ennemi sous toutes ses formes et que la vie y est tout aussi fragile que sur quelque planète soumise aux mâchoires des Tyranides.

Si vous préférez les intrigues policières, je vous conseille « Shira Calpurnia » et sa trilogie. On est là dans de l'enquête policière, version *Warhammer 40k* tout de même, avec de gros flingues et des massacres, mais au moins on n'est pas sur la ligne de front ou dans des opérations commandos sur des installations perdues dans l'espace.

Mais revenons-en au cœur de ce qui fait le plaisir de lire des romans *WH40K* : la guerre ! Là aussi, on va



diviser le tout : d'un côté les troupes d'élite et de l'autre la chair à canon.

Les troupes d'élite, ce sont les Astartes, les sœurs de bataille et tout ce qui ressemble à un groupe militaire forgé dans une unité religieuse. Là, vous avez la choix. Il y a plusieurs dizaines de livres, tous répartis en séries. Chacune vous permettra de comprendre le fonctionnement et les particularités d'un groupe par rapport à un autre. Par exemple, les Blood Angels et leurs délires mystiques de renaissance ou encore les Ultramarines avec leur obnubilation pour le code et le respect des règles, voire les Space Wolf qui naviguent à la limite de la bestialité...

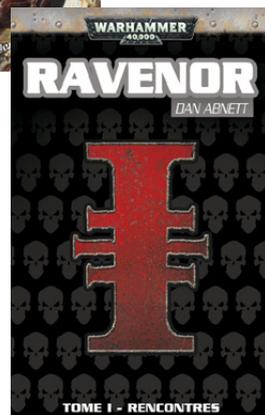
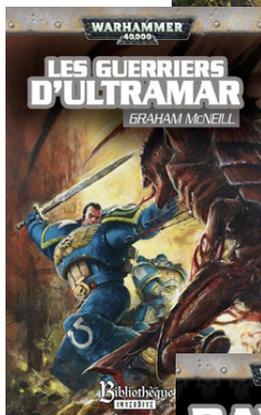
Si vous aimez quand ça saigne, il y a le summum : la série des « batailles de l'Astartes ». Ici pas besoin de dis-

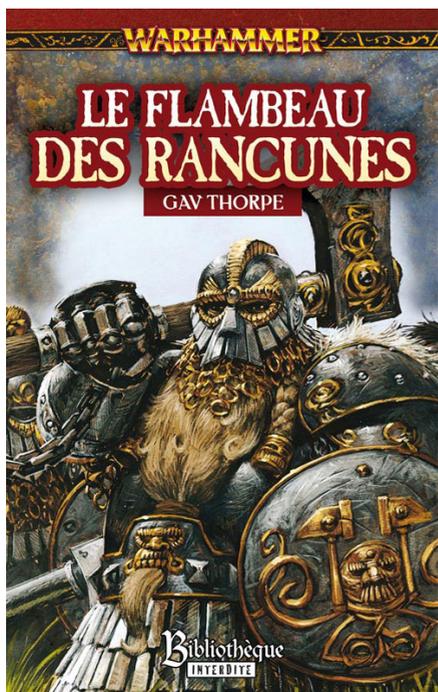
cours, on est dans de l'opération militaire, dans la sueur et le sang. Vous aimez les gros flingues et les explosions, alors foncez !

Pour finir, la chair à canon est là. La Garde impériale et ses régiments qui fondent comme neige au soleil, où les hommes meurent dans l'oubli pour une gloire qui les dépasse, sans jamais savoir si leur sacrifice était réellement indispensable. La série des « Fantômes de Gaunt », les derniers survivants d'un monde éradiqué par le chaos, en est le fer de lance. Au moins dix livres vont vous faire découvrir leur vie, leurs peurs, leurs haines et la cruauté d'un système militaire qui considère les êtres humains comme des ressources consommables.

Dans une note plus fraîche, la série des « Ciaphas Cain » vous emmène sur les pas d'un commissaire de la Garde impériale dont le but est d'éviter les ennuis. Mais voilà, le sort, à moins que ce ne soient les dieux du chaos ou l'Empereur lui même, semble conspirer pour lui donner le rôle du héros. En fait de héros, il se retrouve dans des situations où il n'a d'autre choix que de risquer sa vie pour survivre. Au-delà de l'antihéros, c'est un lâche doublé d'un chanceux hors norme... Comme quoi, il y a aussi de quoi rire au 40^e millénaire.

ROMUALD « RADEK » FINET





LE FLAMBEAU DES RANCUNES : C'EST QUE C'EST HARGNEUX UN NAIN !

Les nains de *Warhammer*... Des gars biens sympas. Le genre de types qui aiment l'or, la bouffe et la bière de qualité. Bref, ils ont tout pour plaire... Quoique.

Déjà un nain, ben ça a un passé, un immense passé même. Il ne s'agit pas d'une jeune race comme les hommes mais d'un peuple qui était

déjà bien ancien quand les hommes grognaient et donnaient des coups de cailloux à leurs semblables. Or, qui dit passé, dit interactions entre groupes sociaux, voire avec d'autres espèces ou civilisations. Et c'est qu'il y en a du monde dans *Warhammer*, et du monde qui connaît les nains en plus !

Ensuite, qui dit interactions dit possibles malentendus (certains bien plus mal qu'entendu d'ailleurs). Et des querelles, il y en a ! Ou, plus exactement, pour parler comme les nains, des rancunes, ils en ont et pas qu'un peu. Elles sont si nombreuses qu'ils ont même prévu un bouquin – un très gros bouquin – appelé le livre des rancunes. Et en plus, il y en a un au moins par communauté de nains... Ça en fait une belle bibliothèque d'abcès à crever !

Alors quand le « jeune » Barundin assiste à la mort de son père, abandonné en pleine bataille par son « allié » humain, on sent bien que le bougre de noble impérial ne s'en sortira pas aussi facilement. Le problème c'est que les nains ont le temps, beaucoup de temps, parfois même plus de temps qu'un être humain n'en a de son vivant. Pourtant ils n'oublient pas, rappelez-vous qu'ils notent tout !

Et ils ne sont pas exigeants : simplement que le querelleur se rende et



accepte de suivre les messagers nains pour son exécution (ils assurent sa sécurité le long du trajet jusqu'à la mise à mort, sympas les nains !). Et si le traître est mort, pas grave, il suffit de donner la moitié de l'or du seigneur, la dépouille de son ancêtre et surtout que son héritier parte en exil définitif... Modérée comme demande, n'est-il pas ?

Pris par la succession des rancunes, la vie de ce nouveau roi nain devient une course derrière la liquidation de vieilles querelles. Des promesses alcooliques d'un père disparu aux querelles datant de quatre millénaires, voilà le jeune roi de Zuhfbar en train de poursuivre sa propre rancune qu'il ne finira que bien tardivement, plusieurs générations après la mort de celui qui lui avait fait grief !

Comprenez, un nain prend des années pour se préparer à la guerre, ensuite il doit gérer les priorités de sa citadelle (à savoir la réparation de la brasserie), ensuite il y a toujours les skavens qui cherchent à envahir le territoire des nains et qu'il faut bien combattre pour partir sereinement à la guerre. N'oublions pas les peauxvertes de tous les types qui pullulent...

La notion du temps est très spécifique aux nains. Par exemple, une avant-garde envoyée par le roi Barundin mettra des années à revenir à

sa base de départ, ayant sécurisé un immense territoire souterrain au passage, ou une guerre contre la menace imminente des skavens prendra une vie humaine pour se résoudre.

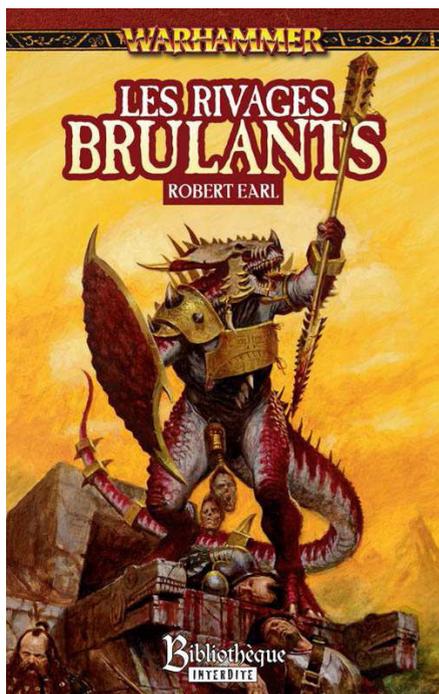
Alors quand le roi de Zuhfbar se présente devant son querelleur humain, c'est pour découvrir qu'il est mort et enterré depuis longtemps et que son château est assiégé par un autre noble. Il faut donc régler ça à la mode naine : lancer une attaque au milieu des assiégeant pour enfoncer la muraille à leur place et ensuite passer par les armes tous les combattants et civils présents. Limite psychopathes les nains !

Donc on découvre que les nains, quoique sympas et bonshommes, sont des guerriers à la limite du berserk, particulièrement hargneux et rancuniers, menés par un sens de l'honneur à la lisière de la susceptibilité mal placée et carrément paranoïaques (même pour un peuple en état de siège permanent et de guerre larvée avec les skavens, les peauxvertes, les guerriers du Chaos et autres joyusetés millénaires).

Si vous ne connaissez pas tous les secrets des nains, je vous conseille vivement la lecture du *Flambeau*, vous ne verrez plus jamais les petits gars de la même façon.

ROMUALD « RADEK » FINET

LES RIVAGES BRÛLANTS



Ah la Lustrie ! Une contrée très peu connue et bien peu fréquentée, par les Impériaux comme par les autres gens du Vieux monde ; ici c'est le nouveau monde, un endroit très, très spécial.

Si vous aimez les histoires de cités perdues, de conquistadors, d'aventuriers en quête du précieux métal doré, de loups de mers et de coups de machettes dans la sueur et les cris des prédateurs, la Lustrie est faite pour vous.

Une autre possibilité est que vous soyez un de ces pauvres hères qui arrivent à Bourbeville, minuscule comptoir où tous les réprouvés de la terre semblent s'être donné rendez-vous. Entre les maisons closes vérolées, les marchands arnaqueurs, les mendiants tire-laine et les aventuriers sans expérience, vous pourriez vous sentir chez vous.

Il est aussi possible que la vie dans l'Empire ou en Bretonnie voire au Kislev soit devenue, comment dire, hasardeuse pour vous et que votre survie ne tienne qu'à votre capacité à mettre le maximum de distance entre vous et ces personnes qui ont des griefs contre vous. Si c'est votre cas, vous êtes comme Florin D'Artaud, le héros de ce roman.



Abandonné par un frère parti faire des affaires en Arabie alors que Florin avait besoin de lui pour éponger une énième dette, il ne reste plus à notre petit noble dépravé qu'à s'enrôler dans l'équipe d'une vieille connaissance en partance pour la Lustrie.

Bien évidemment un roublard comme lui, habitué des tables de jeu et des arnaques plus ou moins évidentes, sait jouer de sa voix et de ses manières pour passer pour un officier. Malheureusement pour lui, la vie des mercenaires de fortune ne se joue pas à l'esbroufe. Il faut assumer. Faire son petit chef, ce n'est rien face aux règles régissant ces gentilshommes de fortune. Même s'ils ne se plient à aucune loi, ils ont les leurs et Florin va les apprendre au fil des couteaux à éviscérer. Heureusement, il pourra compter sur Orbant, un prêtre guerrier défroqué qui va lui ouvrir la voie vers le commandement.

Ensuite, on entre dans du classique mais du bon. Une bonne grosse tempête des familles, un duel qui tourne plus ou moins bien, une belle crise de fièvre tropicale dont il ressort plus mort que vif et le clou du voyage, l'attaque de la créature aquatique géante. Rien que ces événements et j'aurais déjà changé de métier mais je

ne suis pas un héros médiéval-fantastique non plus !

Évidemment, les compagnons de fortune sont à l'envi de ce qu'on peut attendre d'eux : les Kislevites sont alcooliques, les Bretonniens en pleine quête, les Marienbourgeois solides comme le roc, les Tiléens stylés, les nains honorables. Bon, il y a aussi des stéréotypes plus personnalisés : le mage qui-a-un-secret-qui-va-faire-capoter-la-gentille-expédition, le colonel baroudeur expérimenté qui-a-deux-filles-qui-aiment-l'or-mais-pas-le-métier-de-papa et bien sûr le serviteur qui-est-roublard-mais-débrouillard-et-fidèle-bien-qu'il-aime-beaucoup-l'or. Du classique, je vous dis.

Une fois arrivés, tout se passe comme prévu avec la découverte des fameuses cités perdues (y a toujours des cités perdues dans la jungle sinon c'est pas une vraie jungle comme il faut) et de l'or (bon ici l'or servait à faire des ustensiles de tous les jours donc il y en a beaucoup). Inévitablement, ça gueule, ça se dispute sur les parts et des hommes disparaissent dans la jungle, normal.

Là où ça dérape, c'est quand nos sympathiques joyeux lurons rencontrent la civilisation des Slanns, une



race de gros crapauds télépathes, sorciers puissants, entourés de leurs guerriers Saurus (le genre tank très bête) et de leurs Skinks (petits, rapides, voraces, vicieux, on les aime déjà). Race abandonnée par ses anciens, les Slanns sont de grosses feignasses mais des scientifiques/sorciers hors pair et un d'entre eux va s'intéresser aux singes de la côte (nos aventuriers) – et là c'est le drame.

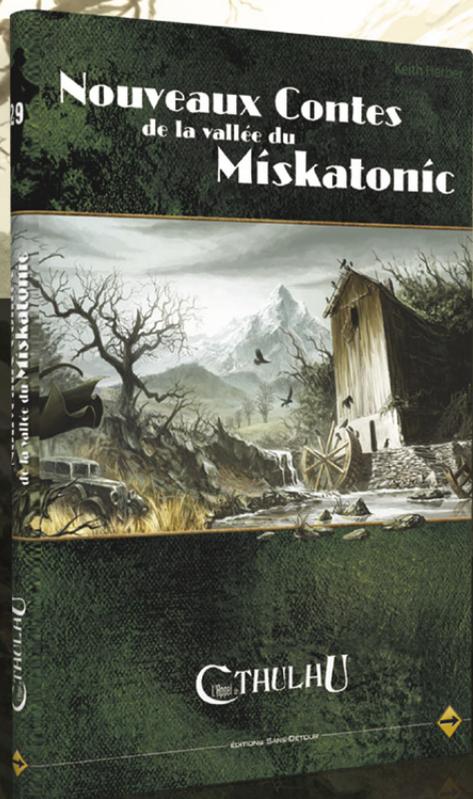
Je ne vous dévoilerai pas la suite, à vous de lire le roman mais il vous donnera de quoi faire trembler vos joueurs car les Slanns, leur magie, leurs sous-espèces dominées et surtout leurs créatures titanesques apprivoisées c'est autre chose que quelques centaines de peaux-vertes. D'ailleurs, le roman termine par une note sombre pour Bourbeville (un petit comptoir impérial de la côté sud de la Lustrie) et est exactement ce qu'il faudra à un meneur de jeu pour lancer une grosse campagne en partant des jours qui suivent la fin du roman.

Tremblez, pauvres aventuriers, voilà les Slanns...

ROMUALD «RADEK» FINET



6 scénarios inédits au cœur des Terres de Lovecraft



LES NOUVEAUX CONTES DE LA VALLÉE DU MISKATONIC SONT UN REQUEIL DE SIX SCÉNARIOS AYANT POUR CADRE LES MYTHIQUES TERRES DE LOVECRAFT. PARTEZ À LA DÉCOUVERTE DE CONTRÉES DONT L'ÉVOCACTION HANTE À JAMAIS LES RÉCITS DU MAÎTRE DE PROVIDENCE : ARKHAM, DUNWICH ET KINGSPORT.

RICHEMENT ILLUSTRÉES DE PHOTOS D'ÉPOQUES, DES AVENTURES INÉDITES EN FRANCE VOUS CONDUISENT AU CŒUR DES PAYSAGES LOVECRAFTIENS. RETROUVEZ L'AMBIANCE MALSAIN ET PESANTE DE CES CAMPAGNES REÇUES ET LAISSEZ-VOUS BERDER PAR LES NOUVEAUX CONTES DE LA VALLÉE DU MISKATONIC.

DISPONIBLE EN BOUTIQUE
208 PAGES • 36 €



ELRO LES BONS TUYAUX 7



NOBLESSE OBLIGE

Aujourd'hui, nous allons nous intéresser à la noblesse dans les jeux de rôle. Elle peut, justement, jouer un rôle important dans vos parties : les traits, les problèmes, les plans et les privilèges spécifiques de cette classe d'individus sont fertiles en intrigues.

Mais il y a plus... Que votre campagne se passe dans un monde médiéval fantastique « classique » calqué sur une Europe médiévale, plutôt Renaissance, dans le Japon ou la Chine ancienne, à l'ère Victorienne ou dans un monde complètement différent, tôt ou tard, vos PJ vont rencontrer des nobles.

Je passe rapidement sur ce qu'est exactement la noblesse ; vous pouvez regarder ça dans une encyclopédie. La définition exacte varie selon le type de « culture » de votre monde de campagne... Qu'il nous suffise de savoir que, généralement, la noblesse est une classe restreinte (1 à 5% de la population en général) accessible par la naissance grâce à des *titres*, et qui dirige le pays grâce au contrôle militaire.

La noblesse a accès à de plus gros revenus, donc une meilleure éducation, et surtout des privilèges sur leur fief, et concentrent souvent les trois pouvoirs (législatif, judiciaire et exé-

cutif) dans la province dont ils ont la charge. Parfois, ils ont purement et simplement droit de vie et de mort sur les roturiers. Les **privileges** des nobles sont toujours absolus et, par définition, jamais remis en question... sauf en cas de révolution, bien sûr !

Dans de nombreuses cultures, seuls les nobles ont le droit de porter les armes. Parfois les roturiers doivent céder la place aux nobles (dans la rue, au théâtre...), parfois les nobles choisissent en premier dans les magasins. Parmi les privilèges les plus incroyables, citons le gibier réservé (chasser le cerf dans telle ou telle forêt, par exemple). Ridicule ? Pas du tout. À l'heure actuelle, seule la reine d'Angleterre a le droit de chasser le cygne sur tout le territoire du Royaume-Uni !

Parfois les nobles sont les seuls à pouvoir posséder des terres... voire à posséder quoi que ce soit ! Certains ont seuls le droit d'apprendre à lire, de mentir (un roturier qui ment à un noble, c'est mal... mais l'inverse, beaucoup moins), le droit de regarder les autres nobles sans baisser les yeux, le droit d'hébergement gratuit... Et le fameux (et mythique) droit de « cuissage ».

Dans des mondes fantastiques ou de science fiction, les nobles pourraient être les seuls à avoir le droit d'utiliser la magie ou les pouvoirs mentaux (et, par extension, tous ceux possédant « le don » seraient anoblis...), de posséder des serviteurs robotiques ou les services d'une caste de « psis » (les Mentats dans *Dune*...), ou encore d'utiliser les traitements de rajeunissement ou de longévité.

LA NOBLESSE N'EST

CEPENDANT PAS SANS

DEVOIRS...

Généralement, elle a pour domaine réservé la diplomatie, la défense et la guerre. Le noble est exonéré d'impôts dans la France de l'Ancien Régime parce qu'il paie « l'impôt du sang », en allant au combat, en dirigeant... Et il est même exempt de payer la dîme de l'Église parce qu'il





« offre » toujours son fils cadet pour qu'il devienne ecclésiastique.

Entretenir une troupe n'est pas de tout repos, et nécessite pas mal de fonds et d'expertise. De ce fait, le devoir le plus important du noble médiéval d'Europe est l'*interdiction totale de travailler* : s'il n'a plus d'argent, il ne peut exercer ni un métier, ni une activité commerciale. Il ne peut souvent qu'emprunter, louer ou investir.

Les devoirs du noble dans les sociétés asiatiques sont encore plus restrictifs, le suzerain ayant par exemple non seulement le droit de vie et de mort sur ses samourais, mais ayant en sus le droit de les « autoriser à se suicider », voire de le leur interdire (même s'ils s'estiment tenus de le faire, leur honneur étant souillé). Enfin, les nobles sont théoriquement tenus d'écouter les doléances des ro-

turiers, et sont les garants de l'ordre et de la loi sur leurs terres.

Mais à quelle **origine** prétend donc cette classe pour qui, justement, la naissance fait tout ?

Comme on s'en doute, les nobles le sont principalement par la naissance. Selon les cultures, ce sont les amis et la famille de l'Empereur en titre, les descendants d'anciens dirigeants, la caste de guerriers de la culture ou de la tribu (les Kshatrya, en Inde), ceux qui ont suffisamment de revenus pour payer tel impôt, voire tous les membres d'un clan ou d'un peuple ayant conquis d'autres peuples (les Spartiates régnaient sur les Hilotes, les Romains régnaient sur les peuples conquis...).

Il peut s'agir d'administrateurs appointés par le Roi pour être son représentant dans une région, de chefs locaux offrant tribut contre la protection et la légitimité de leur règne, de serviteurs auxquels on a accordé une récompense, des propriétaires terriens ou des hommes de loi qui doivent prendre les rennes du gouvernement et de l'armée pour protéger la communauté... Et bien entendu, les descendants et les époux/épouses de tout ce beau monde !



La nature et le rôle de la noblesse dépendent de l'ancienneté de la culture considérée... Historiquement, la noblesse est une caste de guerriers professionnels. Leur richesse (souvent acquise par la force) leur permettait de s'équiper mieux que les autres et d'amener à la bataille des gens qui ne les suivaient pas que pour leurs beaux yeux. Enfin, le fait de ne pas avoir à travailler leur permettait de maîtriser le métier des armes, la stratégie et l'équitation.

La *noblesse d'épée*, celle d'une culture encore menacée par la guerre « à l'ancienne », c'est un vrai métier, un **rôle social**... Que n'a effectivement pas le temps d'apprendre quelqu'un qui doit s'occuper d'une ferme.

Songez que l'entraînement d'un paladin est comparable à celui d'un pilote de chasse : se devant d'être physiquement au maximum de leur forme ne serait-ce que pour soulever leur équipement, les chevaliers apprennent le maniement (dangereux) de plusieurs armes. Plus que l'équitation, ils savent manœuvrer sur un cheval de guerre dans un combat complexe... Sans compter l'entretien et la gestion d'un domaine.

Cependant, à mesure que les temps changent, le profil de la noblesse

aussi. Les empires qui s'agrandissent ont plus besoin d'administrateurs et de comptables que de soldats d'élite, ce qui transforme les nobles en magistrats, collecteurs d'impôts, investisseurs... C'est la *noblesse de robe*. Généralement, les deux types cohabitent ; sont anoblis tant ceux qui protègent le royaume que ceux qui aident à le maintenir...

Avec le temps apparaît un troisième « type » de noblesse... la *décadente*. Lorsqu'on est simplement « descendant professionnel », que l'on est choyé par de longues périodes de paix et de prospérité, et que l'on peut payer des gens pour aller faire la guerre à sa place, on a tendance à se servir ! Le luxe et les revenus « gratuits », détachés de l'obligation de les mériter au jour le jour, font que beaucoup de nobles passent leur temps à leurs loisirs plutôt qu'à s'exercer au service de leur pays.

Dans une **société post-féodale**, ou une société fantastique moins strictement réaliste, les rôles de la noblesse sont encore différents.

Les restes d'une noblesse après l'époque féodale (une monarchie absolue d'ancien régime, une monarchie constitutionnelle, une république oligarchique à la vénitienne,



ou une autre forme de gouvernement dans laquelle l'ancienne noblesse serait encore riche et titrée, par exemple) ont souvent deux choses en abondance : le temps libre et l'argent. Cela leur donne la liberté d'accomplir de grandes choses... Ou des choses complètement ridicules.

L'époque victorienne est pleine de nobles excentriques devenus qui explorateur, qui scientifique, qui peintre, qui philosophe... Jusqu'à la seconde guerre mondiale, on ne comptait plus les lords et les ladys montant des expéditions archéologiques, lesquelles n'auraient jamais vu le jour sans leurs finances extraordinaires. Les nobles avaient aussi le loisir de devenir de grands penseurs, économistes et savants, l'éducation étant un luxe à leur époque ; et aujourd'hui, encore trop souvent.

Les nobles, de par leur charge, ont encore des rôles officiels dans les sociétés dites modernes. Bien entourés et formés, ils peuvent prétendre au rôle de diplomate, militaire, ou encore mécène. Même en apparence inutiles, les nobles restent pour beaucoup des symboles nationaux forts.

Un autre aspect clé de la noblesse, c'est l'idée de **hiérarchie**. Les titres d'un noble sont importants, parce

qu'ils signifient quelque chose et qu'ils lui donnent sa place dans la société.

Les titres des nobles indiquent leur situation dans la hiérarchie de leur pays. Parce que la noblesse est à l'origine une classe militaire, ces titres sont stricts et servent à établir une chaîne de commandement claire. Parce qu'ils sont associés à un pouvoir politique, leur usurpation, leur vente, ou le simple fait d'ignorer volontairement l'hommage qui leur est dû peut être un crime grave, voire de la haute trahison.

Cependant, plus la noblesse est ancienne et éloignée de son rôle d'origine, plus l'Empire est grand et a absorbé divers systèmes et coutumes, plus la politique se fait complexe, plus les titres sont nombreux, et plus l'ordre de « préséance » cesse de correspondre au pouvoir réel des nobles. Il est possible, surtout après une guerre, d'avoir des barons et des comtes qui sont allés au combat comme les ducs, mais qui se sont retrouvés plus riches et plus influents !

Certains titres sont issus de l'époque des chefs de tribus (khan, jarl...), d'autres sont des rangs militaires (duc, qui vient du *Dux Bellorum* romain, chef d'armée et gouverneur

militaire), d'autres sont des offices administratifs (comte, le *Comes latin* qui se charge des... comptes, ou nabab, qui signifie lieutenant, dans le sens de « celui qui tient lieu de, qui représente »), et d'autres encore sont plus fantaisistes, titres de complaisances accordés pour service rendu.

Chaque culture a ses propres titres. Renseignez-vous : c'est très amusant de voir comment, en fonction du système politique et des circonstances, tout se transforme... Le titre victorien de vice-roi ne pouvait pas être accordé à un noble mais seulement à un roturier méritant. En théorie inférieur au duc, le vice-roi était cependant le souverain absolu dans l'une des colonies de l'Empire. Une façon de promouvoir les bons gestionnaires !

C'est aussi l'un des rares titres de noblesse qui ne se transmet pas aux descendants. La transmission des titres est importante ; dans certaines cultures, la conjointe (ou le conjoint) partage le titre et, dans une certaine mesure, le pouvoir qui y est lié – ou pas. Le prince consort d'Angleterre n'a aucun pouvoir, mais Agamemnon régnait sur Sparte simplement parce qu'il avait épousé Hélène de Troie. Les enfants ont généralement



un titre de complaisance et *de facto* de l'influence, mais pas de réel pouvoir du vivant des parents.

Selon les règles de succession en vigueur (lesquelles ont été conçues par les premiers nobles pour favoriser les descendants qui les arrangeaient), les titres sont transmis très différemment. Habituellement transmis à l'aîné, il arrive que des titres et terres multiples soient répartis entre les descendants par ordre de préséance... ou de préférence. Les titres peuvent aussi être transmis à une nouvelle lignée par alliance.

À qui reviennent les titres, et les terres et privilèges associés ? Généralement au roi lorsqu'aucun n'y peut prétendre. Sauf quand le roi est lui-même élu ou coopté par les nobles, auquel cas il y a une guerre, ou au moins d'après tractations.

C'est le cas dans la plupart des systèmes anciens d'origine germanique, dans lesquels le roi est le « chef des



chefs », le chef des nobles. Ces systèmes pratiquent aussi les alliances militaires scellées par mariage (d'où l'intérêt d'avoir beaucoup de beaux-frères, pour être puissant et se faire élire roi) et n'utilisent pas nécessairement le système qui nous est le plus connu (la primogéniture, « transmission à l'aîné des enfants », ou même la primogéniture mâle, ou transmission à l'aîné des garçons).

Enfin, certaines cultures (mais pas toutes) acceptent que le roi puisse reprendre les titres que lui ou ses ancêtres ont donné. C'est un châtement terrible, généralement pour cause de haute trahison, et c'est surtout quelque chose qui remet en cause la naissance de quelqu'un, donc tout un système. On ne le fait pas à la légère, surtout à un noble puissant, qui possède une partie de l'armée du royaume et un fief lucratif, même s'il est très énervant à la cour !

Il faut dire que les nobles ont de sacrés **revenus**, en général... Ils vien-

ent des terres ancestrales et du fief héréditaire (accordé par le roi) sur lequel le noble prélève les taxes du roi ET les siennes (et reverse sa part au roi... en théorie !). Puis viennent diverses taxes sur certaines denrées ou redevances pour avoir le droit de commercer, et les fameux « droits » dont nous parlions plus tôt.

Certains nobles ont des droits qui équivalent à un monopole (ils sont les seuls à pouvoir vendre telle denrée, donnent des autorisations payantes pour tel commerce ou telle activité, possèdent le seul moulin à grain...). Certains titres sont assortis d'une charge ou d'un office (perception des taxes, gestion d'un ministère, justice...) pour lequel le noble a droit à des émoluments payés par l'État. Enfin, le noble peut investir son argent dans diverses entreprises commerciales.

Sans compter que les nobles ont des biens qu'ils peuvent louer : maisons, châteaux, fermes, terres, troupeaux, navires...

Lorsque vous allez concevoir votre scénario (et plus encore votre univers de campagne), particulièrement si vous concevez une intrigue politique, si l'un de vos PJ est noble ou si l'un des méchants l'est, vous allez



devoir vous intéresser à tout cela, de près ou de loin : **cela fait partie du décor**, et chacun connaît ce genre de lois dans le pays où il se trouve, comme la plupart des gens à notre époque connaissent les émissions de télé-réalité ou le type de scrutin des législatives.

Bon, c'est peut-être un mauvais exemple... En tout cas, maintenant que vous avez bien compris de quoi on parlait, nous pouvons nous intéresser aux motivations et aux buts de la noblesse !

Les nobles, dans n'importe quel univers, ont souvent des **buts** similaires : préserver leurs privilèges, et gagner en puissance/influence/richeesse/réputation (ce qui revient souvent au même).

Le pouvoir et les privilèges accordés à un *vassal* proviennent de son *suzerain*, même lorsqu'un noble vient rejoindre le royaume avec ses propres terres. Le suzerain (qu'il soit roi ou non) « perd » donc des terres, d'une certaine manière, et les privilèges qu'il accorde étaient autrefois les siens. Il les *octroie* (terme officiel) en échange du service de son vassal (gestion, perception de taxes, armée...). Seul le roi n'a pas de suzerain, et peut déclarer la guerre, à

laquelle doivent participer tous les vassaux.

Il devient vite évident au noble ambitieux qu'il n'y a que deux manières de croître en pouvoir... *Évincer les autres vassaux* et s'emparer de leurs titres, terres et privilèges ; ou *diminuer le pouvoir de son suzerain*, voire du roi lui-même. Lorsque la couronne est affaiblie, elle a besoin de ses nobles, et ne peut pas reprendre ses titres et ses terres lorsqu'un baron désobéit (ne veut pas risquer sa vie à la guerre, souhaite garder les taxes pour lui, veut étendre son fief sans permission, etc.).

Le cas le plus extrême est celui du Japon du Shogunat : l'Empereur ayant divisé toutes les terres disponibles entre les samouraïs et les temples, il était dépourvu de terres, de fermes, et donc de la possibilité de lever sa propre armée ; réduit au rôle de fantoche. Lorsque Tokugawa Ieyasu est devenu shogun, chef militaire de tout le Japon « après l'Empereur », il s'est bien assuré qu'un quart de toutes les terres arables du Japon (plus que tout autre daimyo) étaient sous son contrôle direct !

Il faut donc ménager le pouvoir royal quand on ne peut pas se permettre de le défier. Et puis il y a aussi des



nobles loyaux, qui s'acquittent de leur **charge** et défendent le roi.

Car malgré tout, il est dans l'intérêt des nobles de maintenir le statu quo. D'une part parce qu'ils entrent en conflit avec les autres vassaux, d'autre part parce qu'ils occupent un poste nécessaire dans le gouvernement et que, s'ils cessent de s'en occuper, ce n'est bon pour personne. La propension à comploter dépend moins de la cruauté d'un roi que du temps libre et des revenus des nobles ; scandales, conflits avec l'autorité, conflits entre nobles, devoirs que personne d'autre n'est formé à accomplir – mais où trouver le temps de l'ambition ?

Oui, comploter, être un « mauvais chevalier », c'est dangereux...

Les abus de pouvoir (taxes abusives, non respect de la loi du royaume, « loi du plus fort », guerre intestine et accrochages entre barons, etc.) et les crimes violents contre le peuple peuvent donner lieu à des représailles de la part du pouvoir royal, avec l'appui d'autres nobles loyaux, ou qui ambitionnent de récupérer d'autres titres... Certains nobles puissants ont leur propre cour et leurs propres vassaux, lesquels peuvent les dénoncer auprès du roi en cas de complot !

Il devient possible de retirer son titre à un noble déloyal, même puissant, lorsque cela se sait publiquement, car nul ne peut cautionner la trahison sans que le système entier ne s'effondre. Le noble doit donc faire attention à sa réputation.

On le voit, les nobles ont leur lot de problèmes... Le premier est, paradoxalement, **le manque d'argent**.

Les fiefs sont des terres, dont proviennent les redevances et taxes. Elles sont le plus souvent payées en nature et, la majorité des terres n'étant pas urbanisées, elles rapportent bétail, grain, légumes, main d'œuvre, voire des matières premières... Mais rarement de la monnaie. À mesure que l'économie passe à un système de plus en plus commercial, comme au milieu du Moyen Âge en Europe, les nobles sont de plus en plus à court d'argent.

À la merci des prêteurs sur gages et des marchands, ne pouvant travailler ou commercer eux-mêmes, les nobles désargentés sont parfois forcés d'abandonner leurs titres, ou poursuivis par les créanciers tel Dom Juan par monsieur Dimanche... Il est courant, alors, qu'un bourgeois marie sa fille avec une dot importante ou fasse adopter son fils, en vue

d'obtenir un titre de noblesse pour sa famille – et de profiter de l'influence, des terres et du pouvoir d'un noble actuellement dans la gêne.

La vente d'offices et l'abandon de titres (qui permet de travailler) ne sont pas toujours légaux, et on a vu des nobles faire croire qu'ils étaient morts, ou fuir vers une cour qui ne les connaissait pas, vivant aux crochets d'un roi influençable ou d'un cousin encore riche. À la même époque naissent les premiers marchands spéculateurs qui achètent aux nobles la récolte de l'année suivante, pour qu'ils puissent continuer à mener grand train à la cour.

L'autre problème pour garder intact les privilèges et les terres dans un monde où tout le monde a beaucoup d'enfants (économie et taux de mortalité d'Ancien Régime obligent), c'est la **division des héritages**.

La plupart des lois sont faites, justement, pour partager les richesses le plus équitablement possible entre les héritiers, pour *éviter les conflits*. Nombreux sont les fiefs qui furent divisés encore et encore, jusqu'à ce que les territoires restants soient insuffisants pour que les nobles puissent ne serait-ce qu'entretenir leurs demeures... Il suffit au noble d'être



appelé à la guerre et le voilà ruiné, car il doit payer l'équipement et le solde de sa troupe.

La réponse la plus courante pour garder les terres et les privilèges dans la famille, c'est la consanguinité. C'est moins un problème que ce qu'on a longtemps cru : le mariage entre cousins, ça ne fait pas forcément des monstres. Cependant, quand le « pool » génétique est malsain et que les lignées nobles ont un défaut héréditaire (hémophilie, difformité, folie...), il y a des chances que ça se concentre et que ça se manifeste d'autant plus.

Le problème est d'autant plus compliqué que, pour les mêmes raisons de division d'héritage, les bâtards ne peuvent pas hériter... Encore que, il y a des moyens de se faire « reconnaître ».

Une solution inhabituelle a été exploitée par les Empereurs de Rome comme par les capitaines d'indus-



trie au Japon et en Corée : l'adoption d'un jeune homme, voire d'un adulte, et sa désignation comme successeur. Le jeune homme épouse souvent une des filles de l'Empereur (ou de l'industriel).

Enfin, les nobles (nous le savons bien, nous qui vivons au XXI^e siècle) ont un ennemi implacable : le **changement**.

Nous l'avons mentionné, le temps sape les fondations du pouvoir de la classe nobiliaire, et leur rôle originel sombre dans l'obsolescence. L'arc long, la hallebarde, l'arbalète, la poudre à canon... Peu à peu, le progrès militaire, financé par les aristocrates eux-mêmes, rend le noble chevalier désuet et inefficace. La professionnalisation de l'armée a aussi mis au rebut les troupes de va-nu-pieds levées sans même un uniforme.

Lorsque l'armée professionnelle, ou au moins de conscrits formés,

est devenue la norme en Europe, on attendait de l'aristocratie qu'elle fournisse les officiers, les armées étant en grande partie financées par les sommes que payaient les nobles pour acheter les offices prestigieux en question. Bien souvent, les roturiers étaient plus capables... Même problème pour les juges. On a donc aboli la *vénalité des offices* dans de nombreux pays.

La transition vers une économie mercantile plutôt qu'agraire a rehaussé le statut du marchand, laissant le baron loin derrière, souvent dans la pauvreté. L'Empereur, relique en forme d'escargot trop lent pour le monde, se retire de plus en plus loin dans sa coquille d'or ouvragée...

Vous avez à présent, je l'espère, une meilleure idée de ce que signifie la noblesse, et de la place qu'elle doit avoir dans vos univers.

Selon les époques, les cultures et les « styles » de noblesse que vous voulez adopter, les devoirs, les droits et les problèmes des nobles font toutes d'excellentes accroches scénaristiques... ou des éléments de backgrounds pour un personnage ! Vous n'avez bien entendu pas besoin de tout détailler à fond, d'explorer le moindre titre, ni même de conscien-



cieusement noter les membres des familles de hobereaux de province ; vous n'avez besoin que de ce qui importe à vos joueurs.

Les groupes d'aventuriers se passionnent rarement pour l'héraldique et les liens de succession, même si un arbre généalogique peut faire une intéressante aide de jeu.

QUOIQUE...

J'ai entendu l'histoire de quelqu'un qui jouait un elfe d'ascendance noble, et qui avait détaillé son arbre généalogique de manière à pouvoir (par cœur !) réciter la lignée de son père et quelques uns des exploits de ses aïeux. C'était important, parce que ses ancêtres héroïques avaient rendu service à certaines dynasties humaines, et *vice-versa*... Un demi-elfe a rejoint le groupe par la suite, qui jouait un personnage plus simple, peu disert, « entre deux mondes », rejeté par ses pairs. Un plus jeune rôliste, peut-être, ou en tout cas moins expansif.

L'elfe l'a pris en pitié, l'a pris sous son aile, et l'a aidé à découvrir sa famille, tant humaine qu'elfique ; à tirer de la fierté de ses origines... tout en lui enseignant les valeurs elfiques avec

lesquelles il avait été lui-même élevé, et dont le demi-elfe, rejeté, avait été privé.

Voilà un point de vue qui est la quintessence de ce que la noblesse a de meilleur, dans ses valeurs : le sens du devoir, le courage, le respect de la famille, ces ancêtres grâce auxquels, qu'on le veuille ou non, nous nous construisons...

Sans noblesse, pas de paladin bienveillant ni d'ignoble tyran. Qu'on soit d'accord ou pas avec le principe, c'est un certain idéal, une certaine vision des choses, et surtout une myriade de personnages intéressants !

ELRO

Retrouvez les réflexions d'Elro sur <http://ludilogie.fr/>



À *Monostatos*, un lieu remplace l'habituel scénario. Le meneur le prépare rapidement à l'aide de cinq questions données par les règles.

HÉLIOSTASE, LA CITÉ SANS

NUIT

Héliostase est une ville à l'extrême-Sud, au bord du Pays sans Ombres, désert vitrifié où le soleil brille éternellement. Elle est encore marquée par les cicatrices du culte de Molk, un ancien dieu vénéré ici il y a plus d'un siècle.

1. Décrivez cinq sensations procurées par le lieu, une pour chaque sens (vue, ouïe, toucher, goût, odorat) ; décrivez également un sentiment général provoqué par le lieu

Les ombres nettes et immuables

L'incision douloureuse en marchant sur un éclat de verre caché dans le sable

Le silence assourdissant d'un éternel midi

L'eau sale et tiède qu'on avale pour ne pas mourir de soif

L'odeur de la poussière brûlée par le plein soleil

La lourdeur d'une réalité et d'un régime sans alternative

2. Quelle est la présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?

La Secte du Verre a fait d'Héliostase un de ses centres intellectuels. C'est ici que sont formés les futurs prêtres de la Secte du Verre et de l'Ether et que sont élaborées les idéologies du futur permettant de soutenir pleinement Monostatos en affirmant vigoureusement qu'il n'y a pas d'autre solution possible en dehors de son Culte face au désert, c'est le seul système qui marche, le seul dieu à vénérer. De grands bâtiments de marbre et de verre accueillent cette université hors du commun.

La Secte de la Poussière et la Secte du Verre travaillent ensemble pour



exhumer les ruines du culte de Molk qui émergent parfois des profondeurs du désert, lorsque le vent les découvre. La Secte de la Poussière enferme soigneusement tous les artefacts impies qu'elle trouve pour les neutraliser. La visite de ces ruines de pierre sombre, encore ornées des crânes des sacrifices à Molk, est une étape pédagogique et rituelle importante, exemple parlant de la cruauté des anciens dieux.

3. Quelle est l'attitude générale des habitants du lieu envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?

Les habitants d'Héliostase sont entièrement soumis à la pensée unique développée par le Culte, qui est extrêmement simple : il faut un dieu pour survivre au désert, et Monostatos est le premier à s'intéresser véritablement à l'humanité, contrairement aux anciens dieux cruels et parfois plus mauvais que le désert. Il n'y a pas d'alternative à Monostatos.

4. Quels sont les adversaires du Culte ? Y a-t-il des individus indépendants, insoumis ou rebelles à Monostatos ?

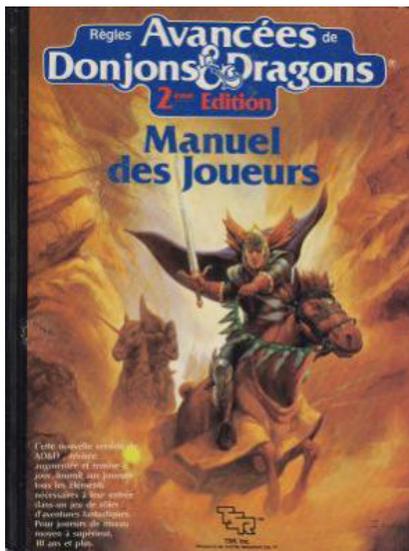
Les ruines noires des temples de Molk ne sont pas si désertes que cela. Les esprits de ses prêtres massacrés y

passent encore et enseignent des secrets dangereux. Un culte s'est reformé parmi les habitants d'Héliostase et même parmi les étudiants de la Secte du Verre, exposant ses sacrifices humains sanglants en plein jour sur les autels des ruines et jusque dans les rues d'Héliostase. La Secte de la Poussière a bien tenté de les infiltrer, mais la paranoïa des prêtres de Molk est extrême et sans pitié.

5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

Ici plus qu'ailleurs, le désert est omniprésent. Les habitants du lieu ne peuvent sortir découverts sans risquer de graves blessures. Ils doivent vivre dans des maisons semi-enterrées pour résister à la chaleur et dormir en plein jour, selon des horaires prescrits par le Culte. À cette chaleur implacable et à cette lumière perpétuelle s'ajoutent d'occasionnelles tempêtes d'éclats de verre, soufflant du Sud depuis le Pays sans Ombres.

FABIEN HILDWEIN



LAELITH, LA VILLE PENCHÉE

Le scénario *Les ombres d'Egonzasthan* se situe dans la mythique ville-univers de Laelith.

La description de cette ville, immortalisée par la carte de Patrick Durant-Peyroles, est parue la première fois en 1985 dans le numéro 35 de *Casus Belli* (précision utile pour les moins barbus d'entre vous). Ville pléthorique conçue pour s'adapter à divers jeux (même si les influences de *D&D* et de *l'Appel de Cthulhu* sont les plus flagrantes) elle fut soutenue fortement par le magazine, tant à travers tout une série d'articles qui lui furent consacrés et où s'illustrèrent nombre de grands créateurs rôlistes français de l'époque, qu'à travers des scénarios non moins nombreux, dont une bonne propor-

tion de Denis Beck, l'un des meilleurs scénaristes de l'époque, l'un de ceux qui si j'ose dire a fait sortir les donjonneurs des cavernes pour les lancer dans d'improbables enquêtes et aventures où l'onirisme se le disputait à l'humour.

Parmi tous les univers de création française des années 80, Laelith reste le plus inoubliable, tant par son côté auberge espagnole que la par sa pléthore d'auteurs, parmi lesquels Denis Gerfaud, Pierre Rosenthal... qui sous la houlette de Didier Guise-rix surent chacun broser en quelques articles parfois courts le portrait d'une ville cosmopolite, teintée d'orientalisme et d'exotisme, virtuellement transplantable dans des univers aussi diversifiés que les Royaumes oubliés, les contrées des rêves, Planescape, etc. Le succès de cette ville-univers, outre sa grande originalité de fond et son ambition, est très lié à ses qualités d'écriture et d'évocation ; la parution en magazine et les contraintes de signes ont accouché d'un style dense qui pourtant restait fluide et léger, servi par une carte irréprochable et des maquettes qui restent des modèles du genre. Une alchimie rare et jamais égalée malgré le nombre d'auteurs qui se sont essayés par la suite au développement de grandes métropoles... À la toute rigueur Sigil de *Planescape* peut rivaliser, et encore.



C'est d'ailleurs le seul univers qui encore aujourd'hui dispose d'une certaine audience avec notamment plusieurs sites dédiés, ce malgré le temps écoulé depuis et le passage des modes, que ce soit dans sa version originale, passée à la postérité avec sa parution originale entre les numéros 35 et 57 et rassemblée dans le hors-série n°1 de *Casus Belli*, ou sa version 2, supplément de la deuxième version de *Casus Belli*, *Laelith*, vingt après. Ce dernier jouit d'une moins bonne réputation due plutôt à une méconnaissance qu'à la réalité puisque celle-ci présente une version évoluée de la ville, une rationalisation de ses provinces et, surtout, avec du travail une gigantesque campagne pour faire passer de la V 1 à la V 2.

Pour les plus jeunes qu'il leur suffise de savoir que Laelith est une métropole cosmopolite, située de part et d'autre d'une faille et qui s'avère être un point religieux central, un lieu de pèlerinage, situé entre désert, montagnes et marécages, desservie par quatre temples élémentaires où s'affilient les cultes, et dirigée par le Roi-Dieu à l'avènement mystique. Qu'il soit dit encore qu'elle est divisée en terrasses, six en tous, plus une septième, le Cloaque, rassemblant tout le sous-sol, amas de cavernes, d'égouts et d'une vie bruisante et inquiétante. Par delà la ville, celle-ci étend son hé-

gémonie sur quelques États vassaux, les Jardins de Jadhys, le matriarcat d'Olizya, la baronnie de Kaoka, le grand-duché d'Agramor, les comtés d'Egonzhastan et les marches d'Azilian, contrées bigarrées, exotiques, parfois bizarres mais qui nourrissent le commerce et les intrigues autour du double lac d'Altalith et de sa divine écluse.

Carrefour du monde, la ville offre une population toujours en mouvement, bigarrée, qui offre mille et un prétextes à l'aventure, de l'exploration à l'intrigue en passant par la politique et l'horreur.

Laelith, Hors-série n°1 de *Casus Belli*, 1991

Laelith, 20 ans après, Hors série *Casus Belli* v2, 2000

La taverne du Rat crevé : <http://www.ratcreve.com/>

Le site de référence où sont rassemblés la quasi totalité des écrits sur Laelith enrichis de compléments amateurs de créations récentes et dans le ton du Laelith original.

AideDD : <http://www.aidedd.org/>

Site consacré aux diverses versions de *Donjons & dragons*, il présente une longue série d'articles ainsi que nombre de scénarios d'époque remis en page et adaptés à *D&D* 3.5.



LES OMBRES D'EGONZHASTAN OU LE NAIN À LA BARBE D'OR

SYNOPSIS

Grimwald Barbe d'Or est le Premier marteau de la forge du Marteau qui chante et également un vague cousin de Maître Odranoël, éminent membre de la guilde des Forgerons et maître des susdits ateliers. C'est aussi un réfugié politique d'Egonzhasan ayant été l'un des meneurs d'une révolte egonzhasanaise face aux Huvaliniens et au totalitarisme religieux des adeptes d'Aladhel.

Encore aujourd'hui il a ses réseaux et, une nouvelle révolte se préparant, d'anciens membres de son clan sont venus jusqu'à Laelith pour essayer de le convaincre de reprendre les armes. Amis qui, malheureusement, étaient suivis de près par des agents d'Egonzhasan. Ces derniers décidèrent donc de passer à l'action et de tuer la menace dans l'œuf.

Plus malin, Grimwald leur coupa l'herbe sous le pied, organisant sa propre disparition à l'aide de

membres de la FAI (Fraction armée insurrectionnelle) qu'il connaissait.

Malheureusement pour lui, l'affaire va très vite se compliquer. D'une part Ikniv et Sigurda chercheront à retrouver sa piste, engageant des enquêteurs privés, tandis que les Zaduliens continueront leur enquête jusqu'à des passages à l'acte violent. Les joueurs vont donc se trouver au milieu d'un véritable nid d'espions où se croiseront terroristes de la FAI, nains du FLN (Front de libération des nains), agents étranger et gros bras divers et variés.

Le scénario est ouvert dans sa première partie et plutôt orienté action et linéaire dans la deuxième.

INTRODUCTION

Le plus simple serait que Ikniv Odranoël soit déjà devenu l'armurier officiel des PJ au fil des scénarios ou, à tous le moins, qu'ils lui aient déjà acheté du matériel. On peut aussi imaginer qu'ils viennent par hasard s'y réapprovisionner ou y passer commande. À défaut, bien sûr, une annonce au comptoir de l'aventure pourra leur indiquer que le maître-armurier Odranoël cherche « une équipe d'investigateurs dégourdis et efficaces pour traiter une affaire professionnelle légale. Individus recher-



chés s'abstenir. Bon salaire, prime à la réussite. »

S'ils le connaissent déjà, Ikniv enverra l'un de ses commis les prévenir qu'il souhaiterait les voir dès le milieu de la matinée pour une affaire importante qu'il rémunérera honnêtement.

Passant par l'impasse des Chaudronniers, qui n'a d'impasse que le nom puisque le bout de celle-ci garde encore la trace de l'étroite et haute maison qui devait auparavant la clore et qui a été écroulée il y a près de quinze ans, ils arriveront sur la place du Marteau, dénommée ainsi au vu des ateliers du Marteau qui chante, qui s'étend sur un côté entier de la petite place, à savoir un ensemble de maisons anciennes et de constructions récentes de pierre et de bois, qui laisse voir tant l'échoppe où des produits communs sont en ventes que les ateliers proprement dit où exercent les artisans sous l'œil des badauds.

Ikniv Odranoël les recevra dans un bureau cossu situé au dessus de l'échoppe et éclairé de deux fenêtres à carreaux losangés assemblés au plomb, dont l'une porte les armoiries de l'échoppe à savoir un marteau de bronze nimbé de flammes sur champ d'argent. Tapissé de velours vert, on y voit aussi un grand diplôme encadré de maître de l'Ordre des armuriers,

un petit bibliothèque et un lutrin à écriture, garni de mines de plombs, encriers, compas et autres règles. Le maître-armurier y est d'ailleurs affairé et saluera les joueurs avant de les inviter à s'asseoir devant un autre vaste bureau, derrière lequel il s'ins-





tallera sur une chaise à haut dossier, drapé de cuir gravé.

« Mesdames, messires, je vous ai fait mander car depuis deux jours mon Premier marteau Grimwald Barbe d'Or ne s'est pas rendu au travail. Un commis que j'ai envoyé chez lui, sur la terrasse de la Main qui travaille, n'a trouvé que porte close. Cette absence n'est pas dans ses habitudes, je l'ai déjà vu à l'œuvre après une nuit blanche, ou même avec l'épaule luxée, c'est un nain courageux que j'imagine mal partir sans prévenir ou rester fourré au fond de son lit. Je crains qu'il ne lui soit arrivé un problème. Je ne tiens pas forcément à connaître ce problème ni à lui en tenir rigueur. C'est un bon artisan et je souhaite qu'il reprenne sa place chez nous au plus tôt ou, au moins, que je sois fixé s'il veut nous quitter. Je vous propose cinq pièces d'argent par jour, le paiement des frais éventuels, et cinq pièces d'or quand vous me le ramènerez ou que je pourrai en savoir plus sur cette absence. (Il tousse) Et puis, bon, c'était aussi mon cousin au huitième degré, donc c'est un peu une histoire de famille, s'il a des ennuis, je dois le savoir, je suis son aîné. »

Négociateur est possible, Ikniv doublera la somme, avec un petit geste agacé de la main, ennuyé par cette question d'argent.

« Je reste à votre disposition, comme tout mon personnel d'ailleurs, si vous voulez voir avec eux. J'ai posé la question à la volée, mais je suis leur patron et il se peut que s'ils savent

des choses ils aient préféré se taire de peur que ça ne nuise à l'opinion que je pourrais me faire de Grimwald ; solidarité corporative, comme vous imaginez. Tout ce que j'ai pu en tirer c'est qu'avant-hier il était parti tôt en disant à Lars et Laella qu'il allait assister aux spectacles de la taverne du Chat bossu, sur la Chaussée du lac. Vous pourrez d'ailleurs garder secrètes vos sources, ce qui m'importe c'est qu'il revienne travailler, c'était mon meilleur forgeron. Sur ce, je vous laisse, je suis attendu par le frère Nasimo de l'Oiseau de feu, il souhaite renouveler l'équipement de la garde du temple, mon personnel est prévenu. Ah! J'allais oublier je vous ai noté l'adresse sur ce papier.

ACTE I : UN NAIN

DISPARAÎT UN VOLCAN

S'ÉVEILLE

I-1) INVESTIGATIONS AU MARTEAU QUI CHANTE

En bref: interrogatoire des artisans de la forge, Grimwald paraît sans histoires apparentes, mais les PJ peuvent apprendre quelques infos : il était d'Egonzhastan, était discret sur son passé, était lointain parent d'Ikniv et Sigurda en pinçait pour lui.



Maître Odranoël facilitera bien sûr toute discussion avec son personnel et ira même jusqu'à proposer son bureau si les joueurs l'estiment utile. Vous pouvez consulter l'annexe 1, concernant les ateliers du Marteau qui chante.

Sigurda Odranoël est une jeune et attirante naine aux blonds macarons. Vêtu d'une jupe bleu foncé et d'une chemise de soie blanche, la taille soulignée par un caraco de brocard noir aux motifs floraux, ils la trouveront à l'échoppe où elle étudie un ouvrage alchimique traitant des « propriétés des métaux nobles », tout en tenant la boutique, fort achalandée au demeurant.

Sigurda ne tarira pas d'éloge sur Grimwald (fort, courageux, perfectionniste, sérieux...), son ton et sa manière d'en parler pourront révéler qu'elle ne devait pas être insensible à ses charmes (un jet en sagesse avec une difficulté de 5 laissera même à penser qu'elle en était amoureuse). Elle savait où il habitait mais ne s'y était jamais rendu et fera surtout part de son inquiétude, conjurant les personnages d'agir vite car seuls des graves ennuis auraient pu l'empêcher de venir. Elle se souviendra aussi qu'il y a dix jours un nain digne et à la barbe blanche est venu aux ateliers et a tenu une brève conversation avec

Grimwald, ce dernier quand elle a abordé la discussion a juste haussé les épaules disant qu'il voulait juste une arme « spéciale » pour son fils.

Laella est une femme musculeuse d'une quarantaine d'année. Originnaire d'Ozylia, elle est d'un caractère morose ayant déchu après une histoire d'amour avec un étranger et s'étant vu retirer la garde de ses filles par les autorités. Mal dans sa peau, elle se tue à la tâche et les joueurs la trouveront à la forge en train de réaliser des pointes de lance. Châtain, coiffé d'un chignon, ses bras montrent de nombreuses traces de brûlures et son cou une cicatrice. Elle travaillait aux côtés de Grimwald depuis quatre ans mais n'avait eu avec lui que des discussions professionnels, même lors des rares repas qu'ils avaient partagés. De lui elle pourra seulement dire que c'était un artisan d'une étonnante maîtrise qui se chargeait des commandes les plus complexes et qu'elle appréciait sa discrétion : il ne parlait jamais de son passé et ne posait pas de question sur celui des autres. Elle se doute que Sigurda était amoureuse du forgeron mais n'en fera pas mention d'elle-même.

Lars Foreanu est un homme d'une trentaine d'année, svelte et à la mus-



culature sèche ; sa peau pâle, ses pommettes saillantes et ses cheveux noirs aux reflets bleus sont assez insolites. Il parle d'ailleurs avec un fort accent. Personnage taciturne, il se sentira dérangé par la présence des joueurs d'autant plus qu'il est en train de tremper la lame d'un espadon. Il se contentera de jeter des regards noirs et répondra du bout des lèvres. Si on a la patience d'attendre qu'il ait fini son travail et qu'on l'invite à boire un verre la discussion sera plus facile. Lars décrira également Grimwald comme un bon professionnel, et des contacts cordiaux avec lui ; plusieurs fois après le travail ils sont allés boire ou dîner ensemble, deux ou trois fois même sont-ils allés voir des représentations musicales. Lars décrira un nain agréable et sûr de lui, « *avec des poings solides aussi* », dira-t-il sourire aux lèvres en narrant une rixe à laquelle ils avaient été mêlés face à des garçons bouchers et durant laquelle à coups de poing et de tabourets Grim avait mis hors de combat une demi-douzaine de grands gaillards. Il avouera aussi qu'un soir où ils avaient trop bu, il lui avait raconté avec beaucoup d'émotion une grande bataille à laquelle il avait participé et qu'au bout de deux heures, il s'était brusquement, avait repoussé sa choppe et était parti. Si l'on demande plus de détails sur la bataille Lars dira qu'il

était bien saoul ce soir-là, mais qu'il se souvient qu'elle se déroulait autour d'une gué et opposait semblait-il une armée de nains à une armée d'humains. Enfin, il admitra l'avoir trouvé un peu préoccupé cette dernière semaine, soucieux.

Philas main-de cuir, le vieux gnome aux longues moustaches grises sera trouvé en train de travailler, de couper et coudre des cuirs sur une grande robe de lin tout y enserrant du bourrage de crin. À moitié sourd, il finira par dire à son apprenti de continuer sans lui et s'assiera près de la fenêtre en proposant un peu de thé aux joueurs. Du haut de son mètre dix, Philas se montrera affable, presque bavard, confirmant le caractère travailleur de Grimwald. Parlant presque pour lui-même il s'étonnera que celui-ci ait pu disparaître vu l'avenir qui s'ouvrait à lui... « *Quel avenir ? Vous savez bien, non ? Eh bien, depuis le départ de son fils aîné, un bon à rien, feignant et roué, il va de soit que le maître considère Grimwald comme le seul digne de lui succéder. Je vois même le vieux en train d'imaginer un mariage entre lui et sa fille tiens ! Et puis vous savez, m'étonnerait pas qu'ils soient plus ou moins du même clan, ces deux là ! Enfin...* » Si on ne le canalise pas, Philas n'hésitera pas non plus à donner son avis sur la chaleur particulière-



ment forte de cet été, l'augmentation des loyers, la nouvelle pilote de l'escadrille de Shedras, les frasques de la fille du généralissime Uriab d'Oltz, la demoiselle d'Oltz qu'une escouade de pourpre est venu chercher dans un poste de garde où il avait été détenu pour atteinte aux bonnes mœurs, comportement indécent, ivresse sur la voie publique et insultes aux représentants de l'ordre, l'assassinat du capitaine Galtz du poste safran par la FAI, etc.

Ector le roux est un hobbit d'âge mur, solidement charpenté, occupé à river des anneaux de cottes de mailles tandis que ses deux apprentis (son fils et son neveu) sont en train de travailler à la pince un épais fil de fer. Pas mécontent de faire une pause, Ector ne pourra rien leur raconter de plus, précisant que, c'est pas qu'il aurait pas aimé, mais qu'avec six hobbitons à la maison, il rentre toujours directement chez lui, surtout que son oncle, tonnelier, a parfois besoin de lui pour cercler les tonneaux! Vous savez, c'est pas qu'on est mal payé, mais ma femme, elle travaille pas alors... et il embrayera sur ses histoires de familles...

Tyrezas sera trouvé à la forge où il est train de plier au marteau des plaques d'acier. La vacarme sera d'ailleurs

difficilement soutenable. C'est un colosse à la peau cuivrée originaire du plateau des steppes. Haut de deux mètres et portant ses cent-vingt kilos, son métier l'a rendu dur de la feuille. De Grimwald il n'aura pas grand chose à dire, ne travaillant à la forge que depuis six mois... Sa seule remarque sera sur la force physique du nain, « *costaud, après moi, lui être le plus fort ici. Quand soufflet crevé il y a deux mois, nous deux avoir soutenu poutre* ».

Laeden a son atelier au premier étage au dessus des entrepôts et non des forges, aussi y règne-t-il une atmosphère calme. Son atelier est très agréable, égayé de tentures vives et plongé dans une odeur d'encens musqué qu'elle utilise pour masquer l'odeur des acides qu'elle utilise. Son établi est envahi d'outils et de flasques, occupée qu'elle est à feuilleter d'or un plastron d'armure ; dans un coin repose aussi une eau-forte représentant le port de pêche. C'est une jolie jeune demi-elfe de vingt-trois ans à qui est échu le rôle de graveuse-orfèvre après le décès tragique de sa mère, dont elle était l'apprentie, un an plus tôt (écrasé par un ookhab rendu fou sur la place du marché). Elle pourra leur apprendre que Grimwald était poli et charmant, *pour un nain*. Elle ne se montre pas



très adroite dans la conversation menant une vie quelque peu retirée et sortant peu. Elle gardera d'ailleurs pour elle que deux ou trois fois, elle a eu des rapports avec Grimwald, avant que sa mère ne lui interdise, horrifiée. Tout deux étaient toutefois resté en bon termes et cette semaine il a cherché à la voir, un soir, mais elle n'a pas pu se libérer ayant du travail en retard, ce qu'elle se reproche maintenant amèrement eu égard aux circonstances et parce que lui avait su être présent quand sa mère était décédée. Elle et Sigurda sont amies et cette dernière lui a avoué ses sentiments pour Barbe d'Or, mettant Laeden dans un certain embarras ; elle n'en fera pas mention aux joueurs, et même niera farouchement et avec trop de vigueur si on lui en parle. Elle sait aussi que Grimwald était originaire d'Egonzhastan et qu'il l'avait quitté car *« il n'y a pas d'avenir pour nous là-bas »*.

Abalis & Olfkan, les deux benêts Gopneldauns servant de gardes du corps testeurs à Ikniv seront trouvés près de l'entrepôt dans une pièce comportant quintaine, mannequins de paille et poteau en bois, occupés à tester une nouvelle arbalète à répétition (Olfkan a d'ailleurs un bandage sur le bras droit), mesurant un mètre soixante, portant une petite mous-

tache, les oreilles légèrement pointues et leurs gros et larges pieds posés à même le sol. Personne n'ayant pensé à les avertir ce sont les aventuriers qui leur annonceront la nouvelle. Les questions des deux frères seront naïves à l'aune de leur bêtise : *« mais pourquoi il est parti ? »*, *« ah ça si maître Ikniv l'a viré c'est qu'il devait avoir des bonnes raisons ! »*, *« et puis sa barbe d'or, c'est qu'il devait se teindre, on ne peut pas avoir une teinte pareille naturellement »*, *« sa personnalité ? Heu, il était forgeron. Non ? Ce n'est pas ça qu'il fallait dire ? »*...

Voilà qui devrait déjà donner quelques éléments quant à l'histoire personnelle de Grimwald et permettre aux joueurs de se faire une première idée

I-2) CHEZ GRIMWALD BARBE D'OR

En bref : appartement propre, ayant été visiblement déjà fouillé, beaucoup d'affaires importantes ont disparu.

Grimwald habite à la Nanerie, le petit quartier nain de la Main qui travaille situé à l'est de l'échelle de la Métallerie, au second étage d'un immeuble carré de bois et brique, disposant d'une cour intérieure bordée de balcons d'où les matrones naines jettent leur files à linges tandis que leurs nanillons et nanillonnes jouent



en bas à des jeux célèbres : « Vlam, c'est toi l'orque! » consistant à tabasser celui à qui est échu le foulard vert ; « Nul ne passe ! » consistant à bloquer à deux ou trois une porte tandis que tous les autres essaient de passer ; ou bien encore à « Passe le goulet ». D'ailleurs les nanillons seront occupé à « Nul ne passe »

dans l'entrée de l'immeuble, s'échangeant d'aimables peignées. Une fois dans la cour, tandis que le soleil se fraye difficilement un chemin parmi le treillis de fil à linges, quelques aimables naines rassemblés autour du lavoir pourront leur indiquer l'appartement du « beau Grimwald », certaines naines chuchoteront même



quelques remarques qui feront rires leurs camarades (le bougre avait du succès !).

Tout personnage elfe, demi-orque et même demi-elfe sentira des regards noirs posés sur lui, subira quelques invectives et, très vite, sera pris à parti par de jeunes nains lui expliquant que « *les gens comme [lui] n'ont rien à faire ici* ».

La porte de Grimwald s'ouvrira sans effort, et pour cause la serrure a été habilement crochétée puis refermée simplement. Les joueurs tomberont alors dans un appartement de trois pièces. Le lieu a visiblement été visité, un coffre est ouvert, du linge de maison a été jeté au sol, le matelas a été éventré, une tenture décrochée, placards ouverts et tonneaux de farine répandus sur le sol.

Plusieurs détails pourront être remarqués par des observateurs attentifs (jet en sagesse -5) :

La serrure était de bonne facture ; l'ouvrir, qui plus est subtilement, n'était pas à la portée de tout le monde.

Au dessus de l'âtre, des accroches tout autant que l'absence de traces de dépôt de fumée semblent montrer que celui-ci était surmonté d'un bouclier rond métallique ainsi que d'une hache d'armes et d'une épée. L'âtre lui-même laissera deviner

quelques déchets de parchemins brûlés (Grimwald a brûlé certaines lettres de moindre importances dont il ne pouvait s'encombrer mais qu'il ne souhaitait pas non plus laisser à la vue de ceux qui viendraient fouiller son appartement).

Un présentoir à armure était également présent dans la chambre, sa disposition semble montrer qu'elle devait supporter une armure d'écailles.

Un guerrier attentif pourra également noter que, près de l'armure, la brique semble usée, juste sous une ficelle fixée à un clou rouillé... Un jet d'intelligence fera immédiatement penser qu'une pierre à aiguiser devait être fixée ici.

De même on trouvera des pantoufles et des sabots mais aucune paire de croquenots ou de bottes...

Enfin, une pierre du mur est descellée et découvrira une cache, vide... C'était là que Grimwald planquait ses économies.

L'ensemble laissera à penser que l'appartement a été fouillé après un départ qui n'avait rien de précipité.

I-3) ENQUÊTE DE VOISINAGE

En bref : les PJ apprendront que très récemment de nombreuses personnes se sont renseignées sur lui, des nains « avec un fort accent », des étrangers et, même, une très jo-



lie jeune femme, probablement étudiante.

La discussion avec les voisins de Grimwald sera fort instructive. Les plus proches sont Dunhilda, une vieille naine veuve qui s'ennuie à mourir et vit dans ses souvenirs, la famille Arkinson, les frères Boernson, et Torvak, un nain de mauvaise réputation.

* Dunhilda est une très vieille veuve naine ne parlant que le Khazad, elle refusera d'ouvrir à tout personnages elfe ou demi-orque. Grimwald était, selon elle, un gentil jeune nain, qui de temps à autre lui apportait de la bière et de la nourriture et montait ses sacs de charbons. Elle n'a rien remarqué sauf, il y a quatre ou cinq jours, une très jeune femme – de mauvaise vie – qui est venue en visite en pleine nuit. Elle l'a reconnue d'ailleurs puisqu'elle l'avait déjà repérée, en fin de journée, il y a dix jours, en train de discuter avec Grimwald, difficile à manquer au vu de son « accoutrement », en l'espèce longue robe rouge, bustier de cuir rouge également et cheveux roux.

* Les frères Boernson sont deux nains assez rustres exerçant l'harassante et salissante profession de mortelliers (c'est à dire qu'ils passent leur temps à faire du mortier, voire du mortier de pierre que leur achètent les maçons).

Tous deux portent barbe et cheveux drus, constellés d'éclats de mortier, des vêtements de lin, solides, bien fatigués et des sabots. Ils se souviennent parfaitement de la venue d'un groupe de nains – « *pas de chez nous, ni des falaises de Vorn* » – il y a de ça une dizaine de jours, puisqu'à ce moment là, ils étaient en train de jouer aux cartes chez eux avec Grimwald et Baldrik, un autre voisin. Grim d'ailleurs a paru fort surpris en les voyant et a interrompu la partie en s'excusant. Ils aiment bien Grimwald et trouvent que « *malgré qu'il soit de la haute, il était normal et il nous rabattait pas les oreilles, comme d'autres* ».

* La famille Arkinson habite un appartement trois pièces, bien organisé, agréable à vivre et décoré avec soin ; on y trouve notamment des compositions mêlant pierre brute et fleurs séchées qui sont du meilleur effet. Ungar effectue de longues journées comme fèvre¹ dans la rue de la Métallerie. Son épouse Morga est une jeune naine travaillant à domicile comme épeleuse², et veillant sur ses trois enfants âgés de 12, 6 et 3 ans. Un personnage attentif pourra d'ailleurs noter que la puînée est une petite nanillone toute blonde

1Fèvre : ouvrier travaillant le fer et le métal.

2Ouvrière chargée d'enrouler le fil sur les bobines



alors que les deux autres, ainsi que la mère, sont cuivrés. Morga semble troublée par la disparition de Grimwald ; comme d'autres elle ne tarira pas d'éloges à son égard, serviable, costaud, aimable, n'hésitant pas à donner un coup de main pour les déménagements ou le montage des sacs de charbons. Un interrogatoire serré ou, au contraire, beaucoup de savoir-faire lui feront peut être avouer qu'elle et Grimwald furent amants peu de temps après leur arrivée. Elle expliquera qu'à ce moment là il était triste et désespéré et qu'il trouva du réconfort entre ses bras, lui parlant notamment de la longue révolte dont il fut l'un des meneurs durant dix ans face aux Huvaliniens et de son exil forcé à Laelith après la défaite ; répétons-le elle ne lâchera pas facilement cette information, étant encore quelque peu amoureuse. Surtout, elle sait qu'une demi-douzaine d'humains, « *avec des têtes patibulaires et pas du quartier, avaient été vus rôder plusieurs fois autour de l'immeuble* ».

* Torvak lui, est un soûlard de mauvaise réputation, chassé de plusieurs guildes de métiers et vivant pauvrement de quelques salaires de misères qu'on lui verse quand il aide aux déchargements des caravanes montant des falaises de Vorn. Contre quelques sous, il avouera avoir reçu quelques pièces de la part de

types qui voulaient des renseignements sur Grimwald, « *des coquins à mon avis, avec des gueules de surineurs qu'avaient déjà dû avoir leur content de bagarre. M'donnaient pas trop envie de leur mentir ; mais z'inquiétez pas je leur ai pas dit grand chose, juste que le Grim, c'était le chéri de ses dames et qu'il travaillait au Marteau qui chante.* » Il pourra donner, contre monnaie sonnante et trébuchante, une description de plusieurs de ces lascars. Le premier était un grand échalas, claudiquant, aux cheveux mi-longs rassemblés sous un bandeau crasseux ; un autre de petite taille n'avait plus de dents de devant, le nez cassé et un tatouage en forme de toile d'araignée sur les deux mains ; le dernier, enfin, était une grande brute, plutôt jeune, le crâne rasé, avec une grosse ceinture à boucle d'or en forme de navire – « *j'avais les yeux rivés dessus je pouvais pas la manquer* » – et dont le biceps était orné d'un tatouage de tête de mort. Il se souviendra même du nom de l'un d'eux contre une pièce ou deux de plus : l'homme aux toiles d'araignées répond au nom de Josh.

Entre autres habitants, on peut aussi rencontrer Gamelin le poinçonneur, un nain d'une centaine d'années, exerçant la profession de scribe-échevin et s'occupant surtout des contrats commerciaux, qui s'inquiétera de leur présence en ces lieux (c'est lui qui est l'avoué du proprié-



taire de cet immeuble et il s'en sent une certaine responsabilité). Accessoirement, il donne aussi des cours particuliers d'écriture khazalid aux jeunes nains déracinés de Laelith et est favorablement connu de la communauté. Il n'a eu que de rares contacts avec Grimwald, mais pourra dire qu'il était de haute caste : un jour qu'il était chez lui pour lui proposer l'adhésion au « Fond de solidarité et de secours nain », il y a vu une magnifique armure de plates de bronze, finement gravée et couverte de runes, le casque portait d'ailleurs un cimier à figure de dragon.

I-4) LA TAVERNE DU CHAT BOSSU

En bref : Grimwald n'était pas un habitué, ce soir-là, il était habillé d'une magnifique chemise rouge et d'un pantalon rayé bleu et blanc. Il a bu, chanté, a compté fleurette à la serveuse et à même offert une tournée générale, il est parti peu après et s'est fait agresser par une demi-douzaine d'hommes qui l'ont embarqué prestement.

Le cabaret est situé rue de la Cloche, sur la chaussée du Lac, c'est un cabaret plutôt humide se situant en demi-sous-sol et d'une réputation correcte pour un établissement de la chaussée du Lac. En journée l'établissement est fermé, mais le patron ou son épouse accueillent des livraisons. Le

soir, le cabaret ouvre ses portes, sur son décor kitsch et fatigué, peintures de jeunes filles alanguies, lourdes tentures de velours rouge marquées par le temps, vaste miroir fêlé et bruni... Si les joueurs y assistent ils verront le sempiternel numéro de casse-noisettes et brise-burnes des deux clowns hobbit, l'authentique danse des sept voiles d'Ydrissa, une nomade des marches du couchant, et les chants de la « Kass », une vieille chanteuse lyrique à la voix rauque qui interprétera *Mon mac à moi*, *Les soldats qui passent* et autres *Quand on n'a que l'amour...*

Le personnel est constitué d'une demi-douzaine de serveurs et serveuses, du barman Momo « double-salto » (surnom lui venant de sa dextérité à jongler avec les bouteilles), du garde Odo, ancien soldat, et de la tenancière madame Lavelle, une femme d'une cinquantaine d'années un peu trop maquillée et dont la beauté de jeunesse s'est envolée sous les coups des cuites, des nuits blanches et d'une vie par trop festive... Ils se souviendront tous de la présence d'un nain à la barbe d'or et vêtu d'une chemise rouge tape à l'œil ainsi que d'un pantalon rayé bleu et blanc, qui se montrait très enthousiaste, applaudissant après chaque numéro, commandant de nombreux verres d'alcool et ayant même offert



deux tournées générales ce qui lui a valu les vivats d'un groupe de marins de la flotte théoroyale et de plusieurs gardes caravaniers.

Il est parti relativement tôt cependant, avant la fin du spectacle, vers une heure du matin. Odo pourra témoigner l'avoir vu sortir, puis très vite avoir entendu des appels à l'aide et quelques bruits de lutte ; quand il est sorti il a vu le nain se faire engouffrer dans un grand sac et autour de lui, une demi-douzaine de malandrins masqués, dont une femme, il en est sûr, son capuchon ayant glissé et dévoilé une longue chevelure. Il est rentré à l'intérieur pour récupérer son gourdin et demander de l'aide à deux miliciens qu'il connaissait, mais quand ils sont sortis les coquins étaient déjà envolés.

Manifestement, ce cher Grimwald a fait de son mieux pour se faire remarquer et le coup fourré fut d'une extrême rapidité ce qui devrait mettre la puce à l'oreille de vos joueurs. Pour la petite histoire, il est allé se cacher dans une petite pension du nuage tenu par une vieil homme membre de la FAI.

Et si ? Vos joueurs décident de se rencarder au poste de garde le plus proche, à savoir le poste aigumarine. Les deux gardes qui se trou-

vaient à la taverne du Chat bossu ont fait un rapport sommaire... et aucune investigation n'a été déclenchée, aucune plainte n'ayant été déposée. Par ailleurs on leur fera comprendre que circuler de nuit sur la chaussée du Lac ne convient pas aux citoyens honnêtes et que circuler seul sur la chaussée du Lac ne convient pas aux citoyens intelligents...

ACTE II : REMONTER LES

PISTES

II-1) LES RUFFIANS

En bref : en ratissant large du côté de la chaussée du Lac on peut éventuellement apprendre que la bande de Colas Poing d'Acier est sur un « coup », leurs gars ont bien dépensé ces derniers temps et quelqu'un dira même les avoir vus avec les « étrangers ». Prendre à part l'un des gars est possible, par contre ce serait se mettre à dos la guilde de la Langue coupé, quant à se jeter directement dans leur repaire... ce ne serait pas du plus subtil.

Alerté par la présence de coquins qui se renseignaient sur Grimwald et munis des descriptions de Torvak et du patronyme de « Josh », les PJ peuvent essayer de se renseigner sur le trio. Se-



lon le statut social de leurs personnages cela peut être simple, s'ils font partie de la pègre ou d'une guilde de voleurs ; au contraire impossible, s'ils ont l'air de « la haute » ; ou simplement fastidieux et cher, s'ils n'ont pas de connaissance particulière et se contentent de ratisser large pour tomber sur quelqu'un susceptible de les renseigner. Éventuellement, ils peuvent aussi passer par la voie officielle via les postes de la garde, mais ils ont une chance sur six à chaque fois de tomber sur un garde corrompu qui s'empressera d'aller revendre les renseignements à Colas.

Au mieux pourront-ils donc apprendre :

le grand échalas claudiquant au bandeau s'appellerait Gonvo dit le poissonnier, profession qu'il exerça un temps et dont il a gardé l'usage du couteau à poisson. Il y a un risque de confusion avec un Gonbo, vendeur de poisson grillé sur le marché du port. Décrit comme peu causant, de caractère sombre et sachant très bien manier le couteau ;

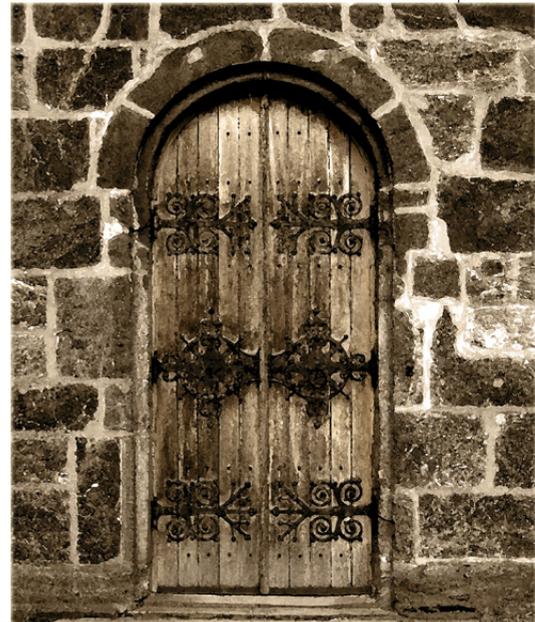
le jeune colosse tatoué d'une tête de mort et portant une ceinture à boucle d'or est moins aisément identifiable. Il s'appelle Arnem et c'est un jeune déserteur de la marine théoroyale (sa description circule dans les postes de gardes) ; peu connu, décrit comme « étant bas de plafond et susceptible » ;

celui de petite taille aux dents cassées, nez de travers et toiles d'araignée s'appelle Josh, ou « mange-purée » pour ceux qui se moquent de lui. Décrit comme un malin un peu vicieux et étant le second de la bande de « Colas Poing d'Acier ».

Du coup, ils devraient étendre leur enquête à cette bande.

La bande de Colas Poing d'Acier est connue, c'est une bande des docks affiliée à la guilde de la Langue coupée. Ses membres ont une réputation de cogneurs et de durs, surtout engagés pour les coups de mains où il faut menacer ou tabasser du populeux.

Le nombre de membres est fluctuant mais tournerait autour d'une vingtaine.





Leur point de chute favori est un troquet de mauvaise réputation, l'Écu-meur.

Ces derniers temps, certains membres de la bande se sont vantés d'avoir fait un gros coup. D'ailleurs, on a vu certains bien dépenser ces derniers temps « Ça, leur or, ils ont dû le fondre dans le cul des prostitués. »

Personne ne leur livrera le repaire de la bande, mais les joueurs peuvent tenter de mettre la main sur l'un des membres.

Une petite frappe, Grinceur, s'il repère les joueurs en train de se rencarder, ira les rejoindre plus tard et leur proposera une « information importante ». L'information est qu'il a vu, de loin, alors qu'il roupillait à la belle étoile sur une pyramide de ballots d'étoffe, une rencontre entre Colas et des types « bizarres », il décrira alors trois individus en robe de bure, dont l'un devait faire près de deux mètres cinquante et qui échangeait entre eux dans une langue étrange, chantante et aiguë. Il n'a pas pu entendre ce qu'il se disait mais en tout cas, l'un des gars en robe est reparti avec Colas, tandis que les deux autres montaient dans une barque bien gréée où les attendaient d'autres hommes.

Dernier point, dont les joueurs pourront se rendre compte par eux-même

s'ils fouillent l'un des membres de la bande ou qu'un tavernier ou une prostitué pourra leur faire remarquer : cet argent qu'ils dépensent est constitué d'écus agramoriens.

De manière générale, il faudrait qu'il n'y ait pas de confrontation lourde à ce moment de la partie. Cependant, si les joueurs fouinent trop rapidement et trop brutalement, ils risquent de se retrouver avec plusieurs bandes sur le râble, bien décidées à leur faire passer l'envie de revenir. Ils ne les tueront pas cependant, si les joueurs n'ont pas fait couler le sang depuis leur arrivée.

Pour l'heure la bande de Colas s'est planquée dans un entrepôt de pêche sur le port avec « Rédemption », l'un des prêtres / agents d'Aladhel. En cas d'affrontement prématuré, ou si vos joueurs manquent d'action, les joueurs ne tomberont que sur quatre membres en train de jouer aux cartes et deux autres en train de se reposer qui tenteront de fuir dès la première perte de leur côté ; profitez-en pour mettre en scène une poursuite à travers le marché aux poissons, entre les barques portant les étals, les glissades sur du poisson frais, le déversement d'un tonneau de pieuvre pour faire glisser les poursuivants et ce genre de choses ; dans tous les cas, après cet affrontement, la bande changera de



planque, sera sur ses gardes et payera des gamins du quartier pour leur rapporter les faits et gestes des joueurs s'ils revenaient dans le quartier, et prévoira une embuscade bien montée si les joueurs reviennent trop souvent ou recommandent leur enquête.

II-2) LA JEUNE FEMME

En bref : assez caractéristique, la jeune fille peut être localisée à l'université. L'approche directe se heurtera à son intransigeance, la filature, par contre, pourra mener les PJ jusqu'à des réunions de la FAI, ce à leurs risques et périls. Le chef de la FAI, La Barabie Lamonzie Montastruc, comte de l'échelle du Quatre Faces, sait cependant où se trouve Grimwald puisque c'est lui qui lui a trouvé sa planque.

La jeune femme évoquée tant dans l'enlèvement que dans ses visites à Grimwald est Arvinia la Rouge, anciennement étudiante au Pic des mages, qui a rompu tout contact avec les collègues de magie depuis six mois et étudie maintenant la philosophie et l'histoire à l'Université matérialiste universelle. Ce brusque changement de carrière est dû à l'évolution politique de la demoiselle qui a adhéré pleinement aux projets et méthodes de la FAI et a servi d'intermédiaire entre Grimwald et La Barabie.

Pour l'heure elle embrasse une carrière d'étudiante et recruteuse le jour et de militante politique la nuit.

Une visite à l'administration de l'Académie tolérée de magie devrait leur permettre, moyennant un entente efficace, de trouver le nom de la jeune femme grâce à sa description – elle a laissé un fort souvenir. Qu'ils aient son nom ou non, les joueurs devront traîner sur le campus et essayer de repérer une belle jeune femme rousse vêtue de rouge ; heureusement pour eux, Arvinia s'habille toujours de rouge, par provocation et pour mieux attirer de ses charmes de potentiels futurs membres. Moyennant une ou deux fausses pistes (Mounia, par exemple, une jeune novice de l'oiseau de feu, et Anastasie, une étudiante étrangère d'origine tsovarannienne qui ne comprendra rien à l'histoire), ils devraient tomber sur Arvinia... et c'est là que les ennuis commencent.

L'approche directe se heurtera à l'hystérie et au fanatisme de la jeune fille qui leur tiendra tête quoi qu'ils disent et niera tout, allant même jusqu'à les provoquer ou à hurler au viol avec beaucoup de conviction s'ils tentent de la brutaliser. Sur le campus, ils se retrouveront vite cernés par une cinquantaine d'étudiants prêts à défendre leur camarade. En privé, elle tentera d'abord de com-



prendre leurs objectifs et de savoir qui les envoie (elle est persuadée que ce sont des agents du « gouvernement théorépressif »), puis s'ils passent à la menace leur expliquera qu'elle préfère mourir plutôt que de dire quoi que ce soit (elle ne feint même pas, ayant une aspiration au martyr).

L'approche indirecte sera plus efficace. La jeune fille possède une petite chambre chez la veuve Gigouane, qui loue une demi-douzaine de chambres ; là-bas, la jeune fille a plutôt bonne réputation, elle est discrète, ne ramène ni amis ni garçons. Tout au plus la veuve déplorera-elle qu'elle est fréquemment absente la nuit pour « aller travailler chez une amie ». Une visite illégale de sa chambre (la veuve refusera de laisser pénétrer quiconque) sera plus instructive ; entre autres choses, on y trouvera un masque blanc de carnaval, une cape sombre, une perruque noire, une dague effilée, des tracts politiques et une demi-douzaine d'ouvrages dont *Contre l'État !* de Drasdaïef.

Si elle est filée dans ses escapades nocturnes, elle pourra mener les joueurs jusqu'à, au choix, une fête étudiante sans intérêt ou une réunion de sa cellule de la FAI se déroulant dans l'arrière-boutique d'une librairie de la prospérité l'Espoir noir. Six

membres de la FAI s'y trouvent, les six qui ont mené le faux enlèvement de Grimwald ; ils se défendront, mal, avec plus ou moins de bonheur et tenteront de fuir ou se battront à mort selon leur tempérament (voir *Dramatis personae.*)

Dans tous les cas les seules choses qu'ils pourront apprendre c'est que c'est Arvinia qui les a informés de cette mission importante et urgente. Ils devaient mettre en scène le faux enlèvement puis mener et escorter Grimwald jusqu'à la rue derrière le théâtre. Ils avoueront être passés par un passage secret sous-terrain, en limite supérieur du cloaque, et que jusqu'au passage ils ont eu l'impression d'être suivis. Là, Grimwald les a remerciés puis a tiré des affaires d'un tonneau qui traînait dans le coin et s'est enfoncé dans la nuit.

Si Arvinia est très inquiété par les joueurs, elle tentera de prévenir La Barabie par un message codé à la bibliothèque. Quand aux contre-mesures qu'elle pourra mettre en place, elle manquera d'imagination et finira si nécessaire par opter pour un attentat contre les joueurs.

II-3) LES NAINS D'EGONZHASTAN

En bref : les nains ont fait une arrivée remarquée, huit nains arrivant par mer ça ne passe pas inaperçu. Ils



logeaient jusqu'à il y a peu à l'hostellerie de la Mouette rieuse, mais l'ont quitté depuis peu pour une destination inconnue après qu'ils soient revenus dans un sale état.

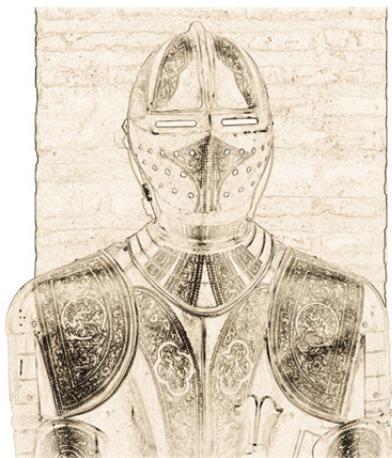
Les joueurs ne devraient pas avoir trop de mal à remonter cette piste. Les nains ont en effet débarqué en plein jour, se sont déclarés à la capitainerie et ont été rançonné par les gardes-percepteurs comme il se doit. Ils se sont logés dans un premier temps à l'hostellerie de la Mouette rieuse, ils en changeront dès le deuxième jour d'enquête étant tombés dans une embuscade tendue par Colas, deux agents d'Egonzhastan et quelques mercenaires du désert du Couchant.

L'hôtel de la Mouette rieuse est un bâtiment en bois, non loin du quai de l'Antiquaille. Le propriétaire est un homme de cinquante ans placide, poli, un peu indifférent à tout ; il ne pourra que dire que ses clients ont payé rubis sur l'ongle pour une semaine, puis une autre mais qu'ils sont partis de manière précipitée la nuit dernière, alors qu'ils avaient encore quatre jours de payés. Il confirmera que d'autres étaient venus se renseigner, à savoir « Josh ». Les PJ pourront voir les chambres, s'ils veulent, elles viennent d'être refaites et n'apporteront rien de plus.

II-4) LE PASSÉ DE GRIMWALD & LA SITUATION POLITIQUE D'EGONZHASTAN

Les joueurs peuvent décider de creuser plus avant le passé de Grimwald, il sera difficile d'en savoir quelque chose. Ikniv pourra expliquer qu'il sentait bien que son cousin avait eu un « passé » difficile mais respectait son choix de garder le silence. Au Salammatin, une fouille dans les archives remontant à huit ans pourra exhumer un article concernant la fin de la révolte au comté de Kgoprnb. Un éventuel spécialiste d'Egonzhastan peut aussi être trouvé à l'université, même si c'est un apôtre de la cause anti-Egonzhastan et qu'il prône la croisade à leur égard (c'est un prêtre de Kritz bator, dieu de l'ambiguïté) ; il pourra, en fouillant ses archives, trouver une correspondance datant d'il y a huit ans où un marchand de ses amis l'informait de la révolte naine de Kgoprnb et mentionnait le nom de Grimwald, héritier de la lignée Udenrök, et maître en titre de l'ancienne citadelle de Karak Burlur.

La situation politique d'Egonzhastan sera assez aisément accessible que ce soit à la bibliothèque de l'université ou ailleurs, les joueurs pourront y apprendre que selon certaines légendes Egonzhastan la basse est aussi an-



cienne que Laelith et que les Zaduliens y auraient été présents depuis toujours. La fédération en tant que telle ne s'est construite qu'au cours des trois derniers siècles et peu à peu les Zaduliens, qu'on dit immortels, se sont retirés laissant à leur métis, les Huvaliniens, le soin de diriger en leur nom. Leur dieu unique Aladhel a toujours été cause de frictions avec Laelith et la fédération souffre d'instabilité notoire. Plus récemment, il y a de cela cinquante ans, la politique religieuse s'est raffermie, interdisant la construction de lieu de culte public sur tout le territoire avec, cependant, une tolérance vis à vis des hobbits et des nains qui on ce droit – mais à l'extérieur des remparts.

Relancer l'action :

1/ Les PJ apprennent qu'un groupe vient juste de passer avant eux, au choix, les nains, la bande à Colas, les Huvaliniens, un espion du temple du Crâne

2/ Les PJ tombent dans une embuscade fomentée par les Nains

3/ L'un des PJ, isolé, est enlevé par Colas et sa bande, les Huvaliniens tenteront de le retourner

4/ Sigurda passe voir les personnages pour savoir comment avance l'enquête et s'ils ont besoin d'aide

5/ Les PJ apprennent qu'un barde demi-elfe (Eiwein la Main d'argent) est venu se renseigner sur eux. Ce dernier a été payé par une des factions, au choix

6/ Un des membres de la forge s'est fait rudement interroger, soit par Colas soit par les Huvaliniens.

7/ S'ils se sont montrés trop présumptueux avec la FAI ils auront la mauvaise surprise de subir une tentative d'assassinat du poignard sanglant

8/ Suite à des dénonciations concernant des « activités louches », les joueurs seront interrogés par des membres de la garde (les Bruns, poste du cuivre pour la petite histoire)



ACTE III : LES OMBRES

S'AGITENT

De là, les PJ se sont renseignés, voire ont eu des contacts avec toutes les autres factions qui, elles-mêmes, se sont rendues compte qu'un autre groupe entrait dans la danse. Quelle sera la réaction de ceux-ci ?

Les nains restent butés sur la date de rendez-vous que leur a donné Grimwald, après l'échec de ce rendez-vous, ils n'auront plus de perspectives constructives et tenteront des actions coups de poing vis à vis de la bande à Colas voire des PJ à qui ils pourraient même tendre une embuscade.

La bande à Colas pourra tendre une embuscade meurtrière aux PJ, éventuellement avec l'aide d'autres bandes si ceux-ci ont agi comme des brutes sur la chaussée du Lac.

La bande à Colas n'a de contact qu'avec les agents d'Egonzhastan. Ils peuvent décrire des hommes rasés de près, s'exprimant d'un ton neutre et cristallin, le seul autre signe distinctif était qu'ils avaient tous un bâton. S'ils ont été un peu moins brutaux, ils pourront se contenter de les intimider soit directement, soit

en plantant un poignard près de leur oreiller auquel sera adjoint un message menaçant.

Si vos joueurs sont très prudents et paranoïaques, une autre possibilité est que l'Huvalinien « tourne » un personnage qu'il connaisse et que celui-ci les attaque un soir directement, dans l'idée des agents c'est plus un avertissement qu'autre chose.

La FAI, elle, tentera de se venger des PJ si ceux-ci ont attaqué la cellule, par le biais d'attentat quelque peu médiocres, parmi lesquels on peut citer le feu grégeois jeté dans leur lieu de résidence, la tentative d'assassinat à l'arbalète, ou l'empoisonnement si les circonstances s'y prêtent.

La réaction des autorités de Laelith sera quasi nulle. La garde interviendra bien sûr en cas de troubles à l'ordre public, mais les personnages auront la surprise d'être libérés assez vite, par contre toute demande d'intervention, quand bien même auraient-ils déjà de bons contacts au sein du clergé ou des administrations policière ou de justice, se heurtera à un refus plus ou moins gêné. Le temple du Crâne, parfaitement au courant de l'arrivée de nains du FLN et des agents de la fédération, a mis son veto à toute intervention, Valde-



nath ne souhaitant pas créer d'incidents diplomatiques avec Egonzhas-tan.

Au moment où vous l'estimerez le meilleur, selon votre timing, passez à l'acte IV. À partir de celui-ci on passe à un scénario linéaire, où l'action va s'enchaîner jusqu'au dénouement final.

Agramor ? Pourquoi les agents de la fédération utilisent-ils des écus agramoriens ? Tout simplement pour brouiller les pistes et compliquer la tâche des services d'espionnages laelithiens ou de quelconques enquêteurs en faisant planer un doute sur leur ennemis privilégiés. Colas a d'ailleurs fait de même d'une manière bien maladroite, sous la recommandation du prêtre resté avec lui.

ACTE IV : UNE NAINÉ

DISPARAÎT, UN VOLCAN

RENTRE EN ÉRUPTION

IV-1) UN PÈRE EFFONDÉ

En bref : Ikniv est effondré et informe les PJ que sa fille a été enlevée. Une lettre est arrivée demandant à ce que Grimwald se rende, sans quoi, il en sera fait de sa fille.

Les personnages seront réveillés à l'aube par un commis de maître Odranaël leur demandant de se précipiter aux ateliers dès qu'ils auront le message, le commis insistera sur le fait que le maître semblait perturbé et a précisé que la situation était « *grave, très grave, d'une extrême gravité !* »

Quand les personnages arriveront, ils seront accueillis par un Olfkan sanglotant qui arrive juste à dire, entre deux sanglots, que le maître les attend et que « *c'est terrible, terrible, terrible* »... Devant la porte Abalis sera en faction, revêtu d'une cotte de mailles, d'un bouclier à pointes et d'une hache lance-dard. Lui aussi à les yeux rouges.

Quand les PJ entreront, Ikniv intimerà très sèchement à ses deux gardes de rester à la porte. Ikniv à le visage fermé et, de temps à autre, ses mains sont prises de tremblements, moments durant lesquels il se plonge dans le silence, ferme son poing et semble attendre que ça se passe (c'est juste l'émotion, rien d'autre). Il expliquera aux joueurs que sa fille n'était pas à la maison ce matin, ce qui lui arrive extrêmement rarement et qu'il a trouvé, planté avec une flèche dans le volet de son bureau, un



message glissé dans un simple étui de bambou (cf. annexe B).

Ikniv les laissera prendre connaissance du message et s'assiéra dans son fauteuil, l'air songeur et perdu. Il les avait convoqués par réflexe, mais maintenant il ne sait plus vraiment quoi faire ; si les joueurs finissent par lui demander des consignes, d'une voix hachée et rauque il leur dira de retrouver Grimwald au plus vite, qu'il triple leur salaire s'ils le retrouvent et les congédiera.

Ils se rendront compte de l'ambiance pesant sur les ateliers où tout le monde travaille dans le silence. Avant qu'il ne quitte l'atelier ou à un moment propice pendant qu'ils s'y trouvent, Laeden, l'orfèvre, viendra les voir et les invitera dans son atelier souhaitant s'entretenir avec eux.

Une fois dans l'atelier, la jeune femme se mordillera un peu les lèvres puis prendra sur elle pour leur raconter son histoire. Hier en début d'après midi, Sigurda est venue la voir, lui disant qu'elle avait reçu un message de son frère et que ce dernier avait semble-t-il des informations concernant la disparition de Grimwald. Sigurda était hésitante car elle avait de mauvaises relations avec son frère aîné, qu'Ikniv avait chassé de la maison il y a un an car il

était paresseux, n'arrêtait pas de demander de l'argent à son père, avait mauvais esprit et en plus se comportait de manière autoritaire avec tous les ouvriers des ateliers comme s'il était le maître des lieux. Sigurda avait tout de même décidé d'y aller et prié Laeden de n'en rien dire à personne ; la jeune femme éclatera en sanglots : *« j'ai essayé de l'en dissuader, je lui ai conseillé d'en parler à son père, mais c'était mon amie, et elle m'a fait jurer ; je suis désolée »*.

Iknivson risque donc d'être la prochaine cible des joueurs. Si on informe Ikniv de ces événements, il passera dans une colère blanche, demandera aux joueurs de lui ramener son fils, pieds et poings liés s'il le faut, il enverra d'ailleurs tous ses commis et apprentis se renseigner sur lui et offrira une prime à l'appui.

IV-2) LE MAUVAIS FILS

Iknivson n'est pas spécialement difficile à trouver, les nains, et qui plus est les nains ne travaillant pas sont rares sur la chaussée du Lac. En menant une enquête au marché ou dans les auberges les PJ finiront par tomber sur quelqu'un qui le connaît (30% de chances qu'il le balance gratuitement car Iknivson l'a déjà escroqué, 20% de chances qu'il le balance contre de l'argent, 30% de chances de dire qu'il a été vu en train de boire un verre avec Colas à la Brune écume,



20% de chances qu'il aille prévenir Iknivson).

Le nain sera trouvé en train de faire le beau dans un pourpoint neuf à la maison des milles fleurs. Il faudra bien sûr l'alpaguer en délicatesse là-bas, ou attendre qu'il en sorte... très tard dans la nuit. Vous avez tout loisir bien sûr d'insérer ici une course poursuite, le jeune nain n'hésitant pas à grimper sur les toits pour semer ses poursuivants.

Deux ou trois baffes lui feront cracher le morceau, Iknivson associant aussi la veulerie à son naturel fourbe et profiteur. Il a été payé par Colas (en écus agramorien d'ailleurs) pour « inviter » sa sœur... Quelques baffes supplémentaires lui feront cracher n'importe quoi d'autre, mais il ne sait même pas où se trouve la bande, il a juste été utilisé, tout le monde savait qu'il était le fils du maître-armurier.

Si on le ramène à son père en lui expliquant ce qui s'est passé, celui-ci se retiendra difficilement de tuer son fils, puis demandera qu'on le lui tienne et qu'on l'amène à la forge, là il le rasera intégralement en usant d'un couteau, lui déniait même l'appartenance à la race et le rejetant dans la catégorie des parias.

« Honni ! Honni ! Honni !

La honte sur toi, déshonneur, déshonneur de ta famille,

Déshonneur de ton clan, déshonneur de ta race !

Honni ! Honni ! Honni !

Que ton nom soit effacé des registres !

Oublié déjà tu es !

Que ta présence soit effacée des familles !

Seul tu seras !

Que plus un ne t'adresse la parole !

Dans le silence tu vivras !

Que ta barbe tombe, tu n'es plus des nôtres !

Menton glabre, le déshonneur sur toi !

Va maintenant ! Va et jamais ne reviens !

Gravé dans le grand livre des rancunes,

L'interdit, trois fois est jeté et le pardon trois fois rejeté ! »

Ikniv prendra alors les poils de barbe de son fils gisant sur l'étal et les jettera dans le brasier. Iknivson hurlera, geindra, pleurera, implorera le pardon puis quand son père prendra son marteau et l'en menacera, il s'enfuira et disparaîtra dans la nuit. Trop perturbé, il ne reparaitra pas de l'aventure.

IV-3) LE RETOUR DE GRIMWALD

En bref : Grimwald apprendra l'enlèvement de Sigurda et se rendra au Marteau qui chante afin de se livrer pour sauver la jeune naine.



Grimwald apprendra ce qui s'est passé par un espion de la FAI (un jeune commis des ateliers) et se rendra directement au Marteau qui chante en début de soirée.

L'air sombre, il s'excusera et tendra sa hache à Ikniv qui menace de s'emporter. *« J'ai appris pour Sigurda et je suis revenu »*, il tombera à genoux, *« si tu penses que par le moindre de mes actes j'ai jamais voulu te nuire, nuire à ta maison, nuire à ta fille ou vendre mon honneur, alors tue-moi. Mieux vaudra ça que vivre avec ta réprobation »*. Ikniv laissera tomber la hache. Grimwald expliquera alors toute l'histoire, à savoir qu'il est l'héritier d'un clan nain et qu'il a été l'un des meneurs de la « révolte de fer » en Egonzhasan pendant dix ans et qu'après une défaite terrible, il a été contraint à l'exil par les accords de paix, pour préserver ce qui restait de ces hommes. Il a voulu refaire sa vie à Laelith mais il y a peu, il a eu la surprise d'être contacté par d'anciens compagnons d'armes qui lui demandait de revenir ; une nouvelle révolte, auprès d'alliés humains cette fois, était en marche, et les combattants avaient besoin qu'un ancien commandant, qui plus est chef d'une lignée honorable, prenne leur tête. Grimwald avouera avoir hésité et avoir demandé du temps pour réfléchir, puis il s'est rendu compte qu'il

était suivi et, pour bien connaître les manigances de la police secrète de la fédération, il a décidé de mettre en scène son propre enlèvement, en se faisant aidé par des militants laelithiens luttant aussi contre la tyrannie.

La discussion risque d'être longue dans le bureau d'Ikniv, les joueurs auront certainement des questions à lui poser et commenceront à réfléchir à un moyen de retrouver Sigurda ; au besoin faites-la traîner jusqu'à la nuit, afin d'enchaîner avec la scène suivante.

Seront présents à la forge Lars Foreanu, Laeden, Abalis, Olfkan et Ikniv en plus des personnages et de Grimwald.

IV-4) LA BATAILLE DU MARTEAU QUI CHANTE

En bref : alors que tout le monde discute pour imaginer la meilleure manière de s'en sortir, le Marteau qui chante sera attaqué en pleine nuit par la bande de Colas, renforcée de mercenaires et de prêtres d'Aladhel.

Le plan des agents d'Egonzhasan a donc réussi, Grimwald s'étant débusqué. Le prêtre d'Aladhel a renforcé la troupe de Colas avec une bande de mercenaires venus du désert s'attendant à une farouche résistance. Ils



attaqueront en pleine nuit selon un plan simple : quelques uns des voleurs sont montés sur les toits avec ordre de prendre à revers les défenseurs en pénétrant dans la maison par les charpentes, tandis que les autres lanceront un assaut frontal en mettant le feu. Leur objectif principal est de tuer Grimwald, mais si les joueurs ont déjà eu maille à partir avec les ruffians, Colas aura donné des ordres pour que les PJ soient laissés pour mort. Accessoirement, frère Ezaël lancera un sort de bénédiction sur ses troupes dès le début du combat, ce qui devrait, hélas, renforcer la force des opposants des joueurs.

C'est un passage d'action important du scénario et vous devrez le faire vivre le plus intensément possible en mettant à contribution toutes les opportunités que présente la forge. À titre d'exemple, un combattant blessé peut prendre appui sur la potence du soufflet de forge amenant étincelles et escarbilles dans toute la pièce ; dans l'atelier du sous-sol, les PJ ou adversaires peuvent mettre la main sur certaines armes expérimentales d'Ikniv, comme le bouclier lance-dard ou l'arbalète double-fût ; des adversaires peuvent passer par les toits et des combats se dérouler sur la charpente ; les acides de l'orfèvrerie servir de projectiles ; des

ballots de barres de fer s'ouvrir et rouler dans la mêlée, menaçant de faire tomber les protagonistes ; une torche enflammée peut arriver sur un sac de charbon ; un combat dans la boutique peut avoir lieu au milieu des râteliers d'armes ; un PJ ou un de leurs adversaires peut mettre le pied sur une bûche, entraînant une chute en cas de jet de dé raté ; Laeden réfugiée dans ses appartements peut lancer des cris terrifiés tandis que des ruffians tentent de défoncer sa porte...

Vous pouvez utiliser cette table si vous voulez tirer au hasard les adversaires des PJ ou de leurs alliés :

- 2 : Gonvo le poissonnier
- 3 : Josh « mange-purée »
- 4 : Le chef des mercenaires (Guerrier Niv 3)
- 5-6 : Mercenaire
- 7-10 : Coquins (Voleur Niv 1 ou 2)
- 11 : Colas Poing d'Acier
- 12 : le prêtre d'Aladhel

Colas ou le prêtre d'Aladhel, s'ils sont vivants, pourront révéler le lieu de détention de Sigurda, celui-ci se trouve à l'extérieur de la ville, dans la crique des bois noyés, là où le navire d'Egonzhastan a été amarré. Si tous deux sont morts, vous pouvez leur faire découvrir une carte sur le corps de Colas ou, autre possibilité,



faire intervenir Iknivson, avide de se racheter et de faire lever la mesure d'ostracisme à laquelle son père l'a condamné, qui leur fournira la planque d'un survivant blessé de la bande qui, en échange de la vie, n'hésitera pas à indiquer le lieu d'ancrage du vaisseau d'Egonzhastan.

IV-5) AUX ARMES !

Avant de partir en guerre peut-être vos joueurs jugeront-ils judicieux d'essayer de trouver du soutien. Le mauvais choix est de vouloir faire appel aux autorités officielles. Le temple du Crâne, qui a la haute main sur la politique étrangère, refusera qu'une intervention officielle soit organisée, ce afin d'éviter un incident diplomatique avec les autorités d'Egonzhastan.

Pour le reste, il est aisé de rallier les rebelles nains qui se feront un plaisir d'aller combattre leurs ennemis naturels. La FAI si les joueurs ne sont pas en trop mauvais termes pourra également aider à sa manière. La Barabie pourra envoyer quatre hommes dont un artificier bien munis en feux grégeois. Il reste toujours possible de louer des mercenaires, auquel cas l'ambassade agramorienne sera un très bon choix, de plus si la cible est évoquée – « de tristes marauds originaires d'Egonzhastan » – il y aura même une petite ré-

duction.

Enfin Ikniv et ses deux gardes du corps viendront, ainsi que Grimwald, Lars et Tyrezas, du moins ceux qui sont encore debout après la bataille du Marteau qui chante

ACTE V : ASSAULTS, FUITES

ET POURSUITES

Les envoyés d'Egonzhastan ont jeté l'ancre de leur brigantin à plusieurs dizaines de kilomètres au sud de Laelith, le long des côtés du marais de l'Angoisse dans une crique masquée par une forêt noyée et pourrissante. Ils y ont établi leur camp, laissant quelques uns de leurs agents servir d'intermédiaires avec la bande de Colas. Sigurda y est tenue prisonnière dans l'une des tentes dressées sur la côte.

Le campement est fort d'une trentaine d'individus dont une quinzaine de marins peu combattifs ; la plus forte résistance sera due aux deux huvaliniens, ainsi qu'aux prêtres d'Aladhel.

C'est un peu la revanche de l'assaut sur les ateliers du Marteau qui chante et les joueurs et leurs alliés devraient avoir le plaisir de les prendre par surprise et de pouvoir élaborer leur plan d'attaque. Bien que le camp soit



sérieusement gardé nul ne s'attend à subir un assaut, aussi les mesures de défense sont-elles très relâchées. Les prêtres et les deux huvaliniens se battront jusqu'à la mort.

CONCLUSION :

L'assaut du camp devrait voir la victoire des alliés et la libération d'une Sigurda qui devrait se jeter dans les bras d'un Grimwald gêné ou, éventuellement, de l'un de vos personnages nains qui aurait su trouver grâce à ses yeux.

Le tout devrait finir par une bamboche à l'auberge du Dragon rouge avec, au final, un Grimwald

qui, cérémonieusement, rendra à son cousin l'armure ancestrale, expliquant qu'aujourd'hui sa vie est à Laelith et qu'il se refuse à reprendre la responsabilité de la vie d'autrui. Son cousin acceptera le présent et se contentera acquiescer silencieusement, se gardant bien de montrer sa déception.

Maître Ikniv, lui, se fera un devoir d'offrir un beau présent personnalisé à chacun des joueurs, leur offrant l'arme ou l'armure de leurs rêves (mais sans bonus magique) quand bien même cette arme serait encore expérimentale.



DRAMATIS PERSONAE :

ACTE I

Ikniv Odranaël

Nain, 187 ans, Guerrier (Façonnier)
Niv 8, LN

Ikniv est d'un caractère posé. Calme et sûr de lui, il peut être très paterneliste, voire agaçant par son côté donneur de leçon. Par contre il est extrêmement droit et ne donne pas sa parole à la légère. Récemment le temple de l'Oiseau de feu a décidé de le nommer fournisseur officiel et exclusif des armements de la garde de l'Oiseau de feu, ce qui pourrait être le couronnement de sa carrière – s'il n'avait pour ambition d'être un jour nommé fournisseur officiel de la garde du Roi-Dieu. Il a également plusieurs fois collaboré avec des érudits et scientifiques du Collège du savoir universel matérialiste, pour les conseiller au niveau technique et réaliser certaines pièces ou alliages nécessaires à leurs expériences aériennes.

For 12, Dex 15, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 11

CA 6 (Cuir et Dex), PdV 53

Attaque (3/2) : Marteau de forgeron enchanté TAC0 11, 1d6 +2

Compétences : Forges d'armes * (0), Runes naines (0), Khazad (0), Endurance (0), Étiquette (1), Fer-

ronnerie (1), Lecture/ écriture (1), Estimation (1), Laelithien (1), Armurerie (1), Ingénierie (2)

Compétences d'armes : Groupe : Haches, Groupe : Armes contondantes, groupe : Arbalète

Équipement : Marteau de forgeron +2 (eq : masse de fantassin), Bracelets de cuir piquetés de clous de Mithril, Collier constitué de maillons de différents métaux et alliages, Vêtements de bourgeois ou tablier de cuir dans son atelier

Sigurda Odranaël, Expert Niv 2

Abalis & Olfkan, Guerrier Niv 2, CA 5, PdV 16, TAC0 18, Dégâts 1d6 +1
Laella, Armurière Niv 0, Originaire d'Olyzia, 38 ans

Lars Foreanu, Guerrier Niv 2, Étranger blafard

Philas Mains de cuir, maroquinier orfèvre gnome, 120 ans, Niv 0

Ector le roux, armurier ferronnier, Niv 0

Tyrezas, armurier ferronnier, Niv 0 (For 18)

Laeden, graveuse-orfèvre, demi elfe, Niv 0

ACTE II

LA BANDE DE COLAS POING D'ACIER

Colas Poing d'Acier, Voleur Niv 3, NM



Colas est un grand gaillard de vingt-cinq ans aux épaules larges, arborant une barbe et des moustaches noires. Bien que souvent sale et dépenaillé, il arbore souvent des vêtements de prix, volés ou dénichés en braderie. Ainsi pourra-t-on le trouver attifé de longues bottes de cavalerie en cuir souple, d'un pantalon rayé noir et vert, d'un pourpoint de velours grenat bien élimé et d'un foulard de poing. Au combat, il emploie le cestus ou quand il s'agit de tuer, une main gauche et un sabre.

CA 6 (cuir&main gauche & dex), PdV 16, TAC0 17, Dégâts 1d6+3 (sabre)

Gonvo « le poissonnier », Guerrier 2/ Voleur 2, LM

Dans la vingtaine, Gonvo est un grand échalas, claudiquant, aux cheveux bruns mi-longs rassemblés sous un bandeau crasseux et au visage couvert d'une barbe de trois jours. Il marche pieds nus et porte des vieux pantalons rapiécés et une grossière chemise de laine. Sa ceinture porte un fourreau où est glissé un long poignard.

CA 6 (Cuir & dex), PdV 12, TAC0 17 (3/2), Dégâts 1D4+4 (Machette spécialiste)

Josh « Mange-purée », Voleur Niv 2, NM

Un homme de petite taille aux mouvement nerveux, la trentaine, n'ayant plus de dents de devant, le nez cassé et un tatouage en forme de toile d'araignée sur les deux mains. Sournois au possible, Josh est absolument amoral et sera prêt à tous les marchandages pour rester en vie, et aux pires saloperies pour abattre ses adversaires.

CA 5 (cuir & dex), PdV 16, TAC0 19, Dégâts 1d4+1 (Crochet ou da-gue) ; il use aussi de couteaux de lancer : TAC0 17, dégâts 1d3+1

Arnem, Guerrier Niv 2, CM

Une grande brute d'une vingtaine d'années, le crâne rasé, avec une grosse ceinture à boucle d'or en forme de navire. Brutal et impulsif, Arnem est aussi aux limite de la bêtise, il se contente de taper ou d'effrayer ceux qu'on lui indique. En situation de combat, il porte un gilet de cuir et manie un gourdin renforcé de bandes de cuir cloutées.

CA 9, PdV 17, TAC0 17, Dégâts 1d6+3

Pour le reste, la bande compte entre douze et quinze ruffians, toujours prêts à tous les mauvais coups nécessitant plus de brutalité que de finesse. Leurs armes vont du gourdin à l'épée courte en passant par la feuille de boucher ou le couteau à écailler. Il



leur arrive parfois d'utiliser des filets de pêche pour immobiliser leurs adversaires.

Les coquins de Colas Poing d'Acier (12) : Voleur Niv 1, CA 7, Dégâts 1d6, TAC0 20, PV 5, Moral 10

La bande accueille aussi un agent de la fédération :

Frère Ezaël, Prêtre Niv 3, LN

Ezaël est âgé d'une quarantaine d'années. De taille moyenne, mince, son visage porte des traits délicats qui s'harmonisent à sa voix douce. Ses yeux sont clairs, soulignés de quelques rides en pattes d'oie, et son crâne rasé. Habitué à manier les mots et les hommes, Ezaël est surtout un manipulateur consommé dont la faconde masque le fanatisme absolu. Pour lui, tous les incroyants devraient être brûlés dès lors qu'ils ont refusé de recevoir la Vérité.

CA 7 (gilet de cuir & dex), PdV 14, TAC0 18, Dégâts 1d6 (bâton) ou 2d4 (gourdin magique)

Sorts : (2x1) Bénédiction (+1 au moral et au toucher des alliés), Sanctuaire (5r, adversaire ne peut attaquer sauf JS vs sort), (1X2) Discours captivant, Silence

Les rebelles egonzhastanais : le FLN, Front de libération des nains

Belar, Dalim, Thurgrum, Valkan,

Molarok, Kazgin, Dimzan, Fimki

Belar est un vieux prêtre de Moradin Niv 3, *Dalim* est son apprenti, prêtre de Niv 1 de Moradin

Thurgrum et *Valkan* sont des jeunes nains guerriers Niv 1

Molarok Sturgingson est le chef du groupe, vétéran des révoltes, ancien compagnon d'armes de Grimwald, guerrier Niv 5

Dimzan est le cousin du précédent, vétéran également, guerrier Niv 3

Kazgin est un éclaireur, voleur Niv 1 *Fimki* était un prêtre / guerrier de Clangeddin, qui sera tombé sous le coup des Huvaliniens au moment où ils seront rencontrés.

La FAI, Fraction armée insurrectionnelle

Arvinia « la rouge », Humaine, 21 ans, Mage Niv 2, CB

Une belle et non moins rousse jeune femme, véritable passionaria et convaincue qu'elle détient la vérité absolue. Ne pas penser comme elle, voire ne pas se soumettre à son incommensurable capacité de déduction, vous fait invariablement classer parmi les ennemis du peuple, oppresseurs et autres sociaux-traitres...

Sorts en tête : (2x1) Vapeur colorée, Mur de brouillard



Balthus Utranor, Humain, 32 ans,
PNJ Niv 0, scribe

Maurin, Humain, 17 ans, PNJ Niv 0,
fermier

Darkim fils de Krön, Nain, 120 ans,
PNJ Niv 0, Armurier

Orlois, Humain, 40 ans, Prêtre Niv 1
(Oiseau de feu)

Fredric le taciturne, Humain, 24 ans,
Guerrier Niv 3
Mercenaire

ACTE IV

Les mercenaires du désert

Six hommes entre vingt et trente ans
originaires des marches du couchant.
Ils ont le teint basané, le cheveu noir
et l'œil tout autant. Pour l'assaut, ils
porteront une cape de laine grise



jetée sur leurs épaules, que certains
n'hésiteront pas à utiliser comme
bouclier en les enroulant autour du
bras ou comme arme pour aveugler
l'adversaire. Une fois ce manteau en-
levé, ils apparaissent vêtus d'un pan-
talon de toile bleu, de sandales, d'un
plastron de bronze jeté sur une che-
mise du même bleu, de gants de cuir
et le crâne surmonté d'un casque co-
nique de mailles de bronze.

Guerrier Niv 2, CA 5 ; Dégâts (ci-
mètre) 1d6+1, TAC0 18, PV 14,
moral 13

Grimwald Barbe d'Or

Nain, 147 ans, CB, Guerrier (bien
né) Niv 4

For 16, Dex 11, Con 13, Int 13, Sag
6, Cha 15

CA 4 (mailles, bouclier)

Pdv 22

Attaques : hache d'armes de maître
3/2 TAC0 14, 1d8+3

Compétences : Endurance (0), Éti-
quette (0), Histoire locale (0), Hé-
raldique (0), Kahazad (0), Egon-
zhastanais (1), Laelithien (1), Forge
d'armes (2), Runes naines (1)

Compétences martiales : Marteau,
Groupe : Hache, épée courte, arba-
lète légère

Équipement : écu de fer, hache de
maître, plaque de bronze +1 ou cotte
de mailles de maître.



Iknivson Odranaël

Nain, 57 ans, NM, Roublard Niv 2

Iknivson est la honte de son père. Pas très habile, rétif à tout effort intellectuel, et quasiment à tout effort tout court, il se comporte comme un enfant gâté qu'il n'est plus depuis que son père lui a coupé les vivres, après avoir tenté plusieurs fois de le remettre dans le droit chemin. Trainassant dans les coupe-gorges, pour se saouler et perdre son argent aux dés, il a vite fini par mal tourner en effectuant quelques petits larcins, seul mais aussi en groupe : cambriolages, agressions contre des passants, rackets, etc. C'est un personnage égoïste, cupide et mesquin qui déteste sa sœur, estimant qu'elle lui vole « son héritage naturel », et encore plus son père qui l'a mis à la porte et déshérité. N'étant pas à un défaut près c'est aussi un joueur invétéré et un bon soiffard. Il traîne en ce moment du côté de la chaussée du Lac, vivant de petits délits mesquins, et prêt à beaucoup de choses pour se remettre à flot. Dans son esprit embrumé commence à se faire jour l'idée de tenter de cambrioler les appartements de son père. Ses histoires tout comme la connaissance qu'il a des lieux commencent à fort intéresser la guilde des voleurs.

For 15, Dex12, Con 14, Int11, Sag 8, Cha 9

CA 7 (Cuir & dex)

Pdv

14

Attaques : épée courte de maître, TAC0 19, 1d6

Compétences : Laelithien (0), Kha-zad (1), Jeu (1), Baratin (1)

Vol à la tire : 25%, Crocheter des serrures 50%, T/D pièges 45%, Déplacement silencieux 15%, Se cacher dans l'ombre 15%, Détecter les bruits 05%, Grimper 65%

Compétences martiales : épée courte, couteau

Équipement : Épée courte, Arbalète de poing, Dard de lancer, Lance-dard

ACTE V

(2) Huvaliniens

Deux grandes créatures humanoïdes d'environ deux mètres de haut aux traits lisses et aux yeux sans pupilles. Métis d'humains et de Zaduliens, ils sont la caste de serviteurs les plus fidèles des maîtres d'Egonzhastan, les Zaduliens.

Falanka, Guerrier Niv 5, CA 1 (plates magiques), PdV 53, TAC0 13, Dégâts D10+2 (épée deux mains)

Sakima, prêtre Niv 6, CA 7, PdV 47, TAC0 15, Dégâts d6 +1 (bâton)

Sorts en tête : (3x1) Soleil ardent (d6+3 dégâts + aveuglement 1d4 rounds), Sanctuaire (8 rounds où les adversaires doivent tester leur JD pour l'attaquer), Effroi (un adver-



saire fuit durant 1d4 round si JS raté), (3x2) Immobilisation de personnes (1d4 personnes durant six rounds), Métal brûlant (7 r, dégâts graduels 0/1d4/2d4/2d4/2d4/1d4/0), (2x3) prière (durant 6r, les alliés ont un bonus de 1 au TAC0, dégâts, save et les adversaires -1 sur ces mêmes jets).

(4) **agents d'Egonzhastan**, quatre humains et un nain, tous faisant partie du clergé d'Aladhel : Ugo, Radek, Dimitri, Piedr, Bargim.

Prêtre 3 : CA 9, PdV 11, TAC0 19*, Dégâts 2d4+1

Sorts : Les prêtres invoqueront un gourdin magique et combattront donc avec si nécessaire. En deuxième lieu ils utiliseront un soin des blessures légères sur le guerrier blessé le plus proche de leur groupe avant de rentrer en combat.

(10) **guerriers d'Egonzhastan**

De solides vétérans parfaitement loyal à la cause de leurs seigneurs, ils se battront avec courage et dévouement.

Guerrier Niv1, CA 5, PdV 8, TAC0 18, Dégâts : Pike (2d4+1), Épée longue (1d8+3), Moral 15

(15) **marins**

De toutes races et mal payés, ils n'hésiteront ni à fuir ni à se rendre devant

un adversaire menaçant.

CA 9, PdV 6, TAC0 19, Dégâts : gourdin 1d6 +1 ou crochet/ dague 1d4 +1, Moral 10

Trésor au campement :

5000 écus d'or agramoriens, Potion de clairaudience, Parchemin de protection contre les élémentaires, 12 flèches +1, Plats +1 (armure très ajustée, acier lisse, bleuté, hélas à taille huvalinienne), Sceptre d'absorption (20 charges)

ANTOINE DESROCHES



AGIR ! MAINTENANT !

QUELLE SOCIÉTÉ VOULEZ-VOUS ?

Notre cité, organisée autour de la recherche du profit et de la soumission aux pouvoirs, nous dépossède de nos vies.

Depuis des années, les pauvres deviennent plus pauvres encore et les riches de plus en plus riches !

Le clergé vous enfume avec ses dieux tandis qu'ils empochent vos offrandes, les nobles pavanent dans la haute terrasse dans des palais d'or et de marbre, tandis que les pauvres s'entassent dans les cabanes humides et branlantes de la chaussée du Lac. Dans les palais et les temples on mange jusqu'à s'en faire éclater la panse, on s'enivre de vin, tandis qu'à la Main qui travaille ou sur le port, on mange du poisson mal cuit et on boit de l'eau croupie.

On vous paye quelques pièces d'argent par mois, tandis que des oisifs gras reçoivent des sinécures leur rapportant des centaines de pièces d'or ! Et qui paye pour cette injustice ? C'est vous, oui vous ! Toi qui décharges des caisses pour trois sous, toi l'artisan qui es spolié de tes biens par l'impôt, toi le mendiant que la milice chasse à coups de pied, toi la prostituée obligée de vendre ton corps pour manger, toi

le pêcheur qui pars quand le soleil n'est pas encore levé et reviens quand il est couché pour qu'on rachète ton poisson à bas prix, te laissant juste de quoi nourrir et vêtir ta famille !

Le temps n'est plus à quémander auprès des échevins, des nobles ou des prêtres. Ils ne bougeront pas, jamais, ne vous donneront que des miettes d'un banquet qu'ils ne veulent pas partager, jamais !

Plutôt que de quémander l'attention des puissants, à nous d'exiger, d'agir pour choisir la cité que nous voulons. Le temps n'est plus à espérer mais à agir.

Et pourquoi pas la démocratie ?

Les démocrates veulent une société où chaque personne a son mot à dire, une société libérée de toutes formes de domination : gouvernementale, économique, sexiste, raciale et religieuse.

C'est de votre vie que l'on parle, qui d'autre que vous est le mieux placé pour en décider ? Pourquoi laisser à un tyran, prétendument d'essence divine, le droit de décider à votre place ? En quoi un noble est-il différent de vous, son sang n'est-il pas de la même couleur, votre force et votre intelligence valent-ils moins que les siens ? Nous sommes largement capables de faire sans eux ! Les choix importants de la cité peuvent se faire par le vote, chaque personne devrait



pouvoir prendre part aux décisions la concernant, sans soumettre son existence au bon vouloir des prêtres, rois, nobles et possédants.

Loin d'être une utopie, la démocratie est un projet de société rationnelle pour celles et ceux qui pensent que chacun devrait décider de sa propre vie, dans le cadre d'une solidarité réelle.

Comment en savoir plus ou s'impliquer ?

Étudiez les écrits des philosophes, parlez avec vos concitoyens, sabotez les outils de travail, faites dans l'illégalité, unissez-vous dans vos ateliers pour faire front face aux patrons, lancez des épreuves de force, ne donnez plus à ces temples, ne payez plus vos impôts, volez les riches dès que vous le pouvez, co-organisez-vous spontanément !

Ensemble nous triompherons, déjà les tyrans tremblent, nous sommes de plus en plus nombreux et déjà nombre d'actions ont eu lieu. Souvenez-vous de la mort du capitaine Gressac qui volait les pauvres et violait leurs filles, souvenez-vous des rouleaux de soie du Marfal qui finirent dans les eaux du lac d'Altalith ! La roue du progrès avance sur le chemin d'un avenir que nous construirons ensemble, il ne tient qu'à vous de vous libérer !

La FAI

Maître Odruanaël.

Votre fille Sigurda est en notre pouvoir. Il vous revient d'assurer sa sécurité. Pour ce faire cela est fort simple, vous devez nous remettre Grimurdd Barbe d'Or, qui doit répondre de ses actes par devers nous. Nous souhaitons donc que vous nous le livriez, de préférence vivent mais, emplis de miséricorde, nous ne vous tiendrons pas rigueur d'une éventuelle atteinte à son intégrité physique ou mentale, fut-elle définitive.

Votre fille, malgré son innocence concernant les faits qui nous occupent, devra sinon payer le prix des erreurs de son père ; d'ici deux jours, si jamais vous vous comportiez comme un géniteur indigne de tant de grâce, nous commencerons à vous la renvoyer - par morceaux, cela afin de vous aider, vous à prendre votre décision, et elle à contribuer au salut de votre âme. Nous espérons, tout comme vous, que nous n'aurons pas à en arriver là.

Quand vous aurez Grimurdd, comme signe de reconnaissance pour nos espions, vous garderez vos ateliers fermés ; nous vous contacterons alors pour procéder à l'échange. Soyez assuré que vous n'aurez pas à les garder longtemps fermés, nous respectons votre inestimable faveur.

Pierre de Castelviel



Si vou continué
anou cherché on vou
crévera. Mélé vou
de vo afère et tou
se passera bien pour
tou le monde ou la
prochaine foi on vou
foutra le couto dan la
gorge

signé: Lé vangeur
dagramor

Salut saeurette,

Rien que ça, tu sais qui c'est hein ? Frôisse pas la lettre tout de suite. Si je t'écris c'est que j'ai appris tes malheurs et, malgré ce que pense le père, je suis pas resté insensible, je sais que tu l'aimes bien le Grimwald. Et c'est vrai que c'est pas un mauvais gars je trouve.

Bon, je suis peiné de sa disparition parce que le vieux ça doit le mettre dans tous ses états (doit déjà être en train de compter combien va lui coûter le départ de Barbe d'Or) et toi surtout tu dois te faire du souci. Alors voilà, j'ai des infos sur le Grim, des infos qui pourraient peut-être aider à le retrouver. J'aimerais bien qu'on en cause tous les deux et je te propose de se voir ce soir à la taverne de la Halte du pêcheur, rue des Filets (tu sais que si je me ramène aux ateliers, je suis bon pour une raclée).

En espérant te voir ce soir et seule (parce que voir la gueule des laquais du père se ramener, merci bien), si je te vois pas à la minuit, j'aurai compris que j'ai eu tort de t'écrire et j'irai voir ailleurs si j'y suis (et comme par hasard, je m'y trouverai), tant pis pour Grim...

*Ton frère préféré,
Ukénison*



CALENDRIER

J -8 ans En exil, Grimwald arrive à Laelith.

J - 10 : jour des dieux 8 Arvinia rend visite, BB le soir, à Grimwald.

Aquaria 9BB

Les nains du FLN arrivent en ville et contactent Grimwald, le soir ils prennent un verre dans un bouge non loin de l'échelle Monte-au-ciel, Grimwald leur donne

J-8 : Terra- nia 10BB rendez-vous, dix jours plus tard.

La Puissance, le brigantin d'Egonzhashtan, s'amarre dans la crique de la Forêt morte. Le jour même, ils prennent contact avec la bande à Colas et se les inféodent

J - 7 : Aquilonia 11BB moyennant un fort paiement.

Grimwald repère les malandrins de Colas en planque rès du Marteau qui chante, le soir il les fait filer par Terence Beaupeton, un détective hobbit. À l'aube celui-ci revient et lui décrit Colas en conversation avec d'étranges hommes.

Grimwald y reconnaît le symbole d'Aladhel et comprend que les nains du FLN ont été suivis. Connaissant les méthodes huvaliniennes,

J - 6 : Celestia 12 BB il décide de disparaître pour éviter d'impliquer d'autres personnes.

Grimwald fait parvenir

J - 5 : Solaria 13BB un message à Larabie, via la librairie le Grand soir .

Arvinia vient porter la

J - 4 : Sélénia 14 BB réponse, positive, de Larabie à Grimwald.

Durant la journée, Grimwald paraissait préoccupé ou exalté, pas dans son état normal.

J -3 : Jour des dieux 15 BB Durant la nuit il a l'altercation et met en place sa simulation d'enlèvement.

J -2 : Aquaria 16 BB Grimwald ne se présente pas au travail.



Le gang de Colas, aidé du nain prêtre d'Aladhel, vient fouiller l'appartement de Grimwald, il

J-1 : Terra-
nia 17 BB

subtilise la lettre de Grimwald à son employeur.

Ikniv Odranaël contacte

J 0 : Aquilo-
nia 18 BB

les personnages pour retrouver Grimwald.

Ayant perdu la trace de Grimwald les agents d'Egonzhastan tendent une embuscade au FLN qu'ils suivent depuis

J + 1 :
Celestia 19
BB

beau temps. L'un d'eux est tué, mais les autres échappent au traquenard.

Les nains du FLN ne se présentent pas au rendez-vous qu'ils avaient avec Grimwald de peur qu'il ne soit repéré. L'un d'eux à tout hasard vient demander des nouvelles de son « vieil ami » au Marteau qui chante.

Grimwald, ne trouvant personne au rendez-vous, rentre dans la planque où il commence

J + 2 : Sola-
ria 20 BB

à hésiter à embarquer pour Egonzhastan seul.

Sigurda reçoit un message de son frère Iknivson, en soirée elle décide de se rendre au rendez-vous et est enlevée par la bande à Colas. Elle est embarquée sur un bateau de pêche direction la crique de la Forêt morte.

J + 5 : Sélé-
nia 21 BB

Matin : Ikniv Odranaël reçoit une lettre l'informant de l'enlèvement de sa fille et de la rançon. Il convoque les joueurs.

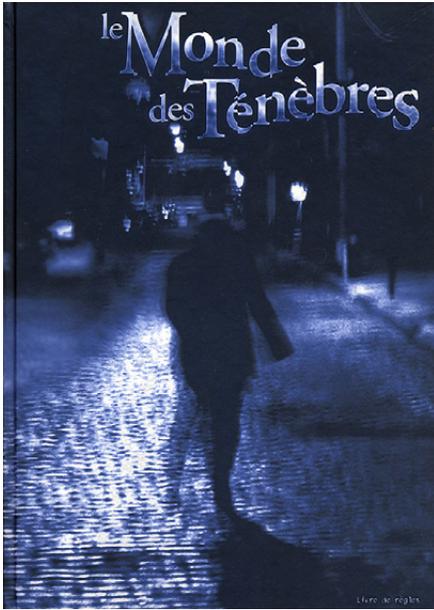
Soirée : Grimwald se présente au Marteau qui chante, prêt à se livrer.

J + 6 : Jour
des dieux
22 BB

Nuit : la bataille du Marteau qui chante.

J + 7 :
Aquaria 23
BB
Terrania 24
BB

Confrontation finale à la crique de la Forêt morte.



CHEVALIERS DE LA ROSE-CROIX

INTRODUCTION

Cette histoire s'inspire des œuvres de Dan Brown (Ange et Démons, le Da Vinci Code). Elle se s'appuie sur la mystique chrétienne, l'histoire de France et une société secrète.

La partie mystique est représentée par la légende des anges et plus particulièrement de l'archange Michel.

Le scénario met en avant la chanson de Roland et les 4 légendaires épées des Carolingiens.

La société secrète est celle des Rosicruciens et de leur héritage en France.

Les personnages joueurs vont se lancer dans une course poursuite à travers l'Europe de l'Ouest à la recherche de reliques chrétiennes datant du Moyen-Âge, Leur adversaire est un vampire manipulant une organisation secrète pour obtenir d'énormes pouvoirs.

Elle est proposée pour le jeu le Monde des Ténèbres mais peut s'adapter à d'autres jeux d'occulte contemporain.

L'ORDRE DE LA ROSE-CROIX

Les informations suivantes sont tirées de l'encyclopédie en ligne Wikipédia, mais sont adaptées pour les besoins du scénario.

Christian Rose-Croix (1378-1484)

Ceci est l'histoire du fondateur mythique de l'Ordre.



Au départ, une communauté de douze frères initiés regroupaient en son sein toutes les connaissances acquises depuis les ères anciennes et mythiques par lesquelles serait passée l'humanité jusqu'à nos jours. Elle se constitua autour de Rosenkreutz (Christian Rose-Croix en Allemand). Ces douze frères, persuadés de la grandeur du christianisme, initièrent Rosenkreutz qui ainsi réuni en lui les douze courants de sagesse dont ils étaient les porteurs.

Ce savoir transforma complètement son âme. En elle vivait comme une renaissance de ces douze sagesse revivifiées par le Christ. Il mourut peu de temps après. Du point de vue occulte, le fruit de l'initiation du treizième fut conservé dans l'atmosphère spirituelle de la Terre, comme élément subsistant du corps éthéré. Cette aura éthérée inspira les douze, ainsi que leurs disciples, qui donnèrent alors naissance au courant occulte de la Rose-Croix.

Il brillait et rayonnait à partir du monde spirituel sur l'individualité du XIV^e siècle. C'est seulement à partir de cette incarnation qu'il fut nommé Christian Rose-Croix. Bien que d'un point de vue ésotérique, dans le sens occulte, il est déjà Christian Rose-Croix au XIII^e siècle. Ce sont ses disciples, les successeurs

des douze du XIII^e siècle, qui sont les Rose-Croix.

Christian Rose-Croix parcouru alors le monde connu. Après avoir reçu la sagesse des douze fécondés par l'être du Christ, il lui fut aisé d'assimiler en l'espace de sept ans toute la science de son époque. Passée cette période, il rentra en Europe et prit pour élèves les plus avancés des disciples et successeurs des douze. Avec eux il inaugura alors le véritable travail des Rose-Croix. L'émergence exotérique de la Rose-Croix se situe en 1604, soit 120 ans après la mort de Christian Rose-Croix (1378-1484). C'est à cette époque que commencèrent à circuler sous le manteau les manifestes rosicruciens et particulièrement la *Fama Fraternitatis* et La *Confessio Fraternitatis*, ceci avant la parution officielle de ces Manifestes.

Dans la « Fama Fraternitatis », il est spécifié que les Rose-Croix successeurs de Christian Rose-Croix découvrirent son tombeau en 1604. Sur le sommet de la porte était indiqué en grands caractères : « *je m'ouvrirai dans 120 ans* ».

L'OLIFANT DE ROLAND

Les Rosicruciens continuèrent à accumuler les connaissances humaines tout en conservant une grande



croyance dans le Christ et ses enseignements. La plupart d'entre eux, des alchimistes étaient toujours en quête de savoir.

Au 17^e siècle, le pasteur tchèque Comenius, vivant en Allemagne, entretenait une correspondance avec Johann Valentin Andreae, l'auteur *des Noces Chymiques de Christian Rosenkreutz* qui firent connaître les Rose-Croix. Dans un échange, Andreae déclara que certains membres de l'ordre des Rose-Croix avaient fondé une secte au sein de l'ordre. Ils s'étaient baptisés les Roses Noires et cherchaient à s'accaparer les connaissances de l'ordre à des fins personnelles.

Il lui fit part de sa découverte d'anciens écrits dans un monastère basque qui parlaient de la bataille de Roncevaux. Elle opposa le chevalier Roland et ses preux à une armée de maures qui massacra les hommes du marquis jusqu'au dernier. Selon ce texte, quand le chevalier souffla dans son Olifant l'archange Michel apparut et l'emmena au Paradis. Les moines avaient conservé nombre de ses atours datant du 8^e siècle. Andreae craignait que les Roses Noires ne découvrent une puissante relique.

Comenius se rendit alors en Espagne, à la place d'Andrea, pour en



avoir le cœur net. Là, les moines le reçurent chaleureusement car il se fit passer pour un catholique. Il put alors faire ses recherches dans le caveau du bâtiment. Il y trouva bien un olifant qu'il vola à la barbe des moines. A son retour en Allemagne, le pays était plongé dans la Guerre des Trente Ans et il perdit tout ce qu'il avait. Il trouva de l'aide auprès d'une communauté de protestants.

Cependant peu de temps après, des troupes loyales au pape attaquèrent cette communauté. Comenius dut s'enfuir, mais ses poursuivants le talonnaient. Exténué, il prit la résolution d'utiliser le cor en espérant que l'archange apparaisse pour le sauver. Après avoir fait raisonner l'olifant, la terre se mit à trembler ce qui effraya les papistes mais aucun Ange n'apparut. Au lieu de cela, une pauvre jeune fille de 16 ans, Christine Poniatowska qui elle-même fuyait, devint une illuminée. Comenius pensait que Michel avait prit possession de son corps. Le pasteur nota soigneusement tout ce qu'elle disait car elle ne parlait que pour prophétiser.

A sa mort, en 1656 à Amsterdam, il fut enterré avec l'Olifant et ses notes.

LA ROSE NOIRE

Cette société secrète au sein d'une société secrète s'est constituée autour d'un vampire mekhet de la Lancea Sanctum, Grégoire, au début du 17^e siècle. C'est pour l'empêcher de sévir qu'Andreae a révélé au monde l'existence de la Rose Croix. Manquant alors de briser la Mascarade, Grégoire resta un moment dans l'ombre, usant de son influence pour faire croire à un canular. Une fois le danger passé, il captura le traître. Il fut impossible à Andrea de ne pas avouer ce qu'il savait et révéla l'emplacement du monastère. Cependant il put conserver secrète l'identité du pasteur. Grégoire le tua rapidement après.

Le vampire s'empressa alors de s'y rendre, mais Comenius s'en était déjà allé. Fou de rage, il assassina tous les moines sauf un, dont il fit sa Goule.

Depuis 350 ans, le Damné recherche des traces du mystérieux voleur de l'olifant. Il désire invoquer un ange pour se nourrir de sa vitae en le piégeant par le biais d'un rituel détourné. C'est grâce à un traître mortel, Pierre Escalon, qu'il retrouve enfin une trace.

La Rose Croix en France : l'ordre Kabbalistique de la Rose Croix



Fondé en 1888, en France, par Stanislas de Guaita et Joséphin Péladan, l'Ordre kabbalistique de la Rose-Croix a compté, parmi ses membres Papus, Erik Satie (qui composa pour l'ordre les *Sonneries de la Rose-Croix*) ou Paul Sédir.

L'Ordre kabbalistique de la Rose-Croix enseignait la Kabbale et l'occultisme au sein d'une université libre. Il y décernait des grades de « bachelier en kabbale », « licencié en kabbale » et « docteur » au cours d'examens écrits et oraux. Le but en était « de mener simultanément une action occulte en vue de préserver la civilisation judéo-chrétienne et une action diffusante au cœur d'un public de profanes mais curieux de sciences occultes ».

Prétextant un refus de la magie opérative, Péladan se sépara du groupe en 1891 pour fonder l'Ordre de la Rose-Croix catholique et esthétique du Temple et du Graal. En fait, il venait d'être Lié à Grégoire qui voulait se servir de la branche française pour retrouver l'olifant. Cet ordre fut à l'origine des « Salons de la Rose-Croix » qui connurent une grande fréquentation. Entre mai 1890 et mars 1893 éclata « la guerre des deux roses ». Il s'agissait de l'opposition entre les fondateurs des deux ordres devenus rivaux.

Au cours des 100 ans qui suivirent, la guerre occulte des deux organisations perdura. Les Roses Noires se sont complètement fondues dans l'Ordre Esthétique qui est un outil de Grégoire. L'Ordre Kabbalistique n'est pas contrôlé par qui que se soit. Cette société secrète qui possède une grande influence et un grand pouvoir politique en France. Cependant, ils ne savent rien de la présence du vampire.

LA DÉCOUVERTE QUI

DÉCLENCHE TOUT

En 1971, Pierre Escalon, jeune universitaire ambitieux et fils d'Alphonse Escalon, le maître de l'ordre kabbalistique, fait un pacte avec Grégoire. Il lui voue son âme contre l'immortalité. Le Damné l'intronise dans l'ordre du Temple et le jeune Pierre fait office d'agent double.

Grâce aux relations de son père, il entre au Louvre et gravit les échelons en devenant rapidement le conservateur de ce musée. Avec ce poste, il poursuit ses recherches sur l'olifant car sa découverte est la condition majeure pour que Grégoire l'étreigne.



C'est en 2011 qu'il trouve enfin la piste qu'il lui faut. Il dénêche dans une chronique provenant du monastère Basque, le dessin d'un étranger venu au moment de la disparition de l'olifant. Avec un performant logiciel de reconnaissance faciale, il remarque une ressemblance avec Comenius, le pasteur tchèque. Cependant avant qu'il ne puisse transmettre l'information à son maître, il est tué par son assistant. Ce dernier, membre de l'ordre kabbalistique, met fin à sa trahison.

Le scénario débute à l'enterrement de Pierre Escalon et réunit les protagonistes de cette épopée.

LES PROTAGONISTES

- Mathias Marsan est un doctorant en archéologie. Sa thèse traite, entre autre, des épées légendaires de la période carolingienne. Son maître de recherche était Pierre Escalon. C'est lui qui en sait le plus sur les épées de Dieu.

- Antoine / Alexandra Thain était l'assistant(e) de Pierre Escalon. C'est lui/elle qui l'a tué avant qu'il ne révèle le secret de Comenius à l'ordre du Temple. Il/elle l'a assassiné dans son bureau, pendant un moment de

panique en lui fracassant le crâne avec une statuette de bronze. Il/elle connaît les ordres aussi bien Kabbalistique qu'Esthétique.

- Julien / Julie Escalon est le fils de Pierre. Il/elle a eut une jeunesse solitaire, entre un père absorbé par son travail et une mère morte pendant son enfance. Avec le temps, la relation père-fils est devenue un affrontement permanent. Il/elle s'est donc engagé(e) dans l'armée pour échapper à son géniteur. Cependant lors de leur dernière rencontre, Pierre lui a révélé être atteint d'une maladie incurable mais qu'il avait une solution pour s'en sortir. Ils se sont rapprochés comme jamais lors de cette rencontre. Peu de temps après, il/elle apprend sa mort et obtient une permission pour se rendre à son enterrement.

- Sébastien / Sylvie Cadillon est journaliste le Monde des Religions. Il/elle est en train d'écrire un article sur les Rosicruciens et soupçonnait Pierre Escalon d'en être un.

- Victor Bertrand est un prêtre du sud de la France venu réclamer les documents découverts pour les ramener au monastère basque. Il a des informations sur le monastère de San Miguel Arcangel.



SYNOPSIS

ACTE UN : LE PASTEUR

Au cours de cet acte, les PJ vont aller sur la tombe de Comenius et entrer en possession de l'olifant de Roland et des notes du pasteur.

SCÈNE UN : VEILLÉE FUNÈBRES

Les PJ assistent à l'enterrement de Pierre Escalon puis se retrouvent faisant ainsi connaissance. A la fin de la scène, tous se mettent d'accord pour trouver l'assassin en suivant la piste que Pierre allait remonter.

SCÈNE DEUX : LES PISTES

- L'appel d'Escalon senior le soir de son meurtre est une voie sans issue. Le numéro n'est plus attribué, la piste ne mène plus à rien.
- Les documents du monastère révèlent l'histoire du visiteur.
- Le visage dessiné permet l'identification de Comenius.
- La vie de Pierre dévoile son appartenance à l'ordre kabbalistique.

SCÈNE TROIS : LA TOMBE DU PASTEUR

Les PJ arrivent à Amsterdam où ils ouvrent la sépulture de Comenius. Ils y découvrent l'olifant et les notes du pasteur. Ils sont ensuite attaqués par des agents de la Rose Noire.

ACTE DEUX : LE MONASTÈRE

Au cours de cette scène, les PJ vont au monastère de San Miguel pour y retrouver la trace de Christine Poniatowska qui est mentionnée dans les notes de Comenius.

SCÈNE UN : NOUVELLES PISTES

Après avoir échappé aux agents de la Rose Noire, les PJ compulsent les notes de du pasteur tchèque. La principale information concerne une jeune femme qui a subi un traumatisme en entendant le son du cor. Pensant qu'elle était possédée par un ange, Comenius consigna tous ce qu'elle disait. Malheureusement la plupart de ses notes furent perdues pendant la guerre de Trente Ans. Pour la protéger, il envoya Christine Poniatowska à l'ordre des Carmélites qui s'était installé à San Miguel après le massacre des moines.

SCÈNE DEUX : L'ÉLUE DE DIEU

Une fois au monastère, les PJ apprennent que Christine est toujours vivante et qu'elle ne vieillit pas. Les Sœurs sont convaincues de sa sainteté. Au cours de la conversation, Christine leur apprend qu'il faut rassembler les quatre épées de Dieu : Durandal, Joyeuse, Hauteclaire et Almace. Une fois réunies et le corps utilisé, les Anges descendront du Ciel.



Elle donne des indications pour trouver les quatre épées, ces visions montrent qu'elle doit accompagner les PJ.

SCÈNE TROIS : DURANDAL

La première épée, la plus simple d'accès, est Durandal dont la légende veut qu'elle soit à Rocamadour. Récupérer l'arme n'est pas difficile, mais les Roses Noires attaquent de nouveau pour enlever Christine et y parviendront.

ACTE TROIS : LA QUÊTE DES ÉPÉES

C'est une course contre la montre pour récupérer les trois autres armes carolingiennes. Les scènes peuvent être faites dans n'importe quel ordre sachant que Christine donnera le même ordre à Grégoire.

SCÈNE UN : JOYEUSE

Les personnages vont devoir voler l'épée au sein de la Basilique. Les agents de Rose Noires sont aussi sur le coup.

SCÈNE DEUX : HAUTECLAIRE

Selon les indications de Christine, l'épée est en possession du Marchand du Temple, un trafiquant d'œuvre d'art. Hugo Werner est un riche allemand qui possède une entreprise de camions et s'en sert pour trans-



porter les objets volés. Grâce aux contacts du journaliste, ils peuvent l'approcher. Il en demande 80 000 euros car il a déjà un acheteur mais il prêt à le vendre au plus offrant.

La première solution est de réunir l'argent. La seconde consiste à voler Hauteclairre lors du transfert vers l'acheteur qui n'est d'autre que le Vampire Grégoire.

SCÈNE TROIS : ALMACE

Elle est conservée dans le légendaire trésor de Rennes le château



(voir l'histoire de Bérenger Saunière). Christine a parlé d'un prêtre passé de la pauvreté à la richesse. Pour retrouver les derniers objets, ils doivent rencontrer Anaïs Corbu, l'héritière de Mr et Mme Corbu qui avaient eux-mêmes hérité de Marie Dénarnaud, la servante et amie de Bérenger Saunière.

Avec elle, ils peuvent explorer la tour Magdala, construite par Bérenger pour conserver les reliques les plus précieuses. Pour y rentrer, il faut résoudre une énigme.

ACTE QUATRE : LE MESSAGER DE DIEU

Muni de plusieurs épées et de l'Olifant, les PJ vont devoir négocier avec Grégoire pour la libération de Christine.

SCÈNE UN : NÉGOCIATIONS

D'une façon ou d'une autre, Grégoire contactera les PJ pour leur soumettre un marché. Il leur propose d'échanger la fille et de l'argent contre les épées et l'olifant. Ils ont six heures pour répondre.. Ce laps de temps permet aux PJ de se préparer, d'autant plus qu'ils peuvent choisir le lieu.

SCÈNE DEUX : FACE À FACE

Quand les PJ rencontrent le vampire, ce dernier est accompagné de

plusieurs agents. Cette confrontation peut être sociale ou physique en fonction des PJ. Le vampire à un plan qui peut inclure les PJ faisant d'eux ses complices ou ses victimes.

La véritable phase d'action aura lieu lorsque quelqu'un soufflera dans le cor. L'ange apparaît et se retrouve affaibli par le vampire. Soit les PJ l'aident ou soit ils favorisent le vampire. Dans les deux cas, un seul camp est victorieux. Si ils survivent, il y a fort à parier qu'ils y gagnent une récompense unique adaptée à leurs ambitions.

ACTE UN : LE PASTEUR

Au cours de cet acte, les PJ vont se rencontrer lors de l'enterrement de Pierre Escalon que tous connaissaient, au moins de vu. Lors de la veillée funèbre, ils discuteront de la mort violente de Pierre et devront décider d'enquêter sur celle-ci.

Après avoir suivi plusieurs pistes, ils découvriront que Pierre s'intéressait au pasteur Comenius qui s'était rendu dans un monastère du pays Basque. Ils iront à Amsterdam, où son caveau abrite un cahier et un olifant.

Ils devront aussi affronter leur ennemi, les Roses Noires.



SCÈNE UN : MISE EN TERRE

LIEU

Les PJ sont tous présents au cimetière de Montmartre. Célèbre lieu parisien, il est réputé pour ses tombes illustres et son flot continu de fans en pèlerinage. Le ciel gris est nuageux mais il ne pleut pas. En plus des PJ, seul le prêtre qui officie (qui n'est pas le PJ) est présent. Le conservateur avait peu d'amis parmi ses collègues et aucun membre des Roses Croix aussi bien Kabbalistique qu'Esthétiques n'est venu.

Après la scène de description, tous les PJ doivent se rendre à la demeure des Escalon, une jolie maison en bordure de Paris car tous ont des informations à révéler et à apprendre. L'enfant du défunt pourrait inviter les seules personnes venues rendre un dernier hommage à son père pour une veillée funéraire improvisée. Le lieu peut être propice à une présentation plus développée de chacun et des liens (réels ou non) qu'ils entretenaient avec le défunt. On peut facilement imaginer un lieux opulent regorgeant de pièces historiques et de références ésotériques (livre sur les Anges, textes sacrés ou ésotériques, objets avec un discret symbole des Roses Croix, etc...)

CONVERSATIONS SOUHAITABLES :

Normalement voilà ce que chaque personnage devrait révéler aux autres :

- Le prêtre doit demander à l'héritier de Pierre les documents provenant du monastère Basque, ce que ce dernier devrait refuser puisqu'il veut les compulsurer pour voir ce qu'il peut découvrir.
- L'héritier peut révéler (ou non) que son père était atteint d'une maladie incurable mais qu'il ne s'en inquiétait pas outre mesure pour une raison inconnue.
- Le journaliste pourrait sous-entendre qu'il soupçonnait Pierre de faire partie d'un ordre Rosicrucien, l'Ordre kabbalistique de la Rose-Croix. Des propos que l'assistant peut confirmer ou non
- L'archéologue n'a trop rien à dire, mais peut insister sur l'impression qu'il a que Pierre Escalon était sur le point de faire une grande découverte.
- L'assistant n'a pas vraiment d'informations mais à pas mal à cacher (voir fiche de personnage).

Au terme de la discussion, les PJ devraient tomber d'accord sur leur collaboration pour découvrir ce que cache cet assassinat. Chacun a ses propres motivations, mais tous peuvent désirer mener à termes ses



dernières recherches. Pour certains joueurs retrouver son assassin peut être une solide motivation (et une source de conflit intéressante avec le PJ assistant du conservateur).

SCÈNE DEUX : MULTIPLIES PISTES

Enquête

Une fois que les PJ ont décidé d'enquêter, voici les différentes pistes qu'ils peuvent suivre :

- Suivre la trace laissée par l'appel de Pierre le soir de son meurtre.
- Fouiller dans la vie du défunt.
- Étudier les documents du monastère.
- Travailler sur le visage dessiné.

La police a saisi les ordinateurs de Pierre ainsi que beaucoup d'effets personnels. Les PJ vont donc commencer avec peu d'éléments. Même l'héritier ne peut pas avoir accès à l'enquête, du moins aux indices.

L'APPEL

Le téléphone est resté en place car la police a d'autres moyens pour connaître les appels reçus ou envoyés. Le dernier numéro composé est maintenant injoignable (il n'est pas attribué) et en utilisant l'annuaire inversé, l'adresse est fictive.

On peut retrouver d'anciennes factures téléphoniques qui montrent régulièrement que Pierre appelait un

numéro différent tous les treize de chaque mois pendant plusieurs minutes. Chacun de ses numéros n'est plus attribué.

Pirater ses mails depuis son serveur ne permet que de retrouver les courriels du mois dernier. Ils parlent tous des documents retrouvés au monastère et sont tous adressés à un certain Maître G.

LA VIE DE PIERRE

Faire des recherches sur Pierre Escalon amène les indices suivants :

- Ses comptes bancaires et ses fichiers comptables sont intrigants. En effet, en plus de son confortable salaire de conservateur, il recevait aussi de l'argent d'une source inconnue (un virement via une banque suisse). Chaque mois soit le 6, le 8, le 16 ou le 29 en rappel des fêtes de Saint Michel, ce qu'un PJ religieux pourrait deviner avec un peu d'astuce.
- Son activité professionnelle tournait exclusivement autour des documents du monastère depuis des semaines. Avant cela, il avait servi d'intermédiaire entre monsieur De Tours (qui est Grégoire) et Hugo Werner, un trafiquant d'objets d'arts que connaît le journaliste.
- Pour en apprendre plus sur sa vie privée, c'est à sa femme de ménage qu'il faut s'adresser. Saloua Behnour



peut révéler que Pierre entretenait une liaison avec une dame du monde, Sophie Le Goff. Une rapide enquête montre qu'elle est morte dans un accident de voiture le lendemain du décès de Pierre. Suivre cette piste ne mènera à rien. Grégoire l'a Dominé pour savoir ce qu'elle savait puis l'a tuée. Il l'a fait foncer dans un arbre à vive allure, la tuant sur le coup.

LES DOCUMENTS DU MONASTÈRE

Les chroniques sont divisées en 3 parties :

- Les archives de l'ancien monastère romain du Chevalier Saint dont les reliques ont été transportées à San Miguel Arcangel après sa construction en 1461.
- Les chroniques de 1459 jusqu'en 1625 jusqu'au massacre des moines.
- Les chroniques de 1635 à nos jours, où le monastère abrite un ordre de Carmelites.

Dans les premières chroniques (20 heures de recherches, -1 par succès d'Intelligence + Érudition) on apprend que le monastère était le lieu où était enterré un grand chevalier du nom de *Hruodlandus*. Autrement dit, il s'agit du célèbre Roland de la Chanson de Roland. Il n'y avait pas de corps car la légende veut qu'il ait été emmené par l'archange Michel, mais ses effets personnels y étaient

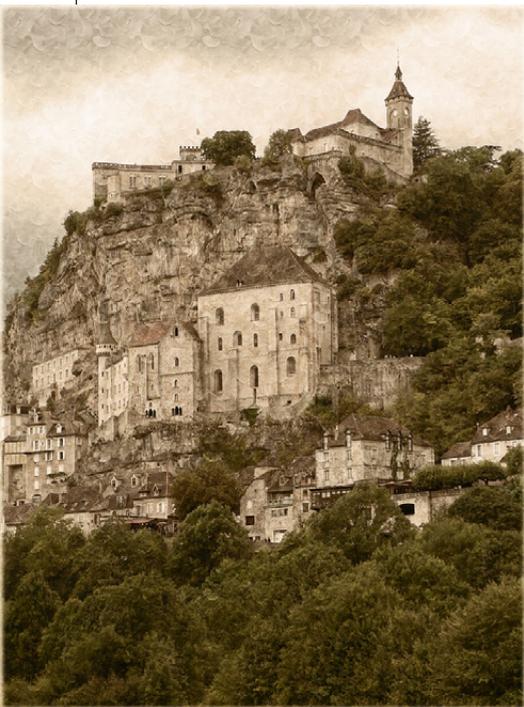
entreposés (fourreau d'épée, armure, écu, cor, casque).

Au milieu du 15^e siècle, l'ordre des dominicains prit de l'ampleur en nombre et en ouvrages (beaucoup d'œuvres byzantines furent rapatriées avec la chute de Constantinople). Il a donc fallut déménager et ils se sont implantés à Ognate.

Les secondes chroniques parlent de l'installation des moines et du développement de l'ordre. Ce qui intéressait surtout Pierre Escalon était la venue d'un visiteur peu de temps avant le massacre. Son nom était Bernard et il venait d'Allemagne. Fervent catholique de Bavière, il voulait consulter des ouvrages Byzantins. Cependant après son départ, les moines remarquèrent que la tombe du chevalier avait été profanée et que l'olifant de Roland avait disparu.

Enfin, la dernière page parle d'un frère qui a aperçut dans ses affaires une bible en allemand. Les bibles catholiques de l'époque sont en latin, ce détail le déclare comme étant un chrétien réformé. Il est indiqué qu'un portrait a été fait de mémoire et ajouté aux documents.

La 3^e partie des chroniques commence en 1635 avec l'installation des Carmelites, un ordre moniale contemplatif (qui s'adonne à la



prière et à l'étude). On y trouve plus particulièrement un résumé de l'enquête qui accuse le Frère Rodrigo d'avoir perpétré le massacre car c'est le seul moine demeuré introuvable.

LE VISAGE

Dans les documents, on peut obtenir le visage griffonné du fameux visiteur. L'utilisation d'un logiciel de reconnaissance visuelle, permet d'identifier le pasteur Comenius. Si l'assistant cherche à dissimuler ce visage, l'information peut apparaître avec les secondes chroniques.

SCÈNE TROIS : LE CAVEAU

Biographie de Comenius
Reportez-vous à l'annexe

LIEU

Dans le cimetière de Naarden aux Pays-Bas, la tombe de Comenius est un des monuments de la ville. C'est un caveau où le sarcophage du pasteur est hors de terre. Comme le caveau du pasteur est très visité, il n'est pas fermé.

En ouvrant le sarcophage on trouve le squelette du pasteur ainsi qu'un cor et un cahier manuscrit. Ce dernier est écrit en allemand et les PJ auront juste le temps de lire l'introduction.

Moi Comenius, je consigne dans ce cahier les révélations de ma chère Christine qui sont autant de messages de Dieu pour nous éclairer.

Lisez-les et inspirez-vous en pour trouver le royaume de Dieu.

ACTION

Quand les PJ sortent du caveau, ils sont encerclés par 3 hommes armés appartenant à la Rose. Ces derniers ne veulent pas les tuer mais prendre le cahier et le cor. Cependant les PJ ne devront pas céder s'ils veulent poursuivre leur enquête (reportez-vous au plan pour favoriser l'action).



A un moment d'hésitation, le gardien intrigué par le rassemblement ou le bruit les interpelle et l'un des agents lui tire dessus. C'est la diversion dont on a besoin les PJ pour fuir. Dès que ces derniers sortent du cimetière, les agents abandonnent la poursuite.

Si les PJ parviennent à en capturer un, il se suicide avec une dent de cyanure. Il sera par la suite impossible de remonter sa trace (c'est en fait un ancien prisonnier déclaré mort peu de temps après sa sortie de prison).

ACTE DEUX : LE MONASTÈRE

Au cours de cet acte, les PJ vont découvrir l'enjeu de la quête, celle de permettre aux Anges d'arriver sur Terre si l'olifant est soufflé en présence des quatre épées Carolingiennes. Une fois sur Terre, les Anges aident les Purs et les conduisent à une juste récompense. Après des recherches sur le cahier de Comenius, ils vont au monastère San Miguel Arcangel en pays basque là où reposent les effets du chevalier Roland.

Là, ils découvriront que l'illuminée Christine Poniatowska est toujours vivante près de 400 ans plus tard,

protégée par les sœurs. Elle parlera des quatre épées carolingiennes qui sont indispensables pour activer le pouvoir du cor. La première des épées que les PJ devront s'approprier est Durandal. Malheureusement les agents de la Rose Noire, interviendront et s'empareront de la fille voire de l'épée.

SCÈNE UN : TESTAMENT DU PASTEUR

LIEU

Les PJ peuvent être n'importe où après avoir échappé aux agents de la Rose Noire. Ils ont ainsi le temps de compulsurer le cahier.

LE CAHIER

Il y a donc une trentaine de pages donc voici les principaux indices :
Donnez l'annexe aux PJ.

- Il raconte sa fuite dans la forêt à son retour d'Espagne dans une Allemagne en guerre. Poursuivit, il a voulu souffler dans le cor espérant que l'archange Michel apparaîtrait pour l'aider. Il n'y eu qu'un petit tremblement de terre, ce qui suffit à faire fuir les troupes papistes.

- Cependant, il découvrit Christine qui avait été possédée par un ange par l'action du Cor. Il l'a prit sous sa protection et l'emmena dans ses voyages.



- Elle a déclaré que les Anges descendront du ciel à l'appel des preux si le Fer, l'Eau Pure, la Joie et la Foi étaient présents.

- Elle a ensuite eut des visions du futur, des événements que les PJ reconnaissent comme la fin des Empires (les empires coloniaux et l'Union Soviétique), et bien d'autres choses (Tsunami, 11 septembre peuvent faire parti des prophéties).

- Elle a aussi dit qu'à la Fin des Temps, les Roses se croiseront, les Mages seraient trahis par les Beaux eux même aveuglé par les Ténèbres (il s'agit de l'Ordre Kabbalistique trahit par l'Ordre Esthétique du Temple, eux même contrôlé par les Roses Noires).

- Elle annonce que le Porteur de la Lance, maître des Ténèbres est à l'œuvre dans l'ombre (il s'agit du vampire de la Lancea Sanctum).

- Enfin en 1637, Comenius se sépare de Christine, qu'il envoie au monastère San Miguel Arcangel pour sa sécurité.

L'OLIFANT

Si un PJ veut souffler dedans, il ne passe rien (petit malin ☺).

La conclusion de leur recherche doit conduire les PJ à se rendre au monastère d'Ognate.

Que faire de l'Olifant ?

Donc techniquement, ils n'en auront pas besoin avant l'Acte 4, cependant ils peuvent décider de le garder ou non

Si l'assistant s'est révélé comme étant de l'ordre Kabbalistique ou qu'il entre en possession de l'Olifant il peut le leur confier.

Autrement, ils peuvent le mettre dans une consigne de gare ou un coffre à la banque (cette solution pose le problème des horaires d'ouverture).

En fait, il est préférable que les PJ ne l'aient pas sur eux, essayez de leur faire implicitement comprendre.

Cependant, il convient que le fameux assistant prévienne l'ordre kabbalistique.

SCÈNE DEUX : L'ÉLUE DE DIEU

LIEU

La scène commence quand les PJ arrivent dans la ville d'Ognate. Quoi qu'est pu faire les PJ pour tenter de semer leurs poursuivants cela échouera, car avec Auspex, le vampire retrouvera toujours leurs traces.

Ognate est une ville de plus de 10 000 habitants, à 73 km de Saint-Sébastien, capitale de la province.



Le monastère de San Miguel Arcàngel est une structure gothique méridionale du XV^e siècle. Pour faire simple, le bâtiment est imposant, haut, austère avec peu d'ouvertures.

LES CARMELITES

Les Sœurs de l'ordre de Carmel vêtues de bure marron foncée, accueillent facilement les PJ puisqu'elles connaissent le prêtre. Les moniales répondent à leur question (la même chose qu'au prêtre, voir son historique).

Quand les PJ parlent de Christine Poniatowska, la mère supérieure est gênée et devant leur insistance, elle les conduit à une petite salle de recueillement où la fameuse Christine est en prière.

Elle déclare que depuis que Comeinius l'a amené en 1637, elle n'a pas vieilli. Des générations de sœurs ont veillé sur elle et gardé son secret, convaincues de sa sainteté. Quand Christine parle c'est par allégorie et uniquement pour énoncer des phrases prophétiques. Autrement, ses seuls moyens de communication sont les gestes et les expressions faciales. Elle rayonne d'innocence et les PJ se sentent se-rein en sa présence.

LES VISIONS DE CHRISTINE

Les PJ sont conduits avec Christine dans le bureau très dépouillé de la mère supérieure. Là, la prophétesse déclare :

« Pour les fils des Mages, la quête a déjà commencée. Le Fer est planté dans la Roche Majeure. L'Eau Pure marche vers les Ténèbres, la Joie attend dans le Tombeau des Rois de France et la Foi dort avec les Parfaits.

- les Fils des Mages sont ceux qui travaillent (sans le savoir) pour l'ordre Kabbalistique, donc les personnages.

- Le Fer est Durandal plantée à Rocamadour (Roca Mayor ou Roche Majeure)

- L'Eau Pure est Hauteclair qui est sur le point d'être achetée par Grégoire.

- Joie est Joyeuse qui se trouve dans la Basilique de Saint Denis qui est le tombeau des Rois de France.

- La Foi est Almace, cachée dans la tour Magdala à Rennes le Château. L'édifice renferme le trésor des Cathares (dit les Parfaits).

Si Christine est pressée de donner plus de précisions, elle déclare : « Le Fer est l'arme du Chevalier des Marches ».

Les Personnages devront alors faire



les rapprochements suivants :
Marche est utilisé pour désigner un marquisat.

Roland était le marquis de Bretagne.
Durandal était son épée.

Les recherches des personnages les amènent à cette découverte :

Une autre version de la légende veut que Roland ait alors appelé l'archange Michel à l'aide, puis lancé son épée vers la vallée. Celle-ci traversa alors miraculeusement plusieurs centaines de kilomètres avant de se ficher dans le rocher de Notre-Dame de Rocamadour (où l'on peut encore l'admirer aujourd'hui).

La suite logique est donc d'aller à Rocamadour. Christine désire se joindre à eux. Si les PJ refusent, elle sera kidnappée par les Roses Noires après leur départ. Aux informations, ils apprendront que le couvent a brûlé. Les sœurs toutes réunies pour la prière se sont retrouvées prises au piège d'un incendie. En vérité, Grégoire et ses hommes les ont réunies dans la pièce. Une des sœur à été dominée et a « provoqué un accident électrique » entraînant l'incendie. Par contre si les PJ l'emmène, Christine sera quand même enlevée mais sans que les sœurs ne soient assassinées.

SCÈNE TROIS : LE FER (DURANDAL)

LIEU

Les PJ arrivent dans le village de 600 habitants qu'est Rocamadour. Perché à 150m d'altitude au bord d'une falaise, les trois étages du petit bourg reflètent l'implantation du Moyen Âge. Les chevaliers dominaient la partie supérieure, c'est ici que se trouve les anciens remparts et la pierre de Durandal., Au milieu se trouve la zone dédiée aux institutions religieuses avec notamment neufs églises. Le bas appartenant depuis toujours aux laïcs, c'est là que se situent les commerces et les infrastructures d'hébergement.

Comme indiqué sur la photo, il faut grimper pour prendre l'épée et briser la chaîne. Si les PJ font ça discrètement (comme de nuit), cela ne pose pas de problème. Seul l'éclairage public et le calme local pourraient les trahir.

ACTION

La difficulté est incarnée par les agents de Grégoire qui ont suivis les PJ pour enlever Christine. Profitant de la nuit, les Roses Noires encerclent les PJ et leur commandent de leur donner la Sœur. Les PJ doivent bien sentir qu'ils n'ont pas vrai-



ment le choix, car les agents sont 7 et bien armés. Ils ne cherchent que la fille car Grégoire pense la mettre sous son contrôle pour savoir tout ce qu'il souhaite. Le Mehket n'a pas conscience de l'importance des épées, ce qui explique qu'il ne soit pas venu en personne. Il s'occupe de préparer le rituel pour affaiblir l'ange pour espérer pouvoir s'en nourrir.

Les agents ont retrouvé les PJ grâce à leur téléphone mobile. S'ils s'en étaient débarrassés, considérez que les Roses Noires ont pu suivre les PJ depuis les Pays-Bas.

Une fois remis, Christine et l'épée, des agents les emmènent. Quand ils sont un peu loin, un portable sonne et donne l'ordre de tuer les PJ. La suite dépend des actions des personnages :

- Si l'assistant a bien tenu au courant l'Ordre Kabbalistique, ces derniers ont envoyé 3 membres formés et équipés pour le combat qui les aident. Pour autant ils n'arrivent qu'après l'échange.
- Autre possibilité, l'assistant ne les a pas prévenu ou fait en sorte de perdre du temps pour avoir des alliés contre d'éventuels ennemis voir contre les autres PJ. Dans ce cas, ces agents ont été tués par les Roses Noires qui les

ont repéré avant. Leur survie vient de Christine qui pousse un cri strident permettant de faire diversion. Elle réveille toute la ville et donne aux PJ une chance de s'enfuir.

L'ordre Kabbalistique

A tout moment, vous pouvez faire apparaître l'ordre kabbalistique pour aider le groupe de PJ. Ils peuvent les aider discrètement ou devenir leurs alliés et les aider pour récupérer les épées. Cependant, ne les faites que lorsque les PJ sont vraiment dans le besoin.

Le quartier général de l'Ordre Kabbalistique est à la bibliothèque François Mitterrand (qui était membre de cet ordre, malgré son appartenance au PS). Ils sont conduits à Nathan Delmas, le maître actuel de l'ordre. Il vient de reprendre la direction de l'ordre et souhaite lui rendre son prestige d'antan. Il n'est donc pas exclu qu'il voit d'un bon œil l'arrivée de membres compétents, et au courant de l'existence de l'ordre. A ce stade de l'histoire, il devrait probablement juste envisager cette possibilité.

Quand les personnages sont avec le maître de l'Ordre, il leur raconte tout en détails. La trahison de Pierre Escalon envers l'Ordre Kabbalistique. Le noyautage de l'ordre



esthétique par un plus ancien ordre, les Roses Noires mais dont on ne sait que peu de choses.

La révélation d'Andrea concernant l'existence de l'ordre pour empêcher les Roses Noires de prendre le contrôle des Rosicruciens. Cette aveu multiplia les ordres (réels ou faux).

Par contre, l'ordre n'a pas beaucoup d'hommes d'action, juste 3 soldats. A défaut de ressources humaines, il a d'autres moyens à sa disposition. L'ordre a probablement des membres ou des contacts dans différents ministères. Étant donné le quartier général, se documenter devrait être plus facile pour des PJ devenus des alliés. Enfin, les rosicruciens peuvent mettre à la disposition des PJ une somme d'argent allant jusqu'à 5 000 euros et de très pratiques téléphones high-tech avec toutes les fonctions possibles (incluant sûrement un émetteur pour que l'ordre puisse les localiser à tout moment).

ACTE TROIS : LA QUÊTE DES ÉPÉES

Une course contre la montre s'engage. Grégoire et la Rose Noire cherchent à s'emparer des épées avant les PJ. Avec Christine en sa possession, le vampire comprend l'importance

des épées et veut les acquérir. Il apprend notamment de la nonne que l'une d'elle contient un éclat de la lance de Longinus. Le Mekhet sait qu'avec le sang d'une authentique vierge et un fragment de l'antique lance, il peut la reformer via un rituel mystique. Ainsi, il aurait une arme redoutablement efficace pour affronter l'Ange. Les PJ possèdent l'Olifant et une épée, ils ont un avantage, mais ils devront se battre pour le conserver.

Les trois autres épées sont dans des lieux bien particuliers, chacune faisant l'objet d'une scène. L'ordre importe peu, Grégoire aura les informations sur les emplacements en suivant le même ordre qu'eux. Normalement, les PJ se sont débarrassées que tous ce qui pourrait les conduire à eux.

Si l'Ordre Kabbalistique est avec les PJ ces derniers ont un peu plus de ressources. Néanmoins, ils peuvent s'en sortir seuls.

SCÈNE UN : LA JOIE (JOYEUSE)

Lieu

La **basilique Saint-Denis** est une église de style gothique située en Seine-Saint-Denis. Fondée en tant qu'abbatiale, elle a aussi le statut de cathédrale du diocèse depuis 1966. Elle est la nécropole des rois de France.



Joyeuse est le nom de l'épée de Charlemagne. Il vient de l'ancien français Joiel: «joyeux/joyaux», fém. Joiele: «joyeuse», issu du francique Gawi: «joie». L'épée fait partie des symboles sacré du Royaume de France.

vol

Les PJ vont devoir la dérober. Voici les systèmes de sécurité qu'ils vont devoir passer Ils doivent faire face à :Des caméras. Elles sont internes mais on peut les pirater si on bidouille les fils. Un hacker ou un membre du Milieux Louche parisien, voir un kabbaliste doué sera probablement nécessaire. Des gardiens .

Ils patrouillent et sont probablement reliés entre eux et au commissariat le plus proche. Des alarmes . Il y en a aux fenêtres et aux vitrines qui sont reliés à la police et au local de Gardiennage.

Cependant, et fort heureusement, l'épée n'est plus en vitrine, elle a été transportée dans une salle pour nettoyage. Ils obtiendront cette information si l'assistant se renseigne directement auprès de ses collègues. Il possède le moyen d'entrer grâce à son travail du Louvre. Il peut se faire accompagner du journaliste et de l'archéologue mais pas des autres. Ce personnage est donc obligatoire pour le scénario.



Ils sont fouillés par les gardiens à l'entrée et à la sortie. Heureusement, le personnage sait qu'il y a une faille dans la sécurité au niveau d'un sous-pirail dans les sous-sols.

Allié

Les personnages peuvent avoir un allié dans la place s'ils sont recherchés par la police. Il s'agit de Ludovic Lerouge, un ami de l'assistant du conservateur. Ce dernier pourra les aider à entrer discrètement.

INTERVENTION DES ROSES NOIRES

Les Roses Noires viennent en policiers prétextant une alerte. Ils tuent les gardiens et prennent d'assaut le local pour contrôler le tout. Au début, ils pensent que l'épée est toujours en vitrine, ce qui donne du temps au PJ. Voilà différentes façons de conduire cette scène :

- Course contre la montre : vous alternez les scènes des PNJ et celles des PJ jusqu'à ce que les groupes se rencontrent et le plus sympa c'est qu'ils se voient mais que les PJ parviennent à s'enfuir. Un PNJ ou un PJ branché sur le système de surveillance pourrait les tenir informé en tant réel de l'activité dans le musée.

- Fusillade : Lorsque les deux groupes se rencontrent, ils se tirent dessus

jusqu'à ce que les PJ parviennent à s'enfuir, avec une possibilité de course poursuite (au cas où un des PJ serait garé dehors). Les « policiers » sont équipés de silencieux pour plus de discrétion, ce qui permet d'intensifier le côté enjeux dans les hautes sphères. En cas de grabuge, Grégoire fera de son mieux pour préserver la Mascarade. Ses agents ont pour consigne d'éviter les dérapages, pour autant ils ont carte blanche pour agir.

SCÈNE DEUX : L'EAU PURE (HAUTECLAIRE)

Recherche

Cette épée bien que célèbre est portée disparu depuis la seconde guerre mondiale. Des soldats allemands auraient pillés le château français où elle reposait. Cette information est connue de l'archéologue. Le journaliste a ses entrées dans les milieux louches, notamment ceux de l'art. Par l'un de ses contacts, il apprend qu'une épée de l'époque carolingienne correspondant à la description d'Hauteclaire est détenue par un trafiquant allemand.

L'épée **Hauteclaire** appartenait à une personnalité importante au Moyen Âge, le chevalier Olivier, protagoniste du poème de la chanson de Roland. Celle-ci est décrite comme étant en acier bruni avec un



cristal incrusté dans une poignée d'or.

L'homme qui la détient est Hugo Werner, un trafiquant d'antiquités allemand qui se sert de sa société de transport pour déplacer les artefacts.

L'arme est actuellement à Munich (en Allemagne) et doit être transportée à Paris. Il a vendu l'arme 60 000 euros mais peut la céder contre 20 000 supplémentaires aux PJ (qui n'ont pas cette somme, sauf scène 3). L'acheteur est Grégoire.

ACHAT

Si les PJ prennent l'option d'achat (s'appuyant sur le trésor de Saunières ou sur du bluff), Hugo les reçoit dans son entreprise de camion se trouvant à Munich. Il a contacté son autre acheteur (sans le dire aux PJ) qui a donc envoyé des agents, dirigés par Nathalie Ruescas. La jeune femme combine beauté, séduction et manipulation. Le PJ ayant comme défaut luxe devrait avoir quelques réactions en sa présence. On peut même imaginer qu'ils se rencontrent un peu avant l'échange (à l'hôtel par exemple). Le trafiquant espère faire monter les enchères (et Grégoire dispose de beaucoup d'argent).

Les protagonistes peuvent chercher à voir la marchandise, Hugo envoie un homme chercher l'épée qui se trouve

dans un entrepôt à 400 mètres de là (dans une grande zone industrielle).

Dans ce cas là, Ruescas contacte ses alliés et ils essaient de voler l'épée ce qui peut amener une scène d'action.

VOL

Si les PJ parviennent à trouver l'itinéraire du camion (en charmant la secrétaire d'Hugo par exemple), ils peuvent tenter d'arrêter le camion pour prendre l'épée. C'est au MJ, selon les actions des PJ, de faciliter ou pas ce vol. Ils devront cependant s'attendre à une protection solide. Et oui, il y a au moins 60 000 euros de marchandise à protéger...

SCÈNE TROIS : LA FOI (ALMACE)

HISTOIRE

Après avoir été prise par les Basques, l'épée Almace a changé de propriétaire jusqu'à se retrouver en possession de la maison de Toulouse au moment de la Croisade des Albigeois. Bien que les Cathares aient fait vœu de pauvreté, les nobles qui les soutenaient ont collecté des fonds pour préparer la guerre. Cependant avec la défaite, l'or a été caché dans la chapelle de Rennes-le-château (en Languedoc-Roussillon).

Ce trésor a été retrouvé par Bérenger Saunière quand il a pris son poste



à la chapelle. Il l'a ensuite rénové.. N'ayant pas tout dépensé, il en plaça une grande partie dans une cache secrète de la Tour Magdala après sa restauration.

Il a tout légué à sa servante Marie Dénarnaud qui elle-même a tout cédé à Mr et Mme Noël Corbu. Ces derniers étant morts, le totalité de ce patrimoine appartient à Anaïs, leur fille unique.

Pour que les PJ pensent à la chercher à cet endroit, ils faut que les PJ apprennent ou devinent que :Les Parfaits sont des Cathares.

Les légendes parlent d'un grand trésor qu'ils auraient accumulé.

Enfin, on dit que ce trésor a été découvert à Rennes le château.

Ils est a noter que le prêtre par son passage au séminaire et son affectation à Rennes-le-château est probablement au courant de ces éléments. De même, l'archéologue connaît sûrement les deux premières informations par son cursus scolaire.

LIEU

Rennes-le-Château est un village de 91 personnes, perché sur des collines verdoyantes. Il n'y qu'une épicerie, une chapelle, une mairie et un bar. Il y a donc fort à parier que tout étranger y est épié et que ses actions sont colportées dans la bourgade. Ce genre

de comportement conjugué à la méfiance envers les gens de passage devraient titiller le PJ ayant comme vice la colère.

ENQUÊTE

Sur place tout le monde connaît l'histoire de Saunière et certains peuvent reconnaître le PJ prêtre. Les terres de Saunières appartiennent maintenant à la mairie , après avoir été vendu par Noël Corbu.

L'héritière

Anaïs Corbu vit toujours à Rennes-le-château où elle travaille comme agent municipal (au guichet de l'office du tourisme). Jeune femme de 24 ans, elle a conservé les biens de ses parents. Elle est exaspérée quand on lui parle du trésor. Il faudra être très persuasif pour qu'elle accepte que les PJ prennent les affaires de ses parents, dans son grenier. Ils y a notamment plusieurs papiers ayant appartenu à feu monsieur Saunière. Ils peuvent remarquer une importante différence de prix entre les devis de construction et la facture totale, laissant sous-entendre des aménagements supplémentaires. Un autre élément est un curieux livre. L'ouvrage semble être le seul a avoir été produit. Il s'intitule « L'héritier de l'alchimiste, ou comment transformer les secrets en or ». L'histoire ne comporte en elle-même aucun intérêt et est relativement mal



écrite. Son intérêt réside dans le fait que Saunière en est l'auteur et qu'il ne comporte que 22 pages d'histoire. Ce chiffre revient constamment chez ce personnage. Si les Pj réussissent un jet d'Astuce, ils découvriront que le 22^{ème} mots de chaque page forme la phrase qui suit : « Chercheur, tu te penses sûrement à ma mesure, mais avec moi tu risques un échec, seul un lion pourra prendre la tour. ». Ils pourront alors deviner la suite des opérations.

L'ÉNIGME

Dans les documents, les PJ trouvent une plaque en bois avec une inscription :

« Le choix du Chevalier Yvain amène à la Splendeur de Dieu ».

Il s'agit d'une énigme qui servira pour ouvrir la tour.

LA TOUR MAGDALA

Vous pouvez vous rendre sur ce site pour avoir des informations complémentaires (http://www.rennes-le-cha-teau-archive.com/tour_magdala.htm)

Ce qui intéresse les personnages, c'est le sol en forme d'échiquier (voir l'annexe de la Tour). Pour trouver l'énigme voilà l'association qu'il faut avoir.

Yvain est le chevalier au Lion, il a pris

le parti de cet animal lors de son combat contre le serpent. Cette information est connue du prêtre et de l'archéologue.

Il existe, aux échecs, un coup qui s'appelle le Mat du lion (qui est un coup pour gagner très rapidement). L'assistant du conservateur connaît ce coup, étant passionné d'échec.

En reproduisant ce schéma sur l'échiquier (voir le site en question), une trappe s'ouvre sur une vieille cave. Les personnages découvrent le trésor de Saunière, dont l'épée Almace. Le reste du trésor est composé d'or et d'objets d'art très précieux. Les contacts du journaliste devraient leur permettre d'en écouler rapidement une partie pour obtenir une belle somme.

LA ROSE NOIRE

Les agents de Grégoire interviennent en hélicoptère pour attaquer la Tour. Une poursuite en voiture-hélicoptère peut avoir lieu.

ACTE QUATRE : LE

MESSAGER DE DIEU

Une fois en possession des épées et de l'olifant, les PJ ont presque toutes les cartes en main et sont confrontés à un choix,



Ils peuvent souffler dans le cor pour voir ce que cela fait (voir encadré). Autrement, ils voudront récupérer Christine, voir dévoiler les activités de la Rose Noire.

Souffler dans l'olifant

Si les PJ font sonner l'olifant sans avoir Christine, le scénario s'arrête là. En fait l'archange Michel apparaît mais ne constatant personne de réellement pieux (Moralité 10), il envoie l'âme des personnes au Purgatoire et donc ils meurent sur Terre. Ou alors rien ne se passe, au Conteur de décider.

SCÈNE UN : PHONE GAME

Dés que les PJ ont les quatre épées et l'olifant, Grégoire les appelle dès que la nuit est tombée (grâce à ses pouvoirs d'Auspex, il a put avoir leur numéro). Il leur propose un échange, la fille contre les épées et l'olifant. Il leur laisse quatre heures pour fixer un lieu d'échange sinon, il tuera la fille et les traquera.

Les PJ peuvent donc discuter d'un plan pendant un certain laps de temps. Si l'ordre kabbalistique ne s'est pas encore fait connaître, c'est le moment (voir l'encadré de l'Acte 2, pour les informations que peuvent leur fournir les Rose-Croix).

SCÈNE DEUX : C'EST UN PIÈGE !*

LIEU

Les PJ choisissent un endroit pour l'échange et peuvent l'aménager dans le temps imparti. Cependant, c'est la goule Rodrigo qui arrivent avec 6 Roses Noires pour leur tomber dessus. Il ne se doute pas que les PJ ont des alliés. Pour cette scène d'action, le décor dépend du lieu qu'ont choisi les joueurs.

SCÈNE TROIS : ENTRETIEN AVEC UN VAMPIRE

La goule ne possède pas de dent de cyanure. Capturé et/ou blessé, il dévoile rapidement où se trouve son maître. Il est sur un yacht si les PJ sont proches de la mer ou sur une péniche si ils sont à proximité d'un fleuve. L'utilisation par la goule de disciplines de manière manifeste devrait lui donner une certaine stature et nourrir l'imagination des PJ quand à la nature réelle de leur ennemi.

Comme le lien de sang n'a pas été renouvelé depuis un certain temps, la loyauté de Rodrigo diminue. Fatigué de cette vie, il est prêt à coopérer.

Grégoire attend le retour de son serviteur pour Étreindre Christine. Pendant ce temps, il a préparé les rituels (celui pour la lance et celui pour le



piège de l'ange). Rodrigo peut tout à fait faire croire qu'il a les épées quand il revient. Une fois dans la place, les PJ et leurs alliés Rosicruciens investissent le bateau. Grégoire a loué les services d'hommes de main pour sécuriser l'extérieur des lieux. A l'intérieur, il y a quelques fidèles pour l'aider contre l'archange. Il y a donc peu de chance pour qu'ils triomphent facilement du vampire.

A partir du moment où raisonnent les premiers combats Grégoire va se mettre en action, il a trop à gagner. Tout d'abord, il va mettre en œuvre le rituel de la lance de Longinus. Il saigne Christine et récite une incantation mystique. Les PJ de leur côté voient le pommeau d'une épée rougeoyer. Une partie se détache et tel une mini-météorite traverse tout obstacle pour venir auprès du vampire. La lance se forme alors. Le rituel du piège a la forme d'un pentagramme en soufre incrusté dans le sol du lieu.

Une fois sur place, le MJ devra s'adapter à ses joueurs pour décider de la suite.

Si les PJ entre avec fracas et sans discussion, il est probable qu'ils choisissent la solution musclée. Grégoire fera intervenir ses hommes, lui même poussera les PJ à souffler dans le cor. Christine les incitera aussi à le faire.

Quand cela sera fait, l'Archange Michel apparaîtra en un tour et sera piégé pour un autre tour. Si les joueurs empêchent le mekhet d'atteindre l'ange, Michel se reprend et fait le ménage. Il est très puissant, il ne faudrait pas l'oublier. Si Grégoire le transperce avec la lance, il s'en nourrit. Dans ce cas, le vampire est doté de pouvoir colossaux et seul une très difficile négociation leur évitera le pire.

Si les joueurs choisissent l'option discussion, le vampire essaie dans un premier temps de les gagner à sa cause. Il leur propose tout ce qu'ils désirent pourvu qu'ils l'aident. Pour autant, il ne leur fait pas confiance et ne tient probablement pas ses engagements. En d'échec de cette approche, il cherche à les diviser en leur promettant des récompenses mais à certain uniquement. Il invite le prêtre à découvrir une autre réalité de ses croyances, dans lesquelles il est puissant et n'a aucune limitation. L'archéologue peut choisir une vie sans effort et au contact de l'histoire comme seul les Mehkets peuvent le faire. Le conservateur se voit offrir la tête de l'ordre des Rose croix. Le fils Escalon a la possibilité se venger du meurtrier de son père en tout impunité. La révélation concernant l'assistant peut bousculer leurs certitudes. Enfin, le journaliste peut être



sensible à de l'argent, des contacts ou une place parmi les Roses Noires. Quelque soit le résultat, il s'en suivra une phase de combat avec l'Ange. Bien sur, Christine et des Roses Croix vont sûrement essayer de contrer les tentatives du vampire ou s'en prendre au PJ si ils optent pour la voie des Ténèbres.

CONCLUSION « HAPPY

END »

L'histoire se termine « logiquement » après que le cor ai retenti et que l'Archange ai triomphé. Il neutralise d'un mot tous les alliés de Grégoire qui se retrouvent prostrés. Ils seront réduit à l'état de simplet craignant les anges vengeurs. Dans un salut, il emmène Christine au Paradis.

Les rosicruciens désirent récupérer les quatre épées et l'olifant. Ils usent de persuasion, voir de chantage si c'est nécessaire. Ils proposent aux PJ d'entrer dans l'ordre des Roses croix pour la gloire du Christ et de combattre les forces démoniaques. Ils leur proposent d'être le fer d'une nouvelle lance qui combattra celle de l'Ennemi. En cas de refus, leur silence est acheté ou l'ordre s'en assure grâce à d'innocents accidents

ANTAGONISTES

ANTAGONISTES

GRÉGOIRE, MEKHET DE LA LANCEA SANCTUM

Vertu : Tempérance / Vice : Orgueil

Intelligence 6

Force 3

Présence 3

Astuce 4

Dextérité 4

Manipulation 6

Résolution 4

Vigueur 3

Calme 4

DISCIPLINES

Auspex 3

Célérité 2

Domination 3

Occultation 4

Puissance 2

Endurance 1

Érudition 5, Investigation, 4, occulte 5, Politiques 4, Sport 3, Bagarre, 3, Discrétion 3, armes blanches 4, Empathie 4, Expression 4, Intimidation 4, Entregent 4, Expérience de la Rue 2, Subterfuge 4



HOMME DE MAIN DE LA ROSE NOIRE

Mêmes caractéristiques que les Officiers de police du livre du Monde des Ténèbres page 209

SŒURS

Vertu : Foi / Vice : Paresse

Intelligence 2

Force 2

Présence 3

Astuce 2

Dextérité 2

Manipulation 2

Résolution 3

Vigueur 2

Calme 3

SANTE : 7

VOLONTE : 6

MORALITE : 6

Érudition 3, Artisanat 2, Médecine 2, Occulte 2, Sport 1, Empathie 3, Expression 2, Entregent 2

CHRISTINE

Vertu : Justice / Vice : Gourmandise

Intelligence 4

Force 2

Présence 4

Astuce 3

Dextérité 2

Manipulation 2

Résolution 5

Vigueur 2

Calme 4

SANTE : 7

VOLONTE : 9

MORALITE : 10

Érudition 3, Artisanat 2, Médecine 2, Occulte 4, Sport 1, Empathie 3, Expression 2, Entregent 2

HUGO WERNER

Vertu : Persévérance / Vice : Avarice

Intelligence 4

Force 3

Présence 3

Astuce 3

Dextérité 3

Manipulation 4

Résolution 2

Vigueur 3

Calme 3

SANTE : 8

VOLONTE : 6

MORALITE : 5

Érudition 3, Informatique 2, Investigation 2, Occulte 3, sciences 1, Sport 2, bagarre 2, Conduite 3, Armes à feu 3, Survie 1, Empathie 2,



Intimidation 3, Entregent 2, Expérience de la rue 4, Subterfuge 2

Gros pistolet, Gr 9

GARDIENS DU LOUVRE

Voir Garde page 207 du livre du Monde des Ténèbres.

ANAÏS CORBU

Vertu : Charité / Vice : Luxure

Intelligence 2

Force 2

Présence 4

Astuce 3

Dextérité 2

Manipulation 3

Résolution 2

Vigueur 2

Calme 3

Érudition 2, informatique 2, politiques 2, sport 2, bagarre 1, conduite 1, larcin 1, empathie 2, expression 1, entregent 1, subterfuge 3

SANTE : 7 VOLONTE : 5

MORALITE : 7 Beauté Fatale (2)

NATHALIE RUESCAS

Vertu : Persévérance / Vice : Colère

Intelligence 4

Force 2

Présence 4

Astuce 4

Dextérité 3

Manipulation 4

Résolution 2

Vigueur 2

Calme 2

érudition 2, investigation 3, occulte 4, politiques 2, sport 3, bagarre 3, conduite 2, armes à feu 2, larcin 2, empathie 2, intimidation 2, persuasion 2, expérience de la rue 2, subterfuge 3

SANTE : 7

VOLONTE : 6

MORALITE : 7

Beauté Fatale (2)

RODRIGO

Vertu : Foi / Vice : Envie

Intelligence 2

Force 4

Présence 2

Astuce 3

Dextérité 3

Manipulation 2

Résolution 3



Vigueur 4
Calme 1

Érudition 1, artisanat 2, médecine 1, occulte 2, Sport 3, bagarre 4, larcin 2, discrétion 3, survie 2, armes blanches 4, animaux 2, empathie 1, expression 1, intimidation 3, persuasion 1

SANTE : 9/10
VOLONTE : 5
MORALITE : 5
SANG : 6
Épée, Gr 11

Célérité 1
Puissance 1
Endurance 1

ANNEXES

BIOGRAPHIE DE COMENIUS

Comenius (né **Jan Amos Komenský** le 28 mars 1592 à Uherský Brod, Moravie, République tchèque - mort le 15 novembre 1670 à Amsterdam) fut un philosophe, grammairien et pédagogue tchèque.

Membre du mouvement protestant des Frères Moraves, il s'occupa toute sa vie de perfectionner les méthodes d'instruction.

Son père était un maître-meunier

extrêmement religieux, suivant les doctrines de Jean Hus. Devenu orphelin à douze ans, il intègre à seize ans l'école latine de Přerov où ses professeurs remarquent des aptitudes prometteuses et le protègent. Il s'inscrit en 1611 à l'Université calviniste de Herborn en Allemagne où, sous l'influence des théologiens Piscator et Johann Heinrich Alsted, il s'initie au millénarisme (attente d'un royaume millénaire parfait sur terre). Sa formation philosophique est en effet bien plus marquée par l'étude de la Bible que par l'étude de penseurs athées. En 1613, il s'inscrit à la Faculté de théologie de l'Université d'Heidelberg.

En 1614, il retourne en Moravie où l'Unité des frères de Bohême (hussites) lui confie la direction de l'école de Přerov. En 1616 il devient pasteur et en 1618 on lui confie la très importante paroisse de Fulneck. Cette même année, il épouse Madeleine Vizovká, de qui il aura deux enfants. En 1621, au début de la Guerre de Trente Ans, les troupes espagnoles prennent la ville de Fulneck et mettent à prix la vie de son pasteur, Comenius. Celui-ci s'enfuit dans les forêts avoisinantes, abandonnant son épouse alors enceinte et son fils. Il écrit pour sa femme un traité de consolation intitulé *Réflexions sur la perfection chrétienne*. Madeleine et



ses deux enfants meurent de la peste sans que Comenius les revoie.

Il a perdu en quelques mois son pays, sa paroisse, ses travaux et sa famille. Dès lors, il est condamné à l'éternel exil – c'est pour cela qu'on a vu en lui un précurseur de l'unité européenne. Toute sa vie, Comenius espérera une défaite des forces catholiques et un retour de la foi biblique et de sa patrie. Cela le poussera à croire les prophéties du tanneur Christophe Kotter ou de la jeune Christine Poniatowska, une hallucinée de 16 ans qu'il considérera comme sa propre fille, et à s'intéresser aux idées utopiques et ésotériques des manifestes Rose-Croix. Il sera d'ailleurs en correspondance avec leur auteur présumé Johann Valentin Andreae, dont il reprendra les idées de *Sociétés chrétiennes*.

En 1624, il se remarie avec la fille du pasteur Cyrille, Dorothée. En 1628, il s'établit à Leszno en Pologne. À partir de 1630, il commence à s'intéresser à la pédagogie et devient un personnage extrêmement en vue, écouté par les catholiques comme par les protestants. De 1651 à 1654, invité par le prince hongrois Sigismund Rakoczi, il réside à Sárospatak, où il tente de mettre en place ses idées pédagogiques. Le Cardinal de Richelieu l'invite - sans succès -

en France. Il s'établira un temps en Angleterre, puis en Suède dont il réformera les écoles, sur l'invitation de Louis de Geer. On lui fait même la proposition d'aller diriger au Nouveau-monde l'école de Harvard, dans la colonie puritaine du Massachusetts.

Il perd sa deuxième épouse et se marie une troisième fois. À Leszno, en Pologne, à la suite d'une attaque des catholiques polonais, Comenius perd sa bibliothèque et tous ses travaux des vingt années précédentes. En 1656, la Hollande, si généreuse envers les réfugiés de l'époque, l'accueille et la ville d'Amsterdam, où il mourra quatre ans plus tard, lui verse une pension de 800 florins. Comenius est enterré à Naarden.

CAHIER DE COMENIUS

LE CAHIER DE COMENIUS

Il raconte sa fuite dans la forêt à son retour d'Espagne dans une Allemagne en guerre. Poursuivi par des soldats catholiques, il a voulu souffler dans le cor espérant que l'archange Michel apparaîtrait pour l'aider comme il l'avait fait pour Roland. Il n'y eu qu'un petit tremblement de terre, ce qui suffit à faire fuir les troupes papistes.



Peu après, il découvrit une jeune femme du nom de Christine Poniatowska. Elle parlait de façon étrange et Comenius fut convaincu que l'Archange avait pris possession de son corps et qu'il lui parlait à travers elle. Le pasteur l'emmena partout avec lui pour prêcher la nouvelle religion.

Il a soigneusement noté toutes ses paroles dont bon nombre se sont produites. Ses prophéties sont contenues dans d'autres cahiers, aujourd'hui perdus.

Cependant il en a retranscrit quelques unes dans le cahier récupéré par les PJ.

Les Anges viendront du Royaume Céleste à l'appel des Preux mais seulement si le Fer, la Joie, l'Eau Pure et la Foi sont présents.

Les Empires nationaux tomberont suivis par les Empires Philosophiques. Quand régneront les Empires de la peur, la Fin des Temps sera là.

A la fin des Temps, les Roses se croiseront, les Mages seront trahit par les Beaux, eux-mêmes aveuglés par les Ténèbres.

Le Porteur de la Lance, maître des Ténèbres est à l'œuvre dans l'ombre depuis la Seconde Crucifixion et jusqu'aux Empires de la Peur.

Le cahier s'achève sur la décision en 1637 de Comenius de se séparer de Christine. Il l'envoie au monastère San Miguel Arcangel pour sa protection.

MICHEL LÉGER

Science infuse : Le personnage est une vraie mine d'informations utiles. Il peut effectuer un Test d'Intelligence + Astuce, dès qu'il est confronté à une situation ou un phénomène hors de son domaine d'expérience normal.

Boxe :

- Coup puissant : Si les dégâts infligés en une seule attaque sont supérieurs à la Taille, l'adversaire perd sa prochaine action.

- Esquive : En combat à mains nues, le personnage prend son Astuce ou sa Dextérité (le plus haut) pour se défendre.

- Série de coups : Le personnage peut faire deux attaques avec un malus de 1 à chacune, mais ne peut se défendre.

VERTU :

Charité : Le personnage regagne tous ses points de volonté lorsqu'il aide un tiers au risque d'en pâtir. Il ne suffit pas de partager ce que le personnage a en abondance, il doit faire un sacrifice réel en terme de temps, de biens, d'énergie ou de risquer sa vie pour aider quelqu'un d'autre.

VICE :

Paresse : Le personnage regagne un point de volonté quant il évite de faire une tâche difficile et qu'elle est quand même faite par quelqu'un d'autre.

HISTORIQUE

Vous êtes né en 1985 à Paris et vous y avez toujours vécu. Issue d'un milieu modeste, votre principale occupation était de regarder la télévision. Vous êtes devenu un grand fan d'Indiana Jones et vous avez donc fait des études histoire puis d'archéologie.

Avec une tendance à l'embonpoint, vous vous êtes mis à la boxe française à vos 15 ans et vous n'avez jamais arrêté depuis. C'est à cette période que vous avez découvert le jeu de rôle qui vous a amené à vous passionner pour le Moyen-Âge. Vous avez même participé à quelques Grandeur Nature et acquis quelques rudiments d'escrime.

Il y a 3 ans de cela vous avez choisi un sujet de doctorat concernant la symbolique du règne carolingien qui prend donc naissance avec Charlemagne. Vous avez répertorié de nombreux objets ayant appartenu à l'empereur et vous avez suivi ce qu'ils devenaient, comme par exemple :

Une clepsydre offerte par le califat de Bagdad à l'Empereur.

Un olifant en ivoire taillé dans la défense de l'éléphant blanc offert par le même calife.

L'Evangélaire de Godescalc, premier exemple de l'utilisation de la minuscule carolingienne.

Le monogramme de Charlemagne qui faisait office de signature pour le souverain.

La couronne des Francs et celle des Lombards, car avant d'être Empereur, il était Roi des Francs et des Lombards.

Son épée, Joyeuse et ses éperons d'or, utilisés lors des couronnements des Rois de France. Ils visibles au Louvre.

L'échiquier perdu en ivoire.

Votre directeur de thèse était le conservateur du musée du Louvre, Pierre Escalon. Peu présent pour vous aider, pour autant il ne vous embêtait pas non plus. Parfois, il vous demandait de l'aider à transporter des objets ou en authentifier d'autres, un peu partout en Europe quand lui, ou son assistant(e) n'avait pas le temps. Cela vous faisait voyager dans différents pays comme l'Allemagne, l'Italie et l'Espagne vous donnant une petite base pour y communiquer. Depuis quelques semaines, il était difficile à joindre, car très pris par une recherche.

Vous venez de finir votre thèse et vous vous prépariez à la soutenir dans deux mois, mais en ce soir d'avril 2011, la police vous a appelé pour vous apprendre la mort de votre directeur. Lorsque vous êtes rendu au poste, ils vous ont bien sûr questionné sur lui et révélé qu'il s'agissait d'un meurtrier. Pour le moment, la police n'a pas de piste sérieuse et pense à un cambriolage qui aurait dérapé.

+ Au moment où commence le scénario vous êtes à son enterrement. Il y a peu de monde présent. Vous ne reconnaissez que son enfant et son assistant(e). Les autres ne vous disent rien. Vous vous demandez vraiment ce qu'il y a derrière la mort de ce pauvre homme.

Le Monde des Ténèbres

Nom : Antoine / Alexandra Thain
 Age : 25 ans
 Joueur :

Concept : Historien
 Vertu : Foi
 Vice : Luxure

Chronique :
 Faction :
 Nom du groupe :

ATTRIBUTS

INTELLIGENCE ●●●○○ FORCE ●●○○○ PRESENCE ●●○○○
 ASTUCE ●●○○○ DEXTERITE ●●●○○ MANIPULATION ●●●●○
 RESOLUTION ●●●○○ VIGUEUR ●●○○○ CALME ●●○○○

COMPETENCES

MENTAL

-3 si Incompétent

Erudition ●●●○○○
 Informatique ●○○○○○
 Artisanat ○○○○○○
 Investigation ●●○○○○
 Médecine ○○○○○○
 Occulte (Rose-Croix) ●●●○○○
 Politiques ●●○○○○
 Sciences ●○○○○○

PHYSIQUE

-1 si Incompétent

Sport ●○○○○○
 Bagarre ●○○○○○
 Conduite ●○○○○○
 Arme à feu ○○○○○○
 Larcin ●○○○○○
 Discrétion ●○○○○○
 Survie ○○○○○○
 Armes blanches (mêlée) ●●○○○○

SOCIAL

-1 si Incompétent

Animaux ○○○○○○
 Empathie ●●○○○○
 Expression ●○○○○○
 Intimidation ○○○○○○
 Persuasion ●●○○○○
 Entregent ●○○○○○
 Expérience de la rue ○○○○○○
 Subterfuge (mentir) ●●●○○○

AVANTAGES

ATOUS

Langue étrangère : Latin ●○○○○○
 Langue étrangère : Anglais ●○○○○○
 Langue étrangère : Araméen ●○○○○○
 Technique de combat ●●○○○○
 Beauté Fatale ●●○○○○
 ○○○○○○

HANDICAPS

Taille = 5
 Défense = 2
 Initiative = 5
 Vitesse = 10
 Expérience
 Armure

SANTE

●●●●●●○○○○○

VOLONTE

●●●●○○○○○

ARME ET EQUIPEMENT

Rapier Pr : 7
 Équipement de surveillance

MORALITE

10 ○
 9 ○
 8 ○
 7 ●
 6 ●
 5 ●
 4 ●
 3 ●
 2 ●
 1 ●

Technique de combat : Le personnage utilise sa Dextérité au lieu de sa force, lorsqu'il se bat à la rapier.

Beauté fatale : Le personnage bénéficie de +1 en Présence ou Manipulation, pour divertir, persuader, distraire ou tromper les gens.

VERTU :

Foi : Le personnage regagne ses points de Volonté quant il est capable de dégager un sens dans le chaos et la tragédie.

VICE :

Luxure : Le personnage est consumé par le sexe. Elle regagne 1 point de Volonté dès qu'il satisfait son désir d'une manière qui nuit aux autres.

HISTORIQUE

Issue d'une famille bourgeoise de Bretagne, né en 1986, vous avez eut une enfance gâtée. Escrireur depuis longtemps, vous vous êtes lancé dans des études de sciences humaines. Tradition familiale oblige, vous jouez régulièrement aux échecs, pratique calculatrice qui vous correspond bien. A votre entrée à l'université, vous êtes devenu l'ami (amante) de François Dautier qui vous a fait entrer dans l'ordre kabbalistique de la Rose Croix. Il s'agit d'une association qui se veut l'héritière de la société secrète des Rose Croix.

Christian Rose-Croix (1378-1484)

Ceci est l'histoire du mytique fondateur de l'Ordre

Au départ, une communauté de douze frères initiés qui regroupaient en leur sein, toutes les connaissances acquises depuis les ères anciennes et mythiques par lesquelles serait passée l'humanité jusqu'à nos jours se constitua autour de Rosenkreutz (Christian Rose-Croix en Allemand). Ces douze frères, conscients de la grandeur du christianisme, initièrent Rosenkreutz qui ainsi réunit en lui les douze courants de sagesse dont ils étaient les porteurs.

L'initiation transforma complètement son âme. En elle vivait comme une renaissance de ces douze sagesse revivifiées par le Christ. Il mourut peu de temps après. Du point de vue occulte, le fruit de l'initiation du treizième fut conservé dans l'atmosphère spirituelle de la Terre, comme élément subsistant du corps éthéré Cette aura éthérée inspira les douze, ainsi que leurs disciples, qui donnèrent alors naissance au courant occulte de la Rose-Croix.

Il brillait et rayonnait à partir du monde spirituel sur l'individualité du XIVe siècle. C'est seulement à partir de cette incarnation qu'il fut nommé Christian Rose-Croix. Bien que d'un point de vue ésotérique, dans le sens occulte il est déjà Christian Rose-Croix au XIIIe siècle. Ce sont ses disciples, les successeurs des douze du XIIIe siècle, qui sont les Rose-Croix.

Christian Rose-Croix parcourut alors tout le monde connu. Après avoir reçu la sagesse des douze fécondée par l'être du Christ, il lui fut aisé d'assimiler en l'espace de sept ans toute la science de son époque. Après sept ans, il entra en Europe et prit pour élèves les plus avancés des disciples et successeurs des douze et il inaugura alors le véritable travail des Rose-Croix. C'est en 1604 que l'on situe l'émergence exotérique de la Rose-Croix, cela se passait 120 ans après la mort de Christian Rose-Croix (1378-1484). C'est à cette époque que commencèrent à circuler sous le manteau les manifestes rosicruciens et particulièrement la Fama Fraternitatis et La Confessio Fraternitatis, ceci avant la parution officielle de ces Manifestes.

Dans la « Fama Fraternitatis », il est spécifié que les Rose-Croix successeurs de Christian Rose-Croix découvrirent son tombeau en 1604. Sur le sommet de la porte était indiqué en grands caractères : « je m'ouvrirai dans 120 ans »

La Rose Croix en France : l'ordre Kabbalistique de la Rose Croix

Fondé en 1888, en France, par Stanislas de Guaita et Joséphin Péladan, l'Ordre kabbalistique de la Rose-Croix a compté, parmi ses membres Papus, Erik Satie (qui composa pour l'ordre les Sonneries de la Rose-Croix) ou Paul Sédar.

L'Ordre kabbalistique de la Rose-Croix enseignait la Kabbale et l'occultisme au sein d'une université libre. L'ordre décernait des grades de « bachelier en kabbale », « licencié en kabbale » et « docteur » au cours d'examens écrits et oraux. Le but en était « de mener simultanément une action occulte en vue de préserver la civilisation judéo-chrétienne et une action diffusante au cœur d'un public de profanes mais curieux de sciences occultes ».

Prétextant un refus de la magie opérative, Péladan se sépara du groupe en 1891 pour fonder l'Ordre de la Rose-Croix catholique et esthétique du Temple et du Graal. En fait Péladan venait d'être Lier à Grégoire qui voulait se servir de l'ordre français pour retrouver l'olifant. Cet ordre sera à l'origine des « Salons de la Rose-Croix » qui connurent une grande fréquentation. Entre mai 1890 et mars 1893 éclata «la guerre des deux roses». Il s'agit de l'opposition entre Stanislas de Guaita, fondateur de l'Ordre kabbalistique de la Rose-Croix, et de son ancien ami Joséphin Péladan, fondateur de l'Ordre de la Rose+croix Catholique du Temple et du Graal.

Au cours des 100 ans qui ont suivirent, la guerre occulte des deux organisations se poursuivit. L'Ordre Kabbalistique possède plus d'influence politique et sociale que l'Ordre Esthétique.

Versé dans l'occultisme, vous avez gravi les premiers échelons de l'ordre. Par la suite, on vous assigna un poste d'assistant auprès de Pierre Escalon, conservateur au musée du Louvre et lui aussi membre de l'ordre kabbalistique. Au moment de prendre vos fonctions, Pierre a reçu de nombreux documents provenant d'archives retrouvées dans les sous-sols du musée. Il s'agit d'anciens almanachs rédigés au monastère de San Miguel Arcangel dans le pays Basque.

Au cours de vos recherches, vous avez remarqué que Pierre s'intéressait tout particulièrement aux notes qui dataient du 17e siècle. En les repreneant au cours de ses absences, vous avez découvert qu'il se concentrait sur la venue d'un homme du nom de Bernard. L'individu serait passé dans les années 1630 et aurait volé une relique sacrée du monastère.

Les semaines passant, vous vous êtes rendu compte qu'il transmettait l'avancée de ses travaux à la Rose-Croix catholique et esthétique du Temple et du Graal.

Les kabbalistes vous ont demandé de le surveiller et surtout de l'empêcher de dévoiler toutes informations importantes. Dix jours après cet ordre, vous avez entendu Pierre s'agiter dans son bureau tard le soir. En vous y rendant, sa joie se lisait sur son visage. Il vous révéla qu'il avait trouvé un portrait du fameux Bernard. Une fois analysé avec un logiciel de reconnaissance faciale, il a obtenu le nom de Comenius, un pasteur tchèque du 17e siècle.

Vous pensant parti, il composa un numéro de téléphone et attendait que quelqu'un réponde. Pris au dépourvu, vous avez voulu l'assommer avec une lourde statuette de bronze. Manque de chance, vous l'avez tué sur le coup. A l'aide, d'un membre de l'ordre, un(e) ancien(ne) avocat(e) et ancien(ne) amant(e) vous avez réglé la situation. Vous avez eut un alibi et maquillé votre assassinat en cambriolage qui aurait dérapé. La police vous a donc officiellement blanchi.

L'ordre Kabbalistique vous a félicité et confié la tâche de découvrir pourquoi ce nom était aussi important. Vous avez appris que le père Bertrand, spécialiste de l'histoire du pèlerinage vers Compostelle, avait été invité par Escalon. Vous avez décidé de vous rendre à son enterrement et de discuter avec lui pour en savoir plus.

6e sens : Modificateur de +2 à tout test d'Astuce + Calme pour repérer une embuscade.

Kung fu :

- Attaque ciblée : Le personnage a appris à viser les points sensibles de son adversaire. Il bénéficie de -1 aux pénalités pour toucher un point précis.
- Corps d'Acier : Le personnage a appris à endurer les coups. Son armure est augmentée d'un point contre les armes contondantes.

VERTU :

Persévérance : Le personnage regagne tous ses points de volonté quand il résiste à des pressions pour changer. Cela n'inclut pas les distractions temporaires, seulement les pressions qui pourraient le faire abandonner ou changer de but.

VICE :

Colère : Le personnage regagne 1 point de Volonté dès qu'il évacue sa colère dans une situation où il est dangereux de le faire. Si un combat a déjà commencé, il ne rapporte aucun point. Le gain n'intervient que lorsque l'accès de colère est inapproprié ou inutile.

HISTORIQUE

Né en 1987, vous n'avez que de vagues souvenirs de votre mère morte quand vous étiez très jeune, mais ils étaient tous emplis de douceur. Par contre, les souvenirs de votre père, Pierre, sont plus amers. N'ayant pas le temps de s'occuper de vous avec son travail comme conservateur au musée du Louvre, vous avez vécu de pensionnat en pensionnat.

Les rares fois où vous étiez ensemble c'était la guerre à la maison. Dès que vous avez eu 18 ans, vous vous êtes engagé dans l'armée pour fuir votre famille. Après avoir fait vos classes, vous avez été envoyé en Afghanistan, où vous avez déjà échappé de peu à la mort.

Au cours de votre dernière permission, lorsque vous êtes revenu voir votre père après 2 ans d'absence, il était excité. Il vous a parlé longuement de son travail, ce qui n'était jamais arrivé auparavant. Il vous a aussi fait part du cancer incurable qu'on lui a décelé mais il ne semblait pas s'en inquiéter. Il avait trouvé un moyen de vaincre la maladie. Mais avant il devait absolument trouver quelqu'un qui pourrait indirectement l'aider. Il est resté très vague et n'a pas voulu en dire plus. Il semblait craindre de vous en apprendre d'avantage. Il vous confia cependant qu'il avait trouvé des documents qui pourraient l'aider. La conversation dura ainsi toute la nuit. Au cours de celle-ci, il s'intéressa aussi à votre vie et à votre quotidien. Après cette nuit, vous avez été plus proche de lui que jamais. Au matin, vous vous êtes quittés car vous deviez revenir à votre caserne.

Deux semaines plus tard, vous appreniez son assassinat. On vous a octroyé une permission exceptionnelle pour assister à son enterrement. Aujourd'hui vous êtes déterminé à trouver son meurtrier, quel que soit le coût.

Le Monde des Ténèbres

Nom : Sébastien / Sylvie Cadillon

Concept : Journaliste

Chronique :

Age : 31 ans

Vertu : Espérance

Faction :

Joueur :

Vice : Orgueil

Nom du groupe :

ATTRIBUTS

INTELLIGENCE ●●○○○○ FORCE ●●○○○○ PRESENCE ●●●○○○

ASTUCE ●●●○○○ DEXTERITE ●●●○○○ MANIPULATION ●●●○○○

RESOLUTION ●●●○○○ VIGUEUR ●●○○○○ CALME ●●○○○○

COMPETENCES

MENTAL

-3 si Incompétent

Erudition ●○○○○○
 Informatique ●○○○○○
 Artisanat ○○○○○○
 Investigation ●●○○○○
 Médecine ○○○○○○
 Occulte (religion) ●●○○○○
 Politiques ○○○○○○
 Sciences ○○○○○○

Sport
 Bagarre
 Conduite
 Arme à feu
 Larcin (serrures)
 Discrétion
 Survie
 Armes blanches

PHYSIQUE

-1 si Incompétent

●○○○○○
 ○○○○○○
 ●○○○○○
 ●●○○○○
 ●●○○○○
 ●○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○

SOCIAL

-1 si Incompétent

○○○○○○
 ●●○○○○
 ●●●○○○
 ○○○○○○
 ●●○○○○
 ●●○○○○
 ●●○○○○
 ●●○○○○
 ●●○○○○
 ●●○○○○

AVANTAGES

ATOUS

Langue étrangère : Anglais ●○○○○○
 Langue étrangère : Allemand ●○○○○○
 Sens de l'orientation ●○○○○○
 Contact ●●●●○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○

HANDICAPS

Taille	5
Défense	2
Initiative	5
Vitesse	10
Expérience	
Armure	

SANTE

●●●●●●○○○○○○○○

VOLONTE

●●●●●○○○○○○○○

MORALITE

10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

ARME ET EQUIPEMENT

Matériel de crochetage
 Petit revolver Pr : 7
 Une bombe au poivre anti-agression

Sens de l'orientation : Le personnage peut être en terrain inconnu et retrouver son chemin jusqu'à son point de départ.

Contact : milieu d'affaires, criminels, politiques, cultes.

VERTU :

Espérance : Le personnage regagne un point de volonté quant il refuse de perdre espoir même si cela risque de nuire à son but ou à son bien-être. Il tente aussi d'empêcher que les autres perdent espoir. Il n'a pas besoin de partager leur objectif ou de parvenir à l'atteindre mais doit courir un risque.

VICE :

Orgueil : Le personnage regagne un point de volonté dès qu'il impose sa volonté (et non ses désirs) aux autres et que cela comporte un risque pour lui. Il s'agit souvent d'un désir d'être adulé mais se pourrait être l'envie que les autres suivent ses ordres.

HISTORIQUE

Né en 1980, vous avez toujours voulu être journaliste. Vous avez bien évidemment commencé par le journal du collège puis du lycée. Vous avez ensuite fait de la radio et de par votre connaissance des religions, vous avez pu entrer dans le journal du Monde des Religions. Un de vos contacts, vous a initié au tir sportif, ce qui vous a permis d'obtenir un moyen de défense en toute légalité.

Vous avez fait ensuite de nombreux articles et recherches sur différentes religions, qu'il s'agisse du Christianisme, de l'Islam ou de l'Hindouisme.

Votre dernière enquête se portait sur la légendaire société secrète des Rose-Croix, dont voici une histoire sommaire.

La Rose-Croix est un ordre hermétique chrétien légendaire, dont les premières mentions remontent au début du XVII^e siècle en Allemagne. L'existence de l'ordre, et celle de son fondateur Christian Rosenkreutz, sont sujettes à controverse.

Quoi qu'il en soit, à partir du XVIII^e siècle et jusqu'à aujourd'hui, de nombreux mouvements se sont réclamés de l'ordre de la Rose-Croix, ou se sont référés à la « tradition roscrucienne » ou à l'« héritage de Christian Rose-Croix ». Leurs membres sont appelés les roscruiciens. Le terme « Rose-Croix » désigne, dans leur langage, un état de perfection spirituelle et morale.

Comme archétype de société secrète, immémoriale et toute-puissante, les rose-croix apparaissent dans la littérature ésotériste, souvent comme successeurs des chevaliers du Graal et des Templiers.

Les « manifestes rose-croix », la Fama Fraternitatis et la Confessio Fraternitatis, furent publiés en Allemagne en 1614 et en 1615 et firent pour la première fois mention de cette fraternité en une période de tensions politiques et religieuses, et d'avancées scientifiques. On leur associe généralement un autre texte : Les Noces Chymiques de Christian Rosenkreutz publié en 1616.

La Fama Fraternitatis narre la vie du fondateur mythique de l'ordre. Allemand, orphelin d'une famille noble mais désargentée, il est élevé et éduqué dans un couvent. Un périple entrepris autour de la Méditerranée lui permet d'acquérir les sagesses et les connaissances de l'Orient et de les confronter à celles de l'Occident. À son retour, il s'entretient avec les savants d'Europe « leur montrant les erreurs de nos Arts, comment les corriger, d'où l'on pourrait tirer des indices certains sur les siècles suivants et en quoi ils devaient concorder avec les siècles passés ; aussi comment réformer les défauts de l'Église et toute la philosophie morale ». Mais ces derniers, se voyant contraints de se remettre en question et craignant que leur réputation n'en souffre, le rejettent. Il fonde alors en Allemagne un cloître appelé « maison du Saint-Esprit », afin d'y rassembler et conserver ses connaissances, et invite, afin de les consigner, trois de ses anciens condisciples qui lui jurent fidélité et silence : « Ainsi commença la Fraternité de la Rose-Croix, avec quatre personnes seulement ». L'ordre se donne une règle, et se disperse à travers le monde.

L'histoire relate que 120 ans après la mort du fondateur de l'ordre, les Frères de la troisième génération, refaisant en « bons architectes » la maçonnerie de leur « maison », redécouvre son tombeau. L'inscription « Post 120 annos patebo » (« après 120 ans, je m'ouvrirai ») indique que cette découverte apparemment fortuite avait été prévue.

Les Noces Chymiques de Christian Rosenkreutz. Si ce texte, plus long que les deux manifestes Fama et Confessio, et dont la qualité littéraire est largement reconnue, est aujourd'hui celui qui retient le plus l'attention tant des ésotéristes que des historiens. Il n'eut à l'époque que peu d'influence : jamais traduit en latin, il ne le fut en anglais qu'en 1690, et en français qu'en 1928.

Ce texte allégorique et mystique narre, à la première personne, l'expérience initiatique de Christian Rosenkreutz, nom symbolique qui peut se traduire par « le chrétien à la Rose et à la Croix » ; les roscruiciens francophones le nomment « Christian Rose-Croix ». L'action se situe en 1459. Au cours de sept journées, pleines d'évènements merveilleux et symboliques, Christian Rosenkreutz participe aux noces alchimiques du roi et de la reine, qui culmine avec la décollation et la résurrection du couple royal.

L'avertissement introductif indique le caractère ésotérique de l'œuvre :

« Les arcanes s'avilissent quand ils sont révélés ; et, profanés, ils perdent leur grâce. Ne jette donc pas de marguerites aux pourceaux, et ne fais point à un âne une litière de roses. »

L'alchimie, dans les Noces alchimiques de CRC comme dans les autres « manifestes », est considérée comme un processus de régénération spirituelle et une source de purification et de renaissance intérieure.

Son auteur était Johann Valentin Andreae (1586-1654), qui entretient des relations avec de nombreux humanistes ou réformés, donc le pasteur Tchèque Comenius.

En France, voici les associations Rosicruiciennes.

Fondé en 1888, en France, par Stanislas de Guaita et Joséphin Péladan, l'Ordre kabbalistique de la Rose-Croix a compté, parmi ses membres Papus, Erik Satie (qui composa pour l'ordre les Sonneries de la Rose-Croix) ou Paul Sédir. L'Ordre kabbalistique de la Rose-Croix enseignait la Kabbale et l'occultisme au sein d'une université libre. L'ordre décernait des grades de « bachelier en kabbale », « licencié en kabbale » et « docteur » au cours d'examens écrits et oraux.

Le but en était « de mener simultanément une action occulte en vue de préserver la civilisation judéo-chrétienne et une action diffusante au cœur d'un public de profanes mais curieux de sciences occultes ».

Prétextant un refus de la magie opérative, Péladan se sépara du groupe en 1891 pour fonder l'Ordre de la Rose-Croix catholique et esthétique du Temple et du Graal. Cet ordre sera à l'origine des « Salons de la Rose-Croix » qui connurent une grande fréquentation. Entre mai 1890 et mars 1893 éclata « la guerre des deux roses ». Il s'agit de l'opposition entre Stanislas de Guaita, fondateur de l'Ordre kabbalistique de la Rose-Croix, et de son ancien ami Joséphin Péladan, fondateur de l'Ordre de la Rose-croix Catholique du Temple et du Graal.

Aujourd'hui ces ordres n'existent plus officiellement, mais vos recherches indiquent le contraire.

Vous soupçonnez le conservateur du musée du Louvre, Pierre Escalon d'être un membre de l'ordre kabbalistique. Cependant avant que vous ne puissiez le filer, il a été assassiné. Vous aller donc à son enterrement pour questionner ses proches et sa famille en espérant trouver quelque chose. Vous sentez le complot derrière cet assassinat et vous voulez être le premier à publier le scoop.

Le Monde des Ténèbres

Nom : Victor Bertrand
 Age : 43 ans
 Joueur :

Concept : Prêtre catholique
 Vertu : Espérance
 Vice : Gourmandise

Chronique :
 Faction :
 Nom du groupe :

ATTRIBUTS

INTELLIGENCE ●●●○○○ FORCE ●●○○○○ PRESENCE ●●●○○○
 ASTUCE ●●○○○○ DEXTERITE ●●○○○○ MANIPULATION ●●○○○○
 RESOLUTION ●●●○○○ VIGUEUR ●●○○○○ CALME ●●●●○○

COMPETENCES

MENTAL

-3 si Incompétent

Erudition (religion) ●●●○○○
 Informatique ○○○○○○
 Artisanat ●○○○○○
 Investigation ●○○○○○
 Médecine ●●●○○○
 Occulte ●○○○○○
 Politiques ○○○○○○
 Sciences ○○○○○○

PHYSIQUE

-1 si Incompétent

Sport ○○○○○○
 Bagarre ●○○○○○
 Conduite ●●○○○○
 Arme à feu ○○○○○○
 Larcin ○○○○○○
 Discretion ●○○○○○
 Survie ●○○○○○
 Armes blanches ○○○○○○

SOCIAL

-1 si Incompétent

Animaux ●○○○○○
 Empathie (émotions) ●●●●○○
 Expression ●●○○○○
 Intimidation ○○○○○○
 Persuasion (rassurer) ●●●●○○
 Entregent ●●○○○○
 Expérience de la rue ○○○○○○
 Subterfuge ●○○○○○

AVANTAGES

ATOUS

Conscience de l'Invisible ●●●○○○
 Langue étrangère : Latin ●○○○○○
 Langue étrangère : Italien ●○○○○○
 Langue étrangère : Espagnol ●○○○○○
 Statut (Eglise) ●○○○○○
 ○○○○○○

HANDICAPS

Taille = 5
 Défense = 2
 Initiative = 6
 Vitesse = 9
 Expérience =
 Armure =

SANTE

●●●●●○○○○○○○○

VOLONTE

●●●●●○○○

ARME ET EQUIPEMENT

Une bible et un « pendentif crucifix »
 Une flasque de whisky

MORALITE

10 ○
 9 ○
 8 ○
 7 ●
 6 ●
 5 ●
 4 ●
 3 ●
 2 ●
 1 ●

Conscience de l'Invisible

Conscience de l'Invisible

Le personnage a un 6e sens quand il s'agit du surnaturel. Cela se traduit par une sensation et permet de détecter les lieux ou personnes saintes, ou les lieux et personnes damnées. L'information peut être plus ou moins précise.

Statut : Prêtre de l'Église catholique. Il peut avoir accès à gens comme des criminels ou des patients à l'hôpital, ou à des lieux comme des scènes de crime ou d'accident en plus de zones réservées aux seules institutions religieuses.

VERTU :

Espérance : Le personnage regagne un point de volonté quand il refuse de perdre espoir même si cela risque de nuire à son but ou à son bien-être. Il tente aussi d'empêcher que les autres perdent espoir. Il n'a pas besoin de partager leur objectif ou de parvenir à l'atteindre mais doit courir un risque.

VICE :

Gourmandise: Le personnage regagne un point de volonté dès qu'il satisfait son addiction ou son appétit (Alcool) alors que cela le place, lui ou une personne qui lui est chère, en danger.

HISTORIQUE

Né en 1968 dans une famille très pieuse, vous avez vécu aux rythmes du catéchisme, des scouts et des messes. Vous avez fait des études de Théologie puis vous avez fait le séminaire avant d'être ordonné prêtre.

Entre 20 et 35 ans, vous avez été en mission à travers le monde pour répandre la parole du Christ et aider les plus nécessiteux, comme en Afrique ou en Amérique Latine. Si votre foi est restée intacte, la noirceur du monde vous est apparue sans fard.

Puis en 2002, vous avez été pris en otage lors de votre mission au Niger. Vous avez été retenu pendant deux ans et votre vie fut extrêmement dure. Quand enfin, la rançon fut payée, votre retour au pays a été très difficile et vous avez sombré dans l'alcool par peur du suicide, contraire à vos principes religieux.

Votre première affectation en France fut à la paroisse de Rennes-le-château. Lors de votre arrivée vous avez appris que cette chapelle avait une histoire intéressante. Au début du 20e siècle, le curé Saunière s'est mis à rénover l'église ainsi que de nombreux autres bâtiments de la ville. On l'a soupçonné d'avoir trouvé le légendaire trésor des cathares mais cela n'a jamais été prouvé. Néanmoins, son histoire alimente les légendes et sa plus belle rénovation est la Tour Magdala.

En 2008, vous avez été transféré à une paroisse de la Principauté d'Andorre où vous êtes encore actuellement.

Au début de l'année 2011, vous avez reçu une lettre du cardinal de Paris. Il vous y apprend que le conservateur du musée du Louvre, Pierre Escalon s'est retrouvé en possession de documents provenant du monastère San Miguel Arcangel d'Ognate en pays basque espagnol. Votre éminence souhaite que vous les récupériez pour les y ramener.

Vous vous êtes d'abord rendu à Ognate pour y rencontrer la mère supérieure qui vous a conté l'histoire de ses documents. En 1625, par une nuit d'automne, tous les moines ont été retrouvés mort un matin, sauf le frère Rodrigo, porté disparu. Les autorités de l'époque ont pensé qu'il était l'assassin et qu'il avait fuit avec les documents en question.

Le monastère était le refuge des affaires saintes d'un chevalier Franc qui aurait été amené au Paradis par l'archange Michel en personne.

Le monastère est resté abandonné pendant 10 ans avant d'être repris par un ordre de moniales, les Carmélites

L'Ordre du Carmel est un ordre religieux catholique. Ses membres sont appelés Carmes (pour les hommes) et Carmélites (pour les femmes). Intégralement contemplatif à l'origine, l'Ordre du Carmel est aujourd'hui divisé en une branche apostolique (Carmes, quelques carmélites apostoliques) et une branche contemplative (Carmélites).

Les Carmélites, religieuses qui suivent la règle du Carmel, sont par contre pour leur grande majorité des contemplatives, dont la vie est intégralement orientée vers la prière, sans apostolat extérieur. Les Carmélites ont été introduites en France dès 1452.

Une fois ces informations en main vous avez pris rendez-vous pour rencontrer Pierre Escalon, mais à votre arrivée, vous avez appris son assassinat. Présent à son enterrement, vous escomptez demandé la restitution des documents à son héritier, mais connaître toute l'histoire attise votre curiosité. Un appel du cardinal de Paris vous incite à récupérer les documents et à voir si ils ne seraient pas liés à une découverte plus grande pour l'Église. Il laisse entendre que certains cercles de l'Église pourraient vous être accessibles si votre mission venait à dépasser la simple récupération des documents.



**UN BATTLEGROUND DANS LA
CORNE DE L'AFRIQUE POUR
P.U.N.C.H.**

**3^E PARTIE : « SUR LE
DÉPART » – SOMALIE
2012**

Ce scénario pour le jeu de rôle *P.U.N.C.H.* constitue la troisième et dernière partie de la série « Corne de l'Afrique ». Les épisodes précédents, ainsi que les règles complètes, ont été publiés dans les numéros 6 et 7 du *Maraudeur* [www.studio09.net]. Cette

conclusion doit pouvoir se mener en 3 ou 4 heures, avec une équipe de 3 à 5 Contractors. Elle peut être jouée indépendamment de « Déloger le Chef Rabba » et « Les amis encombrants ».

Dans cette ultime aventure à Mogadiscio, les Contractors vont devoir permettre à leur client et à son épouse de quitter la Somalie. Cela peut paraître facile, mais dans le pays le plus dangereux de la planète, la route jusqu'à l'aéroport peut être terriblement mortelle.

**BEAUCOUP TROP DE MONDE VEUT
SA PEAU**

Rosatom, leader russe de l'énergie, concurrent direct d'AREVA, a beaucoup investi dans les recherches géologiques dans la Corne de l'Afrique. Les résultats ont été gardés aussi secrets que possible, mais des informations ont filtré et ne sont pas tombées dans l'oreille d'un sourd. Depuis, les géologues trop bavards ont été rapatriés à Moscou et sévèrement placardisés. Mais le mal était fait et Hanoeuvre n'a pas tardé à transformer son avantage, évinçant proprement les Russes des négociations et remportant le marché de la prospection du sous-sol du Hiiran. Le Kremlin, dont la priorité est de garantir ses approvisionnements énergétiques, ne décolère pas. Maintenant, le SVR



GRANDES AMBITIONS

Lance Hanoevre est un homme chanceux, mais il a surtout pris des risques à bon escient. Un temps acheteur chez General Electric, puis conseiller en questions énergétiques auprès de l'ambassade américaine à Nairobi, Lance prend finalement son indépendance lorsque sa fortune personnelle le lui permet.

Du Kenya, Lance emportera son épouse, Aliiya. Aliiya est d'origine somalienne, mais n'a pratiquement jamais mis les pieds sur la terre de ses ancêtres. Issue d'une grande famille, proche du pouvoir, elle et les siens fuient la Somalie en 1991, avant qu'elle ne sombre dans le chaos. C'est en tant qu'étudiante anglaise qu'Aliiya revient en Afrique, œuvrant au sein d'organisations humanitaires à Nairobi, et c'est en 2005 que Lance fait sa connaissance. Il soutient alors le programme de développement agricole qu'Aliiya monte en Somalie. À ce moment-là, Hanoevre ne sait pas que cette action philanthropique orientera ses projets futurs. Il cherche seulement à impressionner la jolie responsable du programme. Finalement, cela fonctionne plutôt bien puisqu'il l'épouse.

En s'investissant dans ce programme agricole, Hanoevre va être amené à découvrir ce pays en guerre perpétuelle. Il va voyager plusieurs fois dans les émirats islamiques de Somalie et va y rencontrer beaucoup de gens influents, fréquentables ou pas. Il va aussi faire une découverte fort intéressante grâce à des géologues russes : la présence probable d'uranium dans le sous-sol du Hiiran. Fort de ces contacts parmi les autorités du Hiiran et à la tête du Gouvernement fédéral de transition, Lance va entamer une bataille complexe pour conquérir ces terres si prometteuses. Seigneurs de guerre, ministre de l'Industrie du GFT, appuyés au sein du groupe AREVA, tous les pions que Hanoevre va jouer vont lui permettre d'obtenir un accord du président (et cheikh) Sharif Ahmed, contresigné par la Commission énergétique somalienne, le désignant comme mandataire pour l'exploitation de l'uranium sur un territoire d'environ 52 km², au cœur du Hiiran. Un bail de 20 ans. La promesse d'un contrat énorme avec AREVA ; un chiffre avec huit zéros. Mais pour se faire, il a dû négocier avec ce qu'ailleurs on considère être des terroristes, mais aussi faire tomber des seigneurs de guerre récalcitrants, et surtout, il a dû doubler les géologues de Rosatom, le géant russe du nucléaire.

(Service des renseignements extérieurs russes) a remplacé les négociateurs de Rosatom. Leur objectif

est de sortir leur rival américain de l'échiquier. La tentative de manipulation du seigneur de guerre Mohamed



Hussein Rabba ayant échoué (voir « Déloger le Chef Rabba »), ils vont intervenir plus frontalement.

Akhmed Kadayev a fait du chemin depuis son village du Goudermesski. Infiltré dans les mouvances indépendantistes tchéthènes pendant des années, il a prouvé mainte fois sa loyauté envers la Sainte Russie. Un agent tchéthène, à même de se faire passer pour un parfait musulman, était une aubaine pour le SVR. Ainsi, il a pu œuvrer six ans à Grozny avant que sa couverture ne soit définitivement grillée. Aujourd'hui, c'est à Mogadiscio que l'on exploite ses talents d'infiltration et de manipulation.

Kadayev a pris les choses en main. Lui et son équipe sont implantés depuis plusieurs mois en Somalie. Ils ont observé les déboires des hommes de Rosatom et bien compris que l'option prise par la Russie sur de potentiels gisements d'uranium dans le Hiiran leur avait été soufflée sous le nez par l'aventurier américain Lance Hanoevre. Le Kremlin est maintenant contraint soit de s'avouer vaincu, soit de jouer le tout pour le tout. Kadayev a su convaincre ses supérieurs du SVR de choisir la seconde option. Grâce à sa couverture de transfuge tchéthène, Akhmed a noué de nombreux contacts parmi les groupes fondamentalistes ; des jeunes gens proches du mouvement

Al-Shabbaab, qui nourrit l'insurrection islamiste. Ses alliés sont armés, fanatiques et ont été élevés dans la violence. De plus, au cours de l'année passée, ils ont connu de sévères défaites face aux forces gouvernementales. Ils sont dispersés et humiliés ; Kadayev n'a pas eu trop de mal à attiser leur colère et à leur désigner un bouc émissaire de choix : Lance Hanoevre, ignoble spoliateur des richesses somaliennes, suppôt de l'occident, qui en plus est impliqué dans le meurtre du très pieu Mohammed Hussein Rabba ; c'est d'une facilité déconcertante pour l'agent russe que d'envoyer une horde de Shebab liquider sa cible.

Mais le SVR dispose de plus qu'une équipe d'agents très implantés et une armée de rebelles sous contrôle. Kadayev tient également sous sa coupe une personne très proche de Lance Hanoevre et des Contractors, puisque collaborateur régulier pour Bastion et recruté pour les dernières opérations de la P.U.N.C.H. Unit en Somalie. Cette taupe, les PJ la connaissent sous le nom de Thumb, mais ce marchand d'armes éthiopien et grassouillet s'appelle en réalité Ababu Kindé. Monsieur Kindé a toujours été très loyal envers les gens de Bastion, sauf que les Russes sont devenus ses principaux fournisseurs depuis quelques années. Non seule-



ment ils le tiennent par le porte-monnaie, mais ils ont des informations très précises sur sa petite famille à Addis-Abeba. Au début, M. Thumb a reçu des appels téléphoniques, des menaces voilées, mais très convaincantes. Depuis deux jours, sa tension est montée en flèche. Les appels se sont multipliés. Kadayev lui soutire toutes informations utiles. Thumb sait parfaitement que Hanoevre va être la cible des Russes. Il a choisi de jouer double jeu et espère s'en sortir indemne.

MENACE IMMINENTE

Cette aventure commence juste après le scénario « Les amis encombrants ». La nuit précédente, les personnages ont délivré Lance Hanoevre et son épouse des mains de pirates somaliens. Depuis, ils bullent dans la vaste suite qu'ils occupent à l'hôtel Wandu, dans la périphérie de Mogadiscio. Ils ont passé la journée à récupérer ou à se prélasser dans la piscine de l'hôtel. De toute façon, il n'est pas question de faire du tourisme, ce serait farfelu en Somalie.

Le Wandu Hotel est un vaste établissement de luxe, qui n'accueille pratiquement que des occidentaux. Il est entouré de hauts murs de béton et dispose d'une petite milice pour as-

surer sa sécurité. Situé à 8 km de la capitale somalienne, c'est un camp retranché. Lance Hanoevre et son épouse (si elle a survécu au scénario précédent) occupent une suite, non loin de celle des Contractors, au second niveau, proche du restaurant (voir le plan).

Kadayev va attaquer méthodiquement, prenant position dans l'hôtel. Dès la phase de préparation, pourtant en mode Temps Mort, la situation va être tendue. Le Battleground en lui-même consistera à sécuriser l'évacuation de Hanoevre et sa femme vers l'aéroport, mais le temps est très limité et les personnages sont confinés à leur étage. L'ennemi contrôle déjà les autres niveaux.

Tout va commencer par un mouvement de panique parmi la sécurité. L'hôtel dispose actuellement de 14 gardes sous la supervision de Abdul Bartire, un « jeune » officier à la retraite de l'armée du GFT. Ces hommes se répartissent entre les postes de garde extérieurs qui filtrent l'entrée principale et l'entrée de service, ainsi que les deux PC sécurité du rez-de-chaussée et du niveau 2 d'où ils surveillent les accès et contrôlent les nombreuses caméras. Bartire est généralement posté au PC du rez-de-chaussée.

L'hôtel embauche plus d'une soixantaine d'employés, d'origine soma-



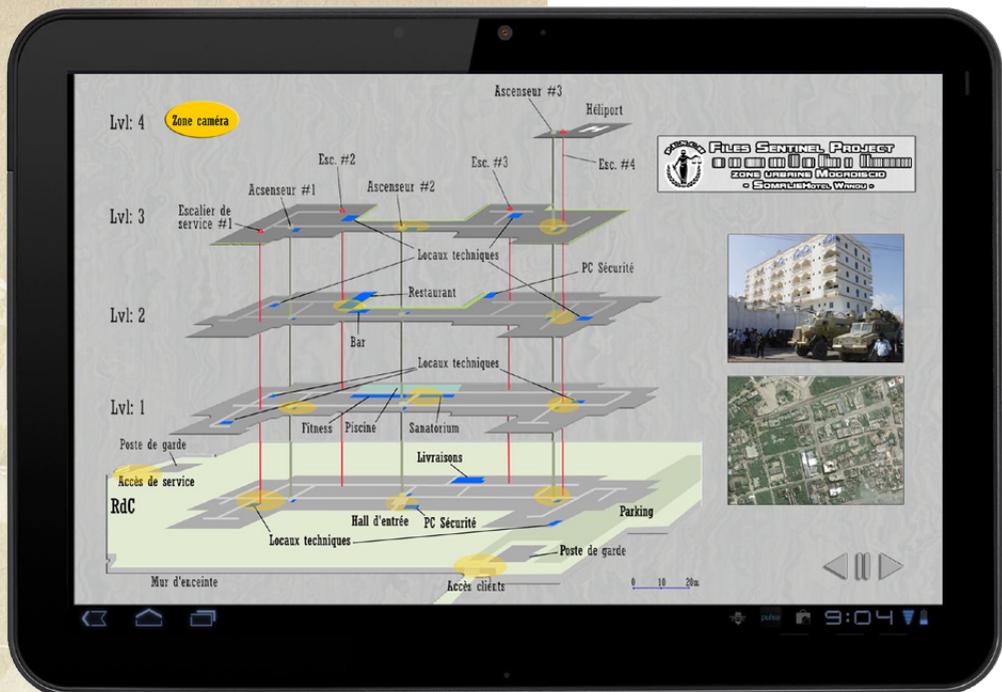
lienne pour la plupart, tous triés sur le volet. Quand Akhmed Kadayev et ses 5/6/7 acolytes [selon qu'il y a 3/4/5 personnages] se fondent parmi les domestiques, ils passent d'abord inaperçus. Puis des employés réguliers vont remarquer ces hommes, vêtus comme des agents de nettoyage, qui se tiennent à l'écart. Quand le chef de la sécurité va les convoquer au PC sécurité, Kadayev ne cherchera pas à se soustraire. Bartire pense alors avoir affaire à des « remplaçants » non déclarés. Il n'est pas rare que les employés se fassent remplacer par des amis ou des parents sans en informer leurs supérieurs. Lorsque l'agent russe sort un Glock et ouvre le feu, Abdul Bartire réalise trop tardivement son erreur.

Des coups de feu retentissent. Les clients et le personnel se réfugient où ils peuvent. Une partie des gardes du poste du parking se précipitent aux nouvelles, mais ils sont également abattus. Quand les deux gardes en poste au PC du niveau 2 prennent conscience de ce qu'il se passe grâce aux caméras, il ne reste plus qu'eux et quatre hommes postés à l'extérieur du bâtiment (un dans le poste de l'entrée principale, près du parking, et trois autres au poste de garde de l'accès de service).

Les personnages vont constater que la tension est montée d'un cran. Ils

traînent au second niveau, entre leur suite et le bar par exemple, quand ils croisent des clients paniqués : « *l'hôtel est attaqué !* » entend-on ; « *des terroristes ont abattu des hommes au rez-de-chaussée !* ». Bientôt, ils croisent un des membres de la sécurité de l'hôtel qui court dans le couloir, il porte un gilet pare-balles et s'époumone en vain dans le micro de son oreillette. Il ne parvient pas à contacter ses collègues et retourne au PC sécurité du niveau 2. Dans le même temps surgit M. Thumb. Apparemment, celui-ci logeait également dans l'hôtel et a mouillé sa liquette pour monter au 2^e niveau et retrouver les personnages. M. Thumb est au téléphone avec M. Forefinger et ce dernier veut parler aux Contractors.

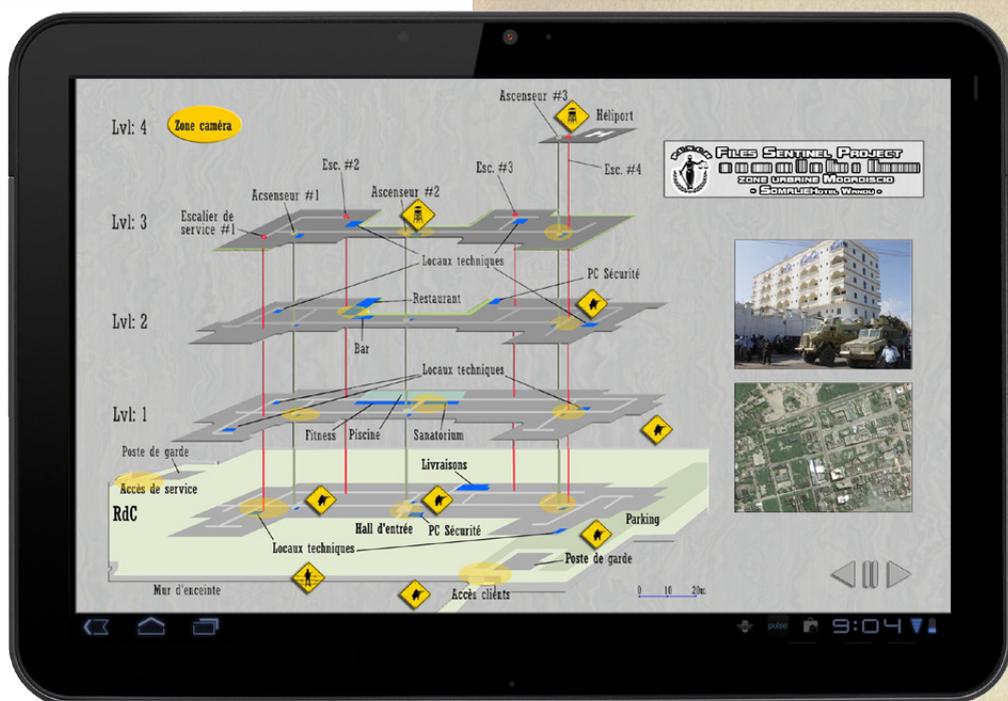
Pendant ce temps, l'équipe de Kadayev agit vite. Quelques hommes sortent de l'hôtel et approchent du poste de garde de l'entrée principale. Le garde qui y est réfugié, pris par surprise alors qu'il tente de contacter les forces gouvernementales, se rend rapidement. À l'intérieur, les portes du hall d'entrée sont sous contrôle, ainsi que les accès de service. Aucune fenêtre ne peut être ouverte et elles sont blindées. Parmi la clientèle de l'hôtel, c'est la terreur. Tous ceux qui ont entendu les tirs se terrent dans leurs chambres. Les gardes du poste



de l'entrée de service ne savent pas trop sur quel pied danser. Sans ordre, ils n'agissent pas, se contentant d'essayer de contacter les autorités. Akhmed, lui, est plus efficace. Comme il a pris le contrôle de l'entrée principale, il ouvre la grille extérieure et laisse la voie libre pour les renforts Shebab groupés alentour. En quelques minutes, l'enceinte de l'hôtel est investie. Les gardes réfugiés près du poste de garde de l'accès de service prennent la poudre d'escampette. Concrètement, il ne reste plus que les deux gardes du niveau 2.

FOREFINGER ON THE PHONE

M. Forefinger est dans un hôtel du quartier contrôlé par l'ONU, à Mogadiscio. Il est franchement *speed*. Il vient d'être contacté par Littlefinger (qui lui, est à l'ambassade américaine de Nairobi). L'attaque sur l'hôtel Wandu vient de remonter il y a juste une minute et aussitôt, Forefinger a contacté Thumb. La priorité est de mettre Hanoevre en lieu sûr et d'attendre les instructions. Pour lui, pas de doute, on va sur une extension de contrat avec M. Hanoevre. Celui-ci va



d'ailleurs être très clair : « *Quoi que cela coûte, il faut me sortir de ce merdier !* ».

Dans le salon central de la suite des personnages, Thumb installe rapidement un PC portable en liaison avec M. Littlefinger. Forefinger lui est au téléphone avec Hanoevre. Il est probable que les personnages surveillent le couloir, mais ils n'ont que leurs armes personnelles (s'ils ont un atout) et éventuellement le Beretta M21 (pistolet automatique) de Thumb qui s'en séparera volontiers pour quelqu'un de plus à l'aise avec.

De ce salon va se jouer la phase de préparation de l'évacuation. Forefinger veut que Hanoevre et son

épouse soient aussi rapidement que possible à l'aéroport de Mogadiscio. Un avion peut partir dans les trois heures. Hanoevre fixe quatre objectifs :

- qu'il quitte la Somalie sain et sauf ;
- que son épouse soit sauvée également ;
- que sa mallette (avec les accords signés) soit bien du voyage ;
- que l'on sache si cette attaque le vise personnellement et si oui, qu'on identifie son ennemi.

En parallèle, l'équipe de Kadayev et ses alliés Shebab prennent position dans l'hôtel et prépare un terrible assaut. Le temps presse.



PRÉPARER LA SORTIE

La phase préparatoire est gérée en mode Temps Mort. Elle n'est pas de tout repos pour autant. Les personnages doivent agir très vite. Ils ont moins de 20 minutes. Dehors, Kadayev et les Shebab s'organisent et préparent l'assaut. Il est possible de cumuler jusqu'à 14 Dés-Bonus.

Les Contractors, Thumb, Hanoevre et son épouse sont réfugiés au 2^e étage. Deux gardes de l'hôtel sont barricadés dans le PC sécurité au même niveau. Kadayev va neutraliser les ascenseurs rapidement. Si les PJ peuvent s'en servir dans les premières minutes, ils sont bientôt mis hors service depuis le rez-de-chaussée. Toutes les sorties d'ascenseurs et d'escaliers des étages inférieurs sont gardées par un binôme de Shebab. Il va donc falloir agir avec une marge de manœuvre très mince.

Le premier point est celui de l'armement. Les personnages n'en ont pratiquement pas sur eux. Thumb, lui, dispose encore des armes utilisées lors du scénario précédent. Si vous n'avez pas joué « Des amis encombrants », partez du principe que Thumb garde 6 mini-Uzi avec munitions et amortisseurs de bruit, quelques grenades fumigènes, deux gilets pare-balles et des communicateurs (cryptés) dans

une malle métallique cadenassée. Le problème, c'est que tout est dans sa chambre, au 1^{er} étage. Considérez que pour atteindre cette pièce, les personnages vont devoir affronter au moins deux Shebab accompagnés d'un agent du SVR. Ceux-ci sont généralement postés en embuscade, à couvert. Récupérer ce matériel permet d'engranger 1 Dé-Bonus. Si les gilets sont donnés à Hanoevre et son épouse, on récupère 1 Dé-Bonus supplémentaire.

Le second point concerne la maîtrise des lieux. Dans l'ordinateur du PC sécurité du niveau 2, on peut trouver un plan de sécurité de l'hôtel. Encore faut-il ne pas se faire flinguer par les gardes passablement paranos. Obtenir la confiance des gardes rapporte 1 Dé-Bonus, trouver les plans 2 Dés-Bonus.

Localiser les forces en présence n'est pas chose aisée. Les gardes et les civils ont vu des hommes armés (de type arabe ou africain, selon qu'il s'agissait d'agents du SVR ou de Shebab), mais ne peuvent les dénombrer ni indiquer où ils sont. Les gardes savent juste que leurs collègues ne répondent plus, par contre ils ont encore accès aux caméras. La caméra du hall d'entrée montre que les portes sont closes et que des hommes armés de AKM veillent (ils sont au moins 6). Une caméra extérieure couvre la grille de l'accès client, grande ouverte, laissant le champ



libre à des unités armées non régulières (que les gardes pourront identifier comme des Shebab). Si on est observateur, on peut aussi remarquer grâce à la caméra extérieure qu'un camion débâché est garé non loin. Avec la douzaine de caméras de l'hôtel, les Contractors peuvent faire le constat que les agresseurs contrôlent tous les accès (escaliers et ascenseurs) du rez-de-chaussée et du niveau 1, avec au moins un binôme de Shebab (gain : 2 Dés-Bonus). Avant la fin de la phase de préparation, Kadayev aura désactivé les caméras.

Les fenêtres des chambres n'offrent que peu de visibilité, elles sont étroites. Au mieux peut-on remarquer quelques soldats Shebab se déplacer. Mais il est difficile d'avoir une vue d'ensemble. Depuis les terrasses donnant au nord (niveau 2 et 3), ou depuis l'héliport, la vue est plus dégagée. On remarque aussi un camion stationné à 150 mètres à l'arrière de l'hôtel avec une dizaine d'hommes armés (fusils d'assaut et un lance-roquette). Gain : 1 Dé-Bonus. Depuis l'héliport, le sud de l'hôtel se dévoile et là, force est de constater que c'est une véritable armée qui assiège l'hôtel : trois camions et deux Land Rover, probablement plus d'une cinquantaine de soldats (gain : 1 Dé-Bonus).

Avec l'accès aux caméras, les personnes pourront constater que tous

les assaillants ne sont pas somaliens. Parmi les Shebab, on distingue des hommes de type oriental – ce sont les hommes du SVR, d'origines tchéchènes et afghanes. Apparemment, ils sont une poignée : Kadayev et ses gars, soit moins de dix hommes dont on remarque bien vite qu'ils sont plus professionnels que les petits jeunes d'Al-Shabbaab. Faire ce constat permet de gagner 2 Dés-Bonus. En bidouillant un peu ces images et en les transmettant à Littlefinger, les PJ pourraient rapidement identifier Akhmed Kadayev comme un mercenaire tchéchène, œuvrant dans la sphère russe. La CIA sait qu'il est sur le territoire somalien, ils pensent qu'il travaille pour la sécurité de Rosatom.

La question des véhicules est sensible. M. Thumb dispose de deux jeeps noires blindées sur le parking. De niveau de blindage B6, elles sont à l'épreuve de la plupart des munitions d'armes à feu conventionnelles. Les pneus sont anticrevaison et peuvent rester opérationnels 40 km s'ils sont percés. Hélas le parking est sous surveillance ; accéder aux voitures et charger Hanoevre et son épouse va être compliqué. Mais la question se réglera pendant le Battleground.

Le trajet jusqu'à l'aéroport, c'est environ 22 km de routes plus ou moins entretenues, des pistes et des routes



secondaires peu sécurisées. La route passe notamment par la banlieue de Mogadiscio. Les embuscades et les attaques de convoi ne sont pas rares. Littlefinger peut envoyer un plan des routes pour que les personnages planifient le trajet en évitant les points les plus sensibles (gain : 2 Dés-Bonus). Si les personnages choisissent de ruser en dérobant un troisième véhicule (un 4 x 4 non blindé présent sur le parking) et en se séparant pour brouiller les pistes, accordez-leur 1 Dé-Bonus.

Pendant que l'évacuation est fébrilement planifiée, Kadayev réunit les informations dont il a besoin, coupe les ascenseurs, les liaisons téléphoniques et les caméras (Thumb et Hanoevre disposent de toute façon de liaisons satellites). Surtout, il va préparer un assaut pour déloger et tuer Hanoevre. Il ne sait pas que sa cible dispose de la P.U.N.C.H. Unit, aussi cette première attaque, survenant pendant le Temps Mort, sera un peu brouillonne. 2/3/3 de ses agents vont tenter de s'approcher suffisamment près de Lance Hanoevre pour lui loger une rafale dans la tête. Ils vont savamment éliminer tous ceux qui se mettront sur leur chemin. Ils sont méthodiques, utilisant une minuscule caméra à fibre optique pour débusquer l'ennemi et préparant le terrain grâce à des lacrymogènes, car eux disposent de

masques à gaz. Ils sont très prudents et dès qu'ils comptent plus de deux pertes humaines, ils se replient.

Gaz lacrymogène : considérez qu'un personnage subissant les effets du gaz lacrymogène voit toute action devenir « complexe », sans qu'il soit possible d'utiliser de Dé-Bonus.

Dès lors que cette attaque aura été repoussée, Kadayev comprendra que Hanoevre a du répondant. Il remobilise ses troupes et envoie un texto à son contact dans la place. M. Thumb sent la vibration dans la poche de son pantalon, consulte son téléphone et se crispe un peu. On passe alors en mode Battleground.

L'aide de l'extérieur

Bien sûr, Forefinger et Littlefinger vont chercher de l'aide, notamment des troupes de l'ONU basées à Mogadiscio. À l'aéroport, la sécurité passe en alerte. Un avion est affrété et un sas spécial se met en place pour accueillir Hanoevre et le conduire directement sur la piste. Après d'après négociations, un hélicoptère militaire français (Gazelle) est envoyé vers l'hôtel Wandu. Celui-ci ne parviendra même pas à atterrir sur l'héliport, cueilli par une roquette (tirée par les Shebab depuis le sol). De fait, les personnages seront livrés à eux mêmes. Forefinger assurera qu'il cherche toujours à avoir une escorte au sol, mais il admet qu'il ne



vaut mieux pas trop compter dessus.

LE BATTLEGROUND

Le Battleground est doté d'un Pool de 46/56/73 dés selon que la partie est jouée avec 3, 4 ou 5 Contractors. Les personnages devront affronter trois défis successifs, comprenant des menaces spécifiques : descendre jusqu'au rez-de-chaussée, quitter le parking avec des véhicules et atteindre l'aéroport. Tout ça en protégeant les Hanoevre.

Descendre jusqu'au rez-de-chaussée, alors que les hommes de Kadayev et les Shebab tiennent l'hôtel, est hautement risqué. Les joueurs doivent intelligemment étudier le plan et recouper les informations récoltées sur les caméras. Le plan destiné au MJ indique les zones où l'adversité se concentre. Il serait bon de les éviter, en empruntant des chemins dérobés et en préférant une sortie de service (comme celle destinée aux livraisons) à l'entrée principale. Kadayev a pris soin de verrouiller les accès vers ces sorties, il faudra les crocheter ou les forcer. Même en évitant les zones les plus sensibles, les personnages vont devoir affronter 2/3/4 Shebab. Ceux-ci vont attendre postés à des intersections. Des Contractors discrets peuvent les surprendre.

Toutefois, dès les hostilités engagées, 2/2/3 agents du SVR vont arriver en renfort. Si les PJ n'anticipaient pas suffisamment les positions ennemies et essayaient de forcer des poches de résistances (près du PC sécurité du niveau 2, près du hall d'entrée ou dans le grand couloir du rez-de-chaussée qui relie l'ascenseur n°1 au hall), ils devraient affronter 3/4/5 Shebab supplémentaires.

Considérations tactiques : les couloirs sont larges d'environ trois mètres et les plus grands sont très très longs (100 m), mais les lignes droites sont brisées par de multiples renforcements, plantes, distributeurs et autres décorations trop fragiles pour constituer des abris solides. Bon nombre de zones publiques disposent de vitrines (points accueil, boutiques, bar, etc.).

Les agents de Kadayev

Ce sont des soldats tchéchènes ou afghans expérimentés. Ils sont probablement plus loyaux à Kadayev qu'au SVR. Leur équipement comprend initialement des pistolets automatiques (Glock 22), quelques grenades fumigènes et des masques de protection. Ensuite, ils s'emparent des fusils d'assaut des gardes : des AS Val, fusils d'assaut russes avec silencieux intégrés et une lunette de visée mécanique. Ce sont des vétérans. Ils ne parlent pas anglais.

Les Shebab



Ce sont pour la plupart de jeunes Somaliens enrôlés dans le mouvement Al-Shabbaab depuis peu, attirés par le prestige de quelques chefs de guerre et aveuglés par un fanatisme religieux entretenu. Les plus anciens (qui n'ont pas plus de 30 ans) ont pu connaître les tribunaux islamiques et se battent pour le Jihad. Globalement, ils sont violents et peu expérimentés. Leur équipement est sommaire et disparate, la majorité se battent avec des AKM (fusils d'assaut) ou avec de simples fusils. C'est de la piétaille, seuls les plus vieux maîtrisent suffisamment l'arabe pour comprendre les ordres de Kadayev et ses agents.

Sur le parking, les PJ vont probablement chercher à s'emparer de véhicules (les 4x4 blindés de Thumb par exemple) ; à moins qu'ils ne choisissent de quitter l'enceinte de l'hôtel à pied. Ils vont rencontrer plusieurs difficultés :

Premièrement, la proximité des forces Shebab qui ont investi les lieux. Le parking (en extérieur) est surveillé par des sentinelles. Des Shebab rôdent autour et ils ouvriront le feu sur quiconque.

Hanoevre et son épouse n'en mènent pas large. C'est au pire moment qu'ils vont paniquer et il va falloir les gérer.

L'enceinte de l'hôtel est entourée d'un mur de béton de 2,20 m, avec des barbelés. Les deux seuls accès sont bloqués par des portes coulissantes en

acier, contrôlées depuis les postes de garde extérieurs ; celle de l'entrée principale est coincée avec une ouverture suffisante pour qu'un véhicule passe. Par ailleurs, une dizaine de Shebab sont postés près de chacune de ces deux portes. À l'extérieur stationnent les camions et les Land Rover des rebelles fondamentalistes. Les deux 4x4 prendront les PJ en chasse avec 8 hommes.

Les PJ vont donc devoir défaire au moins 4/5/6 Shebab en garde près du parking avant de pouvoir monter dans des véhicules. S'ils prennent les véhicules blindés de Thumb, ils ne devraient plus être trop inquiétés par les tirs. En revanche, il faut réussir quelques jets de conduite pour s'extraire du parking extrêmement encombré et pour passer la porte entrouverte sans s'encaster dedans.

Considérations tactiques : le parc est vaste autour de l'hôtel, plus de 200 m dans ses grandes dimensions et environ 100 m de long pour le parking. Il y a près d'une vingtaine de Shebab qui peuvent intervenir si les Contractors s'engluent trop longtemps sur place. Les voitures font des couvertures de fortune acceptables, mais un embrasement peut survenir quand il y a de l'essence partout. Il se peut aussi qu'il y ait une épave d'hélicoptère en flamme dans les parages...

Lance Hanoevre est un homme



d'une cinquantaine d'années. Il est massif et solidement charpenté, mais aussi très grassouillet. Le teint mat de celui qui profite du soleil toute l'année, il ressemble à un touriste américain ordinaire si on ne remarque pas sa montre à 20 000 \$. Sous ses airs de vieil animateur de club de vacances, Lance est un homme très calculateur, un battant. Pourtant les épreuves qu'il a traversées ces dernières semaines l'ont fortement ébranlé.

Sur la route de l'aéroport, les choses vont s'envenimer. Les Contractors à peine sortis de l'hôtel, les Shebab vont se lancer à leurs trousses à bord des deux Land Rover. Il y a quatre hommes dans chaque véhicule ; des

Shebab essentiellement, mais aussi Akhmed Kadayev et un ou deux agents (s'ils ont survécu).

Les personnages vont être tentés de les semer. La route qui conduit à l'ouest de Mogadiscio et à l'aéroport est relativement praticable, mais la stratégie des personnages est peut-être de s'en écarter pour ne pas être trop prévisibles. Il y a d'autres axes permettant de rejoindre l'aéroport, mais les routes sont moins bonnes. On traverse alors des zones plus urbanisées, des routes plus étroites. Quelle que soit la voie choisie par l'équipe, l'occasion de se débarrasser des poursuivants va se concrétiser rapidement par un



énorme troupeau de vaches familiales au milieu d'un carrefour avec un tracteur hors d'âge et des curieux à deux roues amassés là. Une simple manœuvre réussie permettra de distancer durablement les poursuivants. Dès lors que les Land Rover des Shebab sont hors de vue, une impression trompeuse d'être tirés d'affaire va gagner les Contractors.

Le problème, c'est que Ababu Kindé va craquer. Kadayev envoie une photo de ses enfants sur son portable et ses nerfs flanchent. Les PJ peuvent se dire que son stress est bien normal au vu de la situation, mais c'est plus que ça ; il envoie à Kadayev un message lui indiquant la route qu'emprunte Hanoevre. Il n'est pas évident que Thumb soit présent dans les véhicules, à l'hôtel il cherchera à rester à l'écart. Si les PJ insistent beaucoup, il cédera et viendra avec eux. Il est alors possible de le surprendre envoyer le texto à Kadayev, mais il s'en défendra. S'il reste à l'hôtel, il trahira beaucoup plus facilement. Peut-être que les PJ comprendront son rôle quand ils trouveront le portable de Kadayev ; peut-être aussi que l'hypothèse d'une taupe s'imposera d'elle-même quand ils tomberont dans le traquenard. Forefinger lui pourrait se douter, d'autant que Thumb va chercher à disparaître.

Le traquenard, c'est le va-

tout de Kadayev. Il lance ses dernières forces dans l'opération. Il dispose encore de quelques Shebab, d'un lourd véhicule blindé et d'EEI (Engins explosifs improvisés). Le cortège traverse alors une zone jadis urbanisée, mais aujourd'hui désertée. On voit partout d'anciennes traces de combat. Arrivé à un carrefour, un énorme engin se précipite sur le 4x4 de Hanoevre ; c'est un Buffel.

Le Buffel est un énorme véhicule blindé de transport de troupes. Le Buffel a des allures d'engin de chantier avec sa cabine de pilotage fixée sur le côté et une benne renforcée dans lequel peuvent s'entasser dix hommes. Il était construit par la société sud-africaine Armscor dans les années 70, on en trouve encore en Somalie. Celui-ci a été volé aux forces gouvernementales. Il file sur quatre grosses roues motrices en rugissant. Il n'y a personne dans le Buffel, hormis le conducteur. L'objectif de ce dernier est de harponner l'une des voitures des PJ, ou à défaut de l'amener à rouler sur la mine artisanale enterrée là. Dans un cas comme dans l'autre, la voiture dans laquelle voyage Hanoevre sera hors de service et ses occupants dangereusement exposés. Le MJ demandera des jets d'encaissement (SD 4) pour encaisser les tonneaux sans dommage (Dom : 2). Si le véhicule n'était pas blindé,



il pourrait même y avoir des morts (SD 5, Dom : 4). 2/2/3 Shebab sont embusqués dans les ruines alentour, prêts à ouvrir le feu. Au bout de deux rounds, le Land Rover de Kadayev arrive en renfort.

Considérations tactiques : les ruines offrent des couvertures idéales pour les tireurs embusqués. Ces derniers se tiennent à 25 mètres du véhicule accidenté. Les PJ, eux, n'ont rien pour se mettre à couvert hormis leur véhicule. Le terrain est très dégagé à ce carrefour.

Akhmed Kadayev

C'est un Tchétchène au teint mat, aux cheveux gris, portant une petite barbe très courte. Il n'est pas très grand et porte une coiffe noire et une longue chemise sombre. Il ne s'énerve pas et on ne le distingue pas vraiment parmi les autres agents du SVR. Seuls ses yeux, verts et clairs, trahissent son intelligence. Akhmed parle le tchétchène, l'arabe, le russe, l'anglais et a des notions d'allemand. Il est très à l'aise avec la technologie et transporte une tablette tactile avec une connexion satellite. Il est armé d'un Glock 22 et d'un AS Val. C'est un vétéran.

COMPLICATIONS

GPS : le convoi s'égare. Les personnes perdent un temps précieux et un Land Rover supplémentaire (avec

4 Shebab) rattrape les PJ. Gain : 14 dés.

Paperasse : la précieuse mallette s'égare dans la précipitation, Hanoevre l'oublie ou elle s'ouvre et les papiers sont emportés par le vent. Gain : 7 dés.

Méprise : à l'approche d'une zone sécurisée, un Humvee blindé avec cinq soldats américains d'un détachement de l'ONU s'en prend au convoi, croyant avoir à faire à des terroristes Shebab (on peut se tromper). Ce sont des jeunots très *speed*. Ils ont des informations contradictoires et ouvrent le feu avec une mitrailleuse calibre .50 montée sur le toit – de quoi percer un blindage comme celui que peuvent avoir les Contractors. Leur faire réaliser leur méprise demande pas mal de sang-froid. Gain : 10 dés.

CONCLUSION

À l'approche de l'aéroport, un blindé de l'ONU vient escorter les PJ. Forefinger les attend sur le parking, avec des militaires américains. Hanoevre et son épouse sont rapidement emmenés vers une zone sécurisée où des soins médicaux vont leur être apportés. Forefinger conseille aux PJ de rester à distance. Hanoevre s'éloigne sans un remerciement...

LEDUPONTESQUE

LORD OF THE GEEK

SAISON 2

FESTIVAL BD, MANGAS, COMICS ET ROMANS



27 ET 28 AVRIL 2013

Stade des Costières - Nîmes

DE 9h À 20h

AUTEURS EN DEDICACE, TOURNOIS DE JEUX VIDÉOS,
QUIZZ, JEUX DE RÔLES & MAGIC, COSPLAY,
CONFÉRENCES, ATELIERS, EXPOSANTS, GOODIES

ENTRÉE

6€ la journée

10€ le week-end

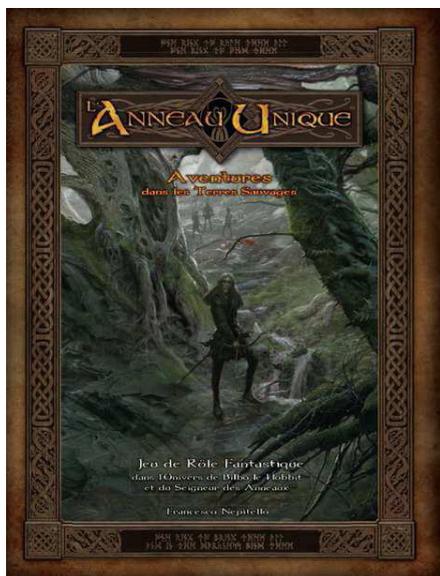
TERRE-2

BéDéphile

MARAGELY
ÉVÉNEMENTS



TRAQUE DANS LE VAL D'ANDUIN



« Avec ou sans espoir nous suivrons la trace de nos ennemis. Et malheur à eux si nous nous révélons les plus rapides ! »

Les Deux Tours

Le siège d'Hirtherd vient à peine de prendre fin et déjà la communauté se prépare à partir vers le Val d'Anduin. Que les cendres des mas de bergers soient encore chaudes ou que les habitants remercient chaleureusement les héros, il est temps pour la compagnie de s'élancer à la poursuite de Caran Gaur. Le loup-garou est déjà loin des Monts Brumeux et se dirige vers Fort Bois où il sait pouvoir trouver l'origine de la lignée de Brith et

des chiens qui ne craignent pas les wargs. Il compte profiter sur la route de la nature hostile pour se débarrasser des héros qui se sont inconsciemment dressés sur son chemin.

Ce deuxième volet de la campagne Caran Gaur est consacré au périple qui va mener la compagnie du village des Hommes des Bois à travers toute la vallée de l'Anduin jusqu'à l'orée de la Forêt Noire.

Cet épisode de la campagne Caran Gaur fait suite au premier scénario « Entre chiens et loups » et met en scène le voyage à travers tout le Val d'Anduin, aussi, les règles de voyages présentées dans le livre sont-elles utilisées ici mais largement remaniées pour coller aux besoins du scénario.

Quand ? Cette quête fait directement suite aux événements de « Entre chiens loups » et a donc lieu la même année, probablement en 2946, en toute fin d'été ou en automne – saisons qui trouveront toute leur importance dans la gestion du voyage.

Où ? L'aventure débute à Hirtherd, au pied des Monts Brumeux avant de se poursuivre à travers le Val d'Anduin pour se finir à la lisière de la Forêt Noire, aux portes de Fort Bois.

Quoi ? Caran Gaur, le loup-garou



maléfique élevé de la main même de Sauron, file ventre à terre vers Fort Bois en quête de la mère des chiens issus de la lignée de Huan qui le ne craignent ni lui ni tout autre warg qui porte la Terre du Milieu.

Pourquoi ? À Hirtherd, les héros se sont dressés entre Caran Gaur et Brith, le valeureux chien de berger. Peut-être même l'ont-ils sauvé des griffes du loup-garou. Ce dernier a décidé à la suite du siège de se rendre à Fort Bois et d'attirer la compagnie sur ses traces pour se débarrasser des héros dans les contrées hostiles et sauvages du Val d'Anduin.

Qui ? Pour arriver à ses fins, Caran Gaur compte non seulement sur lui et la Fièvre chasseresse, maladie de l'Ombre qu'il a instillé dans le cœur de certains compagnons, sur sa meute de wargs, mais aussi sur des alliés qu'il sait pouvoir trouver en route. Des loups sauvages, dont



il fera ses espions ainsi que ses messagers et des orques provenant des terres désolées de la basse vallée de l'Anduin qui n'hésitent pas en ces temps sombres à s'aventurer jusque sur les terres des Hommes des Bois. Mais son principal allié reste la rudesse des Terres Sauvages qui est impitoyable envers le voyageur mal préparé.

PHASE D'AVENTURE

Cette aventure se compose de trois parties.

Première partie : Traverser le val d'Anduin Ouest

Le scénario débute à Hirtherd où la communauté prépare son voyage avant de s'élancer dans le Val à la poursuite du loup-garou. C'est sur la rive ouest, la plus sauvage et la moins peuplée que Caran Gaur va tendre des pièges aux héros pour se débarrasser d'eux au plus vite dans les solitudes d'une nature hostile. La communauté connaîtra alors les affres de la faim, de la rudesse du climat, l'angoisse des loups sauvages sans cesse sur leur trace et les attaques sournoises des orques. Dans ces désolations le chasseur se fera certainement proie. Les compagnons connaîtront alors l'abattement et le



désespoir mais aussi la chaleur inespérée d'une main tendue alors qu'on ne l'attend pas.

Deuxième partie : Franchir l'Anduin

Franchir un large fleuve tumultueux avec armes et bagages n'est pas une mince affaire. Surtout quand l'ennemi est passé devant et a pris ses dispositions pour rendre l'entreprise des plus périlleuses. Selon l'itinéraire choisi par la communauté, les héros pourront traverser au Vieux Gué et devront persuader les sentinelles béornides de les laisser passer ou bien emprunter un bac mis en place durant la belle saison par les Hommes des Bois pour faciliter les échanges entre les deux rives du fleuve ou encore patauger dans les marais brumeux du Champ aux Iris.

Troisième partie : Traverser le Val d'Anduin Ouest et parvenir à Fort Bois

Une fois le pied posé sur la rive est, la communauté parvient dans les vertes vallées herbeuses du Val d'Anduin. Ici, la région se fait plus accueillante et les Hommes des Bois plus nombreux. Caran Gaur se trouve là en terrain plus hostile. Le soleil revenant, et avec lui l'espoir dans le cœur des héros, ce sont cette fois ces derniers qui vont trouver des alliés et tenir la dragée haute au loup-garou. La peur va changer de camp.

PREMIÈRE PARTIE :

TRAVERSER LE VAL

D'ANDUIN OUEST

La compagnie doit partir au plus vite pour ne pas laisser trop d'avance à Caran Gaur et n'a donc que quelques heures pour se préparer au voyage qui l'attend. Les héros atteints de la *Fièvre chasseresse* – voir le premier volet de la campagne – piaffent d'impatience de se lancer sur la piste du fauve cependant que les plus sages savent que partir précipitamment peut conduire une communauté mal préparée à se mettre en grand danger une fois dans les Terres Sauvages. Auparavant



des décisions cruciales doivent être prises, notamment concernant l'itinéraire et le rôle que chacun tiendra au cours du périple. Sans oublier le matériel et les provisions nécessaires au voyage qui doivent être soigneusement empaquetés.

PLANIFIER LE VOYAGE

Cette étape dépend grandement de l'issue du premier scénario. Si les héros connaissent par avance la destination finale de Caran Gaur, ils peuvent s'affranchir de suivre sa trace et se rendre au plus vite à Fort Bois par la route de leur choix. Sinon ils sont tributaires du loup et doivent impérativement ne pas perdre sa piste pour l'intercepter ou le suivre jusqu'à Fort Bois.

Depuis Hirtherd, en plus des itinéraires alambiqués que vos joueurs ne manqueront pas d'envisager, il existe trois routes pour se rendre à Fort Bois.

La route du nord : consiste à descendre dans le Val puis à se diriger vers le Vieux Gué pour franchir l'Anduin puis de piquer au sud est pour rejoindre les lisières de la Forêt Noire et enfin Fort Bois.

Cette route permet de gagner la Vieille Route tenue par les Béornides, elle est donc la plus sûre et la

plus facile pour traverser le fleuve tumultueux mais il est aussi fort peu probable que Caran Gaur emprunte cette voie gardée par les sentinelles attentives de Béorn.

Distance et durée du voyage :

Tronçon n°1 : 112 km en terrain de difficulté modérée, 5 jours jusqu'au Vieux Gué, un test de Fatigue en été, deux en automne.

Tronçon n°2: 128 km en terrain facile, 4 jours du Vieux Gué à Fort Bois, un test de Fatigue en été comme en automne.

La route de l'est : elle se dirige tout droit au travers du Val d'Anduin ouest pour rejoindre le fleuve, le traverser puis poursuivre sur la rive est en droite ligne vers la Forêt Noire. C'est l'itinéraire le plus court mais il nécessite de trouver un moyen de traverser l'Anduin. À défaut, la communauté devra parcourir la rive ouest vers le nord ou le sud jusqu'à trouver une opportunité de franchir l'An-





duin. Cette route peut donc rapidement s'allonger si aucun moyen n'est trouvé rapidement.

Distance et durée du voyage :

Tronçon n°1 : 96 km en terrain de difficulté modérée, 4 jours jusqu'à l'Anduin, un test de Fatigue en été, deux en automne.

Tronçon n°2 : 96 km en terrain facile, 3 jours de l'Anduin à Fort Bois, un test de Fatigue en été comme en automne.

La route du sud : elle part en direction des Champs aux Iris à l'approche desquels l'Anduin s'élargit et ralentit son cours rendant la traversée plus facile. Cette route est la moins sûre. Ces marais brumeux sont à proximité des désolations de la Basse Vallée Ouest de l'Anduin et ont sinistre réputation.

A contrario il est plus probable que cette route soit celle que le loup-ga-

rou et sa meute prendront pour se rendre à Fort Bois.

Distance et durée du voyage :

Tronçon n°1 : 112 km en terrain de difficulté modérée, 5 jours jusqu'aux abords des Champs aux Iris, un test de Fatigue en été, deux en automne.

Tronçon n°2 : 128 km en terrain facile, 4 jours des Champs au Iris à Fort Bois, un test de Fatigue en été comme en automne.

Les tests de Fatigue interviennent tous les 6 jours en été et tous les 4 jours en automne.

Les données de durée et de tests de Fatigue sont indicatives car amenées à changer dans le cours du scénario...

TESTS DE CONNAISSANCE

Pour déterminer quel itinéraire emprunter, les héros peuvent compléter leurs informations en testant leurs connaissances des terres qu'ils vont traverser et se renseigner auprès des habitants d'Hirtherd.

Les tests de **Connaissance** s'effectuent selon la procédure décrite à la page 154 du livre de base ; à ceci près qu'en plus des bonus prévus les héros vont aussi se remémorer des informations propices à la décision qu'ils doivent prendre.



Par contre, si la compagnie décide de suivre la piste de la meute, ou ne connaît pas la destination de Caran Gaur, alors il est impossible aux héros de réduire la durée du voyage par leur connaissance des terres traversées, ignorants qu'ils sont de la route précise que le loup va suivre.

Ainsi pour chaque succès, les héros peuvent permettre à un personnage de réussir automatiquement un test de Fatigue, réduire d'un cran la difficulté de tous les tests de Fatigue d'un personnage ou encore obtenir une information parmi les listes suivantes. Faites préciser au joueur à quelle catégorie d'informations il désire accéder.

LA ROUTE :

le Val d'Anduin Ouest est une région giboyeuse il y est **habituellement** aisé de trouver de la viande pour un chasseur aguerris. De plus, en cette saison, la nature est généreuse et offre force baies et fruits ; un village de trappeurs, Lítillhrein, se situe entre les Monts Brumeux et le fleuve – quelque que soit la route empruntée, la position exacte du village restant à votre discrétion – la communauté pourra certainement s'y ravitailler ; le Vieux Gué est tenu par les gens de Béorn et à l'image de leur chef ils

ne sont guère commodes et laissent passer les voyageurs selon leur bon vouloir et leur humeur changeante ; plusieurs villages d'Hommes des bois se trouvent sur les rives de l'Anduin, les pêcheurs qui y vivent pourront aider la compagnie à traverser le fleuve.

LA PROIE :

les loups sont d'excellents nageurs qui peuvent franchir l'Anduin là où son cours est le plus lent c'est-à-dire aux environs des Champs aux Iris (cette information peut aussi être obtenue par un test de Chasse) ; un loup peut parcourir 60 km en une nuit (4 hexagones sur la carte du Gardien) soit le double d'une compagnie en marche normale (cette information peut aussi être obtenue par un test de Chasse).

LE FLEUVE :

en cette saison, le fleuve est encore à l'étiage et il est donc encore relativement facile à franchir avec une em-





barcation, son cours est beaucoup moins tumultueux qu'après les pluies d'automne ou au début du printemps lors de la fonte des neiges ; franchir le fleuve à la nage est possible en cette saison mais seulement au sud en amont des Champs aux Iris et pour les héros possédant le trait *Natation*, sans armes, armures ni paquetage ; aux abords du Champ aux Iris le fleuve se fait plus lent, il se scinde en bras et canaux dans une mer de joncs qu'il est possible de franchir à pied.

LA MÉTÉOROLOGIE :

le temps peut être rapidement changeant en fin d'été, début d'automne. Le temps a été exceptionnellement chaud et lourd depuis la nuit du siège, des orages peuvent survenir ; en cette saison, il n'est pas rare qu'à la suite de fortes chaleurs des nuages lourds de pluie se forment sur la mer de Rhûn puis, poussés par le vent, s'amoncellent contre les Monts Brumeux pour se déverser durant plusieurs jours sur le Val d'Anduin.

Les hommes d'Hirtherd peuvent renseigner les héros sur les informations suivantes : il existe un village à mi-route dans lequel la communauté pourra se ravitailler ; il n'est pas possible de franchir le fleuve à la nage, il existe des pêcheurs de leur peuple qui pourront les faire traverser.

Comme dans la procédure normale, un test de **Connaissance** raté augmente la durée du voyage d'un jour (veillez alors à recalculer le nombre de test de Fatigue), mais peut aussi rendre une information de la liste indisponible ou même erronée, au choix du Maître des Légendes.

LA VITESSE DE CHEMINEMENT :

« [...] tantôt marchant à grands pas, tantôt courant, comme si aucune fatigue ne pouvait éteindre l'ardeur qui brûlait en eux. »

Les Deux Tours

La vitesse de cheminement envisagée par la communauté dépend de la stratégie que les héros vont adopter concernant la traque qu'ils comptent mener. La communauté va-t-elle privilégier la rapidité et se diriger directement vers Fort-Bois au dépend de la chasse directe du loup-garou et de sa meute ou va-t-elle tenter de rattraper la meute pour l'intercepter avant Fort Bois?



Ce choix influe aussi sur le paquetage que les héros peuvent emmener avec eux. La communauté pourra bien sûr adapter sa vitesse en fonction des événements auquel cas elle devra peut être abandonner du matériel pour pouvoir soutenir certains rythmes de marche.

Vous vous rendrez compte tout au long du scénario que les règles de voyage sont quelques peu modifiées. Ici, afin de simplifier le travail du Maître des Légendes qui va être amené à recalculer les distances parcourues à la mesure des événements, les vitesses de cheminement sont indiquées en hexagones parcourus



pour un temps donné et non plus en temps pour une distance donnée, ceci afin d'éviter de fastidieuses et imprécises divisions.

Marche normale : comme son nom l'indique il s'agit de l'allure normale de marche des voyageurs prudents qui veulent aller loin. Les règles habituelles de voyage s'appliquent : la compagnie franchit 2 hexagones dans sa journée de marche. Les héros prennent le risque de suivre une piste froide et d'arriver à Fort Bois bien après que Caran Gaur ait commis ses forfaits.

Marche forcée (voir le supplément *Tales from Wilderlands pour plus de précisions*) : cette option autorise à la fois une progression rapide et permet de se charger d'un minimum de matériel et de provisions.

La communauté marche plus tôt le matin et plus tard le soir tout en se chargeant comme à l'habitude.

Chaque journée de route permet de parcourir 3 hexagones tout en laissant inchangé le nombre de test de Fatigue.

De plus, avant chaque test de Fatigue les héros doivent aussi effectuer un test d'**Athlétisme SR 14**.

Un succès voit le héros augmenter sa Fatigue de 1 point et un échec de



2 points alors que sur un succès supérieur ou extraordinaire sa Fatigue demeure inchangée.

La traque : les héros adoptent une vitesse soutenue tout en portant attention à ne pas perdre la piste de la meute.

Chaque journée permet de parcourir 4 hexagones, avec des tests de Fatigue intervenant 1 jour plus tôt qu'à la normale – tout les 5 jours en été, 3 jours en automne.

Cette vitesse ne peut pas être entreprise avec un paquetage d'hiver et ne permet le transport d'aucun matériel supplémentaire autre que les armes, l'armure habituelle du héros et de la nourriture pour deux jours. Les héros devront donc trouver de quoi se nourrir en route (pas de Lambas !). De plus, avant chaque test de Fatigue les héros doivent aussi effectuer un

test d'**Athlétisme SR 16**.

Un succès voit le héros augmenter sa Fatigue de 2 points et un échec de 3 points. Un succès supérieur augmente la Fatigue de 1 point alors qu'avec un succès extraordinaire sa Fatigue demeure inchangée.

Par ailleurs, tant que la communauté tient ce rythme, les héros ne peuvent effectuer qu'une action par jour, voir page 208 du livre de base, action assortie d'une Difficulté majorée d'un cran – une action Modérée devient par exemple Difficile.

Les héros atteints de la Fièvre chasse-resser de Caran Gaur tolèrent d'emprunter cette allure sans avoir à dépenser de point d'Espoir – voir plus loin le chapitre *Le temps des choix*.

Course : cette allure permet de se déplacer le plus vite possible afin de talonner la meute mais en prenant le risque de manquer des indices du passage des loups et de perdre leur piste.

Chaque journée permet de parcourir 5 hexagones, avec des tests de Fatigue intervenant 2 jours plus tôt qu'à la normale – tout les 4 jours en été, 2 jours en automne.

Cette vitesse ne peut pas être adoptée avec un paquetage d'hiver et ne permet aucun matériel supplémentaire autre que les armes, l'armure habituelle du héros et de la nourri-



ture pour deux jours. Les héros devront donc trouver de quoi se nourrir en route.

De plus, à chaque test de Fatigue les héros doivent aussi effectuer un test d'**Athlétisme SR 18**.

Un succès voit le héros augmenter sa Fatigue de 3 points et un échec de 4 points. Un succès supérieur augmente la Fatigue de 2 point et un succès extraordinaire de 1 point.

Par ailleurs, tant que la communauté tient ce rythme, les héros ne peuvent entreprendre aucune autre action comme celles prévues à la page 208 du livre de base.

Seuls les plus endurants peuvent supporter une telle cadence sans se jeter épuisé dans la gueule du loup ! Bien entendu, les héros atteints de la Fièvre chasseresse de Caran Gaur favorisent cette allure qui leur permet de ne pas avoir à dépenser de point d'Espoir – voir plus loin le chapitre *Le temps des choix*.

PRÉVOIR MATÉRIEL ET PROVISIONS :

« *Allons ! Partons maintenant. Laissez là tout ce dont nous pouvons nous passer !* »

Les Deux Tours

Suite au siège les habitants d'Hirtherd bien que reconnaissants n'ont que peu chose à offrir aux héros.

Pour ce qui est de montures, le village n'a qu'un cheval qui ne peut être cédé, pour les travaux forestiers, et aucun poney.

Pour ce qui est des armes tout juste pourront-ils proposer une hache, un ou deux carquois pleins et un arc. Aucune armure de quelque type que se soit.

Par contre il peut leur être fourni autant de nourriture qu'il leur est possible de porter. Soit pour une semaine de trajet, voir pour deux semaines mais en ce cas le héros augmente son Encombrement de 1 point.

Certains outils peuvent aussi être donnés, cordes (indispensables se-





lon un certain Hobbit), briquet et amadou, sacs, vêtements chauds ou de pluie, des capes goudronnées, couvertures, matériel de pêche et autres collets. Là aussi, si les héros se parent de matériel plus que de raison n'hésitez pas à les pénaliser de 1 à 2 points d'Encombrement.

Laissez les joueurs choisir de s'encombrer ou de voyager léger sans autre indication que la météorologie, il fait doux et sec et le temps ne semble pas décidé à changer. À eux de décider de se charger d'un paquetage d'hiver ou d'été, mais n'oubliez pas que la vitesse adoptée conditionne le matériel que les héros peuvent emporter avec eux.

En tout état de cause, le scénario se déroule en intersaison en toute fin d'été ou en début d'automne et les vêtements de pluies (paquetage d'hiver) vont s'avérer cruciaux ! Peut-être les héros vont-ils amèrement regretter leurs choix !

LE TEMPS DES CHOIX :

« Vous êtes notre guide, dit Gimli, et vous êtes habile en l'art de la chasse. C'est à vous de choisir. »

Les Deux Tours

À la lumière de toutes ces informations et possibilité, n'hésitez pas à laisser les joueurs donner chacun leur avis sur les meilleures options



à adopter. Ils vont à n'en pas douter se lancer dans d'haletants débats qui peuvent à eux seuls prendre un temps de jeu conséquent.

Mais c'est au Guide de la communauté et à lui seul qu'il revient de prendre les décisions finales de la route à emprunter et de la vitesse à adopter. En espérant que ces décisions conviennent à tous et particulièrement aux compagnons atteints de la *Fièvre chasseresse* qui eux veulent à tout prix traquer le loup-garou quoi qu'il en coûte et le plus vite possible.

Surmonter ces pulsions nécessitent la dépense d'1 point d'Espoir pour l'itinéraire choisi, la vitesse adoptée et par tronçon de route engagé.

Le voyage est découpé en deux tronçons : le Val ouest et le Val Est.

Les vitesses *Marche* et *Marche forcée* ne conviennent pas aux héros enfiévrés qui doivent dépenser 1 point d'Espoir à ces allures, alors que *La traque* et *La course* ne nécessitent pas de dépense.



Exemples : un héros enfiévré qui doit suivre une toute autre piste que celle du loup-garou pour se rendre à Fort Bois en évitant les ennuis et à marche normale doit dépenser 2 points d'Espoir pour ronger son frein et ce pour traverser le Val d'Anduin ouest puis à nouveau pour le Val est.

Suivre la piste de Caran Gaur à Marche forcée ne nécessite la dépense que d'1 point d'Espoir.

Ne pas suivre le loup mais à l'allure folle de La Course ne nécessite là aussi que 1 point d'Espoir car le héros sait qu'il va au plus vite à la rencontre de son ennemi juré.

GAGEONS QUE LA FIÈVRE DEVRAIT PESER DANS LES NÉGOCIATIONS !

GÉRER LE VOYAGE :

Nous l'avons déjà évoqué plus haut, ce scénario propose une gestion de voyage légèrement différente de celle des règles officielles.

Le déplacement de la compagnie se fait ici à la journée. Une compagnie à *Marche normale* parcourt 2 hexagones par jours et effectue un test de Fatigue tout les 6 jours en été (scénario facile) et tous les 4 jours en au-

tomne (difficulté plus relevée).

Les choix des joueurs, les événements, les conditions de voyage et la *Fièvre chasseresse* vont influencer sur cette base.

Ici le rôle de chaque joueur, Guide, Chasseurs, Guetteur et Éclaireur, n'intervient pas seulement en cas en cas d'*Événements Périlleux (EP)* lors d'échec à un test de Fatigue mais aussi lors d'événements qui émaillent le parcours de la compagnie et que nous proposons d'appeler (maladroitement) des *Événements Aventuriers (EA)*.

Chacun de ces *Événements Aventuriers* correspond à l'un des rôles des membres de la compagnie.

Ces EA sont l'ossature du voyage leur « réussite » ou non influe sur le cours du scénario mais aussi sur le SR à employer lors du prochain test de Fatigue qui lui entraînera ou non la survenu d'un Événement Périlleux. Bien sur un EA peut être tout aussi périlleux que les EP : en cas de réussite la compagnie avance sur son parcours et dans le scénario tout en surmontant les obstacles, en





cas d'échec elle va de Charybde en Scylla.

Exemple : lors de l'EA «Suivre la piste de Caran Gaur», le chasseur perd la trace du loup-garou. Il se démente et parcourt la plaine en tout sens en quête d'un indice. La difficulté de son prochain test de Fatigue sera augmentée d'un cran et s'il le rate la compagnie est perdue entraînant alors une perte de temps, la nécessité de trouver d'autres provisions... et peut-être la nécessité d'avoir à effectuer un test de Fatigue supplémentaire.

LES CONTRAINTES DE VOYAGE :

Sont listés ci-après les aléas auxquels la compagnie devra faire face et leurs conséquences sur le voyage. Cette liste n'est bien sûr pas exhaustive, libre à vous de la compléter.

LE CLIMAT :

La météo va rapidement altérer la vitesse de progression de la compagnie.

Marcher sous la pluie : une pluie battante d'un orage diminue d'un hexagone par jour la vitesse de progression de la compagnie.

Vêtements mouillés : être exposé à la pluie et au froid en tenue inadaptée pendant toute une journée de marche augmente d'un cran la difficulté du SR de tous les tests entrepris par le héros et particulièrement des tests de Fatigue.

LES PROVISIONS :

Marcher sans manger : une journée de progression le ventre vide diminue d'un hexagone par jour la vitesse de la compagnie et augmente d'un cran le SR de tous les tests entrepris par les héros et particulièrement des tests de Fatigue. Les vitesses *La traque* et *La course* ne peuvent être menées qu'un seul jour le ventre vide. Au-delà de deux jours sans manger la vitesse diminue de deux hexagones.

Se rationner : permet doubler le temps de disponibilité de la nourriture, trois jours de vivres peuvent permettre de tenir six jours. Un héros qui se rationne augmente la difficulté du SR des tests de Fatigue d'un cran mais conserve sa vitesse de progression.

**LES CAMPS :**

Si lors de la période entre deux tests de Fatigue la Communauté adopte les attitudes suivantes, appliquez les modificateurs afférents lors des tests de Fatigue.

Faire des tours de garde : les héros qui prennent des factions voient le SR de leur prochain test de Fatigue augmenter d'un cran.

Faire du feu : manger chaud, sécher ses vêtements permet de diminuer le SR du prochain test de Fatigue des héros d'un cran... au dépens de leur discrétion.

Ne pas dormir : marcher, fuir, ou bien faire halte dans un lieu incompatible avec le repos augmente de deux crans le SR de tous les tests entrepris par le héros et particulièrement des tests de Fatigue.

MARCHER DE NUIT :

Marcher de nuit divise la distance parcourue par deux, arrondi à l'inférieur, et augmente la difficulté des tests Chasse pour suivre une piste de trois crans.

MARCHER JOUR ET NUIT :

Marcher sans repos permet une progression supplémentaire égale à la moitié de la vitesse de progression adoptée durant la nuit – un hexagone à *Marche normale* et *Forcée*, deux en *Traque* et *Course*. N'oubliez bien sur

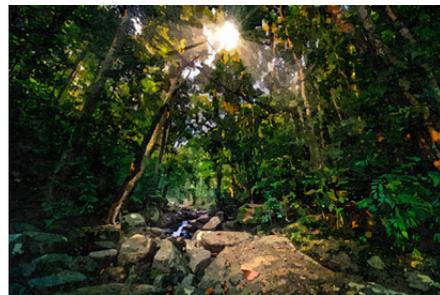
pas d'adjoindre alors les effets de *Ne pas dormir*.

FAIRE AUTRE CHOSE PENDANT LE VOYAGE :

Comme prévu dans le livre de base, les compagnons peuvent effectuer deux tâches pendant une journée de voyage, une le matin et une le soir, et ont donc droit à deux tests par jour. Attention, certaines vitesses de progression, comme *La traque* ou *La course*, n'autorisent qu'un, voir aucun test durant la journée. Si les héros veulent malgré tout entreprendre des tâches lors de leur progression, par exemple s'ils veulent chasser pour reconstituer leurs provisions, ils doivent alors abandonner leur vitesse de progression et en adopter une autre compatible avec leur activité, comme *Marche* ou encore *Marche forcée*.

GÉRER LA PROGRESSION :

On le voit la vitesse de progression et le temps de voyage sont tributaires des événements et des choix





des joueurs. Il y a fort à parier que les plans échafaudés en début de scénario soient remis en cause, ne serait ce que du fait des aléas climatiques et des agissements de Caran Gaur et de ses séides. Aussi le Maître des Légendes va-t-il devoir souvent recalculer le temps de voyage ainsi que la fréquence des tests de Fatigue et leurs Seuils de Réussite.

Les tests de Fatigue interviennent sur la fréquence de la vitesse la plus rapide. En effet même si la compagnie ralentit, la fatigue d'une allure

plus pénalisante pour la compagnie. Exemple : si la compagnie débute la journée par La Course puis finit pour une raison ou l'autre à Marche normale, considérez que la compagnie n'avance que de deux hexagones.

Si les héros débute la journée le ventre vide puis se procurent de la nourriture, diminuez tout de même d'un hexagone la progression de la compagnie.

L'exemple de tableau ci-dessous permet de tenir à jour ces éléments le plus simplement possible.

Jour	Vitesse de progression	Progression en hexagones	Prochain test de Fatigue intervient le jour n°	Difficulté du prochain test de Fatigue
1	Course	5	4	14
2	Marche	2	6	16 (il pleut)

soutenue leur reste dans les jambes. Exemple : en été, après avoir couru pendant deux jours, la compagnie adopte une Marche normale. Le test de Fatigue sera tout de même fait au bout de 4 jours.

Afin de simplifier cette tâche voici quelques conseils : gérez le voyage à la journée, toute vitesse ou attitude adoptée par les héros l'est pour la journée entière. Si les événements les obligent à en changer au cours de la journée prenez en compte l'option la

Gageons que les joueurs vont apprendre que les Terres Sauvages portent bien leur nom !

Des événements pour chaque rôle :

Les Événements Aventureux et Périlleux.

Les rôles interviennent non seulement lors des événements Périlleux mais aussi lors des Événements Aventureux. Ces derniers sont ici présentés mais sont détaillés dans le cours du scénario.

**GUIDE :**

(EA) - Choisir la route : le Guide fixe le cap, rattrape les erreurs d'orientation et remet la compagnie dans la bonne direction. Test de Voyage, SR 14.

(EA) - Rallier un refuge : le Guide conduit la compagnie vers un village, le Vieux Gué ou encore le Champs aux Iris. Test de Voyage, SR 14.

(EP) Perdu : voir page 207 du Livre de Base

(EP) Campement inconfortable : voir page 207 du Livre de Base.

Éclaireur :

(EA) Contourner un obstacle : l'Éclaireur repère et contourne les lieux propices aux pièges de Caran Gaur (la tourbière, le village décimé, ronciers et vallée encaissée). Test de Voyage, SR 14.

(EA) Trouver un abri : l'Éclaireur trouve les endroits les plus propices pour dresser le camp ou s'abriter des intempéries. Test de Voyage, SR 14.

(EP) Route bloquée : voir page 207 du Livre de Base.

(EP) De mal en pis : voir page 208 du Livre de Base.

(EP) Faux raccourci : l'Éclaireur engage la compagnie sur ce qu'il croit être un raccourci. La difficulté du terrain ou le détour diminue la vitesse

de cheminement d'un hexagone. Le guide doit ensuite réussir un test de **Voyage** pour remettre la compagnie dans le droit chemin sinon la perte de temps continue jusqu'à réussite.

Chasseur :

(EA) Chasser : le gibier fuit devant les wargs : selon l'option d'itinéraire choisie, la vitesse adoptée et les événements, les héros vont probablement avoir besoin de se ravitailler en route mais le gibier fait cruellement défaut, il fuit devant les loups qui précèdent les héros.

En fin d'été il est possible de cueillir des baies mais une récolte suffisante demande du temps.

Les tests de Chasse visant à faire des provisions ont un SR de base de 16 et nécessitent du temps : voir Faire autre chose pendant le voyage.

(EA) Suivre la piste de Caran Gaur : le Chasseur doit au moins réussir un test de Chasse par jour de Voyage pour ne pas perdre la trace du loup-garou et de sa meute. Test de Chasse, SR 14.

(EA) Repérer des traces ennemies : le Chasseur peut repérer des signes de présence d'autres menaces





dans les parages : orques, brigands, loups espions et autres. Test de Chasse, SR 14.

(EP) Fausse piste : le Chasseur suit une piste qui n'est pas celle qu'il espère. La compagnie se dirige dans une direction aléatoire au choix du Gardien des Légendes pendant une journée. Le Chasseur doit réussir de nouveau un test de Chasse pour s'en rendre compte sinon la compagnie continue à suivre la mauvaise piste. Le Guide doit ensuite remettre la compagnie sur la bonne route.

(EP) Piste perdue : le Chasseur a manqué de repérer un indice indispensable permettant de suivre la piste tenue par les loups. La compagnie perd une journée de progression. Le Chasseur doit réussir un test de Chasse pour retrouver la piste.

(EP) Provisions limités : voir page 207 du Livre de Base.

Guetteur :

(EA) Prévenir les dangers : le Guetteur est le premier à repérer une menace. Test de Vigilance 14.

(EA) Prévoir la météo : le Guetteur est le premier à voir le temps tourner. Test de Vigilance 14.

(EA) Repérer les espions : le Guetteur repère les loups espions, les sentinelles wargs, les navettes entre les espions et wargs, les orques. Il sait quand la compagnie est suivie et observés, il entend les hurlements de loups signalant les mouvements de la compagnie. Test de Vigilance 14.

(EP) Temps exécrable : voir page 207 du Livre de Base.

(EP) Fausse menace : le Guetteur met toute la compagnie en alerte pour une hypothétique menace. La vitesse de progression de la journée est diminuée d'un hexagone. La nuit est sans repos pour les compagnons sur le qui-vive qui ne récupèrent pas d'Endurance.

(EP) Inattentif : le Guetteur néglige une menace – groupe de loups, wargs blessé, bande de maraudeurs au loin. Le groupe sera surpris lors de la prochaine attaque des séides de Caran Gaur.



LES EFFETS DE LA FIÈVRE POUR CHAQUE RÔLE

Les effets de la *Fièvre Chasseresse* influent aussi sur le cours du voyage et selon le rôle du compagnon atteint. Les conséquences peuvent être désastreuses !

Un héros doit dépenser un point d'Espoir pour faire taire ses pulsions lorsqu'elles interviennent – au choix du Maître des Légendes. Une crise ne peut intervenir qu'une fois entre deux tests de Fatigue.

Si le héros laisse la *Fièvre* prendre le contrôle c'est à ce moment que Caran Gaur décide d'agir : un éclaireur isolé ou une compagnie épuisée par un guide trop exigeant constituent des cibles faciles à abattre.

Guide :

Inconsidéré : le Guide prend la route la plus directe sans tenir compte des étapes, loin des sources de ravitaillement, sans tenir compte des lieux de campement les plus propices. Le SR du prochain test de Fatigue de la compagnie est augmenté d'un cran.

Vaille que vaille : Le Guide mène un train d'enfer sans tenir compte de l'état de fatigue des membres de la compagnie : l'épuisement plane sur certains membres qui se laissent distancer. Le guide n'attend pas les retardataires et la compagnie est sé-

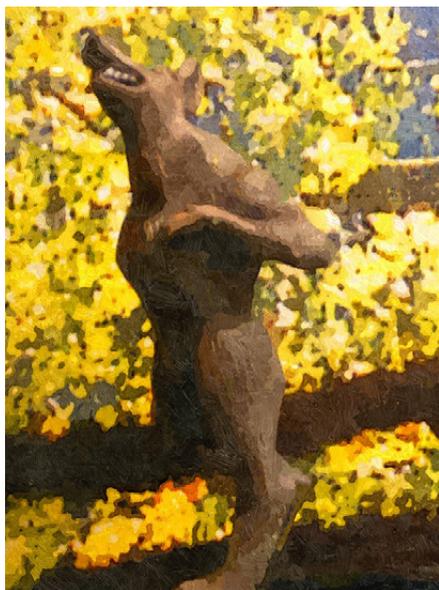
parée en groupes distants. Tous ne peuvent pas profiter de la vigilance du Guetteur qui voit ses SR de Vigilance augmenter d'un cran pour prévenir une attaque.

Éclaireur :

Téméraire : Trop en avant, il s'isole, va donner la chasse au lieu de repérer les lieux, passe des journées entières sans revenir en arrière, risque de se perdre, d'être coupé des autres. La compagnie ne profite plus de ses précieuses informations et progresse d'un hexagone de moins par jour. De plus l'Éclaireur est vulnérable aux attaques de Caran Gaur et lors qu'elles se produisent doit se signaler en danger (appeler, sonner du cor) avant d'être secouru après un nombre de tour égal au résultat d'un dé du Destin.

Brise-cou : l'Éclaireur minimise les obstacles, se fourvoyant sur les capacités du reste de la compagnie, il fait passer ses compagnons par les chemins les plus risqués, roncières, pentes abruptes, forêt épaisses au





risque de se blesser. Le SR du prochain test de Fatigue est augmenté d'un cran, un œil de Sauron indique qu'un compagnon est Blessé : foulure, jambe cassée...

Chasseur :

Imprévoyant : le Chasseur ne tient pas compte de l'état des provisions et ne porte aucune attention aux traces de gibier qui croisent sa piste. La compagnie ne refait pas ses provisions et marche le ventre vide une fois ses provisions épuisées.

Proie exclusive : le Chasseur délaisse les traces autres que celles des loups, il néglige les autres traces ennemies. Le Chasseur ne peut accéder à l'Événement Aventureux, *Repérer des traces ennemies*. La compagnie est

ignorante des menaces imminentes d'orques ou autres. Le Guetteur voit ses tests de Vigilance assortis d'un SR augmenté d'un cran contre ces ennemis et l'Éclaireur part en avant sans se soucier des menaces : il constitue alors une cible privilégiée pour les attaques des orques de Caran Gaur. Lors d'une attaque, il ne peut alors être secouru qu'après un nombre de tours égal au résultat d'un dé du destin.

Guetteur :

Négligence : le Guetteur se fait Chasseur, il ne veille plus sur la sécurité du groupe mais tente de repérer le moindre signe du passage ou de la proximité du loup. Il néglige les autres menaces qui bénéficient alors de la Surprise lors d'une attaque sur la compagnie

Défection : le Guetteur accompagne ou se substitue au Chasseur ou à l'Éclaireur. Le rôle est bien alloué mais la tâche n'est pas accomplie : aucun compagnon ne le remplace donc. Tous les tests incombant au Guetteur sont des échecs automatiques. Les Événements Périlleux du guetteur se produisent automatiquement.

On le voit, plusieurs héros enfiévrés peuvent conduire à des combinaisons désastreuses pour la compagnie.



QUITTER LES MONTS BRUMEUX

« *Et puisse le soleil de ton départ ne point cesser d'éclairer ta route !* »

Contes & légendes inachevés, le Troisième Âge

La compagnie s'élance vers le Val d'Anduin sous un soleil radieux. Retrouver la piste de la meute dans les herbages et futaies montagnardes est plutôt aisé dans un premier temps. La piste est encore fraîche et un simple test de **Chasse SR 12** suffit au Chasseur à repérer le sang et les cadavres des animaux blessés dans le récent combat. Le Chasseur peut aussi constater que le groupe le plus important file tout droit vers la vallée mais rapidement la piste se scinde à plusieurs reprises. Un groupe de wargs remonte dans les Monts Brumeux, d'autres filent au sud et au nord. Certains individus quittent seuls ou en petits groupes la meute au fur et à mesure de la descente.

C'est ici que la communauté doit définitivement choisir son itinéraire à la lumière de ses connaissances et des informations recueillies à Hirtherd. Trois directions s'offrent à la compagnie : la route de l'est, la plus courte vers l'Anduin, celle de nord-est en direction du Vieux Gué et enfin celle du sud-est vers le Champ aux Iris.

Bien entendu les événements rencontrés sur la route peuvent remettre en cause ce choix.

Les événements suivants interviennent dans l'ordre et à l'endroit exact choisi par le Maître des Légendes. Ces données restent volontairement floues pour que le ML se sente le loisir de les disposer à son gré sur la route de sa compagnie.

Bien sûr, ils constituent une trame dans laquelle tout va se passer pour le plus mal pour la compagnie et qui ne tient que peu compte des initiatives des joueurs. Aussi sentez-vous libre de vous en écarter, de remanier des événements ou d'en éliminer si les circonstances l'exigent ! Il s'agit des pièces d'un puzzle, à vous d'en faire votre fresque !

SURVEILLÉS !

Le Guetteur peut remarquer; grâce à un test de **Vigilance SR 14**, qu'à plusieurs reprises un loup sauvage semble les épier assis sur un promontoire ou traversant un chemin au loin. Cette apparition se conclue à chaque fois par un hurlement auquel répond un autre hurlement plus lointain.

L'animal est éloigné et se détourne lorsqu'il est aperçu, puis lui ou un autre réapparaît plus tard...



En observant le manège tout au long du voyage, **Vigilance SR 16**, le Guetteur peut se rendre compte que plusieurs individus suivent la compagnie, observent ses mouvements, se préviennent les uns les autres par des hurlements puis avec un peu de chance, en suivant discrètement l'un d'eux, il peut assister à la rencontre de l'un de ses loups et d'un warg qui file ensuite ventre à terre...

Les hurlements deviennent synonymes de danger, sachant leur moindre faits et gestes observés une certaine nervosité s'installe dans la communauté. Le Guetteur informe-t-il toute la compagnie ou seulement le guide ? À moins qu'il ne garde ces informations pour lui seul.

Éliminer ces espions les uns après les autres coupe le loup-garou de ses informateurs. Les héros bénéficient d'un SR diminué d'un cran aux tests de Vigilance visant à déjouer une attaque surprise.

Suivre le warg qui recueille les informations de ces sentinelles sauvages permet d'aller droit vers Caran Gaur ou dans un piège...

LA STRATÉGIE DE CARAN GAUR

« [...] une rumeur d'effroi se répandait autour d'eux, et les bêtes

sauvages se terraient, et les hommes solitaires se sauvaient au loin. »

Contes & légendes inachevés, le Troisième Âge

Le loup-garou compte se débarrasser des héros tant qu'ils se trouvent à l'ouest de l'Anduin dans la partie la plus sauvage et la moins peuplée du Val. En milieu sauvage, le loup-garou est sur terrain privilégié et dispose d'alliés. A contrario les compagnons sont livrés à eux-mêmes et Caran Gaur met tout en oeuvre pour les couper d'une éventuelle assistance. Il veut les affamer, les épuiser jusqu'à ce qu'ils commettent une erreur et soient enfin à sa merci.

La meute de Caran Gaur n'est pas très nombreuse car le loup veut parvenir discrètement jusqu'à Fort-Bois. Une meute trop importante attirerait inmanquablement l'attention des Hommes des Bois en traversant leurs terres.

Aussi compte tenu de ses forces, l'animal n'attaquera les héros frontalement qu'en dernier recours. Qui plus est, il a déjà pu constater à Hirtherd les prouesses martiales de la compagnie aussi juge-t-il que la faim et l'épuisement tuent aussi sûrement les meilleurs guerriers que les crocs et les griffes.



Caran Gaur va donc pratiquer la stratégie de la terre brûlée à l'encontre de la compagnie. Contrairement à ce que les héros pourraient croire, le fauve ne court pas ventre à terre vers sa destination. Il les précède de quelques lieues les faisant surveiller par les loups peuplant naturellement les environs tandis que ses wargs hantent les bois faisant fuir devant eux le gibier et les imprudents. Il va jalonné le parcours de la compagnie d'obstacles et de pièges aidé en cela par la météorologie qui semble se liguer contre les voyageurs, par la *Fièvre chasseresse* qui contribue à leur faire prendre de bien mauvaises décisions et par ses sbires qui n'ont de cesse d'espionner et de harceler la compagnie. Ses rangs comptent bien sûr ses wargs mais aussi une escouade de maraudeurs orques et ses pisteurs snagas.

La pluie, le froid, la faim et la fatigue feront le reste.

DON D'UBIQUITÉ ?

Le Maître des Légendes peut aussi faire planer le doute sur la position réelle de Caran Gaur. La piste se sépare en plusieurs groupes dès les Monts Brumeux. Quelle direction Caran Gaur a-t-il suivie ? La réponse doit être incertaine pour les héros et servir de variable d'ajustement pour le Maître des Légendes qui se sert de cet artifice pour nourrir l'intérêt dramatique.

Le loup-garou peut donner l'impression d'être parti vers l'est, le nord ou encore vers le sud voire même d'être dans plusieurs groupe être à la fois et ainsi assurer à la communauté que Garan Gaur est au sud et en fait ses membres l'aperçoivent au nord. Cette apparente ubiquité va immanquablement les désorienter et permettre au loup-garou d'être là où on ne l'attend pas et de surprendre les personnages qui tombent face à lui et ses sbires alors qu'on le croyait loin.

RENCONTRE AVEC DES CHASSEURS D'HIRTHERD

Les dernières pentes des Hithaeglr à peine quittées, la compagnie fait la rencontre de trois chasseurs d'Hirtherd. De retour de Castel Bois où ils ont vendu leurs peaux, ils rentrent maintenant au village les carniers pleins de gibier. Le groupe est mené par Gerold, un jeune archer jovial à l'œil perçant. À l'annonce du siège d'Hirtherd, les chasseurs louent les héros pour la protection offerte aux leurs et pour leurs hauts faits d'armes durant la bataille. Le groupe passe la soirée autour du feu à partager nouvelles, chansons et gibier rôti. Chasseurs et héros sympathisent rapidement.

Les chasseurs, reconnaissants, donnent des provisions, de la viande fraîche, voire des peaux si besoin, des



flèches, des gourdes et nombre de petits présents.

Gerold révèle quelques nouvelles inquiétantes. À Castel Bois on parle de mouvements de wargs et d'orques en provenance de la basse vallée de l'Anduin. Beaucoup de voyageurs étrangers à la mine suspecte parcourent aussi le Val. Mais les compagnons ne doivent pas s'alarmer, Gerold leur assure que la région alentours est sûre, que les orques se cantonnent aux abords des Champs aux Iris et n'osent pousser plus loin. Gerold n'a croisé la piste d'aucun orque ni d'aucun warg aussi haut au nord.

Les chasseurs indiquent aussi la direction de Lítillhrein, un village d'Hommes des Bois situé plus loin dans la vallée et où les chasseurs se rendent parfois pour trouver assistance et abris. Les adieux sont chaleureux et pleins de vœux de bonne fortune.

LE PIÈGE

Les héros sont désormais loin des Monts Brumeux, ils sont arrêtés pour la nuit dans un bois de bouleau que traverse un large ruisseau qui descend des montagnes. Les feuilles jaunes qui tapissent le sol offrent une litière sèche pour passer la nuit.

Alors que tous se reposent, des bruits de course provenant de l'amont du cours d'eau rompent le silence noc-

turne. De bruyantes éclaboussures! Des grognements retentissent. Puis un cri. Un homme se débat dans l'eau !

Sans doute, les héros vont-ils se porter en direction du tumulte. Notez bien qui se rend sur place. Le font-ils rapidement ? Dans la précipitation ? Ou bien lorsque plus aucun bruit ne se fait entendre ? Des héros restent-ils au camp ?

Ayant remonté le cours du ruisseau sur plusieurs dizaines de mètres, les héros découvrent Gerold pris au piège. De l'eau à mi-cuisse, il se débat contre une demi-douzaine de wargs et un chef de meute qui lui interdisent l'accès aux berges. Son carquois est vide, sa lance brisée. Livide, trois flèches sont fichées dans son dos et une quatrième dans son ventre. Instable sur ses jambes, Gerold tombe dans l'eau. Les héros arrivent alors que la curée va commencer.

Les loups font mine de battre en retraite. Les PJ, malgré leurs efforts éventuels, ne peuvent bénéficier de l'effet de surprise car les wargs, renseignés par leurs espions, connaissent leur présence dans les parages. Les wargs protègent le repli d'un des leurs qui tire le corps inanimé de Gerold sur l'autre rive en s'opposant



aux héros en adoptant une position Défensive.

Les héros se retrouvent donc avec le ruisseau entre eux et leurs ennemis. Il va falloir se battre pour sauver Gerold qui repose sur la berge opposée. Les wargs tentent de faire durer le combat le plus possible, empêchant compagnons par tous les moyens de mettre le pied sur la berge. Ils tentent de les repousser grâce à leur capacité Grand bond et d'Étreinte de sorte à leur faire garder leur position le plus longtemps possible.

Dès que les héros prennent le dessus ou que le combat a assez duré, les wargs, rappelés par leur maître démoniaque, s'éclipsent rapidement dans les bois. Cet appel fait naître une pulsion de vengeance chez les héros enfiévrés dont l'instinct les pousse à se lancer à la poursuite du loup-garou. Impulsion bien téméraire alors que rôdent certainement dans les bois des orques auteurs de flèches assassines qui ont abattu Gerold. Vous pouvez alors mettre en scène un combat avec les maraudeurs de Drâsch embusqués dans les bois et invisibles.

Caran Gaur quand à lui trop heureux d'avoir éloigné les héros de leur camp file déjà au loin.

L'HISTOIRE DE GEROLD

Gerold gît criblé de flèches empenées de noir. Un trait l'a atteint à l'abdomen, il est livide et perd beaucoup de sang.

Une fois ranimé, le jeune homme souffre le martyr et peut à peine parler. La détresse se lit dans ses yeux. Après avoir quitté la communauté, les chasseurs ont repris leur route sur quelques milles. Ils ont alors surpris une troupe de maraudeurs orques visiblement sur la piste de la compagnie. Les chasseurs ont alors décidés de faire demi-tour et de courir prévenir les héros du danger. Malheureusement pour eux les Hommes des Bois ont été repérés par les pisteurs snagas. Une poursuite s'est alors engagée au cours de laquelle des wargs, menés par un loup émâcié au regard maléfique et au poil incarnat, ont vite rejoint les orques. Rapidement encerclés, Gerold n'a dû son salut qu'au sacrifice de ses compagnons. Malheureusement, la poursuite s'achève ici. Au moins, Gerold a-t-il pu alerter les héros.

Un test de **Médecine SR 14** permet de détecter le poison qui enduit les flèches orques et de conclure à l'infection de la blessure. Gerold est condamné à d'atroces souffrances avant de mourir. Intransportable, il va mettre des heures voire un jour



ou deux avant de périr. Les héros peuvent-ils tout au plus soulager ses souffrances. Le ramener à Hirtherd est inenvisageable et le laisser revient à le livrer aux charognards et aux bêtes sauvages.

Attendre la mort du malheureux Gerold va faire perdre beaucoup de temps à la compagnie : lancez deux dés de Destin, le résultat est le nombre d'heures avant que le moribond ne rende son dernier souffle.

Laisser le malheureux mourir seul fait gagner 2 points d'Ombre à chaque héros.

LE PIÈGE SE REFERME

Une fois ces considérations prises en compte, les compagnons peuvent se poser d'autres questions. Où sont les orques qui ont poursuivi Gerold ? Pourquoi les wargs ont-ils manifestement fait durer le combat avant de s'éclipser mystérieusement ? La réponse est la suivante : pour détourner l'attention des héros de leur camp de base.

Alors que les héros se battent pour extirper Gerold des griffes des wargs, Dràsh et ses Snagas remontent furtivement le ruisseau depuis l'aval et investissent le camp. Ils le saccagent avant de s'évanouir dans la nuit. Les provisions qui ne sont pas empor-

tées sont détruites ou rendues inconsommables. Si les héros ont des montures, apeurées, elles ont brisé leurs longes et se sont enfuies dans la nuit avant d'être dévorées par les wargs.

Les provisions sont réduites à peau de chagrin et presque tout le matériel est brisé ou hors d'usage (couverture déchirées, outres percées, arcs brisés...).

Si un ou plusieurs héros sont restés au camp, ils vont pouvoir bien sûr s'interposer aux vandales. Dràsh – et quelques uns de ses maraudeurs si l'opposition est trop forte – tentent de prendre par surprise les héros puis engagent le combat. Pendant l'échauffourée, Cog et Coggy se disputent les provisions et le matériel de la communauté et détruisent ce qu'ils jugent inintéressant. Les frères ennemis gaspillent, cassent, déchirent tout en s'invectivant. Cet épisode pourrait être rendu comique par le ridicule des deux Snagas si les conséquences n'étaient pas si dramatiques.

Une fois leur forfait perpétré, sous le couvert du tir de barrage des autres membres de la troupe embusqués dans les fourrés, les assaillants se replient dans la nuit avant le retour du reste de la communauté. La scène peut être l'occasion d'un premier duel entre Dràsh et un héros. Duel



interrompu par le retour du reste de la compagnie qui force l'orque à fuir mais que les deux combattants se promettent de terminer bientôt.

La nuit se détermine sur un concert de hurlements résonant au loin.

LES ENNEMIS :

CARAN GAUR

Reprendre les caractéristiques contenues dans le scénario *Entre chiens et loups* du *Maraudeur* n°8. Notez que le loup-garou a récupéré tous ses points de Haine.

LES WARGS

Prendre les caractéristiques des wargs de la page 254 du Livre de Base.

Drâsh, chef des maraudeurs orques

Drâsh est un coureur des bois et des plaines. Il n'est pas un chef de guerre mais sa lance est meurtrière et il mène sa troupe de maraudeur d'une main de fer. À la bataille des Cinq Armées il était des éclaireurs grâce à qui l'avancée les hordes de Bolg resta secrète jusqu'au pied du Mont Solitaire. Drâsh est prudent et discret et c'est grâce à ces deux qualités qu'il est encore vie. Le maraudeur connaît bien la Val d'Anduin pour l'avoir parcouru en tout sens de nombreuses

fois. Il sait fouler le sol ennemi mais sa connaissance du terrain et son extrême endurance l'ont jusque là tiré de tous les mauvais pas.

Niveau d'Attribut : 5, Endurance 20, Haine 5, Parade 4+1 (rondache), Armure 3D

Compétences : Personnalité 2, Déplacement 3, Perception 3, Survie 3, Coutume 1, Métier 2

Compétences d'Armes : Épée à large lame 3, Lance 3

Capacités Spéciales : Force Horrible, Haine du soleil, Vitesse du Serpent, Voix Impérieuse

Les frères Cog et Coggy : pisteurs snagas

Cog et Coggy sont les chiens de chasse de Drâsh. Désobéissants, insolents, paresseux, bavards, ces deux ne cessent de se chamailler et de maudire le ventre de la mère qui donna naissance à son frère. Seulement lorsqu'il s'agit de chasser, de pister et d'équarrir une proie isolée, c'es deux là sont comme les doigts de la main. Leur odorat et leur ouïe sont sans pareils. Vicieux, retors et cruels, malheur au Hobbit esseulé qui tombe entre les pattes de ces deux limiers !

Niveau d'Attribut : 3, Endurance 10, Haine 2, Parade 3, Armure 2D

Compétences : Personnalité 2, Déplacement 2, Perception 3, Survie 3,



Coutume 1, Métier 1

Compétences d'Armes : Arc en os 3, Couteau dentelé 2

Capacités Spéciales : Déconcertants*, Haine du soleil, Vitesse du Serpent

*Agiles, rapides, ne cessant de se disputer même en se battant, ces deux animaux ont des réactions imprévisibles.

Les maraudeurs de Drâsh

Vétérans de la bataille des Cinq Armées, ces maraudeurs obéissent au doigt est à l'œil à Drâsh qu'ils respectent pour leur avoir toujours fourni du bon butin et les avoir tirés de biens mauvaises situations. Véritable guérilleros, ils sont plus rompus aux accrochages et aux embuscades qu'aux combats frontaux.

Leur nombre est à la discrétion du Maître des Légendes et de ses besoins.

Niveau d'Attribut : 3, Endurance 12, Haine 1, Parade 3+1 (Rondache), Armure 3D

Compétences : Personnalité 2, Déplacement 3, Perception 3, Survie 2, Coutume 1, Métier 1

Compétences d'Armes : Lance 2, Arc 2

Capacités Spéciales : Aversion au soleil, Résistance abominable

Intégrer ce scénario dans la cam-

pagne de Tales from Wilderlands

Les régions parcourues dans ce scénario sont les mêmes que dans *Dark tidings and kin strife* et *A darkness in the marshes*. Aussi est-il possible d'intégrer le contexte de ces deux scénarios dans la campagne. Peut-être même les avez-vous déjà joués ?

Les brigands des bois proches des Champs aux Iris peuvent intervenir, être aperçus ou n'être qu'un ru-meur.

Les loups qui pénètrent dans le Val peuvent être en fait la meute de Caran Gaur dont les déplacements ne demeurent pas inaperçus.

Les orques qui remontent l'Anduin et qui assassinent les Béornides dans le Val supérieur peuvent être la bande d'Uruk – voir plus bas – ou bien la bande de Drâsh.

Les héros peuvent savoir où trouver des embarcations pour traverser le fleuve et même chercher de l'assistance à Stonyford.

L'ORAGE

« [...] le ciel se couvrit ; et de la Mer de Rhûn, un vent sombre accouru, chargé de pluie et il plut quatre jours durant, de sorte que [...] l'Anduin, grossi d'eaux tumultueuses, [...] ».

**CONTES & LÉGENDES INACHEVÉS,
LE TROISIÈME ÂGE**



Alors que Gerold expire et que les héros posent la dernière pierre de sa sépulture, les premières gouttes d'eaux tintinnabulent sur les feuillages, puis rapidement se transforment en une pluie drue qui va tomber sans discontinuer des jours durant.

Chasser est rendu difficile par la présence des wargs, la cueillette de baie est fastidieuse et nourrir de la sorte la communauté demande tant de temps qu'il n'est plus possible d'avancer rapidement. La meilleure alternative pour une communauté qui doit refaire ses provisions au plus vite est de rallier Lítillhreïn, le village indiqué par les habitants d'Hirtherd et par Gerold.

À moins que les héros n'aient correctement pris leurs dispositions avant de partir d'Hirtherd et aient réussi à déjouer le piège de Drâsh, la communauté se trouve bien démunie : plus ou peu de provisions et des conditions climatiques déplorables.

En plus des affres du manque de nourriture, de la pluie, des camps inconfortables et de la fatigue – voir plus haut le paragraphe *Gérer le voyage* – Caran Gaur va n'avoir de cesse de disposer des pièges sur la route des héros et de se montrer afin d'attiser la *Fièvre chasserresse* qui agite

certains.

Par temps de pluie, la piste de Caran Gaur est plus compliquée à suivre, le SR du test de **Chasse** du Chasseur augmente d'un cran. Trouver des camps abrités et sec l'est tout autant et le SR de Voyage de l'Éclaireur pour **Trouver un abri** subit la même pénalité.

LES PIÈGES DE CARAN GAUR

Voici un panel de pièges que loup-garou va tendre à la compagnie. Cette liste n'est bien sûr pas exhaustive et ne sert que d'exemple pour vos propres créations.

Ces pièges constituent aussi des pulsions pour lesquelles un héros atteint de la *Fièvre Chasserresse* doit dépenser un point d'Espoir s'il veut résister aux défis de Caran Gaur.

Pente abrupte : dans un bois, alors qu'ils progressent sur la crête d'un vallon, Le Guetteur, l'Éclaireur ou le Chasseur repère tout en bas de la pente le loup-garou qui chemine tranquillement en humant le sol. Il ne semble – faussement – pas avoir perçu la présence des héros. La pente qui les sépare est abrupte, boisée et rocailleuse. Pour atteindre le loup ou se mettre à portée de tir il faut rapidement s'engager dans le sens de la descente sinon le loup va disparaître



sous le couvert de la végétation. Un test d'**Athlétisme SR 16** est nécessaire pour se déplacer rapidement sur le terrain pentu et rendu glissant par la pluie. Un échec se conclue par une chute et une perte d'Endurance égale au résultat d'un dé du Destin. Sur un œil de Sauron, le héros se foule ou se casse un membre. Il ne peut plus tenir son rôle et pénalise l'avancée du groupe d'un hexagone par jour.

Rochers : la compagnie traverse ce qui fut autrefois une carrière qui servit aux hommes des temps passés à bâtir leurs villes et villages désormais en ruines. Dans cet endroit, aujourd'hui tapissé de mousse, la communauté découvre émergeant du front de taille, figée à jamais, la statue monumentale d'un roi oublié à l'allure sévère. Les yeux de pierres semblent scruter les héros, lorsque soudain la tête couronnée vient s'écraser sur eux ! À moins qu'ils ne réussissent un test de **Vigilance SR 14** puis un test d'**Athlétisme SR 14**, les héros sont frappés par une pluie de pierres et de rochers qui leur occasionne une perte d'Endurance égale au résultat d'un dé du Destin. Sur un œil de Sauron le héros se foule ou se casse un membre. Il ne peut plus tenir son rôle et pénalise l'avancée du groupe d'un hexagone par jour. Piège ou coïncidence, un hurlement

sinistre résonne dans la carrière.

Un gibier ! : les compagnons poursuivent un magnifique sanglier, proie rare sur leur chemin et qui remplirait leurs carniers pour quelques jours. La bête, affolée et blessée, a été traquée jusqu'ici par les wargs. Ivre de douleur et de peur, l'animal acculé se bat jusqu'à la mort et se révèle être une proie très dangereuse à même de blesser les héros.

LE SANGLIER :

Niveau d'Attribut 3, Endurance 15, Haine 1, Parade 3, Armure 3 D, Défenses 3

Capacités Spéciales : Charge, Résistance abominable

Le roncier inextricable : le Chasseur a débusqué la piste de la meute au milieu d'une forêt dense. La sente pénètre dans un roncier enchevêtré de buissons aux épines acérées. Rebrousser chemin et contourner la zone de broussailles fait perdre une journée. Sortir de ce lacis nécessite un test d'**Exploration SR 14** pour ne pas là aussi perdre une journée. Une fois qu'ils en sont sortis, les vêtements de pluie des compagnons sont irrémédiablement lardés de toute part et rendus totalement inefficaces – voir le paragraphe *Gérer le Voyage* pour les effets. Et la pluie continue évidemment de tomber inlassablement...



Une tourbière : la route suivie par les héros mène dans une cuvette tourbeuse cernée de collines boisées. Assis parmi la végétation, Caran gaur est tranquillement occupé à se lécher les pattes. Avec les dernières pluies la tourbière, une ancienne pièce d'eau qui se végétalise par un couvert de sphaigne, est particulièrement meuble et se révèle être un véritable piège. Traverser la cuvette requière une grande prudence pour ne pas être happé par le boubier. Avancer rapidement requière un test d'**Exploration SR 16** pour repérer les zones pouvant supporter le poids des héros, un échec nécessite ensuite un test d'**Athlétisme SR 14** pour se sortir de là. Un oeil de Sauron engage une Noyade – voir page 223 du Livre de base.

Caran Gaur rejoint quant à lui les pentes boisées au sol ferme en quelques bonds.

Un éclair : au plus fort de l'orage, les héros poursuivent le loup-garou. Peut-être l'on-t-ils blessé d'une flèche ou suivi lors de l'une de ses précédentes provocations. Toujours est-il que traversant une zone bocagère qui annonce enfin la proximité d'un village, les héros sont sur les talons du fauve et bien près de le rattraper. Lorsqu'un éclair zèbre le ciel et frappe un arbre à proximité. Le bois se déchire dans un craque-

ment assourdissement et s'enflamme comme une torche. L'épisode intervient au plus mauvais moment alors que le loup était au bout de la flèche du Chasseur ou bien à la merci d'un guerrier. Les héros proches de l'arbre doivent endurer des dégâts comparable à un « Feu de camp » pendant un tour – voir page 22 du Livre de Base.

Les héros sont abasourdis et doivent réussir un test de Peur – voir page 200 – pour continuer à agir malgré le choc. Caran Gaur bientôt rejoint par sa meute sortie de nulle part en profite pour s'éclipser l'air aussi fringant que si rien ne s'était passé...

ET SI CARAN GAUR EST TUÉ ?

Il serait dommage que le Némésis des personnages soit éliminés maintenant ! Laissez aux joueurs savourer leur victoire. Mais comme pour les grands héros, donnez une chance aux grands méchants !

Le loup tombe de la falaise pour ne plus être vu, la flèche le transperce mais la bête parvient à s'enfuir pour aller mourir plus loin, le coup de lance s'enfonce mais ne touche aucun organe vital. Bref un coup du sort, il est laissé pour mort mais ne l'est pas !

Laissez les joueurs continuer tranquillement le cours du scénario et fait Caran Gaur resurgir au plus mau-



vais moment ! Ou même seulement au prochain épisode de la campagne. L'effet n'en sera que plus fort. Drâsh, ses maraudeurs et la meute de wargs suffisants pour pimenter le voyage.

LÍTILLHREIN, LE VILLAGE TANT ESPÉRÉ

Bien avant leur arrivée, les héros aperçoivent s'élevant par delà un bosquet, la fumée bienfaitrice signalant un village. Les héros entendent déjà les crépitements du feu dans l'âtre synonymes d'une chaleur réparatrice dans une chaumière accueillante.

Lorsqu'ils pénètrent dans la clairière qui abrite Lítillhrein, le spectacle est désolant.

Le village est en ruine. Maisons et granges finissent de se consumer. La fumée aperçue auparavant est celles des dernières fumerolles de l'incendie qui a ravagé le village des Hommes des Bois.

Le bétail égorgé et dépecé gît éparse. Une odeur nauséabonde de décomposition soulève le cœur des compagnons. Une charogne pourrit dans le puits. Fort heureusement, il semble que les habitants aient eu le temps de s'enfuir avant que le village ne soit envahit.

Un test de **Chasse SR 14** permet

de relever au sol les empreintes de lourdes bottes ferrées, probablement une forte troupe d'Uruks. Les orques ont établi leur camp quelques heures ici avant de s'élancer à la suite des villageois – la direction est à votre choix probablement vers le Vieux Gué ou Castel Bois.

Un test de **Chasse SR 16** permet de déterminer que les Uruks ont quittés le village il y a à peine quelques heures... La bande ne doit pas être bien loin.

Un test de **Fouille SR 16** permet à chacun de trouver de quoi se nourrir pour un jour. Aucun matériel utile ne peut être trouvé. Le village offre encore de quoi s'abriter et se reposer au sec. Une nuit passée ici est un camp propice à récupérer de l'Endurance et à ne plus être Épuisé – voir page 145 d livre de base.

Cependant s'attarder ici n'est pas prudent, un test de **Art de la guerre SR 14** indique que le village est une véritable souricière. Quelques archers répartis dans le bosquet peuvent facilement interdire la sortie de la clairière... C'est au Guide de prendre la bonne décision.

Si les héros passent trop de temps ici à se reposer, un test de **Vigilance SR 14** permet de détecter les Maraudeurs de Drâsh qui se déploient dans



les fourrés.

Les orques n'attaquent pas mais dardent de leurs flèches toute tentative de sortie du village. Pendant ce temps, un maraudeur monté sur un warg file à la poursuite de la bande d'Uruks pour leur demander main-forte. Un autre warg part seul rapporter à Caran Gaur la position précaire de la compagnie.

Un héro discret – test opposé de Discrétion contre la Vigilance des maraudeurs – peut surprendre Dràsh donnant ses ordres ou bien une conversation entre sentinelles et découvrir pourquoi les maraudeurs attendent. Il est alors possible de déjouer le plan de Dràsh en interceptant les messagers ou en tentant de quitter le village au plus vite.

Si la compagnie s'attarde, la bande d'Uruks arrive en vue du village en une demi-journée, elle encercle le village et donne l'assaut la nuit venue. Espérons pour eux que les héros aient quittés les lieux avant !

Prenez les caractéristiques des Uruks de la page 244 du Livre de Base pour former la troupe dont le nombre est soumis à votre discrétion.

Pour quitter le village et rejoindre le bosquet, il faut s'exposer au tir nourri des orques pendant deux tours. Chaque héros à découvert doit effec-

tuer un test d'**Athlétisme SR14**, un échec signifie que le compagnon es-
sue autant de tirs que le résultat d'un dé de Maîtrise, deux tirs pour un succès, un pour un succès supérieur et aucun pour un succès extraordinaire. Sur un oeil de Sauron le malheureux compagnon doit endurer autant de tirs que le résultat d'un dé du Destin. À noter que les flèches des Snagas sont empoisonnées – voir pages 144 et 243 du Livre de Base, ces deux vicieux visent le compagnon le plus faible et spécialement les Hobbits ! Une fois le couvert des bois atteint, les héros doivent se confronter à Dràsh et à deux de ses maraudeurs qui tentent d'empêcher les héros de s'enfuir. Si ce trio réussit à retenir la communauté plus de trois tours le reste des orques vient prêter mains fortes à son capitaine. Sinon les héros ont réussi leur percée !

À peine sortis de la nasse, le Guetteur peut entendre retentir les appels de la meute de Caran Gaur qui accourt ! Les wargs rejoignent bientôt les maraudeurs et les prennent en croupe. La chasse est donnée !

TRAQUÉS !

L'Anduin est désormais tout proche, les héros sont probablement harassés affamés, blessés et peut-être même sous le coup du poison des flèches snagas. Caran Gaur décide qu'il est



temps d'en finir.

Il lâche Drâsh et un contingent de ses wargs à la poursuite des héros avec ordre de les éliminer alors qu'il est temps pour lui de franchir le fleuve et de rejoindre au plus vite Fort Bois et la Forêt Noire. Pour cela lui et ses plus fidèles lieutenants vont profiter des bois flottés arrachés aux rives par les fortes pluies pour traverser ou bien passer par le Champ aux Iris si les derniers événements se passent à proximité.

Pour espérer échapper à ses poursuivants, la compagnie va devoir faire vite et tenir le rythme de la course pendant une journée entière ! Peut-être les plus forts vont-ils devoir porter les plus faibles et en tout cas chacun va devoir puiser dans ses ressources d'Espoir pour tenir.

Le Guide doit réussir un Test de **Voyage SR 14** pour choisir de quel côté fuir alors que le Guetteur doit réussir un test de **Vigilance** en opposition avec la Vigilance de Drâsh. Le vainqueur du duel repère l'autre en premier. S'il s'agit de la compagnie elle peut fuir se mettre en sécurité, s'il s'agit des maraudeurs ils peuvent fondre sur leurs proies.

Le duel est à renouveler deux fois dans une journée. Espérons que le Guide et la compagnie ne se perdent

pas !

Au bout d'une journée de poursuite, le Guide peut faire un test de **Voyage SR 14** pour trouver un refuge : un important village de pêcheurs sur l'Anduin, le Vieux Gué ou bien le couvert de la brume qui couvre le Champ aux Iris.

Un refuge est en vue ! Leurs poursuivants cessent alors leur traque et font demi-tour. Ils sont sauvés !

TRAVERSER L'ANDUIN

« À l'aval, l'Anduin ne se laissait point guêrer ; car à quelques milles de [La vieille Route de la forêt], la pente s'accusait fortement et la rivière devenait extrêmement rapide, jusqu'à ce qu'elle ait atteint le grand déversoir des Champs d'Iris.

Contes & légendes inachevés, le Troisième Âge

LE VILLAGE DE PÊCHEURS

Il s'agit là d'une colonie de plusieurs dizaines de familles d'hommes de bois qui vivent de la pêche sur les bords du fleuve. Ils ont recueillis une partie de la population de Lítillhrein et se préparaient à lancer une expédition pour éradiquer la bande d'Uruks qui s'est aventurée si loin au nord. Devant une telle opposition Drâsh stoppe la poursuite et s'en va au sud vers les Champs aux Iris.



Étant donné l'état probablement pitoyable dans lequel la communauté parvient ici il n'est pas besoin de persuader les pêcheurs de venir en assistance aux héros. Ils sont lavés, de la nourriture leur est apportée et de bons lits préparés. Des soins leur sont prodigués et les effets des flèches orques se dissipent rapidement grâce aux herbes médicinales de leurs bienfaiteurs.

La communauté peut ici refaire ses provisions et offre est faite de leur faire traverser le fleuve sur les embarcations des pêcheurs.

Un test de **Courtoisie SR 14** permet tout de même d'apprendre qu'un groupe de wargs dont un loup amaigri au pelage roux cramoisi a été vu traversant le fleuve jugé sur des branches. Le courant les a poussés loin au sud et les remous du fleuve en a certainement noyés plus d'un.

Les pêcheurs confient aux compagnons autant d'embarcations que nécessaire pour traverser le fleuve avec pour consigne de les amarrer en un lieu convenu où les Hommes des Bois vivants sur l'autre rive savent pouvoir les trouver

C'est dans un petit matin brumeux que les héros prennent les barques

pour se rendre sur la rive est de l'Anduin. Le temps est gris mais il a cessé de pleuvoir. Toutefois, le fleuve grossi par les dernières pluies est tumultueux. L'entreprise n'est pas de tout repos et nécessite une action prolongée de quatre tests d'**Athlétisme SR 16**. La coopération est autorisée. Si une embarcation ne parvient pas à réunir les succès nécessaires en huit tentatives, le courant rapide l'a poussée dans les brumes des Champs aux Iris...

LES MARAIS DES CHAMPS AU IRIS :

« [...] un vaste marécage où la rivière vaguait parmi un semis d'îlots sauvages, de roselières et de jonchées, et foisonnaient les iris jaunes qui poussaient à hauteur d'hommes et plus [...] ».

Contes & légendes inachevés, le Troisième Âge.

Avec les dernières pluies, une brume épaisse recouvre les marais. L'air saturé d'humidité rend l'atmosphère pesante. Les lieux sont sordides et lugubres, les iris à qui ils doivent leur nom sont maintenant fanés depuis longtemps. Une odeur entêtante de vase et de végétaux en putréfaction hante les lieux. Des nuages de moustiques assaillent la moindre créature assez folle pour s'aventurer ici.

Parvenir sous le couvert de la brume



permet d'échapper un temps aux poursuivants mais la compagnie n'est pas tirée d'affaire pour autant. Trouver sa route dans ce dédale d'îlots et ces forêts de phragmites et de roseaux est une gageure. Au moins les compagnons peuvent-ils pêcher pour reconstituer leurs provisions.

Pour sortir de ce borbier, que la compagnie soit à pied ou en barque, le Guide doit effectuer un test prolongé trois succès de **Voyage SR 16**, sous peine de tourner en rond jusqu'à réussite. Pendant ce temps Drâsh et ses wargs sillonnent les marais à la recherche de la compagnie, le Guetteur doit aussi battre leur **Vigilance** en un test opposé de **SR 16**. Un échec signifie une embuscade dans la brume qui n'est pas sans rappeler le drame qui perdit Isildur des siècles auparavant...

LE VIEUX GUÉ :

« [Les Béornides], sont de vaillants hommes, et ils maintiennent ouvert le Haut Col et le Gué du Carrock. Mais leurs péages sont élevés [...] ». Gloin, Le Seigneur des anneaux ; livre II,1

Si les joueurs ont décidé d'emprunter cet itinéraire, il en va autrement. À l'approche du gué, Drâsh, prudent, abandonne la poursuite et s'en

retourne plus au sud.

C'est le cœur plus léger que les héros peuvent distinguer les arches brisées d'un pont majestueux, vestiges de temps glorieux.

Un test de **Vigilance SR 14** permet de distinguer de nombreuses sentinelles embusquées dans les environs. De robustes hommes vêtus de peaux armés d'arc et de longues lances.

C'est en réponses aux cris de signallement hululés sur leur passage qu'une dizaine d'hommes portant de fortes haches à larges fers viennent à la rencontre de la compagnie. Parmi eux se trouve un homme moins épais que ses compagnons, un arc long en bandoulière et revêtu des peaux de chamois. Il prend la parole.

« Je suis Gevorich, fils de Geverdric. Chef des sentinelles et responsable du Vieux Gué en l'absence de notre capitaine Beormud. Vous entrez sur les terres de Beorn. Nommez-vous et présentez les raisons de votre venue ».

Nullement attendri par la probable détresse des héros, l'accueil de Gevorich est pour le moins rude. Un test d'**Intuition SR 14** permet de percevoir les accents de l'incertitude dans ses propos. L'homme n'est pas sûr de lui, il n'est pas habitué à com-



mander le Vieux Gué et masque son indécision derrière la rudesse de ses paroles. Ses compagnons sont sur le qui-vive et les sentinelles sont retournées à leur poste. La tension est palpable au Vieux Gué.

PRÉSENTATIONS

Les héros vont donc se présenter au chef des guetteurs. Ce dernier prise la Présence. La Courtoisie et la Persuasion lui sont indifférents. Les héros doivent clairement énoncer leur noms, leurs intentions et d'où ils viennent. S'apitoyer sur leur sort et leur état n'émeut pas le guetteur habitué aux artifices des brigands prêts à tout pour franchir l'Anduin.

Le test à effectuer est une épreuve de **Présence SR de 14, SR 16** pour les héros qui se plaignent de ne pas recevoir meilleur accueil malgré leur dénuement.

VALEUR DE TOLÉRANCE

Gevorich prise la Vaillance. La Valeur de Tolérance de base de la rencontre est donc égale à la Vaillance la plus élevée des compagnons. À laquelle il faut ajouter 1 point si le groupe comprend un Béornide et diminuer de 1 point si les compagnons se plaignent du mauvais accueil qui leur est réservé. N'oubliez pas d'appliquer le bonus dû au Prestige éven-

tuel d'un héros de même culture que Gevorich, à savoir Béornide.

ÉVALUATION DE L'ISSUE DE LA RENCONTRE

Le Gardien des Légendes comptabilise le nombre de tests réussis par les joueurs pendant la phase de *Présentations*. Chaque succès ordinaire compte pour un, tandis qu'un succès supérieur équivaut à deux jets réussis, et un succès extraordinaire à trois. Le total ainsi obtenu détermine l'attitude de Gevorich. Bien sûr, n'hésitez pas à ajuster les nombres de succès obtenus en fonction de l'interprétation de la rencontre par les joueurs et non de leurs seuls jets de dés. Une fine interprétation ne saurait être balayée par un simple jet de dés malchanceux.

NOMBRE DE SUCCÈS OBTENUS :

1-2 : « *Les brigands sont nombreux à solliciter notre bienveillance pour franchir l'Anduin et vous n'êtes manifestement qu'une bande de gredins ! Retournez d'où vous venez, vous n'obtiendrez rien de plus des suivants de Béorn que la morsure de l'acier !* ».

2-4 : « *Vous pouvez vous reposer ici pour la nuit avant de reprendre votre chemin. Mais il vous faudra rester de ce côté-ci de l'Anduin. Les temps sont trop sombres pour que je vous autorise le passage.* ».



5-7 : « Venez partager avec nous nos provisions et la chaleur de notre feu. Béormud, notre capitaine à tous, est parti dans les montagnes défaire un troll qui menace le passage. Il va revenir dans les jours qui viennent. La décision de votre passage lui appartient ».

8+ : « Venez partager avec nous nos provisions et la chaleur de notre feu. Vous semblez avoir le cœur juste. Je prendrai ma décision demain ».

On le voit, dans le meilleur des cas la communauté ne passera le gué que le lendemain et au mieux Béormud ne reviendra pas avant une semaine. L'indécision de Gevorich fait perdre à la communauté un temps précieux.

Persuader Gevorich est une gageure, le guetteur est Inébranlable et seul un **test prolongé de trois succès de Persuasion SR18** pourrait l'amener à changer d'avis.

Gagner la confiance des sentinelles et leur fausser compagnie n'est pas la méthode la plus honorable mais certainement la plus rapide. Engager le combat ne saurait être envisagé et ne peut conduire qu'au massacre.

Avec un test d'**Art de la Guerre SR 14**, il est possible de ressentir un relâchement de la vigilance des Béornides à l'aube juste avant que la re-

lève ensommeillée ne remplace les sentinelles épuisées. Le chef légitime est absent et cela se ressent !

Aussi, à la faveur de la brume, la communauté peut traverser le fleuve avec un test opposé de **Vigilance** contre la **Discrétion SR 14** des compagnons. Si les sentinelles déjouent la manœuvre, les Béornides floués n'hésiteront pas à utiliser leurs armes pour stopper les compagnons.

Si la communauté passe, Gevorich n'engage pas de poursuite mais envoie un messager à Castel Bois pour informer les Hommes des Bois de la présence de brigands sur leurs terres. Les conséquences de ce message se feront alors sentir dans le prochain épisode de la campagne...

Les sentinelles béornides

Niveau d'Attribut : 4, Endurance 30

Particularités : Inébranlable, Méfiant

Compétences majeures : Vigilance
3, Athlétisme 3, Lance 3

TRAVERSER LE VAL D'ANDUIN EST

« Ils avaient franchi la profonde dépression des Champs d'Iris au-delà de laquelle le terrain à l'est de l'Anduin se faisait plus ferme et plus sec, car le paysage avait changé. ».

Contes & légendes inachevés, le Troisième Âge



Alors qu'ils osent le pied sur la rive est, le soleil vient saluer les héros de ses rayons tant espérés.

Devant eux s'étendent de vastes plaines herbeuses, dernière étape avant Fort Bois.

La pluie a cessé, le soleil pointe derrière les nuages. Le vent fait ondoyer les hautes herbes des plaines qui montent en pente douce vers la forêt Noire. L'espoir gagne à nouveau le cœur des héros !

Quel que soit l'itinéraire choisi, Caran Gaur franchit le fleuve le même jour que la communauté mais quelques milles plus au sud.

À moins de connaître (ou de prévoir) sa destination, il faut au préalable retrouver sa piste. Pour cela il faut parcourir les berges vers le sud et la réussite du Chasseur un test prolongée **de trois tests de Chasse SR 16** pour trouver l'empreinte des loups dans la vase. Parvenir à réunir les succès en plus de six tentatives fait perdre un jour, deux pour neuf, etc.

En terrain découvert et ennemi, le loup-garou est prudent et ne parcourt que **3 hexagones par jour**.

Une fois la piste trouvée la compagnie peut s'élancer à la poursuite des loups avant qu'ils ne parviennent sous le couvert de la Forêt Noire. Pour cela le Chasseur doit parvenir

à suivre leur trace et estimer leur avance et leur vitesse. Chacune de ces informations requiert un test de **Chasse SR14**.

Inutile de dire que les héros atteints de la *Fièvre Chasseresse* désirent ardemment donner au plus vite la chasse à Caran Gaur !

Il revient alors au Guide de choisir la vitesse à adopter et l'itinéraire à emprunter. Selon l'avance des loups il sera peut-être impossible à la compagnie d'intercepter les wargs.

Chaque jour de traque, le Guide fait un test de Voyage. SR 16 le premier jour, puis 14 le deuxième et enfin 12 le troisième. Un succès signifie qu'il parvient à déterminer la destination finale de Caran Gaur : Fort Bois.

La pluie n'est plus là pour entraver leur route, ils ont certainement fait le plein de provisions au village de pêcheurs ou au Vieux Gué, le loup n'a plus ici d'alliés et se garde bien de s'attarder pour tendre des pièges aux héros : plus rien ne s'oppose – à part la Fatigue – à ce que le communauté mène un train d'enfer !

Menez la poursuite à l'aide du paragraphe *Gérer le Voyage*. N'oubliez pas que Le Chasseur doit réussir un test de Chasse par jour pour ne pas



perdre la piste. Bonne chasse !

VOICI QUELQUES ÉVÉNEMENTS POUVANT SURVENIR SUR LA ROUTE.

UN BERGER ET SON TROUPEAU

Les héros rencontrent des bergers et leur troupeau de moutons gardé par une meute des chiens qui font la renommée des Hommes de Bois. Après un test de **Courtoisie SR 14**, ils confient avoir repoussé l'attaque de wargs qui tentaient de prélever quelques têtes de bétail. Il peut leur indiquer la piste de Caran Gaur si les héros l'ont perdue. Il peut aussi leur refaire leurs provisions en fournissant pain, lait et fromage.

UNE PATROUILLE D'HOMME DES BOIS

Alertés par un messenger du Vieux Gué, ces hommes recherchent des brigands qui ont franchi le fleuve malgré l'interdiction des Béornides. Si c'est le cas des héros, ils sont sommés de suivre la troupe à Fort Bois. Un test de **Persuasion SR 16**, permet de tromper l'officier. Combattre ces hommes est fort préjudiciable pour la suite de la campagne.

LES PATROUILLEURS

Niveau d'Attribut : 3, Endurance 24,
Particularités : Circonspect, Obser-

vateur

Compétences majeures : Vigilance 3, Athlétisme 3, Arc 3

UN VILLAGE

S'ils ne fuient pas la patrouille, avec un test de **Courtoisie SR 14**, les héros sont bien accueillis et peuvent refaire leurs provisions et accéder aux informations suivantes.

Il s'agit du village des bergers rencontrés plus tôt. Les loups ont été interceptés par des chasseurs qui en ont abattu un grand nombre. Un loup maléfique au poil rouge s'est enfui, aucun chien ne voulant l'attaquer ni même suivre sa piste ! Il est parti en direction de la grande forêt.

Un chasseur peut mener la compagnie sur les lieux de l'attaque. Le Chasseur peut ainsi retrouver la piste de Caran Gaur s'il y a lieu.

Un argumentaire bien choisi – **Persuasion SR 16** – peut convaincre quelques chasseurs de se lancer avec leurs chiens aux côtés des héros sur les traces des wargs toujours en vie. Prenez les caractéristiques des patrouilleurs si besoin).

RATTRAPER LA MEUTE DE WARGS

Si la communauté parvient à rattraper les wargs, les héros constatent qu'il ne reste au loup-garou que son lieutenant – un chef de meute – et cinq wargs en état de combat.



La rencontre se produit à l'orée de la grande Forêt. Les héros ont rejoint la meute juste avant que les loups ne leur échappent. Il ne fait plus de doute à ce stade que la cible de Caran Gaur se trouve dans les environs de Fort Bois.

Le but des wargs est de gagner la protection de la forêt et de s'y fondre. Les derniers fidèles du loup-garou vont se sacrifier pour protéger le repli de leur maître.

ce sont d'abord les cinq wargs qui, invectivés par le chef de meute, font face aux héros.

Les wargs utilisent leur capacité d'Étreinte – voir page 239 – pour retenir les Héros. Une fois happé le héros ne peut plus se déplacer avant d'avoir tué la bête. Le warg ne lâche pas sa prise et retient sa proie jusqu' à la mort de celle-ci ou la sienne.

Puis s'est au tour du chef de meute de s'offrir en dernier rempart, il essaye d'attirer les héros à lui en s'en prenant au compagnon qu'il juge le plus faible – un Hobbit par exemple – sur lequel il concentre ses assauts de façon à ce que son opposant ait besoin d'aide. Il espère ainsi occuper un maximum de héros.

Enfin, si Caran Gaur est rattrapé il se retourne tranquillement et déploie une aura de ténèbres, un de ses pouvoirs caché qui fait de lui un chien de Sauron, le dos rond et le poil hérissé il s'adresse aux héros en langage commun : « *Arrière moutons ! Je suis Caran Gaur, serviteur de Sauron, Seigneur des ténèbres ! Il ne me sied plus de jouer avec vous ! Retirez-vous !* ». Le loup semble grandir et son regard écarlate luit tel le feu ténébreux qui le consume de l'intérieur.

Le loup utilise alors sa capacité d'Effroi – page 239 – à cela près que le SR du test de Peur est de 18. Les malheureux qui échouent lâchent leurs armes et se prennent la tête entre les mains. Les héros qui réussissent à surmonter leur peur peuvent se confronter au loup-garou mais ne peuvent pas faire appel à leur bonus d'attribut ! Les héros atteints par la *Fièvre Chasseresse* sont eux aveuglés par leur rage qui les rend incapables d'agir de façon cohérente.

On ne s'attaque pas aussi facilement aux créatures élevées de la main même de Sauron !

Le loup utilise son pouvoir à tous les tours, jusqu'à ce que tous s'inclinent tel l'agneau prêt à se faire égorger et qui, paralysé par la terreur, se laisse faire. Puis, contre toute attente, le



loup-garou satisfait se fond dans les bois en laissant éclater derrière lui un jappement de moquerie.

Si malgré tout un héros parvient à se mesurer à la bête et à la blesser, notez bien la nature et la localisation de la blessure car cela aura son importance dans « Fort Bois » le troisième et dernier épisode de la campagne *Caran Gaur* !

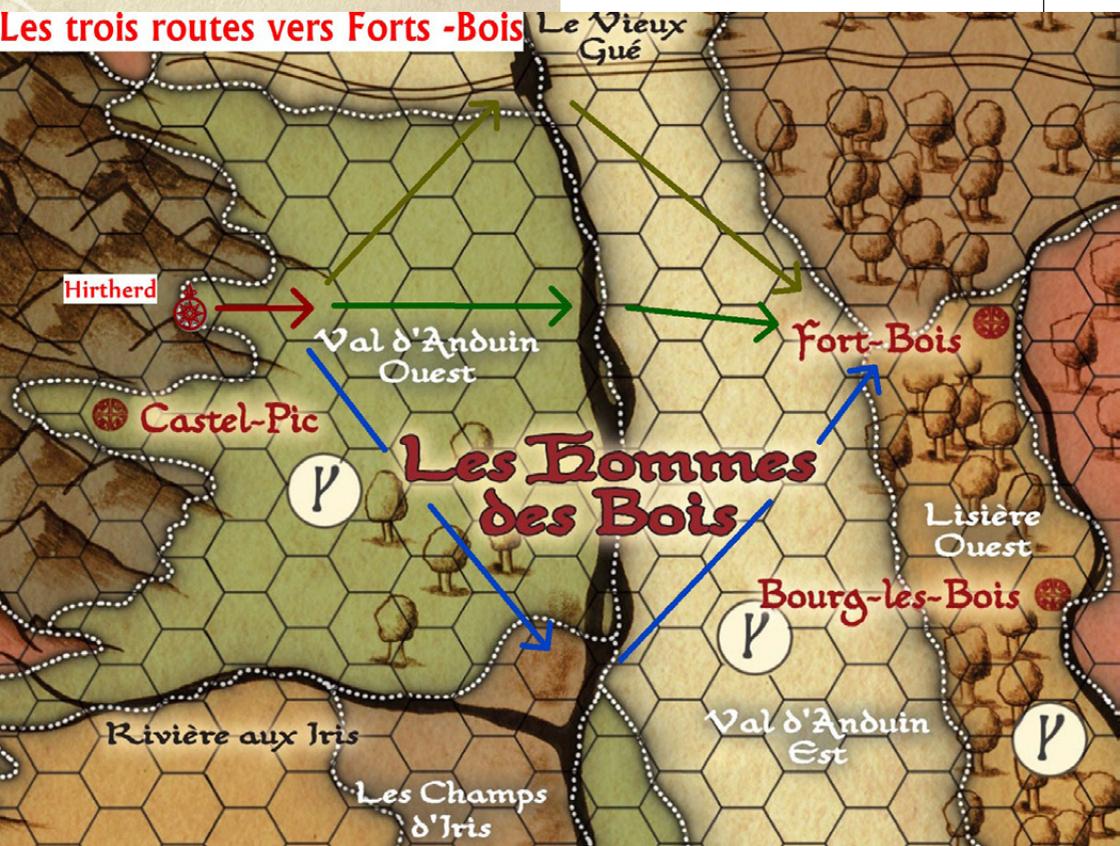
FORT BOIS !

Le scénario s'achève alors que les héros arrivent enfin en vue de la plus grande communauté d'Hommes des Bois. Poser le regard sur la haute palissade et sur la majestueuse maison commune qui fait la réputation de l'endroit permet aux héros harassés par les affres d'un voyage certainement mouvementé de récupérer la totalité de leurs points d'Espoir !

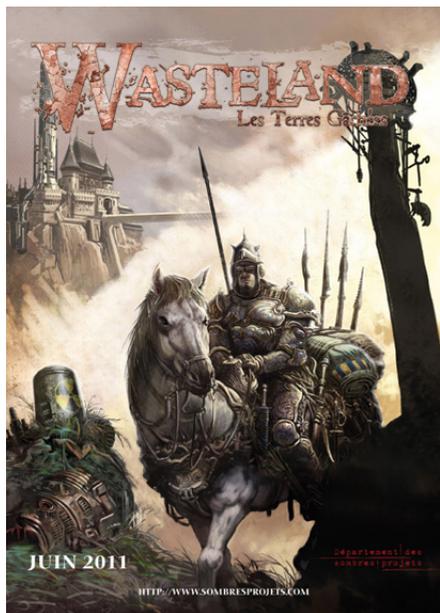
JÉRÔME MICHEL



Les trois routes vers Forts -Bois



AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE EDGE ENTERTAINMENT



NITE OF THE LIQUID DEAD

Arrivés sur une île reculée de l'Archipel pour apporter un message à un vieil érudit, les voyageurs vont devoir faire face à une série de meurtres violents, aux mœurs dépravées des locaux, la supposée présence de fées, et bien sûr la disparition de la personne qu'ils sont venus trouver.

AVANT-PROPOS : Le scénario aborde en toile de fond des thèmes adultes et délicats tels que l'inceste, la violence conjugale et la pédophilie, et ne conviendra pas à tous les

joueurs et maîtres de jeu. Ces derniers sont encouragés à n'en utiliser qu'une partie s'ils pensent que les joueurs de leur table ne sont pas prêts à se frotter avec les descriptions et événements décrits ici. Si les thèmes incriminés sont importants pour l'ambiance du scénario voulue par votre serviteur, ils ne sont néanmoins pas des pivots narratifs immuables et peuvent donc être atténués ou remplacés par d'autres éléments du moment que l'ambiance reste malsaine.

ACCROCHE

Étant donnés leurs probables exploits passés, les voyageurs sont sans aucun doute dans les petits papiers d'un noble du Comté de Lambre-feux. Celui-ci les convoque donc pour leur proposer un travail. En effet, la Compagnie des Précepteurs, dont un des fondateurs est un ami de longue date du noble, a besoin de rentrer en contact avec un de ses membres, parti voilà quelques mois sur Morteroche, une île au large de l'Île aux Chiens. Si les PJ acceptent de jouer les messagers, le noble leur confie une missive cachetée, à remettre à Hilbert Dent d'Os. Celui-ci leur donnera à son tour une réponse, qu'ils devront rapporter. Un travail



simple, mais peut-être légèrement inconfortable du fait des traversées maritimes.

Selon votre campagne en cours, vous êtes bien évidemment libres de changer cette accroche et les raisons qui pousseront les PJ à se rendre sur Morteroche pour y rencontrer Hilbert Dent d'Os.

TOPOGRAPHIE DES LIEUX

. Y aller : Morteroche se situe à 2 ou 3 heures de navigation, selon les vents, au nord-ouest de l'Île aux Chiens. À moins que les voyageurs n'aient des contacts privilégiés avec des marins, cette dernière est un lieu de transit

obligatoire pour accéder à Morteroche, que l'on vienne d'un côté ou l'autre de la mer. Le scénario passe volontairement sur cette partie du voyage puisqu'aucune difficulté majeure ne devrait se présenter, à moins que les voyageurs ne se plongent d'eux-mêmes dans une situation inattendue (on connaît cependant le don inné des joueurs pour ce genre d'imprévu). Vous pouvez bien sûr tester le pied marin des voyageurs, et leur faire découvrir l'inconfort légendaire des traversées maritimes.

Une fois sur L'Île aux Chiens, il leur suffira de trouver un marin pour les amener à destination. En se rensei-





COMPAGNIE DES PRÉCEPTEURS

Montée il y a maintenant une vingtaine d'années, la Compagnie des Précepteurs est formée de Voyageurs lettrés dont le but est de favoriser l'accès à la lecture et l'écriture des communautés les plus reculées du Malroyaume, sans aucun prosélytisme idéologique. Ses membres s'installent généralement pendant de longs mois dans des villages où ils tentent d'enseigner les rudiments aux locaux.

gnant, ils peuvent facilement apprendre que l'île n'est habitée que par une petite communauté vivant sur la pointe de l'île, mais n'échangeant qu'un minimum avec les îles voisines à part quelques verroteries contre des outils. Ce sont de rudes paysans, à cause de la dureté de la nature sur l'île, mais ils semblent paisibles et amicaux. Avec un peu de persuasion, un marin peut leur apprendre que malgré tout, pour le peu qu'on sait finalement d'eux, les habitants ont tous de sales gueules de fées. Au final quelques marins (et leur simple canot à misaine) acceptent de transporter les Voyageurs sur l'île, et ils les pressent de partir car le gros temps arrive et qu'il faut faire la traversée avant que la mer ne

devienne trop dangereuse. Effectivement, pendant la courte traversée, le ciel se couvre de nuages noirs, le vent se lève, et les creux se forment. À l'arrivée sur Morteroche, une tempête est sur le point d'éclater.

Étant donné qu'une grosse partie du scénario se déroule la nuit, il est important que les voyageurs arrivent à Morteroche en fin de journée (soit un départ de l'île aux Chiens en début d'après-midi)

. Géographie : Morteroche est une petite île d'à peine 3km de long sur 1 de large dans sa partie la plus grande. Vue du ciel, on pourrait lui prêter la forme d'une larme, avec un relief ascendant de la partie la plus fine, au niveau de la mer, à la partie la plus large qui culmine en un plateau à presque 100m au-dessus des flots. L'île étant de ce fait quasiment entourée de falaise, le seul véritable point d'accès est une plage de sable noir d'où émane une odeur putride du fait de la multitude d'algues en décomposition qui y est échouée. Un vieux ponton en bois vermoulu s'avance timidement dans la mer, et deux barques y sont amarrées. Ce qui surprend, c'est que Morteroche ne porte pas si bien son nom quand on la regarde depuis la mer. L'île est en effet recouverte en majeure par-



tie d'une forêt. Mais les apparences sont trompeuses, et les voyageurs découvriront bientôt que cette forêt est composée d'arbres pétrifiés aux bords quelquefois coupants. La seule végétation présente est en majorité rampante ou formée de buissons sauvages ; le tout rendant les tentatives d'entrées dans la forêt exténuantes et périlleuses. Revenons côté plage. Un chemin naturel mène au seul et unique village de l'île, situé à une centaine de mètres à peine du rivage. Une douzaine de bâtiments en torchis, mal entretenus, sont alignées autour d'une place centrale, agrémentée de deux haut poteaux en métal rouillé dont la partie haute se finie par une courbure terminée par une forme de cuillère inversée. Avec les pluies fréquentes, le sol est boueux, ce qui fait la joie des dizaines de cochons d'élevage. À la périphérie, on trouve quelques champs, qui fournissent tout juste de quoi faire vivre la communauté de Morteroche ; mais finalement peu si on compare au labeur que cela demande que de s'occuper d'une terre aussi pauvre. Il n'y a bien entendu aucune maison amicale. Le seul bâtiment remarquable est quant à lui un ancien phare, en ruine, dont le rez-de-chaussée est utilisé par Hilbert pour se loger.

. Ambiance : Avec l'arrivée d'une petite tempête, le village de Morteroche ne sera pas un lieu rêvé de villégiature. Ce qu'il n'est de toute façon pas non plus par beau temps. Il n'y a pas de place ici pour l'amusement. Les gens sont agressifs et sales. Les bâtiments sont délabrés. Tout est dans des teintes sombres et terreuses. Et en plus des descriptions visuelles, jouez sur les autres sens comme l'audition et l'odorat. Le vent s'engouffre dans les brèches des murs, les cochons grognent en permanence. Les gens sentent mauvais. L'humidité prend à la gorge et au nez. Dans les maisons, les murs, portes, objets, sont collants du fait de l'accumulation de graisses autour des foyers de cuisson... le lieu doit être déprimant et repoussant.

LES HABITANTS DE

MORTEROCHE

À l'arrivée des voyageurs, Morteroche compte 23 habitants, répartis en 6 familles, plus Hilbert Dent d'Os. Tous sont des humains (il n'y a ni piles, ni kobolds, ni scrounger. Enfin pour ces derniers, c'est faux, mais personne ne le sait). C'est une communauté rustre, vivant en autarcie et cercle fermé depuis des dizaines d'an-



GÉRER LA TENSION ET LA FATIGUE

Le majeure partie du scénario se déroule sur une nuit et la matinée qui suit. Il y a donc de très faibles chances que les voyageurs puissent se reposer du moment qu'ils quittent l'Île aux Chiens, et ils vont alors cumuler fatigue physique et mentale au fil des événements.

Il est donc important de gérer le compteur de Psyché des voyageurs et insister sur la fatigue qui les gagne peu à peu, en modulant les descriptions ou sensations par exemple (vue plus floues, bâillements fréquents, absences momentanées, problèmes auditifs, énervement anormal, problèmes de compréhension...). Cela requiert bien sûr une grande partie de roleplay de la part des joueurs, mais l'expérience de jeu n'en sera que plus riche.

En termes de jeu, en plus des règles habituelles de perte de points de psyché due à la magie des psychers ou la terreur, les voyageurs pourraient être amenés à faire les jets suivants :

. Puissance + Trempe, pour résister au mal de mer, et lutter contre la fatigue qui les gagne peu à peu. Fixez un seuil de réussite qui augmente graduellement au fur et à mesure du scénario.

. Puissance + Mouvements, après chaque course ou sprint. Là encore, le seuil de réussite peut être modulé en fonction de l'état de fatigue.

. Trempe, à chaque fois qu'ils sont confrontés aux révélations sur les mœurs des habitants de Morteroche, et aux scènes de meurtres.

La perte en point de psyché est à votre entière appréciation.

nées. Cet isolement physique et intellectuel a bien entendu eu des effets désastreux, avec une consanguinité extrême, une absence d'éducation, et des règles de vie spécifiques. Les habitants paraissent donc vulgaires, souvent brutaux, et sont sales et marqués par diverses maladies ou tares physiques mineures (ce ne sont pas des fées). Il y a peu de chances qu'ils

comprennent les mots et concepts compliqués, et ils sont totalement ignorants des affaires politiques ou guerrières du Malroyaume. Tout ce qui les intéresse à trait à leur survie directe : travail de la terre, pêche, petite verroterie, herbes médicinales, se chauffer, reproduction... Ils sont de plus animistes et superstitieux. L'arrivée d'Hilbert Dent D'os avait



déjà causé l'étonnement, mais celle d'un groupe de voyageurs ne va pas aller sans méfiance extrême.

Conseils d'interprétation : Avoir le regard fuyant. Parler avec des mots simples et des phrases courtes. Si possible mâcher les mots et parler vite. Changer constamment de sujet. S'énerver pour un rien, voire même crier sans raison. Faire comprendre aux voyageurs qu'ils ne sont pas les bienvenus et qu'ils ne peuvent pas vraiment anticiper les réactions de leurs interlocuteurs. Le risque est par contre, en accentuant ces quelques traits, de parodier une situation alors que l'idée est de créer un climat dérangeant.

Place, maintenant, à la rapide description – par famille - des habitants de Morteroche et les relations « importantes » qu'ils entretiennent les uns avec les autres.

. **Hilbert Dent d'Os** : cinquantaine. Hilbert est un vieil homme qui a beaucoup voyagé. Il porte une courte barbe blanche et des lunettes en mauvais état. Une partie de ses dents sont en os mal taillés, d'où son surnom, ce qui peut causer un certain malaise chez ses interlocuteurs. Malgré son âge, il se porte plutôt bien et ne vit que pour réaliser son

rêve naïf d'accès universel à la lecture et l'écriture. Alors qu'il ne s'y attendait pas, il a trouvé sur Morteroche deux élèves studieuses et curieuses : Aldélie et Launia. Cette dernière passe donc du temps chez le professeur, et des rumeurs de relations sont vite nées.

FAMILLE 01

. **Udel** : trentaine. Chef du village. Petite taille, embonpoint mais musclé. Visage déformé par des verrues noires et dures. Violent. Abusait d'Audaïse.





- . **Félania** : trentaine. Femme d'Udel. Petite et grosse. Longs cheveux noirs. Colérique. Frappe ses enfants et son père pour la moindre raison.
- . **Brézède** : cinquantaine. Père de Félania. Petit et maigre. Alcoolique et frappé de démence. mal-traité par sa fille. Abusait d'Audaïse.
- . **Aldélie** : 16 ans. Petite taille, cheveux courts, peu gâtée par la nature. Dotée d'un esprit vif, a vite appris à lire et écrire.
- . **Azelle** : 12 ans. Souffre-douleur de Calvis. Violée par son père et Pontien.

FAMILLE 02

- . **Pontien** : quarantaine. Grand, musclé, grande gueule, vulgaire. Peau du visage déformée par une vieille variole. Terrorise le village. Tape sa femme et ses enfants. viole ses enfants et laissait d'autres habitants abuser d'Audaïse. Croit que Hilbert Dent d'Os couchait avec sa femme et l'a tuée. Veut donc se venger.
- . **Améric** : 25 ans. De bonne constitution. Caractère affable. Destiné à se marier avec Sina.
- . **Calvis** : 19 ans. Grand, maigre, le regard fou. menteur compulsif. Torture les cochons, frappe les gens sans raison. Passait souvent ses nerfs sur Audaïse.

FAMILLE 03

- . **Elrad** : quarantaine. Bossu. Déteste parler et se mêler au reste de la communauté. Passe son temps avec ses cochons, à leur parler. Frappe ses femmes à la moindre contrariété. Se marie avec ses filles, puis les met enceintes. Les enfants mâles sont tués pour ne garder que les filles.
- . **Rogelle** : quarantaine. Visage constellé de contusions. Boite d'une jambe à la suite d'une fracture mal remise. Soumise à son mari, dont elle est en fait la sœur.
- . **Enélie** : 26 ans. Blonde gironde. Engrossée par son père. À eu 4 garçons (tous tués) et une fille, Anrélisa, présentée comme sa « sœur ». À peur de tous les hommes qui l'approchent.
- . **Armandienne** : 17 ans. Petite blonde chétive, avec les doigts de la main gauche soudés. Alitée et malade au début du scénario. Vient en fait d'accoucher d'un garçon qui a été tué.
- . **Anrélisa** : 12 ans. Blonde, aux yeux bleus. Muette (psychologique). Enceinte de son père.

FAMILLE 04

- . **Milien** : trentaine. Veuf. Grand et maigre. Peau des bras recouverte d'écailles. Passe son temps en mer à pêcher.
- . **Ubold** : 19 ans. Débile profond. A vu Audaïse sur la plage



ET L'HYGIENE ALORS ?

Les voyageurs sont surement habitués à vivre à la dure, dans des conditions extrêmes. Mais l'insalubrité des conditions de vie sur Morteroche peut néanmoins leur causer quelques menus désagréments qui viendront compliquer le scénario :

- . Eau : si les voyageurs boivent de l'eau puisée au village, faites leur faire un jet de Puissance $2/15$. En cas d'échec, un détour fréquent aux latrines sera de rigueur.

- . Nourriture. Il y a des chances (mais pas de certitude) que la nourriture soit mal cuite. Là aussi, jet de Puissance $2/15$, avec en cas d'échec soit des vomissements, soit un début de fièvre avec mal de ventre.

- . Parasites cutanés. Dans le cas où les voyageurs traineraient dans les enclos à cochons ou s'installeraient dans une des granges, il y a 25% de (mal)chance qu'ils attrapent une petite maladie cutanée qui provoque des démangeaisons. (facilement soignable)

Ne soyez pas trop durs sur les effets, pour ne pas pénaliser les joueurs et les laisser vivre le scénario depuis autre part que les latrines du village ou alités sur une paille humide. Sur un mode sadique, les problèmes gastriques pourraient s'accompagner d'une perte de points de psyché à cause de la fatigue engendrée.

il y a quelques jours et croit à un fantôme (il ne l'a pas reconnue)

- . **Eldor** : 17 ans. Petit, avec les oreilles qui suintent du pus en continuité. Sans être méchant, il a vite compris qu'il pouvait utiliser son frère aîné en tant qu'esclave et le fait donc travailler sans relâche.

- . **Sina** : 15 ans. Petite, maigre et sans aucune forme. Visage parcouru d'une cicatrice. Fiancée à Améric.

FAMILLE 05

- . **Nantel** : trentaine. Grand et musclé. Borgne et le visage ravagé par une bru-

lure. Frère de Pontien, et déteste ce dernier. Rêve de quitter Morteroche.

- . **Florodine** : trentaine. Sourde de naissance. Ne quitte jamais sa maison. Traitée comme une pestiférée par les autres car elle a fait de multiples fausses couches.

- . **Médric** : 7 ans. Couvé et surprotégé par Florodine et se comporte comme un enfant beaucoup plus jeune. Il a un bec de lièvre.

FAMILLE 06

- . **Cordinie** : trentaine. Veuve depuis 5 ans. Plutôt jolie, avec ses



PNJ EN CHIFFRES

. La noyée : voir LdB p246

Pour ce scénario, ne tenez pas compte du trait d'espèce décérébré (Audaise a des sursauts d'émotion)

. Les villageois :

Adresse : 4

Puissance : 7

Clairvoyance : 2

Présence : 2

Trempe : 4

Santé : 27

Psyché : 17

Cap. Off : 7

Cap Def : 9

Init : 1d10+4

Mélée : 1, Perception 2

Armes : outil de ferme (1D6, 0/0)

. Les scroungers :

Prenez le profil du prétiré Fureteur disponible dans le kit de démonstration du jeu.

Pour Mozer, ajoutez 2 en Clairvoyance et Présence et réduisez la Puissance et l'Adresse

yeux verts et ses taches de rousseur.

. **Norval** : 14 ans. Chétif et malade depuis sa naissance. Voit des fées dans la forêt.

. **Joffrey** : 8 ans. Espiègle et turbulent. Épie souvent les faits et gestes des autres habitants.

Comme le découvriront les voyageurs au cours du scénario, on peut ajouter à cette galerie 3 personnages

supplémentaires, morts avant l'arrivée des PJ, mais importants pour comprendre ce qui se déroule.

. **Audaise** : Fille de Pontien et Launia. Née handicapée mentale avec des tares physique. A été constamment violentée et abusée par divers habitants du village. Battue à mort puis jetée d'une falaise par les villageois après qu'elle ait



tuée Berthin (cet évènement est tabou au village et personne n'en parlera facilement).

. **Berthin** : 18 ans. Fils de Cordinie. Frappait sa mère et ses frères. Tué par Audaise alors qu'il tentait d'abuser d'elle, une fois de trop.

. **Launia** : quarantaine. Était sûrement belle, mais là elle est édentée, cheveux filandreux, couverte d'écchymoses. Frappait sa fille Audaise et était au courant de ce que fait son mari. Passait du temps à apprendre à lire et écrire.

QUELQUES EXPLICATIONS AVANT DE DÉBUTER

Le scénario se base sur deux faits distincts, qui n'ont que des points de recoupement mineurs.

Le premier arc narratif est celui lié à la disparition d'Hilbert Dent d'Os, et est celui sur lequel les joueurs devraient forcément se focaliser étant donné leur mission. Malheureusement, les divers éléments permet-





tant d'avancer dans cette partie n'arrivent que tard, alors que le second arc sera largement entamé, et que les voyageurs seront donc peut-être plongés dans sa résolution. Alors qu'est-il arrivé à Hilbert ?

En arrivant sur Morteroche, Hilbert a mis du temps à se faire accepter et faire admettre qu'un peu d'éducation serait profitable à tout le monde. Si au début il a pu faire cours à la majorité des enfants, seule une – Aldélie – a pris plaisir et a persévéré. Un peu dépité, Hilbert a cependant repris confiance quand Launia a demandé à apprendre à lire et écrire, et qu'elle aussi a montré des dispositions. Une connivence s'est formée entre les deux, et dans le village des rumeurs ont vite enflé. Pontien l'a évidemment mal pris, mais n'a pas été au-delà des menaces car il craignait les supposés pouvoirs magiques du lettré. Pendant tout ce temps, à l'autre bout de l'île, dans les ruines d'un bonker, une petite famille de Scrounger a malencontreusement remis en marche, voilà des mois, un groupe électrogène. Le seul appareil à s'être allumé fût un téléviseur et l'enregistrement d'un film expérimental durant une dizaine de minutes. Hypnotisés, les Scrounger l'ont regardé en boucle pendant des jours, et ont fini par le considérer comme évangile. Sur fond d'images

de guerre, de pauvreté, de morts, un visage en noir et blanc parlait sans discontinuer en philosopant sur la valeur de la connaissance, son importance pour éviter les guerres et la misère... Quand un des Scrounger, en s'approchant du village comprit qu'Hilbert était un professeur, la meute décida qu'il fallait le préserver. Ils discutèrent longuement et, un après-midi (celui de l'arrivée des voyageurs), l'enlevèrent, alors qu'il était sorti uriner, pour l'amener à leur bunker.

Le deuxième arc est celui lié au meurtre de Launia. Si l'absence d'Hilbert en fait un suspect désigné, et un même un coupable pour Pontien et quelques autres villageois, le meurtre est néanmoins du fait d'Audaïse. Remontons quelques jours en arrière. À la lisière du village, Berthin agresse Audaïse et tente de la violer comme il l'a souvent fait par le passé. Sauf que cette fois-ci Audaïse devient folle de rage et écrase le visage et le torse de son agresseur à coup de pierre. Elle revient au village couverte de sang. Après un procès express, les villageois la condamnent à mort. Ils la battent sur place publique de façon abjecte, puis la jette du haut des falaises, sur les récifs. Quand Milien vérifie le lendemain, le corps est toujours en



ET SI...

L'on augmentait de quelques pistes afin d'ajouter de la vie et un peu de roleplay à tout ceci ?

. Mon chevalier. Aldélie tombe sous le charme d'un des Voyageurs (humain) et fera le maximum pour le séduire. Étant donné les règles de vie et de « romantisme » faussées dans le village, cela peut amener à des situations embarrassantes.

. Burn the witch ! Les villageois sont superstitieux et craignent tout ce qu'ils ne connaissent pas. Qu'un Voyageur psyker révèle en être un, ou fasse une utilisation voyante de ses dons, et les villageois prendront peur. Ils voudront se défendre.

. Évasion. Dans le cas où les Voyageurs s'embourbent et font du sur place, pourquoi ne pas lâcher une partie des cochons, s'étant échappés en furie de leurs enclos en sentant la présence de la Noyée (la foudre, diront les paysans). Cela permettra de relancer des phases de roleplay, ou régler cela sur le timing d'un évènement important.

bas, écrasé. Durant la nuit, la marée l'emporte cependant et par un de ces mystères inexplicables, la mer la recrache après lui avoir insufflé de la vie. Audaise a été ressuscité sous forme de Noyée. Mais une noyée spéciale, car elle garde tous ses souvenirs douloureux, qui seront son moteur principal dans les événements à venir. Après quelques jours à roder autour du village, elle aperçoit sa mère entrer dans la maison d'Hilbert. Elle la suit et la tue. Ayant pris du plaisir dans cette tuerie, elle décide de recommencer et punir tous ceux qui lui ont un jour fait du mal.

UNE ARRIVÉE SANGLANTE

Cette partie du scénario couvre la période entre l'arrivée des voyageurs sur Morteroche et la tombée de la nuit. Le scénario se met en place de façon brutale et sanglante, alors que les multiples pistes commencent à se dessiner avant de se déchaîner durant la nuit.

À leur arrivée sur le ponton, le marin pêcheur leur annonce qu'il préfère rester ici, veiller sur son esquif. Le vent marin souffle fort et la pluie s'abat sur l'île. Alors que les Voyageurs font leurs



APPARITIONS D'AUDAISE

Afin d'accentuer le côté fantastique induit par la Noyée, autant employer les recettes de mise en scène qui ont fait leurs preuves au cinéma. L'idée directrice est de faire apparaître la silhouette d'Audaise de façon furtive en arrière-plan (le grand classique du visage qui apparaît à la fenêtre lorsqu'un éclair déchire le ciel), toujours assez proche des Voyageurs mais toujours inaccessible. Dans mes inspirations principales à ce niveau, il y a les films de fantômes signés Kurosawa Kiyoshi et son approche froide, immobile, dénuée de tout effet autre que la silhouette dérangeante en arrière-plan, plantée dans un cadre lui-même séparé du cadre principal.

Un autre point est de faire fi de toute logique de déplacement et de timing. Audaise peut très bien apparaître derrière les Voyageurs, alors que tout le monde la pense ailleurs, puis être aperçue à ce dernier endroit quelques secondes plus tard.

premiers pas en direction du village, ils distinguent un enfant (Joffrey) qui court vers eux, suivi quelques mètres derrière par un adulte bien bâti (Pontien). Les deux foncent droit dans leur direction, et les voyageurs peuvent être tentés de croire que les villageois viennent les accueillir. Sauf que quelques secondes plus tard, à quelques pas d'eux, Pontien attrape Joffrey par les cheveux et lui colle un monumental crochet du droit au visage. Si les Voyageurs ne l'interpellent pas, Pontien fait demi-tour sans s'occuper d'eux, laissant Joffrey, groggy et sanguinolent, sur le sable.

UNE FOIS AU VILLAGE, QUELQUES PISTES SE PROFILENT.**SE PRÉSENTER AU CHEF DE VILLAGE**

C'est une coutume logique, mais le trouver s'annonce difficile car le peu

d'habitants croisés change de route en les voyant arriver. Seule une gamine enceinte (Anrélika) leur montrera timidement du bout du doigt la maison d'Udel, avant de se faire hurler dessus par son père / mari l'ordre de rentrer chez elle. Udel, de son côté, ne se révélera pas d'une grande aide. Il indiquera bien sûr où Hilbert loge, mais aura tendance à ne pas répondre à d'autres questions, trop obnubilé par ses propres interrogations qu'il ressassera sans répit, quitte à changer de sujet continuellement. Vous êtes qui ?, vous lui voulez quoi ?, comment qu'il est Arthur ? et surtout, vous mangez à ma table ce soir ? c'est d'ailleurs la question qu'il pose le plus et il se vexera d'un refus, puis insistera encore.

SOIGNER JOFFREY ET LE PORTER CHEZ LUI

Cordinie accourra, en pleurs, vers les Voyageurs en voyant qu'ils portent



son fils. Le gamin en sera quitte pour de jolies couleurs bleutées sur son visage, mais n'a rien de cassé et la plaie à l'arcade n'est pas béante. Cordinie ne dira rien sur les raisons qui ont pu pousser Pontien à être violent. Elle semble cependant sincèrement éfrayée par ce dernier.

ALLER TROUVER HILBERT

Les Voyageurs trouvent la porte du phare entrouverte, et personne ne répond s'ils appellent ou frappent à la porte. Il n'y a aucune lumière à l'intérieur. Sur un jet réussi de Clairvoyance + Soins (12), les Voyageurs peuvent détecter l'odeur âcre du sang. En effet au fond de la pièce, ils trouvent le corps fraîchement massacré d'une femme, baignant dans son sang pas encore totalement séché.

Les choses suivantes peuvent être remarquées rapidement sans aucun jet de dés :

- . La femme est étendue sur le dos. Un linge recouvre son visage et ses mains reposent, jointes, sur son ventre.

- . Son crane est complètement fracassé, tout comme son torse et ses jambes. Le meurtre a été d'une violence inouïe, et la pièce est parsemée de sang voire d'organes internes (cerveau...)

- . À quelques pas d'elle se trouve un tisonnier en fonte recouvert de sang

et un parchemin contenant des écritures cursives (un conte pour enfant) lui aussi taché d'hémoglobine.
 . il n'y aucune trace de lutte.

Les découvertes suivantes peuvent être faites en examinant la pièce de façon plus minutieuse :

- . Clairvoyance + Soins (12) : la femme a été – lourdement - frappée à l'arrière du crane.

- . Clairvoyance + Soins (20) : ce coup seul aurait suffi à être fatal

- . Clairvoyance + Perception (17) : il y a des petits morceaux d'algues au creux des mains de la décédée. Et sur un succès critique, d'autres peuvent être repérés au sein de la mare de sang. Même si la propreté n'est pas la





préoccupation première sur Morte-roche, la présence de cet élément est intrigant et inexplicable.

Hilbert est bien évidemment introuvable que ce soit dans la pièce ou aux alentours. Avec le mauvais temps, trouver une éventuelle piste au dehors est malheureusement inenvisageable. Un voyageur intelligent pourra par contre remarquer que s'il est parti, il n'a, à première vue, emporté aucune affaire à part son manteau.

Que cela soit parce que les Voyageurs sont allés informer le chef de village du meurtre, ou parce que, tout simplement, les infos circulent vite dans le village, une partie des habitants aura tôt fait de se regrouper devant le phare. Les joueurs pourront donc facilement apprendre que :

- . la femme tuée se nomme Launia.
- C'était la femme de Pontien (vrai)
- . elle passait beaucoup (trop) de temps chez Hilbert ces derniers jours (vrai)





- . elle et Hilbert avaient une liaison (faux)
- . Pontien a plusieurs fois menacé Hilbert (et Launia) à cause de cela (vrai)
- . Launia comptait quitter le village avec Hilbert lorsque celui-ci repartirai (faux)

L'arrivée de Pontien sera fracassante, accompagné par ses deux fils. En colère il forcera, au besoin, le passage pour aller voir sa femme ne versera aucune larme ni ne montrera de tristesse. Il insultera néanmoins Hilbert, lui promettant diverses douceurs comme l'émasculatation à coup de pioche... Avec un minimum d'empathie, les voyageurs pourront remarquer que seul Améric semble touché par le décès de sa mère, mais essaie de le cacher. En ressortant, Pontien attrape Aldélie et la violente en lui criant dessus sous prétexte qu'elle aussi couche avec Hilbert et doit donc être de mèche. Les joueurs peuvent anticiper sur un jet d'initiative plus élevé que Pontien, à condition qu'ils soient proches de la scène. Pontien s'en prendra alors à eux, mais sans aller au combat. S'ils veulent le raisonner, ils apprendront vite que la coercition fonctionne mieux que la persuasion sur cet individu. Quelle soit violentée ou sauvée, Aldélie courra se réfugier chez elle.

SONORISATION

En plus de la musique, vous pouvez aussi vous orienter vers l'utilisation de sons réalistes. Le site freesound.org est une mine d'or. Vous y trouverez des sons de vent, pluie, tonnerre, et même grognements de cochons pour illustrer le cadre paradisiaque de Morteroche. À mettre en boucle, quelques fois superposés. Effet garanti.

Une fois le corps emporté, les villageois repartiront vaquer à leurs affaires, sauf Nantel et Udel qui fabriquent un petit autel de crémation ; qui doit avoir lieu durant la nuit (ici on n'enterre pas, le sol est trop dur).

Alors que la nuit tombe, que la météo est de plus en plus mauvaise, quelles sont les différentes possibilités qui s'offrent aux Voyageurs. Faire demi-tour et rentrer ? Ça peut être tentant, vu qu'ils ne sont pas payés pour se mêler des affaires des autres. Mais le marin refusera de prendre la mer vu le temps. Aller se perdre dans les environs en espérant trouver des traces d'Hilbert ? avec la pluie et le vent, l'opération n'a aucune chance de réussir, même avec un pisteur expérimenté, surtout qu'ils ne savent pas par où commencer. À la rigueur cela pourrait les conduire vers la lièzière lugubre de la forêt pétrifiée.



RÉFÉRENCES CINÉ

À voir, pour se faire une idée d'un point ou deux de l'ambiance sur Morteroche :

Kairo

Loft

Home (X Files S04E02)

Calvaire

La meute

Delivrance

Last House on the left

Wrong Turn

Terre sans pain

Orange Mécanique

Rester au village en attendant le lendemain et espérer une accalmie est finalement la solution la plus sage. Udel viendra d'ailleurs rapidement leur répéter son invitation à dîner, et prendra mal tout refus.

UNE NOYÉE DANS LA NUIT

Cette partie se concentre sur la vengeance d'Audaise durant la nuit, les secrets du village et la mesquinerie entre les habitants. Le début est un peu linéaire, mais très rapidement les Voyageurs seront libres d'agir à leur guise tandis que des événements inéluctables se préparent.

LE DINER DE CON

La maison familiale d'Udel est un cloaque déprimant, abritant sous le même toit l'ensemble de la famille mais aussi des animaux (chien, chèvre), le tout sans aucune intimité. Le sol est en paille humide, des champignons poussent sur les poutres et les meubles, l'atmosphère est graisseuse du fait du foyer de cuisine... Le dîner s'annonce donc mémorable avec les hôtes qui préfèrent gueuler plutôt que parler, la femme qui frappe ses enfants et son vieux père sans raison véritable, le niveau de conversation proche du zéro absolu, la bouffe infâme (mais qui cale bien). Laissez les PJ tenter un peu de *roleplay*, ce sera l'occasion pour eux d'apprendre des rumeurs croustillantes et quelques futures (fausses) pistes ou accroches.

. Hilbert est un puissant magicien d'Avalon (faux)

. Le fils aîné de Cordinie est fou (faux)

. La famille d'Elrad évite de se mêler aux autres habitants (vrai)

. Médric ne serait pas le fils de Nantel et Florodine (vrai)

. Ubald torture les cochons d'Elrad (faux)

. Nantel se bat souvent avec son frère Pontien (vrai)

À la fin du repas, Udel propose sa fille Azelle aux Voyageurs pour se dé-



tendre un peu après une si rude journée. Si les voyageurs refusent (très probable), Udel frappe la petite en lui reprochant de ne pas être désirable à cause de son visage tuméfié. Une bonne solution serait de finalement accepter et d'emmener Azelle vers le phare où les Voyageurs pourront passer la nuit. Le premier réflexe de la jeune fille, une fois sur place, sera de se déshabiller pour... enfin, gageons que les personnages la stopperont. S'ils haussent la voix, ils remarqueront qu'Azelle a le réflexe de reculer et mettre les mains devant son visage pour se protéger. Ils pourront aussi remarquer qu'elle a le corps couvert d'ecchymoses et, plus grave, sur un

jet de Clairvoyance + Soins (15) ils remarqueront une cicatrice sur son poignet gauche, consécutive à une tentative de suicide récente. Avec de la douceur et de la persuasion, les personnages pourront apprendre qu'une partie du village semble prendre plaisir à humilier la gamine, la frapper ou même la violer. C'est Hilbert qui l'a soignée. Elle confirmera aussi, si on lui demande, que ni Launia ni Aldélie n'avaient d'aventure avec Hilbert et que ce dernier est quelqu'un de gentil qui n'aurait jamais tué qui que ce soit. C'est peut être un coup de fées. Elle ne les a jamais vues, mais Norval les voit de temps en temps vers la forêt pétrifiée.





Peu après, Udel passe dans les rues pour annoncer le début de la cérémonie de départ de Launia à laquelle une partie des habitants se rend. Le corps est allongé sur un petit autel de bois (monté en périphérie du village) et, sans aucun discours ou prière (il y a une vraie indifférence générale face au drame), Pontien y met le feu. L'odeur est rapidement insoutenable, et mêlé à la pluie dense, personne ne reste très longtemps. Le silence du recueillement est soudain déchiré par un bref mais intense cri de douleur. Sous quelques minutes, le corps sans vie de Brézède est retrouvé dans le fond d'un enclos à cochons. Il a été empalé par le manche d'une pelle, et laissé à la gourman-

dise des porcs qui commençaient déjà à la grignoter. Là encore, on peut retrouver des morceaux d'algue sur le manche. Udel, rejoint par Pontien, accusent une fois encore Hilbert de cet acte répugnant mais sans argumentaire réel. Ubald, de son côté, raconte à tout le monde que le coupable est un fantôme car il en a croisé un près de la mer. Mais il est incapable de dire où, quand et à quoi il ressemblait. Son témoignage doit à ce stade passer pour des affabulations, ce qui ne doit pas être difficile étant donné les déficiences notables du jeune homme.

Très rapidement, l'idée d'une battue et de tours de garde fait l'unanimité.

La suite de la nuit sera à gérer selon les actions des PJ, qui auront de multiples possibilités à explorer. Certaines sont nécessaires pour bien comprendre ce qui se trame à Morte-roche, d'autres ne sont que des pistes sans lien direct. Et bien sûr, en toile de fond il faudra gérer les actions d'Audaïse, qui ne va pas stopper sa vengeance. Essai de mise en forme de tout cela par type d'évènement :

LA VENGEANCE D'AUDAÏSE

La Noyée a prévu de faire 3 victimes supplémentaires avec, dans l'ordre, Calvis, Udel puis Pontien, mais n'hésitera pas à tuer d'autres personnes



qu'elle juge comme mauvaises si la situation s'y prête. Elle n'a par contre aucune raison de s'en prendre aux Voyageurs ou aux jeunes enfants.

Les deux premiers meurtres servent à placer des indices quant à la nature de la « chose » qui frappe les habitants, tandis que le dernier doit finalement présenter un choix moral aux personnages. Choisiront-ils de sauver les habitants ou laisser libre cours à la vengeance légitime d'Audaise ?

Pour les meurtres d'Udel et Calvis, voici quelques pistes et idées, même si vous êtes seul juge du timing et de la manière tant que les personnages ont la possibilité d'avoir des indices quant à la nature du tueur :

. Udel reste chez lui pendant la nuit et ne sort que pour prendre des nouvelles lorsqu'une patrouille passe devant chez lui. Une des mises en scène possible est de le tuer juste après une discussion avec un ou plusieurs personnages. En partant, ces derniers entendent un bruit sourd et sec qui ne ressemble pas à une porte qui claque. En se retournant, ils aperçoivent un humanoïde décharné, ressemblant à un cadavre boursoufflé, qui les regarde un court instant avant de prendre la fuite. Udel a la tête explosée contre le mur. Et là encore on peut trouver des petits morceaux

d'algues dans son cou.

. Calvis fait partie des volontaires pour les tours de garde. Il peut donc être tué pendant ceux-ci, et alors que des personnages sont proches. Une bonne idée est de faire monter la tension en jouant sur des apparitions furtives et insaisissables d'Audaise (voir encadré), quitte à transformer les tours de garde en chasse active, jusqu'à ce qu'Audaise frappe alors que Calvis est seul (ou assez éloigné d'un groupe). Avant de mourir il a le temps de crier des choses comme « je suis désolé » ou « c'est de la faute de papa ».

Quelles sont donc les pistes qui peuvent mener les personnages à comprendre, avant le troisième meurtre, qu'Audaise est revenue se venger ? Les premiers meurtres ne donnent aucune information exploitable à part la présence d'algues. Mais avec la mort d'Udel, les personnages peuvent comprendre qu'ils sont en face d'une menace surnaturelle. Croisée avec quelques autres événements (voir plus bas), cette piste débouche sur pas mal de questions qui restent sans réponses concrètes puisque les villageois ne parlent pas d'Audaise. Pour une question de timing et de crescendo narratif, ce n'est qu'après la mort de Calvis que certaines langues de délieront et que les person-



nages pourront apprendre la vérité sur Audaise. S'ils sont interrogés, les habitants ne regretteront pas d'avoir tué la jeune femme, et minimiseront les sévices qu'elle a subi depuis l'enfance, renversant même, pour certains, les rôles en insistant sur sa méchanceté, sa bêtise, son côté fée. Ce sont les jeunes (Aldélie, Azelle, Sina, Joffrey) qui ont la plus de probabilité de craquer et révéler une partie de la vérité si les Voyageurs insistent assez.

Pour ce qui est du meurtre de Pontien, et afin de laisser un choix moral aux personnages, il doit se faire en deux temps. Tout d'abord une tentative ratée (à peut-être mixer avec le point 2 de la partie Les sentinelles). Il va alors se barricader chez lui et demander de l'aide aux habitants. Il est apeuré. Dehors Audaise hurle « papa » sur un ton qui glace le sang des plus aguerris. Les personnages vont-ils choisir un camp et soit tuer Audaise soit la laisser assouvir sa vengeance ? Le climax de la nuit est donc totalement ouvert. Dans le cas où la Noyée est tuée, les habitants brûleront son cadavre et aucun remerciement ne sera donné aux Voyageurs. Si le choix a été de la laisser tuer Pontien, Audaise partira ensuite vers la mer et disparaîtra dans les flots. Elle ne reviendra jamais.

LES SENTINELLES

Pour tenter d'appréhender Hilbert, certains villageois (Pontien, Calvis, Améric, Elrad, Nantel) organisent une ronde durant la nuit. Il y a des chances que certains Voyageurs viennent leur prêter main forte. Pour égayer cette morne tâche, voici quelques événements :

. Des pleurs se font entendre vers le bucher funéraire. Une silhouette est accroupie et semble dire « maman ». Au moindre bruit, la noyée sera alertée et s'enfuira.

. Alors qu'ils patrouillent avec un ou plusieurs villageois, Audaise surgit mais arrête son coup avant de frapper un des voyageurs. Elle disparaît tout aussi rapidement. La cible doit avoir la sensation d'être passé tout près de la mort.

. Bagarre. Si les Voyageurs se montrent insistants en posant des questions sur la nature de la Noyée, Pontien pourrait s'énerver et se jeter sur l'un d'eux afin de le faire taire.

. Dispute entre frères. Pour une raison banale Nantel et Pontien s'accrochent et le ton monte. Le premier reproche, à un moment, au second ce qu'il a fait subir à sa fille ainée. Si Nantel est interrogé, il n'en dira pas plus, à moins que les Voyageurs aient sauvé son fils (voir Finir le travail)



C'est aussi l'occasion pour offrir des pistes quant à la présence des scroungers (les fameuses fées si on en croit quelques habitants). Ces derniers épient en effet le village, intrigués par la présence des Voyageurs et, bien sûr, de la Noyée. Les Voyageurs ont l'impression d'être épiés mais ne peuvent voir qu'une ombre rapide et agile qui s'enfuit vers la forêt pétrifiée au moindre risque. Cet événement peut être répété, car il s'agit d'un éclaireur scrounger, et peut même être utilisé pour les voyageurs qui ne participent pas aux tours de garde. En pistant le fuyard, les Voyageurs arrivent vite en lisière de la forêt pétrifiée. Les personnages lettrés seront la cible prioritaire de surveillance de la part des scroungers. Il y a même de fortes probabilités que ces derniers interviennent si ceux-ci se retrouvent en danger, soit face à Audaise, soit à cause des habitants. Si les Voyageurs posent des questions sur les fées et certains événements inexplicables, des villageois peuvent leur apprendre qu'il arrive qu'un cochon disparaisse sans raison, ou que des légumes soient arrachés.

Tout cela n'est évidemment pas exhaustif, et vous êtes invités à en ajouter de nouveaux.



LES MALADES

Durant la nuit, deux jeunes habitants du village vont être malades. Il n'y a aucun lien entre les symptômes. Si les révélations apportées sont importantes pour bien comprendre ce qui se passe, celles-ci peuvent se faire de la bouche de quelqu'un d'autre selon les actions des joueurs. Les Voyageurs vont donc être appelés au chevet d'Armandienne et de Norval, d'autant plus s'ils ont bien soigné le petit Joffrey.

. Armandienne : Elle a accouché d'un petit garçon il y a 6 jours et souffre



d'une infection généralisée. C'est sa petite sœur Anrélisha qui viendra chercher, supplier même, les PJ pour venir examiner la malade en profitant de l'absence d'Elrad (n'oubliez pas qu'elle est muette et enceinte). Effectivement Armandienne est fiévreuse. Elle ne dira évidemment rien sur son accouchement, mais les PJ peuvent comprendre que c'est là l'origine de l'infection sur un jet de Clairvoyance + Soins (15). Son état est grave et il y a peu de chances qu'elle survive plus de quelques jours dans le meilleur des cas. Si les voyageurs demandent ce qu'il est advenu du bébé, puisque visiblement il n'y en a pas dans la maison, Armandienne mentira en disant qu'il est mort-né. Mais il n'est pas difficile de deviner qu'elle ne dit pas toute la vérité. Elle semble gênée, tout comme le sont ses deux

sœurs. En les poussant un peu, l'une d'elle finira par cracher le morceau et avouer qu'Elrad leur demande de tuer les enfants mâles. Mais cette fois-ci elle a abandonné l'enfant dans la forêt pour qu'il soit récupéré par les fées, sur les conseils d'Enélie qui a déjà fait de même pour deux de ses enfants (l'un est mort, le second récupéré puis élevé par Nantel et Florodine, mais elle ne le sait pas). Des fées ? On en voit des fois roder aux abords du village mais personne ne les a jamais approchées. Elle est néanmoins persuadée que ce sont des gardiens. Au sujet d'Audaise il est bien entendu possible de cuisiner les jeunes filles. Elles craqueront sous la pression, ou par reconnaissance si les voyageurs stoppent leur père sans le tuer (voir Finir le travail). Elles peuvent donc raconter la mort



d'Audaise, mais passeront à côté de l'histoire d'inceste et violences étant donné qu'elles vivent dans le même climat.

. Norval : L'adolescent est malade chronique depuis sa naissance et passe le plus clair de son temps alité. Cette nuit il est en pleine poussée de fièvre, et Cordinie s'inquiète. Le mal est facilement soignable avec quelques herbes médicinales, de l'eau fraîche et du repos. Par contre Norval a beaucoup à dire sur les fées. Il est celui qui les voit le plus, lorsqu'il passe des nuits blanches. Il ne les a jamais approchées, mais il est certain qu'elles sont de taille moyenne, recouvertes de fourrure, et qu'elles vivent dans la forêt. Il est persuadé que quelques nuits certaines fées lui parlent mais il a trop peur pour répondre. Si les personnages lui parlent d'Audaise, il pourra dire qu'elle a été condamnée à mort pour avoir tué son grand frère, mais ce dernier était de toute façon un salaud de la pire espèce. Comme Pontien, rajoutera même Joffrey s'il est présent. Ce dernier pourra d'ailleurs confirmer que Pontien et d'autres faisaient continuellement du mal à la pauvre Audaise, pour le plaisir (c'est un enfant curieux et fouineur, il a des tonnes d'anecdotes à raconter).

FINIR LE TRAVAIL

Comme l'ont peut être entendu les Voyageurs lors du repas chez Udel, Médric ne serait pas le fils de Nantel et Florodine. Effectivement, cette dernière n'a jamais pu avoir d'enfants, et a récupéré un des garçons d'Enélie alors qu'elle était censée le tuer sur ordre d'Elrad. Celui-ci a récemment fait le lien entre la rumeur et quelques ressemblances physiques entre Médric et lui. Il n'a jamais osé dire quoique ce soit mais va profiter de la confusion sanglante de la nuit pour aller finir ce qui n'a jamais été fait : tuer Médric. C'est un événement à part de la trame principale, à placer quand bon vous semble, mais qui pourra donner un coup de *boost* avec un peu d'action si les personnages s'enlisent dans l'attentisme.

Le plan d'Elrad est simpliste. Il sort de chez lui avec une arme, se faufile sans se faire voir vers la maison de Nantel, et lorsqu'une patrouille semble voir Audaise dans les environs proches il passe à l'action et s'introduit dans la maison pour tuer Médric ; et sa mère si nécessaire. Et bien entendu, un tel plan est plein de failles. Comment les Voyageurs pourraient-ils anticiper cela ? Ceux qui seraient au chevet d'Armandienne pourraient voir Elrad rentrer précipitamment s'emparer d'un outil agricole, puis



regarder par la fenêtre avant de sortir discrètement et prendre la direction opposée du groupe de sentinelles qui vient de passer. Quant à ceux qui patrouillent, ils pourraient le voir se faufiler vers la maison de Nantel, ou bien au contraire être alertés par sa soudaine disparition alors qu'Audaise a été vue non loin et donc vouloir le rechercher. Toujours est-il que selon les réussites et décisions des voyageurs, ils peuvent être en mesure d'arrêter Elrad de diverses manières (le raisonner, le forcer, le tuer) ; ceci pouvant avoir un impact sur les réactions de certains habitants. Et dans le cas où Elrad réussisse son coup, tout cela peut se transformer en enquête parallèle puisqu'il est facile de noter que, entre autres, il n'y a pas les habituelles traces d'algues, et que les coups semblent bien moins puissants.

ENLÈVEMENT

Cet évènement est facultatif dans le sens où il demande qu'un des voyageurs soit visiblement un lettré ou un savant (il faut que les éclaireurs scroungers puissent l'identifier) et que vous soyez prêt à séparer ce personnage du groupe principal, et gérer deux trames différentes sans briser le rythme du scénario, puisqu'il se fait enlever par les habitants du bonker.

Dans ce cas, vous devez trouver un moyen pour, après que l'arc sur Au-

daise ait été réglé (afin de ne pas disperser les actions des joueurs), pour que le voyageur ciblé se retrouve seul à l'écart du village. À ce moment, 2 ou 3 scroungers lui tomberont dessus pour l'assommer et l'emmener à l'abri dans le bonker. Attention à ne pas le blesser plus que de raison, même si quelques contusions ajouteront du charme (avec de la confusion post traumatique une fois réveillé).

FIN DE NUIT

Quels qu'aient été les choix des Voyageurs, Audaise ne frappera plus et les villageois pleurent leurs morts. Mais l'essentiel n'est pas résolu. Qu'est-il advenu d'Hilbert ? Si son innocence ne fait plus aucun doute, il reste introuvable et aucune piste ne se dessine ; à part celle des fées. Leur existence n'est pas certaine, mais durant la nuit les personnages se sont peut-être sentis épiés. Au lever du jour, sur un jet de Perception ou Survie+Clairvoyance (15), les sens aiguisés des voyageurs peuvent déceler des traces de pas diffuses (il pleut) ou des poils (voire un morceau d'étoffe venant des habits de leur compagnon enlevé) coincés sur le bord d'un arbre pétrifié. La piste s'enfonce au plus profond de la forêt.

Selon toute vraisemblance, les voyageurs vont se préparer à y entrer,



d'autant plus si l'un des leurs est manquant.

ORANGE MÉCANIQUE

Cette dernière partie, moins violente mais néanmoins décadente dans son ambiance, résout le mystère de la disparition d'Hilbert, avec la découverte d'une étrange microsociété pervertie par un culte de la connaissance. Si un personnage lettré a été enlevé, vous trouverez une partie spécifique pour que le joueur ne soit pas pénalisé et vive l'aventure sous un autre angle.

BALLADE À TRAVERS BOIS

La forêt est exclusivement constituée d'arbres pétrifiés et devient de plus en plus dense en remontant vers le haut de l'île, avec un tapis végétal pauvre formé de quelques petits buissons. Le sol est dur et il n'est pas rare de constater que celui-ci est aussi vitrifié par endroit. Si la zone n'est pas grande, sa traversée n'est par contre pas de tout repos et peut même se révéler dangereuse pour des Voyageurs trop pressés ou maladroits. La forêt n'est cependant pas une terre gâchée.

À première vue, et avec quelques conseils de villageois si les PJ de-



mandent, traverser la forêt pétrifiée n'est pas compliqué mais demande beaucoup de précautions. Sauf qu'aucun habitant n'a réellement jamais dépassé les premiers 200m là où les arbres sont assez espacés. Pour les voyageurs, cela va être un défi de s'enfoncer au plus profond de la zone. Voici quelques désagréments :

- . les bords des arbres sont affûtés et coupent comme les lames les plus affûtées (1 à 3 pts de dégâts par blessure)
- . le sol est parsemé de morceaux coupants qui peuvent rentrer dans les chausses
- . comme il n'y a aucune frondaison, la zone est lumineuse et les rayons se



reflètent en prisme sur les surfaces vitrées, aveuglant les voyageurs. Il fait vite chaud.

. toute tentative d'orientation est ardue

. À cause du silence général, le moindre bruit se répercute facilement et peut désorienter les voyageurs aux aguets (une branche qui tombe par exemple)

. de gros oiseaux vindicatifs fondent sur les personnages pour les blesser à coup de becs et serres.

En tout état de cause, la marche est fatigante, et les voyageurs ont des chances d'en ressortir blessés. Ne lésinez pas sur la difficulté à se faufiler entre les troncs en évitant de se couper, ni sur celle de pister les « fées ». Sans Wastelander, ou forestier compétent, la probabilité de perdre la piste est grande, tout comme celle de se retrouver en bord de falaise. Dans le meilleur des cas, il faudra 3 heures pour trouver l'entrée d'un vieux bonker.

LE SCRIPTORIUM

Description : L'entrée est un petit bâtiment de l'Hier, d'à peine 4m de long sur 2 de large, en pierre grise et lisse, entouré de racines pétrifiées. Une énorme porte en métal rouillé est entre-ouverte et donne sur un escalier qui s'enfonce dans les pro-

fondeurs de l'île. Il fait noir. La descente dure quelques minutes, pour déboucher dans une vaste salle jonchée de débris dont certains sont ornés de sigles mystérieux comme le signe biohazard ou une sorte de petit feu. Les murs sont tagués et on peut distinguer des brides de mots comme Labo, galley ou bureau, indiquant des directions. Tout est sale, des champignons poussent sur les parois et fournissent une source faible de luminosité. Une demi-douzaine de couloirs partent de cette pièce, mais 4 sont bouchés par des éboulis. Les deux autres conduisent soit sur un long corridor dont les pièces adjacentes ont été transformées en dortoir et débarras par les habitants, soit vers le scriptorium. Le bonker est en fait un ancien laboratoire militaire, dont les parties les plus intéressantes sont malheureusement écroulées ou inaccessibles sauf au prix de travaux harassants et dangereux (ce qui peut faire une piste pour un scénario futur). Quel que soit l'endroit tout est encombré. Les chambres ne sont pas foncièrement intéressantes, à part que les Voyageurs peuvent y trouver des touffes de poils et des Scroungers en train de dormir. Le scriptorium est quant à lui le centre névralgique du lieu. C'est une pièce aux dimensions spectaculaires dans laquelle sont dis-



posés des centaines de piles de livres ou documents datant de l'Hier. La quasi-totalité est en mauvais état. Des dizaines de Scroungers s'y trouvent en permanence et nettoient ces piles avec un soin maniaque. Sur un grand mur s'étend un écran qui projette en permanence une vidéo de l'Hier. Des images de massacre de toutes les époques passent en boucle tandis qu'une voix morne explique que les guerres et la misère peuvent être évitées par la sauvegarde et la distribution de la connaissance. Juste à côté, une estrade surmontée d'une écritoire est installée. C'est là que trône Mozer.

Les Scroungers : Il s'agit d'une même famille dont les raisons de la

présence ici se sont perdues. La portée actuelle est dirigée par Mozer, une vénérable femelle albinos qui dirige fermement sa descendance. Elle est habillée d'une grande robe noire et coiffée d'une perruque blanche semblable à celle des magistrats anglais. Elle s'exprime avec un accent précieux, et emploie des mots compliqués en dépit du bon sens. Ses enfants imitent bien entendu cette façon de parler. En déclenchant par erreur un générateur voilà des mois, les Scroungers ont lancé la projection, qui tourne en boucle, d'un documentaire philosophico-expérimental dont ils sont bu les paroles jusqu'à le considérer comme évangile et le nommer Bible du Prophète. Convaincus qu'il fallait fréné-



tiquement sauvegarder toute trace de connaissance, les Scroungers ont d'abord récolté et rangé tout ce qui se trouvait dans le bonker. Quand ils ont compris qu'Hilbert était un savant, ils l'ont enlevé pour l'interroger sur tous les sujets. Sauf que les Scroungers ont une vision extrémiste des choses et torturent mentalement le pauvre érudit pour le faire parler. Hilbert a donc été sans arrêt questionné, sur les choses les plus idiotes ou les plus pointues pour lesquelles il n'avait aucune réponse.

Dans tous les cas il ne faut pas lésiner sur l'atmosphère décadente et

un peu corrompue du lieu et des habitants, quitte à verser dans un baroque de mauvais goût mais inquiétant.

Si un des personnages s'est fait capturé, il se réveille entouré d'une assemblée de scroungers qui s'empressent de lui servir à boire et à manger (de mauvaise qualité). La pièce est petite, poussiéreuse et remplie d'un tas de trucs inconnu et en mauvais état. Aucun des scroungers ne parle ni ne répond, et ne s'opposera physiquement au personnage bien qu'ils tentent de l'empêcher de sortir de la pièce en bar-



rant le chemin. Derrière la porte un long couloir dessert une multitude de salles, d'autres couloirs et même des escaliers. Au bout d'un moment d'errance, une voix grave se fait entendre et le voyageur peut découvrir la salle du scriptorium où il sera accueilli par Mozer. Hilbert est attaché à une chaise quelques mètres plus loin et semble dormir. Elle sera ravie de rencontrer un si grand savant et lui présentera sa portée ainsi que la Bible du Prophète. Il est évidemment possible de réveiller Hilbert, qui semble assez confus et commencera par demander à ce qu'on le laisse tranquille, il racontera la suite demain. Par contre, il n'est aucunement blessé ni maltraité. Bien entendu, les Scroungers vont rapidement commencer à interroger le personnage. Soyez sans pitié et faites de ce moment une parodie d'interrogatoire de la gestapo mixé à un procès à l'américaine. Le je ne sais pas n'est pas admis par Mozer, et ses enfants répètent en chœur les questions. C'est une sorte de torture mentale qui ne laisse pas de temps de répit.

Si le groupe est encore solidaire, ils débarquent en pleine séance de questions à Hilbert, avec le film passant bien évidemment en boucle et Mozer debout sur son estrade dont

les questions sont répétées par tous les Scroungers présents dans une ambiance très secte. Ces derniers se montreront tout d'abord respectueux de leurs visiteurs, mais si les Voyageurs tentent d'emmener Hilbert toute la portée deviendra extrêmement vindicative. Quelles sont les possibilités offertes aux joueurs ?

Donner le message à Hilbert, récupérer sa réponse et le laisser aux mains des Scroungers. Ce n'est pas chevaleresque, et demandera au minimum l'accord de Mozer qui imposera d'être présente pour tout noter. Négocier avec Mozer la libération d'Hilbert. L'argent ne l'intéresse pas, et une des solutions serait d'accepter de rester quelques jours pour répondre aux questions et ainsi aider les Scroungers à compiler de la connaissance. Ce sera éprouvant.

Libérer Hilbert. Le faire de force est herculéen car les Scroungers, en dépit de leur incompétence au combat, sont nombreux. Ruser est moins dangereux mais demande un peu de préparation, et Mozer s'impatiente de voir les Voyageurs partir. À noter que tout cela peut se transformer en course poursuite jusqu'au bateau à l'autre bout de l'île.



CONCLUSION

Quelle que soit la méthode employée pour obtenir la réponse d'Hilbert, le voyage retour est sans encombre notable, mais l'inconfort général ne permettra pas aux Voyageurs de se reposer. C'est donc éreintés et pouilleux qu'ils arrivent dans le Comté de Lambrefeux.

EXPÉRIENCE :

4PX pour avoir joué le scénario
-1 PX si ils sont laissé Hilbert aux
bons soins de Mozer
+1 PX si le *roleplay* était bon
1 PE pour avoir survécu
1 PE si les PJ ont évités un trop gros
bain de sang au village

GUILLAUME «YUME» BOUTIGNY

ILLUSTRATEUR : ZHY



www.les12singes.com



Un dé, des possibilités infinies



En boutique





Créatures d'Antan

Pin-up & Gigantopithecus